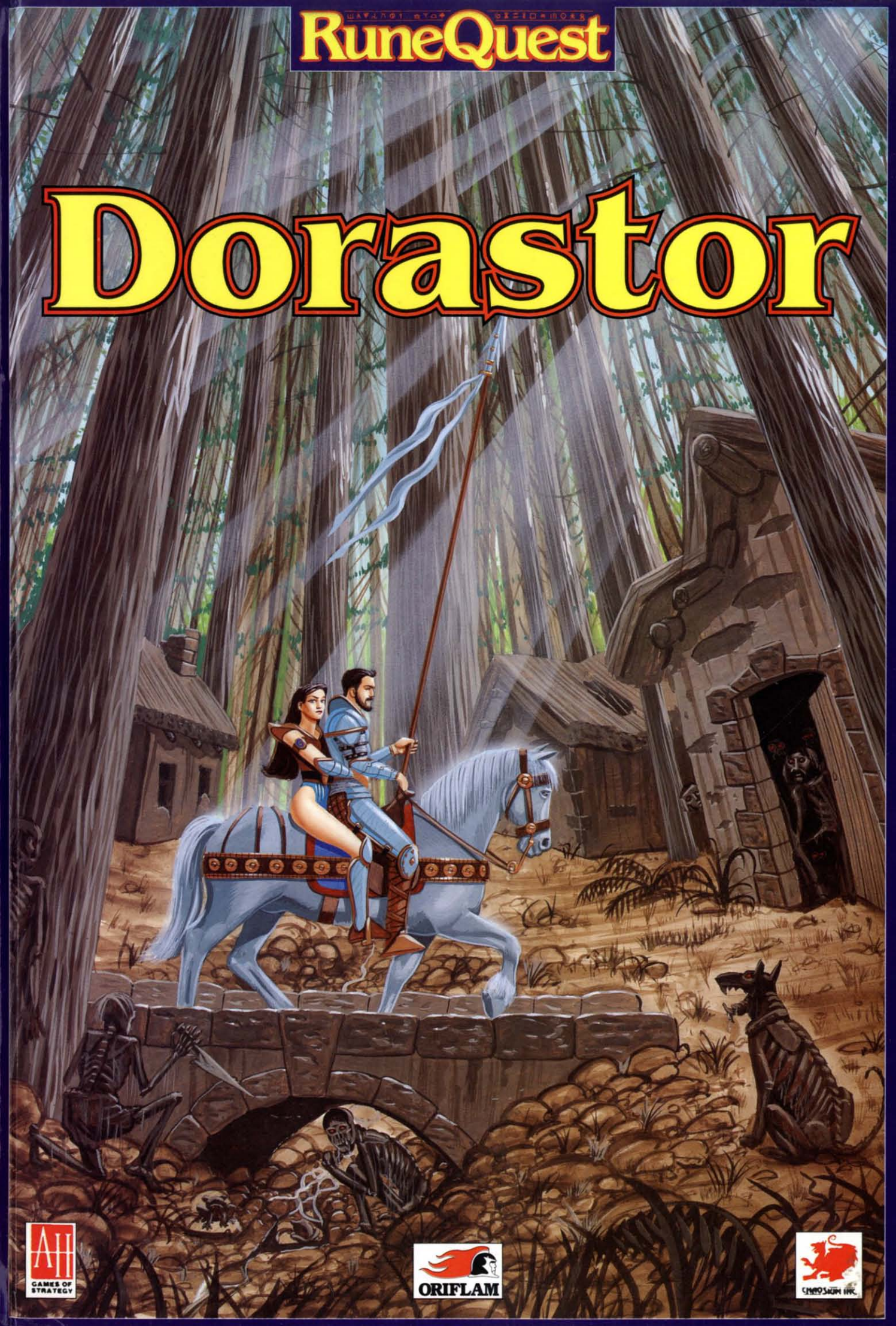
RuneQuest

Dorastor



AH GAMES OF STRATEGY

ORIFLAM

CHAOSIUM INC.

RuneQuest™

Dorastor

Sandy Petersen - Ken Rolston - Greg Stafford

Travaux Additionnels
Troy Bankert
Ken Kaufer
Oliver Jovanovic
Finula McCaul
Pau Reilly

Cartes et Schémas
Bruno Martin
SyLvain Cordurié

Correction
Samuel Boespflug

Maquette
Philippe Dohr

Illustrateurs
Merle Insinga
John Snyder
Sylvain Cordurié

Production
Thierry Arnould

Couverture
Hubert de Lartigue

Traduction
Thierry Arnould

ORIFLAM

Dorastor fait partie de la collection RuneQuest de Chaosium Inc.
Copyright 1993 pour Dorastor : Land of Doom par The Avalon Hill Games Company ; tous droits réservés.
Copyright 1993 pour Glorantha par greg Stafford. Les parties suivantes ont été écrites ou co-écrites par Greg Stafford : l'Histoire de Dorastor et Talastar, les Telmori et les Papiers de Talastar. Copyright 1993 par Greg Stafford.
Dorastor est un supplément au jeu RuneQuest.
Edité en français par Oriflam, titre et marque déposés 132 rue de Marly, 57 158 Montigny les Metz
avec l'accord de Greg Stafford et de Avalon Hill sous le titre Dorastor.

Sommaire

Introduction à Dorastor 4

Histoire de Dorastor et Talastar 7
Histoire de Dorastor 7
Histoire de Talastar 12

Races et Cultures de Dorastor 18
Elfes du Bois d'Enfer 18
Elfes du Buisson Empoisonné 18
Les Broos 19
Peuple Araignée des Bois de l'Araignée 20
Les Telmori 22
Les Humains en Dorastor 25

Sites Importants de Dorastor 26
Route de Commerce Lunar 26
Autres Sites Importants 30

Créatures Abjectes de Dorastor 32
Aventuriers 32
Basilics 36
Broos 36
Chauve-Souris Broos 41
Serpents du Chaos 41
Esprits du Chaos 42
Chonchons 42
Coquatrixes 43
Sol Fantôme 43
Goules 44
Glargs 44
Gorps 45
Peaux-Grises 45
Harpies 46
Hellions 48
Elfes du Bois d'Enfer 49
Hydres 50
Coloquours 50
Krashtkids 51
Krjalki 53
Lamia 54
Marchands Lunars 55
Ogres 58
Elfes de la Corne Empoisonnée 59
Buisson Empoisonné 61
Sol Pourri 61
Hommes-Scorpions 61
Cerfs Gluants 61
Araignées 62
Serpents Dragons 64
Succubes 64
Telmori 65
Trolls des Cavernes 68
Vampires 69
Vomieuvres 69
Spectres 70
Zombies 70
Autres Créatures Chaotiques 72

Campagne de la Terre du Péril 87
Aperçu 87
Introduction 88
Les Chasseurs Disparus 92
La Saison de la Mer 95
Raid des Hommes-Scorpions 97
Chasse à l'Homme 100
Les Oeufs d'Araignée 104
L'Invasion du Chaos 105
Extension de la Campagne 106

La Colonie de Fort Hasard 108

Culte de Dorasta 114

Culte de Telmor 117

La Voie de l'Illumination 120

Les Papiers de Talastar 125

Dorastor

O Nysalor le Béni, Seigneur de la Sagesse et Fils de sa Sainteté, éclaire le chemin qui mène à la Vérité afin qu'il Illumine et Glorifie ton Oeuvre et Bannit l'Erreur des Cieux

Sandy Peterson - Ken Rolston
Greg Stafford

Introduction à Dorastor

Introduction

Ce supplément est un guide pour les rencontres et les terres infestées par le chaos de Dorastor, terres qui longent les Montagnes du Bois-de-Pierre au sud des provinces lunars. Dorastor utilise les règles de Runequest, et la plupart des sorts de magie divine et des créatures décrits sont tirés des suppléments Les Dieux de Glorantha, Trolls, Les Secrets Oubliés et Les Monts Arc-en-Ciel.

Dorastor

Au Premier Age de Glorantha, Dorastor était le centre d'une culture cosmopolite. L'Empire Doré de Nysalor et l'Age de l'Aurore ont marqué l'apogée du Premier Age de l'Histoire.

Toutefois, le plus grand héros de cette période, Arkat le Destructeur, était un ennemi implacable de Nysalor et de l'Empire Doré. Pendant les Guerres de Gbaji, les armées d'Arkat et leur puissante magie ont complètement anéanti la civilisation de Dorastor, maudit et flétri ses terres, et elles ont exterminé ou dispersé ses peuples.

A un moment donné du Second Age, les terres désertes de Dorastor revinrent à la vie.

Cette vie a été déformée et corrompue par le chaos ; la terre désolée a été peuplée d'horreurs cauchemardesques.

Au centre de cette renaissance de Dorastor se trouve la sombre figure de Ralzakark, Roi des Broos, le maître incontesté du Dorastor du Troisième Age, un héros se réclamant du Premier Age.

Ralzakark commande de grandes armées de Broos, il inspire la loyauté à une d'innombrables monstres difformes, et traite d'égal à égal avec le grand Empire Lunar.

La Terre du Péril

Le Roi de Talastar et l'Empire Lunar ont établi des accords autorisant l'établissement d'un nouveau village dans la Terre du Péril : des terres non peuplées situées à la frontière de l'ancien Dorastor.

L'Empereur Rouge a promis que le culte d'Orlanth ne serait pas persécuté sur ces nouvelles terres d'implantation, et de nombreux fervents Orlanthi provenant des terres voisines de la Ceinture Barbare désirent venir s'y installer pour échapper aux vexations lunars.

Enfait, Talastar et l'Empire conçoivent cette nouvelle implantation comme une zone tampon entre les provinces civilisées Lunar et les serviteurs sauvages et dégénérés du Chaos du coeur de Dorastor.

Le danger est grand, mais la perspective d'une terre libre, d'un culte libre et d'un ancien trésor est un attrait persuasif pour les désespérés et les aventureux.

Sources

Ce supplément présente une campagne pour des personnages de niveau faible ou moyen provenant des diverses cultures des territoires frontaliers de Dorastor.

Le cadre proposé et une ébauche de scénarios permettront de suivre un groupe d'aventuriers lors de la première année de leur arrivée dans la Terre du Péril.

Cette ébauche de campagne peut être complétée. La Terre du Péril peut être adaptée pour servir de base arrière à des aventures de moyen et haut niveau au coeur de Dorastor.

Les descriptions des principaux habitants, de leurs cultures, des sites importants, ainsi qu'une sélection exceptionnelle et épouvantable de rencontres possibles procurent les éléments nécessaires au développement et à l'improvisation de nombreuses campagnes en Dorastor. Vous trouverez tout au long du texte

de nombreuses suggestions afin d'adapter et d'étendre ces éléments en de courtes aventures ou en campagnes à grande échelle. Une série de suppléments développera également les divers aspects de Dorastor et du cadre de la campagne de la Terre du Péril.

Cahiers de Talastar

Les Cahiers de Talastar constituent la dernière partie de ce livre ; c'est une collection de textes et de références pour aider les joueurs. Référez-vous à la première page de cette partie pour une description de son contenu et de son utilisation.

Carte en Couleur

Une carte en couleur intitulée «Dorastor et Talastar à l'époque d'Hakon le Nageur» est fournie.

Utiliser ce Supplément

Lisez d'abord les documents des Cahiers de Talastar, qui proposent une vision concise de l'atmosphère de Dorastor. Ensuite, examinez «l'Histoire de Dorastor et de Talastar» pour avoir un aperçu des événements importants, des personnalités et des thèmes qui ont forgé le Dorastor moderne.

Ceci fait, lisez la campagne de la Terre du Péril. Même si vous ne l'utilisez pas, le cadre de Fort Hasard est le point de départ idéal pour les expéditions au plus profond de Dorastor.

Si vous pensez développer votre propre campagne pour des personnages de niveau moyen à fort, lisez les sections «la Route commerciale Lunar» et les «Sites importants».

Le passage des caravanes commerciales à travers Dorastor procure une structure centrale souple pour une campagne de niveau moyen à fort. Les aventuriers pourront servir d'éclaireurs ou de gardes, ou accompagner la caravane pour garantir leur sécurité.

Durant le voyage, les aventuriers pourront rencontrer les merveilles de Dorastor (voir la section des «Rencontres»). Ils pourront faire quelques excursions pour découvrir les diverses cultures locales, les anciennes ruines et les personnalités monstrueuses de cette terre fertile du chaos. Une autre idée simple de campagne est le safari contre le chaos. En jetant un coup d'oeil à la liste des rencontres, vous comprendrez pourquoi Dorastor est un site si populaire pour les croisés anti-chaos, les chasseurs et guerriers sans peur.

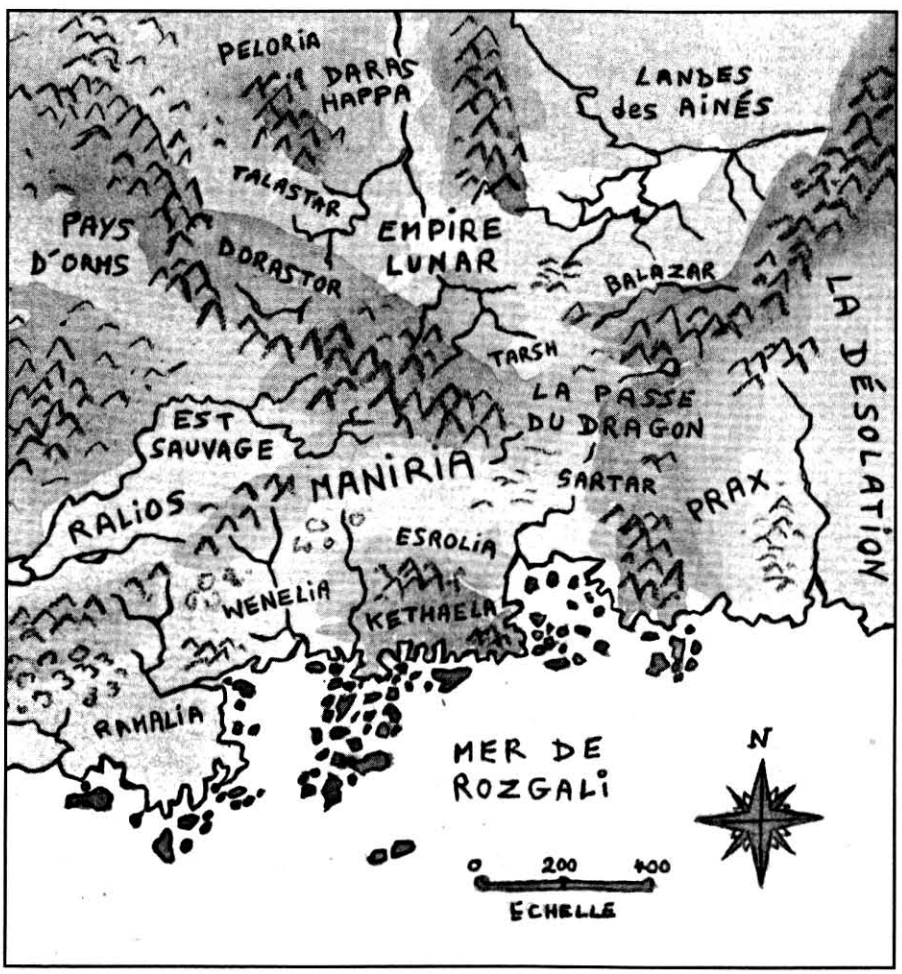
La chasse au trésor est une autre idée de campagne simple. De nombreux trésors magiques de la race éteinte des Feldichi et de l'Empire Doré, dont certains morceaux de l'Epée Incassable et de la Couronne de Compréhension, sont cachés en Dorastor.

Il est très simple de situer vos aventuriers sur la carte de Dorastor, de placer des incidents sur leur route et d'accumuler les rencontres à l'aller comme au retour.

Avertissement du Chirurgien Impérial

De nombreuses créatures décrites dans la section des «Rencontres» sont dangereuses et mortelles ; quelques-unes sont virtuellement indestructibles.

Confronter vos aventuriers à de telles rencontres peut constituer un cas d'homicide par négligence, à moins que vous ne les avertissiez clairement du danger et que vous ne leur laissiez une opportunité de retraite.



Centre de Genertela

(détail de *l'Empire Lunar*, de Gref)

La carte de Gref, *l'Empire Lunar*, est basée sur des cartes militaires de la Topographie Provinciale. C'est la référence en matière de cartes des Territoires Lunar. Les cartes basées sur l'Empire Lunar (appelées «Grefs»), peuvent être trouvées dans n'importe quel temple Irripi Ontor, Etyries ou relais de commerce de l'Empire. L'échelle n'est qu'approximative.

Les voyageurs des territoires sud-est de l'Empire qui se dirigent vers Dorastor feront le voyage de Pavis vers l'ouest jusqu'à Aldachur en Sartar, puis au nord-ouest à travers Tarsh, le long de l'Oslir ; virant à nouveau à l'ouest vers Talastar. On ne connait aucune route directe à travers les hautes-terres d'Aggar. Le voyage devrait prendre entre dix et vingt jours, selon la saison et le temps.

Histoire de Dorastor et Talastar

L'Histoire de Dorastor

Cette partie décrit l'histoire de Dorastor des Temps Mythiques à nos jours.

La Préhistoire Mythique

Gata, la première déesse, a conçu et élevé seule un fils. Ce fils, Genert, s'est occupé comme un père des nombreuses filles de Gata qui sont devenues les déesses locales de la terre. Une des filles, Péla, a donné son nom à Péloria. Genert a épousé la plus belle et la plus généreuse de toutes les déesses de la terre. La déesse nommée Dorasta était un des enfants de cette union, homonyme et déesse locale de Dorastor.

Dorasta a pris comme mari un dieu oublié dont nul ne connaît le nom et l'origine. Leur progéniture est devenue la race des Feldichi, ce qui signifie «peuple sage». Au temps du Chaos, le mari-dieu et les Feldichi ont été tués et ont disparu de notre mémoire.

L'identité des tueurs reste inconnue. Les Feldichi étaient caractérisés par une fabuleuse société dotée d'une magie obscure. Leurs ruines hantées résonnent encore des anciens pouvoirs qui attendent d'être invoqués par un visiteur sympathique. Selon les légendes populaires, les trésors perdus des Feldichi attendent d'être découverts sous les montagnes de Dorastor.

Un des fils de Dorasta était nommé Tobros. Les Monts Tobros marquent l'endroit où il s'est allongé après avoir essuyé une blessure empoisonnée incurable. Les tremblements de terre fréquents et les perturbations volcaniques de la chaîne des Monts Tobros sont causées par les soubresauts du géant, qui dort sous les montagnes.

La légende de l'Ours-Loup est un autre mythe très connu qui est attribué au peuple du Sanctuaire de Dorasta :

> Genert a été tué à la tombée des ténèbres, et, à l'arrivée des monstres du Chaos sur la terre, Gata s'est ouverte en deux. La Reine-Terre a sombré dans le sommeil et Dorasta s'est aussi endormie. Au plus profond d'une grotte secrète hiberne un animal sacré, l'Ours-Loup, et les ténèbres les ont recouverts, lui et Dorasta.

Pendant des siècles le peuple du Sanctuaire de Dorasta a attendu le héros qui sortirait l'Ours-Loup de son sommeil. Alors, Dorastor retrouvera sa gloire passée.

L'Aurore et le Conseil Brisé

L'historien Meillis a dit : «Avec la fin des Grandes Ténèbres, le nouveau monde se réveille. Les Dieux et leurs agissements formaient le passé de l'âge de la Création. Maintenant viennent les races mortelles et leurs sagas de sang, de triomphes et de désastres. C'était l'Age de l'Aurore, une ère de héros, de grandes découvertes, d'essor et de déclin d'empires.» Cette période marque le couronnement des réussites magiques du Second Conseil ; les Guerres de Gbaji concluèrent cette période.

Le Conseil Mondial des Amis

Les premiers éléments que nous avons sur l'histoire de Dorastor proviennent des Annales du Grand Conseil de la Vie, une confédération de nombreuses races qui régnait sur les terres lointaines de la Passe du Dragon. Parmi les membres du Grand Conseil, il y avait des trolls, des nains, des elfes, des dragonewts, des humains et la race aujourd'hui éteinte des Danseurs de la Roue Dorée. Le Conseil envoya des explorateurs pour cartographier le nouveau monde et guider les survivants hors des ténèbres de la peur et des préjugés. C'est ainsi que le travail des missionnaires a progressé des années durant.

Il apparaît qu'au début, ils n'ont fait qu'une rapide esquisse de Dorastor. Les archives parlent de la découverte d'humains en Aggar en 98 ST. et en Talastar deux ans plus tard, mais les notes indiquent que Dorastor n'était qu'une vaste étendue sauvage.

Kalasmas le Colon comprit les possibilités qu'offraient cette terre sauvage, et s'y installa avec un large groupe de colons en 114. Ses écrits décrivent les elfes rencontrés dans les collines de l'ouest, dont les «Eveilleurs» de la Passe du Dragon, chargés de réveiller tous les elfes et dryades qui s'étaient endormis lors des Grandes Ténèbres.

Grâce aux cultures, Dorastor a refleuri et Kalasmas et ses suivants se développèrent. Il nomma les divers territoires d'après les membres de sa famille. Le nord s'est appelé «Terre de Gadmud», le sud «Terre de Benks». Skals, le guerrier qui épousa la fille de Kalasmas, donna son nom à la «Terre de Skals».

En 137 ST., une petite-fille de Kalasmas, nommée Vyrope, découvrit le Sanctuaire de Dorasta et en devint sa première prêtresse. Dix années plus tard, son conjoint, Kulebras, voyagea jusqu'au Mont Tonnerre et en revint avec l'épée Brisefer comme récompense de sa foi.

Ils eurent plusieurs enfants, Isidros le Danseur étant le plus connu. Kulebras est également renommé pour avoir enfanter la dynastie qui a porté Brisefer pendant des siècles. Son plus célèbre descendant a été Distan, légendaire général d'Arkat le Destructeur.

Isidros le Danseur reçut son nom lors de ses aventures de jeunesse en compagnie des elfes, faëries, et créatures magiques qui formaient, dans la forêt, la Cour de Barkuli, un joyeux satyre, dieu de la nature. ,Isidros découvrit les premières ruines feldichi à Dokat, ainsi que ses trois légendaires merveilles : les signaux chantant, les parchemins qui traduisaient une langue en une autre et la glace qui ne fondait qu'une fois placée dans un liquide.

D'autres explorateurs arrivèrent rapidement aux ruines feldichi et en explorèrent les merveilles. En 149, une équipe d'Erudits ve-

nant de la Passe du Dragon, montés sur des wyrms et des dragons, cartographia de nombreux sites et découvrit pour la première fois la Passe de Kartolin.

En 150, le peuple de Dorastor envoya une légion d'explorateurs à travers la Passe de Kartolin en direction de Ralios. Dans la vallée située derrière la passe, ils trouvèrent les Kivitti, le merveilleux Peuple Eléphant. Repoussés par les Kivitti, ils se replièrent et, pour garder la passe, Gwalynkus le Bon commanda aux maçons nains la construction de l'onéreux Fort Kartolin. Son frère fut le premier Gardien de Kartolin et tint la position pendant environ 150 ans.

Gwalynkus le Bon était décrit comme à moitié humain ; un descendant de Kalasmas de la lignée de Gadmus. Toutefois, selon lui, le sang de nombreuses autres races coulait également dans ses veines. Son grand-père maternel était un nain nommé Kobri Flapear, qui vivait et travaillait à Dokat. La grand-mère maternelle de son père était la fille d'une dryade, abandonnée sur le pas de porte de son futur beau-père.

Gwalynkus est considéré comme celui qui permit la consolidation de Dorastor en une nation par la diplomatie, la persuasion et l'intimidation. Il épousa Florencia-Sillinhalia, une des dernières Danseuses de la Roue Dorée. Il fit également frapper la première monnaie de Dorastor, basée sur le modèle des pièces de la Passe du Dragon.

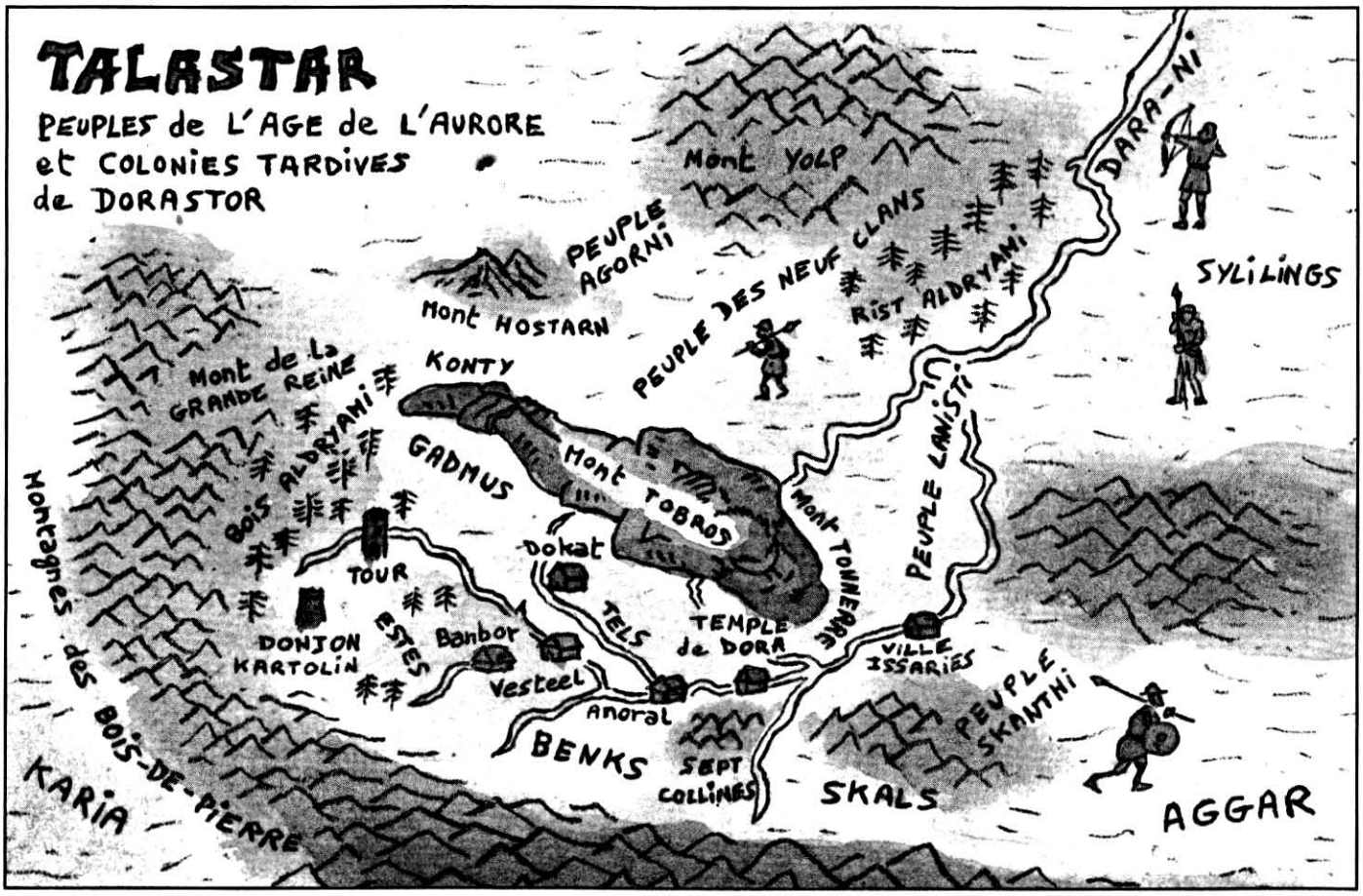
L'Essor du Second Conseil

Aux alentours de 80 ST., le Conseil Mondial rencontra un peuple nordique qui refusa d'embrasser la philosophie du Conseil. Ces cavaliers nomades, nommés «les Chevaucheurs», se vantaient du titre de Fils du Soleil et régnaient sur les «les Mains Marchantes», une race d'esclaves qui travaillaient la terre pour le bon plaisir de leurs seigneurs. Ces gens du nord vénéraient les dieux du soleil, alors que la plupart des peuples du Conseil Mondial reconnaissaient la supériorité d'Orlanth et des Dieux desTempêtes. Rapidement les disputes entre le Conseil et les Fils du Soleil transformèrent les vieilles hostilités mythiques en conflit ouvert.

Cette flambée de violence alarma le Conseil Mondial. Bientôt, les membres du Conseil qui prônaient un discours de paix furent remplacés par les champions des dieux de la guerre. Alors que les incidents devenaient plus fréquents et plus sanglants, les sentiments guerriers se firent plus forts, et en 180 ST., les factions belligérantes rebaptisèrent le Conseil Mondial en Haut Conseil de Genertela, ou Second Conseil. Le siège du conseil fut déplacé en Dorastor où des magies uniques avaient été retrouvées. Beaucoup espéraient associer ces magies à l'effort de guerre. En 200, le Haut Conseil tint une célébration de quinze jours pour marquer le commencement de son règne. Alors que les gens priaient, dansaient et festoyaient, le conseil travaillait à construire une tour qui marquerait son pouvoir et son engagement. En quinze jours, ils firent jaillir du sol une immense montagne, aux parois lisses et scintillantes. Le conseil la nomma Tour de Justice ; et aussi longtemps qu'elle tiendrait, il en serait de même pour leurs terres.

Puis ils tracèrent les plans de leur nouvelle capitale. Les chefs barbares de Ralios leur envoyèrent des présents exotiques. Des Rois amicaux de Péloria expédièrent des richesses et des objets magiques pour flatter le Conseil. Les généraux d'armées envoyèrent des esclaves pour travailler à la construction de la cité.

Les cavaliers nomades, les Enfants du Soleil, formaient un peuple puissant, qui dirigeait les territoires du nord depuis l'aube du temps. En 230, un effort important du Second Conseil prit au piège la cavalerie nomade à la bataille d'Argentium Thri'ile. Les nomades furent massacrés avec férocité. La clé de cette bataille fut les monteurs d'animaux de Prax. C'est pouquoi leurs chefs reçurent des terres en Péloria en récompense de leur courage. C'est ainsi que débutèrent plusieurs dynasties de monteurs d'animaux péloriens. Les quelques Fils du Soleil survivant refusèrent de se rendre, pour retourner à leurs troupeaux, rassembler leurs affaires et abandonner leur terre, pour chevaucher vers l'est en directiob de leurs pâturages ancestraux de Pent.



Expansion et Consolidation

Après le départ du peuple cheval, les anciens esclaves «marchant» instituèrent leurs propres gouvernements. Trois cités le long de la rivière Oslir combinèrent leurs forces, formant la Tripolis Dara Happa.

Toutefois, ils restèrent loyaux envers leurs anciens dieux du soleil, et devaient rapidement s'avèrer envers le Conseil d'aussi formidables adversaires que les cavaliers nomades.

En Ralios, les armées de Dorastor avaient franchi Kartolin, chassé le Peuple Eléphant des collines de Karia et forcé leur chemin à travers Ralios. Là, ils découvrirent une terre qui semblait vide d'humains. Les vallées le long de la rivière étaient inhabitées, et les fermes dorastaniennes poussèrent comme de la mauvaise herbe. Malheureusement, les hautes-terres entourant les vallées étaient bondées de barbares des collines qui surmontèrent rapidement leur peur initiale pour lancer des raids contre les riches fermiers des vallées.

En réponse, les immigrants de Dorastor firent appel à des alliés non-humains pour se défendre. Dans la majorité des terres de l'ouest, les dragonewts avaient disparu depuis longtemps. Pendant cette ère, ils furent réintroduits. Les trolls et les dragonewts trouvèrent les collines de Ralios à leur goût. Le pays fut rapidement infesté de pillards et de contre-pillards. Les cultures trolls et dragonewts évitèrent le contact avec les sociétés humaines, sauf pour servir de mercenaires. Au bout d'un moment, leur implantation atteignit Seshnela.

En 320, les barbares et le peuple de Dorastor (ainsi que ses alliés) concentrèrent de grandes armées conventionnelles et s'affrontèrent à Otkorion lors de la sanglante bataille du Bois de Zebra. Chaque camp espéra la victoire, mais les adversaires épuisés se retirèrent sur des positions défensives. Ils ne devaient plus s'échanger que quelques invectives pendant de nombreuses années.

Aux alentours de 350, l'Alliance Dari émergea en force au centre de Ralios. Cette nation utilisait de nombreux secrets du lointain Second Conseil. Bien que non alliée à Dorastor, l'alliance s'opposa aux barbares des collines. Imitant le Conseil, l'Alliance Dari engagea souvent des mercenaires inhumains, qui n'échouèrent jamais à décourager ses ennemis.

L'Arrêt du Soleil

Alors que le Second Conseil prospérait, des gens provenant des terres lointaines étudièrent les anciens mystères de Dorastor. Les érudits déclarèrent avoir découvert les secrets de l'univers. Guidés par ces érudits, le Second Conseil décida de restaurer la gloire de l'Age d'Or en créant un dieu parfait en tout point, pour tout le monde.

Ce projet ne faisait pas l'unanimité au sein du Conseil. On entendit les échos des rivalités dans le Hall des Demandes, les épées s'entrechoquèrent en Dorastor, et la guerre se propagea dans les provinces éloignées. Les trolls et les dragonewts quittèrent le Second Conseil et furent remplacés par la Tripolis Dara Happa, qui jeta toutes ses ressources dans le succès du projet. Une fois la guerre civile matée par l'efficacité de l'élite militaire, le conseil décrèta la Naissance de la Création.

De grands rituels furent accomplis et des esprits de tous les plans de l'univers furent invoqués. Des signes furent écrits et d'obscurs héritiers sacrifiés. La légende dit que des centaines de milliers d'êtres furent fascinés par la puissance du projet, et que les rites se révélèrent bien plus puissants qu'on n'aurait pu l'imaginer.

En 374, la Genèse de l'Etre Parfait devait atteindre son apogée. Le soleil s'arrêta dans le ciel.

Un poème relate ces événements :

> Alors des mèches noires s'allongèrent nettement dans le ciel, comme d'immenses cordes tressées, comme des crochets tendus vers le soleil. Bientôt nous vîmes un grand filet noir, se tendant pour ramener le soleil sur sa route. La toile se tendit, puis céda, et des ombres étrangères se répandirent sur le sol.
>
> Alors une grande tache sombre s'éleva dans le ciel à la place de la toile. Cette immense tache scintillait d'une lueur enfumée, léchant la face du soleil, le masquant complètement, et plongeant le monde dans une ombre effrayante. Un cri de terreur pure perça le monde, puis la toile de ténèbres s'évanouit et le soleil commença à réapparaître. Les ténèbres disparurent et le soleil se remit à briller, mais il parut à tous plus pâle et plus frêle.

Il y eut une naissance miraculeuse en Dorastor. Osentalka, le Parfait, était né. Les conseillers l'appelèrent Nysalor : la Lumière Blanche. C'était un spectacle merveilleux et un miracle, et sa vénération fut ordonnée sur le champ.

Nysalor et la Grande Illumination

L'Empire Doré régna pendant la vie de Nysalor, qui s'étendit de l'an 374 à 449 ST. Son centre était Dorastor, dans les somptueuses salles de cristal et de faïence, que le peuple nommait la Cité des Miracles. Ici, Nysalor le dieu, demeura parmi les hommes, ses conseillers et ses élèves.

Ce dieu était le conseiller des rois et la main secourable des délaissés. Toutes les histoires font état des remarquables pouvoirs qu'il possédait dès la naissance, et qu'aucun héros ou esprit ne pouvait surpasser. Habituellement, il apparaissait comme un bel adolescent, parfois comme une femme, bien qu'à certains il soit apparût comme un enfant ou un vieillard. La parabole le décrit comme populaire et aimé de tous, connu en personne par nombre de ses disciples, et entouré d'une légende d'anecdotes et d'aphorismes.

Les elfes furent les premiers à embrasser son culte. Les adorateurs du soleil de Dara Happa, les fermiers de leurs sous-états, les nomades à cheval, et même les Porteurs de Lumière, prêtèrent rapidement l'oreille à la doctrine de paix immortelle du culte.

Les prophètes du dieu, appelés les Poseurs d'Enigmes, chantèrent les louanges de l'illumination mystique promise par leur dieu. Quand Nysalor tenait conseil, l'harmonie florissait. Même la voisine Karia, à travers les Bois-de Pierre du sud-ouest fut illuminée par la lueur dorée du dieu de Dorastor.

Mais, d'après les dires, dans Ralios et les terres les plus lointaines de Dorastor, la Lumière Brillante de l'Illumination se ternissait dans l'ombre, et là, les adorateurs de

Note sur la Naissance de Nysalor

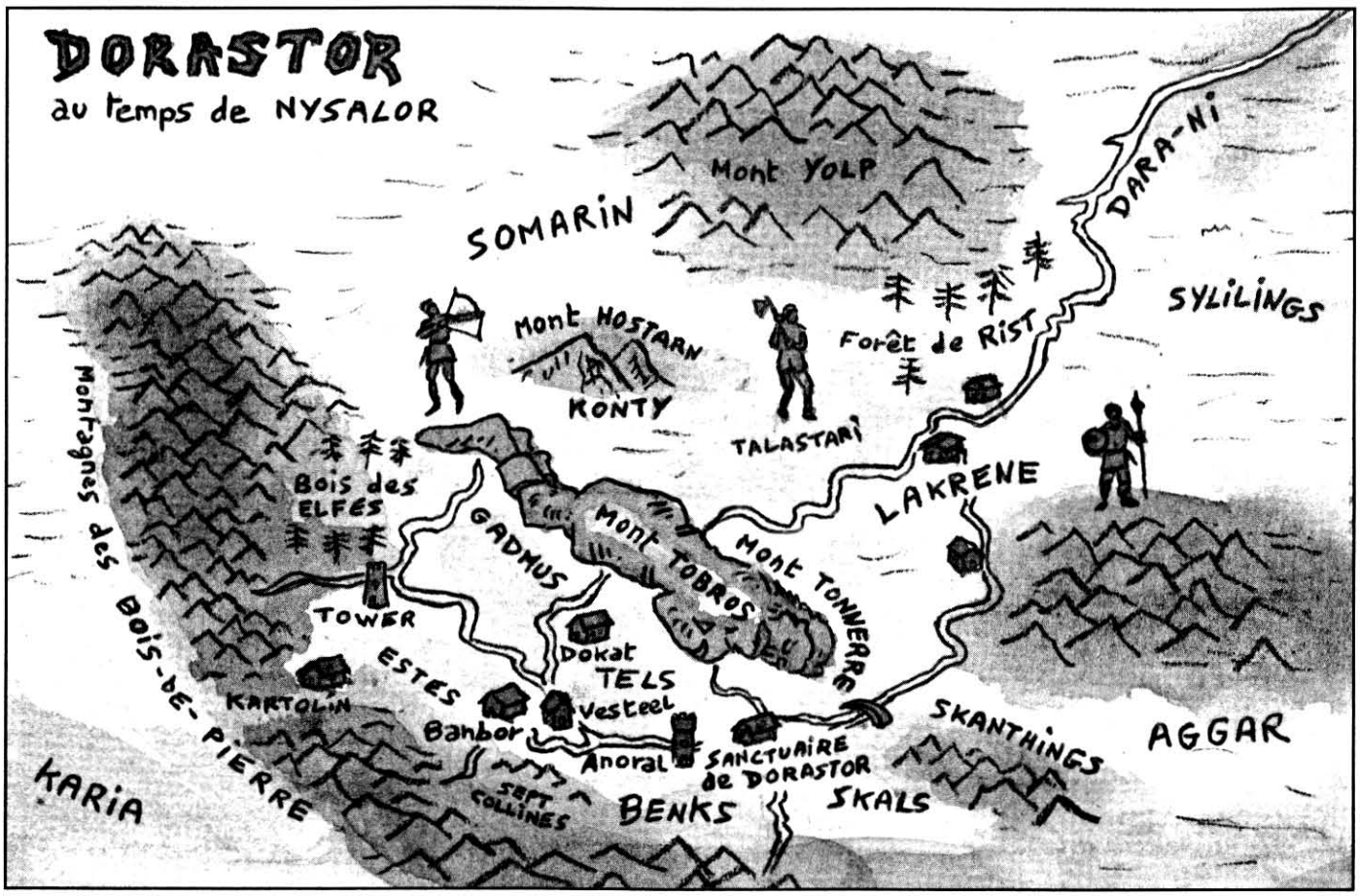
La création de ce dieu est dite avoir causé l'arrêt du mouvement du soleil.

Garanian Aurch, un héros du Second Conseil qu'Ethilrist rencontra dans les Enfers, déclara avoir volé la toile d'Arachne Solara quand elle fut utilisée pour stopper la course de cet astre.

Effectivement, il existe en Ralios une histoire, selon laquelle la déité Arachne Solara fut prise dans sa propre toile par un demi-dieu ennemi à tête de taureau, ce qui est évidemment l'autre version de l'histoire de Garanian. De plus, une histoire mostali raconte que la naissance de Gbaji brisa un levier du mécanisme de la Grande Machine.

Tout ceci indique que le temps lui-même a été changé par la naissance de ce dieu. Le Second Conseil a dû arrêter le temps afin de permettre sa naissance. Ces deux événements paraissent impossibles, même à la lumière des grandes magies pratiquées par la suite.

Mais plus tard, des érudits affirmèrent que cet acte avait réduit la durée du temps, que par la suite, les journées furent raccourcies, de même que la durée de vie des humains. Zzabur, qui fut un cas unique pour son espérance de vie de mortel, confirma ce jugement, mais avec une note moralisatrice : l'avertissement aux hommes de reconnaître les limites du temps plutôt que de se battre contre elles.



Nysalor étaient induits en erreur. Illuminés seulement par le côté sombre de la foi, ses fidèles raliens abusèrent de leurs pouvoirs, pervertissant les rites et n'utilisant leur influence que pour gagner plus de biens matériels. Quand Nysalor apprit ce qui se passait à l'ouest, il déclama son fameux sermon sur la mortalité et la condition humaine, «A la frontière de la Lumière se trouve toujours les Ténèbres». Ce texte tragique a retentit au travers des âges par la bouche, la plume et l'esprit de nombreux philosophes.

Dans ces ténèbres gisaient les graines du désastre, et de ces graines jaillit Arkat le Tueur de Gbaji.

Arkat et les Guerres de Gbaji

Arkat dénonça le dieu brillant Nysalor comme le mauvais visage des ténèbres et le mauvais dieu Gbaji. Il rassembla une armée pour chasser les fidèles de Gbaji des terres de l'ouest. Quand le roi et le conseiller de Tanisor écrivirent à Nysalor, implorant son aide contre les croisés d'Arkat, le Haut Conseil envoya une délégation d'enquêteurs. Choqués par les abysses où avaient sombré leurs alliés, ils retournèrent, désespérés, en Ralios. Tanisor tomba et le Haut Conseil dépêcha des prêtres pour exorciser les ruines, condamnant Tanisor pour ses dépravations, et la blâmant pour sa corruption. C'est ce que nous appelons la Malédiction de Purification.

Mais les peuples de l'ouest, nullement impressionnés par ces protestations d'innocence, marchèrent sur Ralios pour saccager ses cités. Les défenses locales ne résistèrent que brièvement. Les Arkati menèrent une rébellion dans l'arrière-pays et les barbares redescendirent de leurs collines. Le Conseil dépêcha à nouveau des enquêteurs dans les nations de l'Alliance Dari, mais cette fois, ils ne trouvèrent chez les défenseurs aucun signe de culpabilité ou d'hérésie. Le Second Conseil de la Paix de Nysalor se trouva lui-même contraint d'entrer en guerre pour défendre ses alliés raliens contre les croisés arkati. Le général dorastanien Dérinogus Pistol exploita habilement les ressources locales et les tactiques de guérilla pour retarder l'avance des Arkati. Il utilisa également des troupes non-humaines ce qui rendit furieux les armées de l'ouest. Les basse-terres de la rivière devinrent des terres dévastées. Les habitants fuyèrent les coups de mains continuels. La guerre se prolongea en un statu-quo sanglant de raids et d'atrocités jusqu'à ce qu'Arkat accède à des pouvoirs surnaturels. Une série de victoires rapides devait alors modifier rapidement l'équilibre des puissances. Deronigus fut tué, l'alliance Dari brisée et Arkat emmena ses armées à la victoire. Mais l'indomptable forteresse de Kartolin, vieille de trois siècles et maintenant sous son quatrième protecteur, empêcha Arkat, ses armées et sa magie d'entrer en Dorastor, et la guerre sembla figée.

La paix revint dans l'empire doré. Seule Kartolin demeurait sur le qui-vive. Mais le fanatique Arkat ne connut pas le repos.

Rapidement, il construisit une grande flotte pour débarquer en Slontos, aidé par les mécontents qui vivaient non loin des terres sombres. Il marcha sur la Passe du Dragon.

Les trolls qui étaient pourchassés sortirent des ombres et se rejoignirent sa bannière. Le roi inhumain, captif de Gbaji se retourna contre ses ravisseurs et fut tué.

Cela ne dissuada pas les autres Dragonewts, même si dorénavant, ils pouvaient vraiment mourir. L'Empire Doré se trouva confronté à une armée d'invasion composée de trolls et de dragonewts.

Cet Empire défia Arkat et ses fidèles inhumains pendant des années, envoyant armée après armée contre lui. Arkat fut parfois stoppé. Il mena alors plusieurs quêtes héroïques et il en revint avec quelques merveilles nouvelles et dévastatrices. Lors de l'une de ces quêtes héroïques, il gagna l'Epée Imbrisable d'Humakt.

Les succès d'Arkat dans son avance vers le coeur de la pacifique Dorastor alarmèrent de plus en plus la population et ses dirigeants. Les gens paniquèrent, s'accrochant désespérément à n'importe quelle solution, s'ouvrant eux-mêmes aux tentations du côté sombre. Ironiquement, Arkat a donc lui-même transformé un peuple

jusqu'à présent irréprochable en l'empire corrompu qu'il s'etait juré de détruire.

En fin de compte, ce ne fut pas une surprise d'apprendre que l'Empire de la Paix était tombé devant Arkat le Destructeur.

Aucun manuscrit n'ayant survécu aux derniers jours de l'Empire Brillant et les documents récupérés dans les derniers jours de l'empire noir étant indubitablement faux sur de nombreux points, nous devons nous baser sur les légendes orales transmises par les trolls alliés d'Arkat.

La chute des dernières défenses de Dorastor fut soudaine et définitive. Dans les derniers moments du conflit, la tradition veut que la bataille finale entre Arkat et Nysalor se soit réduite à l'affrontement de deux groupes d'inséparables compagnons, chacun d'eux ayant invoqué à son renfort l'aide surnaturelle de valeureux héros et de demi-dieux. Au sommet de la Tour de Justice, au coeur de la Cité des Miracles, les deux adversaires se rencontrèrent seul à seul dans un terrible combat.

La cité fut réduite en poussières empoisonnées, et la plupart des compagnons survivants des deux ennemis furent tués. Seul Arkat émergea des ruines.

La chute de Nysalor fut totale, et toutes ses réalisations furent dénoncées comme le travail de Gbaji le Trompeur. Le dieu calomnié fut alors démembré, et ses restes enterrés sous des tonnes de pierres protégées par de puissants enchantements, et disséminés en de nombreux endroits.

Voilà comment Arkat acheva la destruction de Dorastor. Sa haine et sa colère ne connurent aucune limite. Il répandit du sel sur tout le pays, empoisonna les eaux, puis appela la Malédiction de la Purification.

Il invoqua les dieux pour maudire éternellement la région, empêchant ainsi une quelconque renaissance, magique ou physique. Une histoire troll décrit la puissance de la malédiction d'Arkat :

> **Arkat ordonna aux nombreuses montagnes de gronder et de se retourner ; dans la fournaise de la bataille, la terre se modifia par endroits, ailleurs elle écarta sa chair des horribles combats dont elle avait été témoin. Le terrain fut donc changé pour toujours et aucun des bâtiments des temps anciens ne fut laissé intact.**

La terre resta sinistre et stérile, alors qu'Arkat la quittait par Kartolin avec ses compagnons survivants. Il ne regarda jamais en arrière et ne revint jamais. Après la purification, il n'y eut «aucun mort à enterrer, aucun esprit à hanter, aucun mort-vivant à se traîner d'un pas lourd, aucune vie d'aucune sorte, ni naissante, ni hibernante».

Le Second Age

Les événements ultérieurs de Dorastor sont obscurs aux yeux des historiens. On ne possède aucun document. Dorastor et les terres environnantes furent réduites à un vaste désert.

Le bassin fertile du centre de Dorastor s'était transformé en un vaste lac de boue et de cendre. Les étapes du processus de dsetruction de Dorastor peuvent avoir inclu les maladies, la peste, les pogroms, les démons, les malédictions, les fléaux magiques, les éruptions des volcans des Monts Tobros et les nuages de cendres.

Tous les indices laissent à penser que les humains disparurent de Dorastor en moins d'une génération après la défaite de Nysalor et la destruction de la Cité des Miracles.

Seuls les Aldryamis des Bois du Buisson Empoisonné affirment être restés en Dorastor en dépit de la puissante malédiction d'Arkat, mais les documents qu'ils pourraient posséder sont interdits aux étrangers.

En Ralios, Arkat créa l'Empire Sombre, le précurseur de l'Alliance Stygienne. La saga de cette civilisation n'est pas racontée ici, et chaque historien juge différemment ses actes et ses crimes. L'Empire Sombre tomba sous les coups des Jrusteli et des Seshnegi au huitième siècle et ses secrets furent pillés.

Un érudit dont le nom s'est perdu au cours de l'histoire a développé la thèse selon laquelle Arkat a dissimulé la clé de la puissance de l'Empire Sombre sous la malédiction de Dorastor.

Il équipa une grande expédition et la conduisit dans les terres dévastées de Dorastor, afin d'explorer les ruines de la Tour de Nysalor, la cité de Dokat et tous les mystères des campagnes sans vie des alentours. Le destin de cette expédition est inconnu, car elle n'en est jamais revenue.

En dépit de la malédiction d'Arkat, nous trouvons les premiers signes d'une renaissance en Dorastor au huitième siècle. Dans les histoires des barbares talastari, nous trouvons des références à des prêtres orlanthi qui, portés par les vents, ont explorés la région. Les observateurs font état d'étranges cultures à flanc de colline et de drainages, de petits êtres se déplaçant rapidement et d'étranges cris dans les ténèbres. En 824, Balarzak Aile de Cuir, un adorateur du dragon de Tarsh guida ses compagnons pour récupérer de la cendre et de l'eau dans ces ruines. Ils déclarèrent avoir aperçu d'énormes formes se déplaçant dans la nuit, et avoir subi un terrifiant tremblement de la terre, pulsant comme un coeur paniqué, pendant de nombreuses minutes. Si Balarzak et ses compagnons revinrent tous en bonne santé, ils moururent tous au cours des trois années qui suivirent. Aucune de ces morts ne fut naturelle. Chacun avait des bulles de sang sur les lèvres.

Aux alentours de 850, le peuple loup telmori atteignit les frontières nord-ouest de Dorastor. Là, leur chef Nangtali exhorta sa tribu à pénétrer sur ces terres et à en prendre possession.

Les elfes du Buisson Empoisonné les invitèrent à occuper le haut plateau désert qui porte aujourd'hui le nom de Nangtali, et partagèrent avec eux les légendes de cette région.

C'est durant cette période que les terres orlanthi voisines virent éclore une flore et une faune étrange au coeur de Dorasta. Ralzakark et ses armées de broos sont sans doute entrer en Dorastor pendant cette période, car nous le trouvons lui et ses bestiales légions établis à Fort Courroux en ce début du Troisième Age.

Selon certains témoignages, la Désolation du Pays Malade, qui faisait autrefois partie des Bois du Buisson Empoisonné, a été créée lorsque Ralzakark brûla la région après une dispute avec les elfes, au début du huitième siècle.

Arkat le Destructeur

Deux fameux héros talastari, Turvoy l'Etranger et Hardral l'Urox Volant, pénétrèrent en Dorastor en 857 pour répéter les aventures de Balarzak. Ils en ressortirent l'année suivante en temps que *draugr*.

Aux alentours de 1100 des pillards broos furent repérés dans le Talastar voisin. En 1104, une armée de Broos sous le commandement d'un héros nommé Ragnaglar ou Ralzakark, s'embarqua pour un grand raid hors de Dorastor, ravageant Talastar et ses basses provinces et causant de grandes destructions jusqu'à ce que les forces combinées de Talastar, Dara-Ni, Lakrene et Dara Happa détruisent l'armée broo à la bataille d'Arc Boeuf en 1107 et repoussent les rescapés jusqu'en Dorastor. Les raisons de ce raid sont obscures. Famine, luxure, guerre sainte, désir de pillage et recherche de bétail peuvent l'expliquer, mais ce n'est pas sûr.

Le Troisième Age

En ce début de Troisième Age, l'amitié naissante entre les Telmori et les elfes du Buisson Empoisonné dégénéra en guerre. Deux migrations importantes en Dorastor datent de cette période, chacune résultant des activités de l'Empire Lunar grandissant. La première fut celle du Sultan Fou et la seconde celle des elfes de Rist.

Le Sultan Fou règne sur une bande de créatures du chaos rendues folles par l'apparition de la Chauve-Souris Pourpre à la Première Bataille du Chaos en 1232. La plupart des amis et ennemis de la Déesse Rouge, ne purent résister à l'effort mental et spirituel du conflit et devinrent définitivement fous. Pendant des années, le Sultan Fou et ses déments se sont déplacés en Péloria, élaborant constamment de nouveaux pouvoirs et ne laissant que ruines sur les terres qu'ils traversaient. En 1253, ils furent repoussés en Dorastor, où les suivants humains du Sultan dégénérèrent et se transformèrent en les pathétiques Peaux-Grises qui peuplent le pays comme des animaux et fournissent de la nourriture intelligente à un grand nombre de créatures. Selon les Talastari, le Sultan Fou vit toujours et revendique Dorastor dans son intégralité comme son domaine.

En 1296, les Lunars libérèrent la Brûlure de la Lune sur la forêt des elfes de Rist. De grandes gouttes de feu pourpre s'abattirent alors du ciel sur Rist, réduisant même leur grand arbre à un tas de cendre. Les elfes avaient été avertis et avaient préparé de la magie pour se protéger ainsi que leurs arbres, mais seuls quelques-uns survécurent. Les elfes de Rist tuèrent les premiers Lunars ayant atteint leurs terres réduites en cendre, puis ils marchèrent vers le sud, pour arriver en Dorastor en 1297 et s'installer dans les forêts actuellement nommées Bois d'Enfer. Ces elfes, remplis d'amertume suite aux mauvais traitements subis aux mains des Lunars, sont extrêmement vicieux et néfastes. Ils prennent plaisir à torturer et massacrer les humains, encore plus que les trolls et les nains.

A partir de 1100, les raids périodiques des broos et des enfants du chaos hors de Dorastor devinrent des incidents communs en Talastar et en Skanthi. Trois grands raids furent particulièrement terribles. En 1297, le héros du chaos nommé Undranda guida les broos et les monstruosités du chaos à travers Talastar et les basse-terres. Ils dévastèrent les régions alentours et, bien que harcelés par les armées locales, ils se retirèrent sans encombre en Dorastor en 1300. Les forces défensives, épuisées et réticentes à l'idée d'entrer en Dorastor, établirent des patrouilles régulières le long de la frontière sud de Talastar. Le monstre Haronzangal et une armée du chaos quittèrent Dorastor pour Bilini en 1434, mais le roi Arkal défia la bête en combat singulier et la tua. Privée de chef, l'armée du chaos se retira précipitamment en Dorastor. En 1608, Wowandor et les monteurs de loups émergèrent de Dorastor à la tête d'une horde du chaos. Ce raid fut si rapide que les défenseurs ne purent jamais provoquer Wowandor en bataille et il revint en Dorastor avec ses forces intactes.

En 1580, des envoyés de l'empire Lunar conclurent un traité avec Ralzakark, roi de Dorastor. Ce traité autorise deux fois par an le passage d'une caravane le long d'un corridor entre le Fort du Vieux Loup et Château Kartolin. Il a également permis l'établissement de deux postes de commerce Etyries en Dorastor, le premier au Dernier Fort d'Arkat et le second à l'auberge de Dorastor.

Histoire de Talastar

Cette partie décrit l'histoire de Talastar de l'Age de l'Aurore à nos jours.

L'Age de l'Aurore (0-450)

Au cours du premier siècle de l'Age de l'Aurore, des missionnaires theyalans atteignirent Talastar, à la recherche des peuples qui n'avaient pas encore entendu le chant du Nouvel Age ou la naissance du Temps.

Ils trouvèrent quatre peuples dans les forêts hautes de la Montagne du Tonnerre : les Skanthi, en Aggar et autour du Mont de l'Ombre ; les Lakinsti, le long de la rivière Erinflarth ; les Neufs Clans composés chacun de trois créatures sauvages différentes ; et les Agorni, un peuple timide du Mont Hostarn.

Un des noms que nous connaissons est celui de Kentyl, le premier bandit qui se cacha dans les collines qui portent aujourd'hui son nom. Le roi Hostarn le Chasseur octroya cette terre comme refuge à tous ceux suffisamment désespérés pour venir y vivre.

Le peuple local accueillit amicalement les manières des Porteurs de Lumière et intégra leurs croyances dans les coutumes locales. La vie devint plus facile et meilleure après la venue du Peuple de l'Aube, et les populations se développèrent. Les échanges de biens et d'idées augmentèrent grâce aux rituels d'Orlanth et au langage des prêtres d'Issaries.

A ce moment, Dorastor était connu comme une vaste étendue sauvage vide de presque toute humanité, seulement peuplée d'aldryami. Mais Kalasmas Kortalosson s'installa sur cette terre et un siècle plus tard Dorastor se transforma en une terre civilisée et prospère, qui devint bientôt le centre du Second Conseil, successeur de l'Empire Flamboyant de Nysalor.

Au fur et à mesure que les fortunes des terres fertiles du coeur de Dorastor grandissaient, les clans des collines voisines de Talastar bénéficiaient, d'une certaine façon, du commerce et des communications. Toutefois, ils restèrent des barbares hors des affaires des royaumes civilisés de Dorastor et de Ralios.

Ils s'accrochèrent avec ténacité à leur religion et culture orlanthi. Ils élevaient leurs troupeaux et vivaient dans des villages situés à flanc de colline, alors que leurs cousins de Dorastor se lançaient dans les cultures intensives et la vie urbaine. Les Talastari furent ainsi peu influencés par l'essor de Nysalor et de ses doctrines pacifistes.

A l'inverse, les peuples thelayans qui s'installèrent dans la vallée fertile de l'Erinflarth, étaient spirituellement plus proches des cultures de Dorastor et de Ralios. Les basses-terres le long des 250 km de la rivière située au nord de Dorastor, furent appelées Lakrene.

C'est là que vivait une confédération de tribus et de clans sous le conseil d'un gouvernement thelayan. Son seigneur de la guerre était généralement un descendant de Kulebras, fils de Gwalynkus le grand et porteur de l'héritage magique : l'épée Brisefer. Plus au nord, le royaume de Somarin s'enrichit grâce au contrôle des routes commerciales de Péloria.

A l'est, on pouvait trouver les tribus des Skanthi et des Sylili ; à l'ouest la Confédération Talastari. Dara-ni, à une centaine de kilomètres au nord de Lakrene, constituait une région tampon qui a souvent changé de main lors des guerres entre les Thelayans et les Daras Happas.

Sur le plan politique, les tribus talastari suivirent plus ou moins la Confédération Lakrene, elle-même très proche de la politique

Thèmes Futurs en Histoire Régionale

Talastar et l'Empire : à présent, les clans Orlanthi des collines ne représentent plus aucune menace pour l'empire, et sont peu tentants. Les conquêtes humaines et l'extension économique en Anadiki, Talastar, Skanthi et Aggar excèdent de loin les bénéfices des tributs, des exploitations ou installations.

Les sept tribus sont divisées entre les factions des Conciliateurs et des Traditionalistes. Le temps et les bénéfices de la culture impériale pourraient finalement séduire les Orlanthi des hautes-terres, et les amener à embrasser la voie Lunar, à l'instar des Orlanthi des basses-terres de Lakrene et de Dara-Ni qui ont accepté la Déesse Rouge.

Toutefois, les braises de la rébellion existent toujours dans la terre d'Heort et Sartar. Si elles devaient s'enflammer et qu'un chef orlanthi se lève dans la Passe du Dragon, le danger que les clans orlanthi des collines au nord des Bois-de-Pierre puissent s'unir contre l'empire existe. Ces clans ne pourraient jamais affronter seuls les armées lunars en bataille rangée, mais celles-ci sont déjà réparties le long des frontières et n'importe quel événement pourrait dangereusement affaiblir la poigne d'un empire déjà très étendu.

Le mystère de Ralzakark : que prépare Ralzakark pour son armée grandissante de broos entraînés et équipés pour la guerre ?

Du fait de la croyance selon laquelle Ralzakark peut prendre de nombreuses formes ; peut-être avait-il pris les traits de Ragnaglar, d'Undranda et de Wowandor qui guidèrent le chaos en Talastar, Lakrene et au-delà dans les siècles derniers ? Si c'est le cas, nous observons ce qui suit : après chaque invasion, les forces du chaos deviennent plus rapides dans leurs raids et plus agiles pour esquiver leurs poursuivants. Ralzakark élabore-t-il une politique de raids périodiques et de retraites rapides en Dorastor où il est à l'abri d'une quelconque poursuite ?

La plupart des envahisseurs visent à conquérir et à annexer des terres, mais il semble que les raids du chaos hors de Dorastor ne poursuivent pas cet objectif. Le pillage et le viol peuvent expliquer ces raids, mais Ralzakark n'aurait-il pas une autre ambition à long terme derrière ces massacres, à priori aveugles.

Ralzakark et l'Empire ont signé un traité qui profite à chacun. Il parait évident qu'une alliance militaire offrirait les mêmes avantages. L'énigme est : que veut Ralzakark ? Il est en sécurité, car aucune armée saine d'esprit ne pénétrerait sur ces terres maudites. Il ne contrarie pas les ambitions impériales, du moins pas pour l'instant. Dans son immortalité apparente et son énorme puissance temporelle et magique, Ralzakark rivalise avec la Déesse et l'Empereur Rouge ; il est difficile pour les mortels d'imaginer ses motivations, et encore moins de comprendre sa politique.

L'Ours-Loup et le réveil de Dorastor : les légendes du Peuple du Sanctuaire de Dorasta suggèrent que lorsque l'Ours-Loup sortira de son hibernation au coeur de la faille de Dorasta, l'ancienne gloire de Dorastor sera rétablie. Les adorateurs de Nysalor peuvent rêver au retour du Royaume de la Paix et de l'Empire Flamboyant. Les ennemis du chaos peuvent craindre un nouveau flot de corruption en provenance de Dorastor.

Toutefois, il semble possible que l'Ours-Loup soit déjà réveillé et que les événements récents illustrent la puissance grandissante et la vitalité de Dorastor. Qui a bien pu réveiller l'Ours-Loup et quelle forme a-t-il pu prendre à son réveil?

Les Erudits de l'Ambigu sont habituellement les premiers suspectés dans tous les coups fourrés qui agitent Glorantha. Toutefois, les Arkati, les elfes de Bois d'Enfer et du Buisson Empoisonné, les dragons, les sorciers occidentaux, et même Sheng Seleris sont parfois mentionnés comme des coupables possibles.

Il est plus difficile de déterminer quelle forme ce renouveau a pu prendre. La réponse possible fut ce précoce retour de la vie en Dorastor, rapportée au 8ème siècle. Toutefois, ce n'est peut-être rien d'autre que la renaissance des cycles naturels sur une terre dévastée.

Une autre spéculation courante est la suivante : Ralzakark est l'Ours-Loup ou il l'a lui-même réveillé, et la grande variété de nouvelles formes de vie perverties en Dorastor est la preuve d'une inspiration surnaturelle des principes vitaux de la terre.

Est-ce que l'Ours-Loup est réveillé ? Si oui, qu'est-ce ? Comment peut-il affecter les événements de Dorastor ? Et s'il n'est pas réveillé, comment peut-on empêcher qu'il le soit ? Ce sont des questions auxquelles bon nombre de personnes voudraient pouvoir répondre.

Peut-être que le peuple du Sanctuaire de Dorasta peut répondre à ces questions (bien que jusqu'à présent il ait toujours insisté sur le fait que l'Ours-Loup dort toujours et qu'il ne sait pas comment il peut être réveillé).

Peut-être qu'une visite de la Faille de Dorasta pourrait apporter des réponses. Ralzakark ou ceux qui ont sa confiance peuvent connaître la vérité, mais il est peu probable qu'il donne des informations à ce sujet. D'autres résidents installés depuis longtemps en Dorastor, comme les elfes et les Telmori, peuvent aussi avoir des indices sur ce mystère.

Bien sûr, de nombreux sceptiques notent que comme la plupart des prophéties, l'histoire de l'Ours-Loup n'a peut-être aucun sens.

de Dorastor. Sur le plan religieux, les fermiers des basses-terres de Lakrene adoptèrent allègrement les doctrines de Nysalor, alors que les hommes des collines talastari et skanthi s'accrochèrent à leurs traditions orlanthi.

En même temps que florissait Dorastor, les tribus orlanthi des collines et de Lakrene se mirent à prospérer. Les Guerres de Gbaji, qui se déroulaient très loin derrière les montagnes, n'affectèrent pas la plupart des fidèles de Nysalor. Une fois les terres occidentales perdues au début de l'an 400 et que le commerce se ralentit, beaucoup de gens pleurèrent la perte des vins tanisoriens. Il est certain que l'armée manifesta son mécontement lorsque le fer n'arriva plus. Mais les terres de ces gens restaient intactes, et même les hommes des tribus des collines étaient gras et pacifiques. Personne ne pouvait prendre au sérieux des troubles-fêtes comme les Gangs Libres. Quand les armées d'Arkat eurent établi en vain le siège devant la Passe de Kartolin pendant une dizaine d'années, peu imaginèrent que les Guerres de Gbaji les atteindraient un jour.

Quand les fermiers de Lakrene et les hommes des collines talastari entendirent qu'Arkat et son armée de trolls, dragonewts et heortlings convergeaient vers la Passe du Dragon, le Conseil réalisa que la guerre s'abatterait bientôt sur ses propres terres. Des murs entourèrent les cités de Lakrene ; le pays se couvrit de nombreux châteaux comme en Dorastor. Les clans des collines se réunirent en conseil et jurèrent de tenir ensemble contre la horde inhumaine et son terrible chef.

Il y avait toujours l'espoir de voir fondre les Arkati avant qu'ils n'atteignent les frontières de l'Empire Flamboyant. Mais l'armée destructrice allait toujours de l'avant. Elle essuyait parfois des revers, mais s'approchait toujours plus des terres pacifiques de Nysalor. De nombreuses troupes se séparèrent pour occuper les terres le long de la marche, alors que les colonnes principales progressaient vers le Trou d'Eau d'Erinflarth (ouverture maritime) et Dorastor.

L'espoir s'évanouit, lorsque le royaume de Lakrene tomba en une journée devant Vorwaha Seigneur Bison, un monstrueux roi dont les troupes ravageaient et réduisaient à l'état de ruines les constructions des hommes. Il avait rencontré le meilleur champion du royaume, Orlankor Epée d'Argent, un seigneur de la mort, sur les berges de l'Erinflarth devant ses troupes assemblées. Epée d'Argent tomba raide mort ce jour là. Vorwaha collecta des tributs pour son compte et celui d'Arkat, puis conduisit son armée en aval de la rivière pour ravager le Dara Happa. Lakrene et ses voisins payèrent leur tribut. Seuls quelques assassins et mercenaires s'attaquèrent à Lakrene, alors que Nysalor et Arkat décidaient de se rencontrer et de se battre.

Les clans des collines de Talastar n'étaient pas aussi riches. Les principales colonnes des armées d'Arkat se répandirent le long des vallées de l'Erinflarth, à travers les terres talastari et tkanthi, sur le chemin de Dorastor. Les résistants furent balayés. Les colonnes de flanc de l'armée d'invasion furent envoyées pour détruire les fortins situés le long de la route dans les collines. Des flots de réfugiés désespérés fuyèrent vers l'ouest, en direction d' Anadiki.

En 450, Arkat détruisit Dorastor : il ne laissa derrière lui, que des ruines de ces splendides terres. Ses habitants furent massacrés, son sol empoisonné, ses rivières polluées et son esprit diminué de façon irréversible. Les clans des collines de Tarastar furent battus et s'abaissèrent devant les armées d'Arkat. Lakrene devint un royaume en disgrâce, qui devait payer tribut. C'était la fin de l'Empire Doré ; il laissait place à une ombre difforme et couverte de cicatrices.

Les Tribus Indépendantes (450-854)

Après la destruction de Dorastor, tout Talastar fut en proie aux troubles. L'Empire Dara Happa des basse-terres s'organisa le premier, et ses armées s'emparèrent de Darjiin, puis de Dara-Ni. Le royaume de Lakrene, réduit à une bande de fermiers regroupés autour des cités de Voranel, d'Urnandle et d'Endeel, maintenait difficilement une indépendance toute relative.

Les Talastari, affaiblis, furent dispersés le long des vallées de la rivière principale. Ils formaient les sept tribus qui entouraient Lakrene : Tenlings, Vosdalings, Linstings, Arkablings, Bilings, Ulredings et Skanthings. Ces tribus fournissaient des marchés, des mercenaires et des alliés en cas d'urgence, à chaque menace d'invasion venant du nord. Derrière les collines de Talastar, se trouvaient, en Anadiki, les deux confédérations, celles des Vesgarings et des Nungarings.

Pendant les 400 années qui suivirent, les tribus de Talastar connurent une relative stabilité. Leurs terres étaient trop difficiles d'accès, ou sans valeur pour être envahies par les puissances des basses-terres, et aucune de ces tribus ou de ces confédérations ne fut capable de dominer ses voisins pendant quelques générations. Mais là où les moyens militaires avaient échoué, la conquête économique réussit. Grâce à la poterie ou à l'habillement, les styles d'armure ou d'épée, ils finirent par ressembler plus à leurs ennemis Dara Happan qu'à leurs cousins de la Passe du Dragon.

Si le climat politique et magique fut pour l'essentiel stable tout au long de cette période, quelques événements importants se produisirent.

Personne ne sait quand, pourquoi et comment, mais, dans un certain sens, la terre qu'Arkat avait maudite revint à la vie. Les vols annuels des chefs et des prêtres Orlanthi firent état du retour de quelques couleurs au milieu des cendres qui couvraient le pays. Une seule expédition traversa la Passe de Kartolin en 798. Parandus Orkippus relata l'existence d'elfes dans les forêts. Ils avaient survécu aux abords de la vaste Plaine de Cendres que fut autrefois le bassin fertile de Dorastor. Un grand feu se déclara au cours de l'an 800, nommé «la Tâche d'Huile» à cause des nuages de fumée noire qui obscurcirent Dorastor pendant des semaines. Quand le vent souffla, très étrangement, la fumée se déplaca lentement, comme réticente à l'idée de se disperser. Presque tout le monde y vit un mauvais présage. Une génération plus tard, l'arrivée d'un peuple de Chevaucheurs de Dragons venant de l'Empire des Amis des Wyrms confirma ce mauvais présage. En 824, une grande expédition de l'Empire des Amis des Wyrms dirigée par l'érudit et le sage Balarzak Ailes de Cuir, gagna Dorastor. Ils disaient que la vie revenait, mais pas la vie comme on pouvait la percevoir communément, que ce soit avec les sens humains primitifs ou leurs nouveaux esprits draconiques.

Le Rapport d'un Prêtre d'Irripi Ontor

Ce qui suit est un résumé du rapport d'un prêtre d'Irripi Ontor par le Bureau Impérial des Affaires Provinciales du palais du Sultan à Thubana, en Sylila. Alors qu'il voyageait vers le sud depuis Fort Courroux avec la caravane annuelle, ce prêtre offrit ses services à un important groupe d'aventuriers faisant une excursion à travers les collines et la forêt du Bois d'Enfer. Les remerciements et l'introduction ont été supprimés.

Lettre d'Augustinius le Sage Rouge au Grand Libraire de Thubana :

... Pendant notre voyage nous avons observé de nombreuses variétés de végétation chaotique et malade. Les adorateurs d'Urox ont immédiatement insisté pour détruire (1%) un spécimen de chacune des plantes que nous avions rencontré pendant la première journée. Comme nous nous enfoncions plus profondément en Dorastor, ce pourcentage s'est élevé à, peut-être, un pour vingt. La majorité de ces plantes paraissaient peu différentes de leurs voisines, mais certaines étaient clairement chaotiques et d'autres durent être vigoureusement combattues. Nous avons perdu quelques animaux de bâts du fait de ces plantes tellement chaotiques et surtout du fait des plantes carnivores et empoisonnées, non-chaotiques. Alors que nous avions quitté les collines du Pays Malade et que nous avions pénétré dans une région très boisée, il apparut évident que la plus grande part de la végétation dangereuse avait été plantée et cultivée, sans doute pour effrayer ou blesser les intrus.

De plus, en de nombreuses occasions, nos éclaireurs tombèrent dans des embuscades et furent frappés par des flèches cultivées et non fabriquées. Certaines flèches déposaient du venin ou des parasites dans les blessures. J'ai gardé quelques spécimens pour les étudier, et je vous expédierai un rapport plus complet dès que possible.

En me basant sur les écrits de l'expédition de Carmania en 1592 S.T, qui décrivent avec force détails les formes de vie végétales rencontrées, je pense qu'il y a eu une importante altération de la végétation de Dorastor depuis cette date. Alors que l'expédition carmanienne ne rencontra que peu de plantes chaotiques le long de la route, les plantes agressives que j'ai répertoriées pendant ce voyage sont généralement plus vindicatives et plus impressionnantes. Je n'ai observé que peu des espèces décrites par l'expédition carmanienne. La plupart de mes spécimens apparaissent représenter des espèces entièrement nouvelles, et l'abondance et la variété des nouvelles formes de la flore est stupéfiante. Je pense que la structure néfaste de ces nouvelles espèces a été créée et cultivée par la magie. De futures études devront confirmer une telle supposition.

Mon hypothèse est la suivante : la végétation hostile du sud de Dorastor a été développée et entretenue par les exilés aldryami venus du Rist et par leurs descendants. J'espère démontrer la véracité de cette hypothèse dans mon prochain courrier à l'Académie. Je porte ceci à votre attention, car les elfes du Rist ont beaucoup souffert aux mains des impériaux. On peut aisément imaginé qu'ils poursuivent une stratégie cohérente hostile à l'Empire.

J'ai également constaté que les grottes habitées par les chasseurs de têtes krjalki sont défendues par une végétation très hostile. Ceci peut impliquer une coopération jusqu'à présent inconnue entre les Aldryami du Rist et les démoniaques Krjalki.

Je fais officiellement la requête d'être autorisé à accéder aux archives interdites du Rist, gardées à la librairie impériale de la Croix de Mirin. Je pense que la révélation de tels documents dans les circonstances actuelles est importante. Je suis, bien sûr, d'accord pour prêter serment de confidentialité, afin de protéger les secrets de ces archives qui pourraient affecter notre sécurité. Je crois qu'en fait, il y a une communauté aldryami active dans le sud de Dorastor et que ce clan a des inimitiés envers l'Empire. Ces elfes pourraient bien représenter une plus grande menace envers les intérêts impériaux que n'importe quel autre habitant de Dorastor, à l'exception de Ralzakark lui-même. Je vous prie de prendre une décision rapide à ce sujet.

Au service du Fils de la Lune et de la Vérité, (signé) Augustinius Todflax

Années de Paix et de Troubles (850-1220)

Aux alentours de 850, Lakrene tomba sous le joug économique et politique de l'Empire des Amis des Wyrms. Lakrene obtint le statut de «percepteur» pour Talastar, et le peuple civilisé des cités étendit son contrôle sur les sept tribus.

Sans affrontement, mais avec une certaine réticence, les Talasari acceptèrent ; d'une part pour leur sécurité et les gains matériels de la civilisation, et d'autre part parce qu'ils devinrent percepteurs des Anadiki, qui devinrent, à leur tour les percepteurs de Brolia. Les germes de la révolution contre l'Empire se trouvaient sous cet amas de taxes et d'impôts.

Les tribus traditionnalistes des collines de Brolia, d'Anadiki et de Talastar menèrent la révolte, cherchant à réaffirmer leur indépendance et asseoir les anciens cultes d'Orlanth. A Lakrene, de nombreuses cités furent pillées et rasées, Orlanth ne construisant pas de cités.

L'Empire se mobilisa pour étouffer la rébellion, mais concentra ses opérations dans les basses-terres, hésitant à engager la campagne dans le pays talastari hostile. A la place, l'Empire des Amis des Wyrms dépêcha son arme la plus redoutée sur les Talastari : les dragons.

Le héros carmanien Sire Javinu et ses compagnons prouvèrent leur amitié et leur valeur car ils démonisèrent les dragons, les tuèrent et sauvèrent ainsi les tribus.

Des générations plus tard, les têtes brûlées, les assassins et les fauteurs de troubles de Talastar suivirent la révolte vers l'est, se rapprochant de la Passe du Dragon. En 1100, une armée talastari se nommant elle-même les Fils de Javinu prirent par à la Guerre des Tueries Draconiques. Elle portait en elle des histoires d'Orlanthi tuant des dragons. Cette guerre les consuma tous, pas un n'en est revenu.

Aux alentours de 1100, des groupes de plus en plus important de broos accompagnés d'autres créatures furent repérés en Talastar. On crut d'abord à des visions de vieux vigiles alcooliques, en poste le long des frontières de Dorastor. En fait, il s'agissait des signes avant-coureurs des nouvelles Guerres du Chaos.

Les invasions commençèrent au printemps 1104. Commandées par un grand héros broo, connu suivant les sources comme Ralzakark ou Ragnaglar, des hordes de créatures difformes déferlèrent par le Trou d'Eau d'Erinflarth sur le territoire des Bilini.

Ils se répandirent lentement et engloutirent l'ensemble des terres cultivées. En 1105, les hordes chaotiques balayèrent Dara-Ni. En 1106, l'Oslir fut pollué par de amas de gorps filandreux. Les poissons naquirent avec des tentacules fibreuses et des abcés noirs et purulents. Avec ses armées déployées dans la Passe du Dragon (dont elles ne devaient jamais revenir), il n'y avait plus personne pour défendre le pays.

Mais en 1107, les armées Dara Happan et leurs prêtres entrèrent en Dara-Ni pour combattre les envahisseurs du Chaos. Certains disent que les armées du Chaos étaient déjà affaiblies et dispersées, ou qu'elles battaient en retraite, après avoir accompli on ne sait quel mystérieux dessein.

Comme partout en Péloria, les Dara Happan repoussèrent les hordes du Chaos loin des terres civilisées. Is prirent en embuscade et massacrèrent les hordes du Chaos à la Bataille d'Arc Boeuf, tuant le héros broo et capturant de nombreux trophés. Les quelques survivants fuirent au travers des terres bilinis pour rentrer en Dorastor. Ils causèrent sur leur passage plus de ravages que l'invasion n'en avait provoquée.

Il s'ensuivit un siècle de paix dans la région saignée à blanc. Les grandes cités des basses-terres furent reconstruites et l'influence de la culture et de la religion Dara Happa se fit ressentir plus vigoureuse et persuasive que par le passé.

L'Essor de l'Empire Lunar (1220-1375)

A l'instar du reste du monde, l'essor de la Déesse Rouge inquiéta et emplit de confusion les devins de Talastar. Quand elle n'était encore qu'une humaine et qu'elle conduisait personnellement ses armées, les conseils de Talastar furent troublés, irrésolus, et aucune action concertée ne put être décidée. Différentes tribus ont souvent envoyé des mercenaires pour aider chaque camp dans la guerre. C'est ce qui advint pendant la conquête de Dara Happa et de Carmania.

Les héros talastari suivirent naturellement Orlanth pendant la Bataille du ChâteauBleu. Par la suite, la Déesse Rouge se vit accorder la divinité sans discussion, et tout le monde fut sommé de prendre position quant à ses dieux. Alors que les habitants des basses-terres de Dara-Ni et de Dara Happa adoptèrent avec le temps la voie lunar, les tribus de Talastar choisirent de garder leurs anciennes traditions orlanthi. Mais les Talastari ne s'embarrassaient pas de considérations religieuses lorsqu'un bon combat s'annonçait. C'est pourquoi leurs unités se battirent pour les deux camps lors de la révolte Dara Happan, de la rébellion de Jannisor et en de nombreuses occasions.

C'est en 1296 que l'Empire Lunar eu son premier réel impact sur Talastar. C'est alors que les survivants aldryami au sortilège de Brûle-Lune quittèrent Rist pour remonter la rivière en abandonnant les corps de leurs compatriotes végétaux. Aucune tribu n'essaya de les arrêter, et les elfes s'enfoncèrent en Dorastor.

Apparemment, les elfes ont causé de nombreux troubles quand ils ont atteint l'embouchure de la rivière. En effet, plus tard dans l'année, une horde de créatures rampantes sortit de Dorastor. Elle était guidée par une entité se faisant appeler Undranda. Elle chevauchait une monture terrifiante. Finalement, ces choses furent détruites, mais Undranda et quelques uns de ses compagnons jouèrent au chat et à la souris avec les guerriers talastari avant de réussir à rentrer en Dorastor quelques années plus tard.

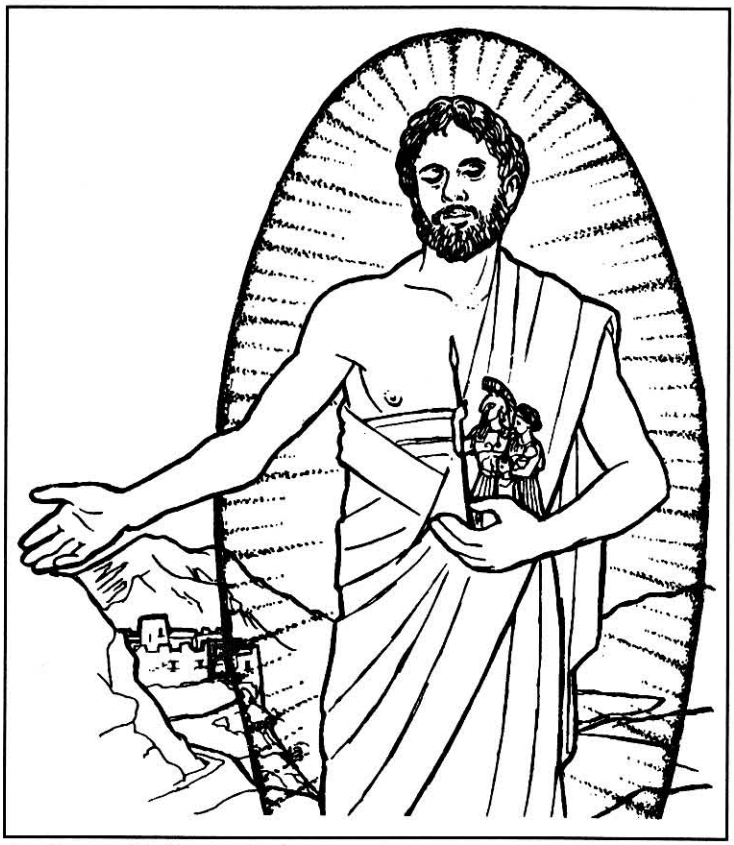
En 1326, l'Empereur Rouge fit quelque chose de très inhabituel : il accorda le statut de Sultanat Impérial aux terres étrangères de Sylila. Cette région n'avait été unifiée que depuis quelques années par Hwarin Dalthippa et Ingkot Hache et Demi. D'autres régions conquises depuis bien plus longtemps et beaucoup plus amicales envers l'Empereur n'avaient pas encore obtenu ce statut. Cette décision causa quelques dissensions parmi les nobles lunars qui demandèrent audience à l'Empereur. Quand Hwarin Dalthippa et Ingkot Hache et Demi apparurent, la plupart des avis s'accordèrent en faveur de l'Empereur.

La nouvelle Sultane et sa maison se mirent rapidement au travail pour étendre leur territoire aux dépends de leurs voisins. Plusieurs tribus de Talastar toléraient les ordres et les désirs de la Sultane, aussi longtemps que leur liberté était garantie. Les imposantes réalisations de la Fille Conquérante (1347-1358) découragèrent les clans des collines, mais ne purent pas gagner leur soumission.

Les Guerres Nomades (1375-1590)

De 1375 à 1465, une vaste horde de cavaliers se déversa des plaines désertiques de Pent et submergea la totalité des basses-terres de Péloria et de Dara Happa. Ces cavaliers étaient guidés par un dieu, Sheng Seleris. Ils étaient très cruels, et de nombreux habitants des basses-terres pensèrent qu'il valait mieux être un esclave orlanthi plutôt que mourir. Des milliers de réfugiés cherchèrent à s'abriter parmi les clans des collines de Talastar. Il en résulta quelques problèmes, dont une grande révolte d'esclaves. Néanmoins, la plupart des tribus restèrent inchangées et les tyrans de Lakrene gagnèrent en force.

Durant tout ce temps, le sultanat de Sylila devint une forteresse contre les cavaliers nomades, et l'Empereur y passa un temps considérable. Mais seules des négociations avisées et régulières permirent à Sylila de rester libre au sein de ses nombreux ennemis. Dès que l'Empereur s'en alla, de nombreuses personnes saisirent cette opportunité pour se venger des



Les pleurs de Nysalor pour les châteaux

griefs passés. Néammoins, le pays ne fut jamais longtemps occupé par un ennemi pendant les guerres nomades.

En 1430, les nomades, de plus en plus puissants, régulièrement aidés par de nombreuses troupes des basses-terres, effectuèrent des raids réguliers contre Lakrene et les tribus alentours. Les chances des défenseurs n'avaient jamais été aussi faibles.

En 1434, une armée du chaos venant de Dorastor suivit la rivière jusqu'en Bilini. Son chef était Haronzangal, une créature qui était bien trop grande pour être humaine, trop petite pour être un géant, et trop bien faite pour être une chose sans forme. Le roi Arkal leva une armée pour l'arrêter, et il la tua. Ses forces détruisirent l'ennemi et repoussèrent les ténèbres et la perversion jusqu'en Dorastor. Depuis, la tribu porte son nom.

En 1453, les nomades de Sheng Seleri rencontrèrent l'armée du Sultan Fou aliénée par le Chaos. Ils la mirent en déroute, et repoussèrent la foule hurlante et hallucinée vers Lakrene. Là, elle se dispersa et infesta le pays entier. Les fous détruisirent Urnandle et dévorèrent ses habitants. Ils tuèrent un grand nombre d'hommes et de femmes, et ne furent finalement arrêtés que par l'Armée des Clowns, rassemblée et guidée par un prêtre du Bouffon nommé Jojo le Bobo. Lui et quelques amis mirent des années à se préparer. Ils finirent par inviter le sultan fou et sa maisonnée à partager un somptueux dîner à bord de grandes barges. Jojo le Bobo les fit remonter la rivière, le reste de son entourage les suivant sur les berges. Le Sultan Fou et sa cour pénétrèrent en Dorastor et disparurent.

Jusqu'alors, les Talastari hésitaient à embrasser la Voie Lunar. Certains étaient impressionnés par sa richesse, ses produits de qualité et ses mercenaires affables. D'autres observaient ses actions avec méfiance. Mais quand la horde lunatique du Sultan Fou dévala des collines, brûlant tout et ne laissant que désolation, les Talastari eurent un aperçu des actes de l'Empire, et n'aimèrent pas ce qu'ils avaient vu. La plupart des clans des collines retirèrent leur soutien à l'Empire. La soif d'indépendance des Talastari se fit sentir, et nombreux furent ceux qui se demandaient comment l'Empire allait finir par conquérir Talastar.

D'autres régions, spécialement les provinces de l'est, furent de nouveau soumises à la Voie Lunar par les Missionnaires de la Résurrection, mais pas Talastar.

Pendant les quelques années qui suivirent, d'étranges créatures, d'horribles monstres et des choses indéfinissables passèrent de temps en temps de Dorastor en Bilini. Les habitants de la région surent anticiper leur venue et apprirent à fuir pour survivre. Ils prièrent avec davantage de ferveur Urox. Chaque village avait un taureau sacré et chaque chef avait un troupeau. Pris entre Dorastor et l'Empire Lunar, les habitants s'adonnèrent avec une nouvelle vigueur aux pratiques orlanthi conservatrices. Quand Honeel apparut en 1470 avec les nouvelles graines, les habitants de Talastar ne l'acceptèrent pas, elle et ses nouvelles croyances.

En 1501, Kardalo, le Dragon Génertelien, revint en Talastar. Il n'y avait effectué aucun raid depuis l'enfance d'Honeel. Heureusement, il ne s'attarda pas et passa rapidement en Doblian.

En 1520, les Uroxi lancèrent une grande campagne dans le Val Putride afin de détruire les monstres de Dorastor et assurer ainsi la sauvegarde de la nouvelle colonie créée dans la Terre du Péril. Bien que mal conçue et trop ambitieuse, cette campagne eut beaucoup de chance, et ce, grâce aux exploits de Tarandor Lame de Fer, le sage, le brave, le malin et le chanceux. Chacun connaît l'histoire de son ascension au titre de roi, et celle de ses deux fils et de sa fille. Ce même Tarandor est le fameux grand-père d'Hahlgrim et d'Oddi le Fervent.

En 1561, l'importante famille Errio arriva au pouvoir en Sylila. Ce Sultanat abandonna largement les traditions de l'ancienne culture orlanthi des collines et devint un sultanat lunar complètement assimilé. L'ambitieuse dynastie Errio fut impatiente d'établir des relations avec les tribus voisines, d'étendre son influence par la diplomatie, la corruption, la subversion et la conquête.

Les Querelles Intestines (1590-présent)

En 1590, Talastar se convertit officiellement à la religion lunar. Varnan de Cafol organisa des cérémonies de conversions publiques élaborées, puis proclama que Talastar, Bilini et Anadiki étaient devenus lunars. Par la suite, il confessa sa réussite en privé : il avait fait appel à leur instinct le plus bas, l'avidité. Et comme les Talastari étaient des hommes très simples, ils avaient formé des cibles de choix. Aprés 1590, Talastar fait toujours partie de la liste des lointaines régions qui suivent la Voie Lunar.

Varnan de Cafol conclut plusieurs arrangements dont un traité d'amitié et de paix entre les ennemis traditionnels : la religion orlanthi et le chaos. Il corromput quelques personnes pour effectuer de petits sacrifices annuels à quelques néfastes dieux pour se les attacher. Ces sacrifices de conciliation étaient petits, et de moindre coût en biens et en vies qu'un combat contre les choses. Cette politique fut poursuivie par Janandi Gosling et fut par la suite appelée la Conciliation de Janandi, ou le Revirement du Chaos.

Au début, les dirigeants de Lakrene soutenaient Varnan de Cafol. Après avoir offert de

Temps Solaire et Calendrier Lunar

Temps solaire	*Wanes lunar*
1220-1246	0/1-0/27
1247-1300	1/1-1/54
1301-1354	2/1-2/54
1355-1408	3/1-3/54
1409-1462	4/1-4/54
1463-1516	5/1-5/54
1517-1570	6/1-6/54
1571-1624	7/1-7/54

Affiche pour Taureaux-Tempête

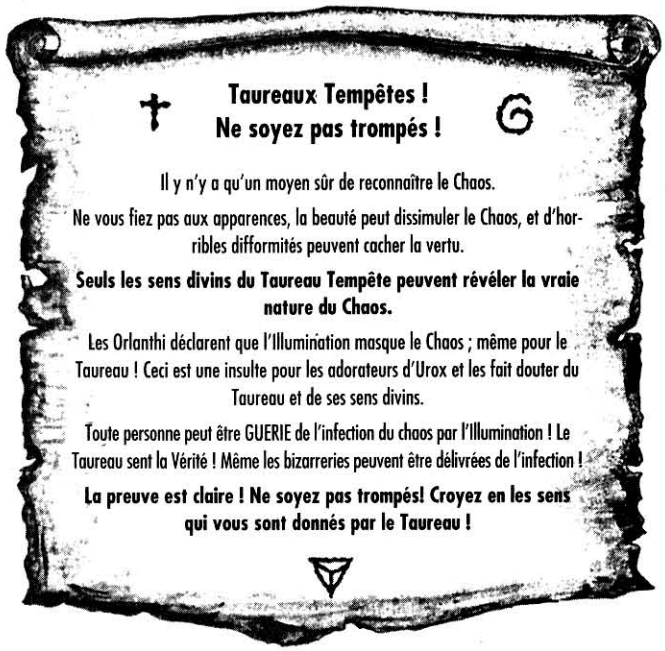
Un courrier tué par des bandits présents dans les collines, détenait la lettre ci-dessous ainsi que trois copies d'une affiche l'acompagnant. Les bandits ont gardé les documents. Comme ils sont illettrés, ils ne savent pas ce qu'ils veulent dire.

De : Felanaeius Monast, Assistant du Directeur du Bureau de la Supervision Provinciale, Thubana

A : Tous les chefs administratifs provinciaux

Vous trouverez ici des copies d'une annonce publique. Gardez en une copie et répartissez le reste dans votre district. Dans les districts pacifiés, affichez-les dans les endroits les plus fréquentés. Si besoin est, réalisez de nouvelles copies. Si les originaux sont détruits par les éléments ou par vandalisme, recollez des copies. Ces notes sont propriété impériale, et une somme de 10 Lunars Impériaux ou de biens ou travail équivalent peut être levée contre ceux qui les abîment ou les détruisent. Dans les districts sensibles ou non pacifiés, utilisez des agents pour faire circuler l'information comme une rumeur, plutôt que par affichage public. Comme la plupart des provinciaux sont illettrés, la dissémination des rumeurs par les voix habituelles pourrait être plus efficace ; faites preuve de discrétion.

Louons tous la Lune Conquérante! (signé) Felanaeius Monast



grands cadeaux et reçut les promesses de paiements spéciaux, le conseil de Lakrene fut reconnu par l'Empereur Rouge comme chef légitime de Talastar. Opand de Voranel devint le premier Roi de Talastar.

L'Empereur expédia un grand globe d'argent qui parlait et faisait de la musique, et un sceptre en or. Ils remplacaient les symboles de royauté de l'ancien royaume.

Toutefois, les anciens symboles furent ou volés ou récupérés, suivant du côté ou l'on se place. Ils entrèrent en possession des Bilini, une tribu particulièrement féroce qui vivait depuis des siècles aux abords de Dorastor.

Là, les chefs n'étaient pas d'accord pour devenir simples sujets de Lakrene, déclarant que cela offenserait leur dieu. A la place, ils se déclarèrent le royaume de Bilini et utilisèrent les anciens symboles de Lakrene pour eux.

Le roi Hrodar Nez-qui-Coule, fut un féroce réactionnaire, un roi traditionaliste. Il a surtout dénoncé les Conservateurs.

Le roi Opand de Voranel reçut le renoncement de l'Empereur aux paiements promis. Il ne pouvait pas négocier avec le roi de Bilini et il leva une armée.

Il n'obtint aucune aide de l'Empereur, dont la lettre rappelait au roi qu'il avait promis «de maintenir l'ordre dans sa propre maison. Une guerre s'ensuivit. Dans un premier temps, elle ne profita à aucun camp.

Elle s'est étendue sur plusieurs années, puis le roi Hrodar négocia une alliance secrète avec Dara-Ni. Quand l'armée de Lakrene marcha pour engager la bataille avec les Bilini, une grande armée Dara-Ni marcha sur Lakrene. Les cités, dégoûtées par leurs dirigeants, se rendirent, et Lakrene fut absorbée par le Dara-Ni en 1605.

(Pour une histoire récente talastari, voir les trois extraits concernant *les Rois de Talastar*, par Holrik Sans-Cou, reproduits dans **les Cahiers de Talastar**, pp 134-136)

Spéculer sur le Futur

La campagne de la Terre du Péril est censée se dérouler entre 1617 et 1621 ; plusieurs années après la première installation de la colonie, et avant les grandes Guerres du Chaos de 1623-1625. Si ces dates ne vous conviennent pas, ou qu'elles interfèrent avec votre campagne, nous vous suggérons de changer les dates de la Guerre d'Hahlgrim, qui peut raisonnablement se dérouler à n'importe quelle date entre 1621 et 1630.

Chronologie suggérée des rois du Talastar moderne

- Hrodar Nez-qui-Coule (1595-1605)
- Eric Norallsson (1605-1611)
- Hakon le Nageur (1611-1621)
- Bolthor Oeil de Braise, connu également comme Le Traître (1622-1625)
- Oddi le Fervent (1625-??)

La Guerre d'Hahlgrim (1623-25)

Bolthor Oeil de Braise, roi des Talastari, Ketil Tueur de Rois, saint homme et vainqueur en duel du Roi Hakon le Nageur, le fameux Hahlgrim Epée de Mort et son frère Oddi le Fervent, plus tard roi de Talastar, conduisirent une armée en Dorastor pour affronter les forces chaotiques d'une créature qu'ils pensaient être Ralzakark.

La créature fut tuée, mais ce n'était pas Ralzakark. Bolthor s'avéra être un traître ligué avec le Chaos, et il fut tué par Brisefer, l'épée d'Hahlgrim. Hahlgrim fut tué par le wyrd de son épée magique.

L'armée du Chaos fut dispersée, mais seuls Oddi le Fervent et Ketil Tueur-de-Rois survécurent à cette guerre.

(Ces événements, décrits, dans le supplément aujourd'hui épuisé «Cultes de Terreur», à travers les réminiscences de Paulis Longvale, seront retravaillées et réimprimées dans le supplément «Dieux de Dorastor» pour Runequest).

Races et Cultures de Dorastor

En plus des humains, il existe quatre races majeures en Dorastor : les Aldryami, les Broos, le Peuple Araignée et les Telmori. Les Aldryami du Buisson Empoisonné et ceux du Bois d'Enfer possèdent des cultures nettement différentes. Bien qu'on puisse trouver en Dorastor d'autres races intelligentes mineures, comme les Harpies et les Hommes-Scorpions, de même que d'innombrables individus uniques, de race et de culture inclassifiables, nous ne tiendrons compte ici que des races les plus importantes et les plus nombreuses.

Elfes du Bois d'Enfer

Connaissances Communes

Les elfes du Bois d'enfer forment une culture prédatrice d'Aldryami bruns, descendants des elfes chassés des grandes forêts de Rist, incinérées par le sort Brûle-Lune. Leur haine viscérale de l'humanité est insatiable.

Ils torturent et assassinent tous les humains qui pénètrent dans leur domaine. Pour intimider leurs voisins, ils lancent des raids contre les elfes du Buisson Empoisonné, les Broos, les Telmori et toutes les autres races de Dorastor.

Ils laissent de grandes traces de leurs destructions, et exposent les corps pathétiques de leurs captifs torturés comme avertissement, le long de leurs frontières. Le peu que nous savons sur eux vient de Ralzakark et de ses alliés les elfes du Buisson Empoisonné, qui attaquent les elfes du Bois d'Enfer pour se venger et se défendre.

Connaissances Secrètes

La majorité des guerriers du Bois d'Enfer apparaît être composée d'elfes bruns normaux . Ils adorent et observent les traditions d'Aldrya. La classe dirigeante des guerriers est composée d'Illuminés qui adorent Krjalk, le Dieu du Chaos. Ils apparaissent comme des Aldryami normaux jusqu'à ce qu'ils lancent un sort spécial de magie divine et qu'ils manifestent d'horribles traits chaotiques pendant toute la durée du sort. Ces Krjalki, comme ils sont appelés, sont des carnivores rituels qui pratiquent des sacrifices sanglants et des tortures comme forme d'adoration et comme sport. Les Krjalki ne semblent pas entrer en période de sommeil en hiver comme les elfes bruns normaux, et restent les gardiens actifs du Bois d'enfer.

Sept Collines, la plus grande installation du Bois d'Enfer est une grande forteresse entourée de palissades, située dans les collines au pied des montagnes des Bois-de-Pierre. L'endroit est caché des airs par une épaisse végétation et il gardé par d'anciens arbres intelligents. Le périmètre entier du Bois d'Enfer est gardé par des arbres intelligents qui rapportent le passage d'intrus sous leurs branches. (Voir «Rencontres», pp 53-54, pour des exemples de PNJs Krjalki.)

Elfes du Buisson Empoisonné

Connaissances Communes

Les elfes du Buisson Empoisonné forment une culture xénophobe d'Aldryami bruns. Leur présence en Dorastor est antérieure à l'apparation du Temps. Ils n'acceptent aucun contact avec les étrangers.

Les apostats sont emprisonnés ou encouragés à se suicider. Aucun Ami des Elfes ou Elfe Sans Racine ne procurera d'informations sur cette société, et le peu de connaissances dont nous disposons n'est que spéculation, rumeurs ou anciennes légendes.

Les elfes du Buisson Empoisonné ont été parmi les premiers adorateurs de Nysalor, les premiers à souffrir des Guerres de Gbaji. Autrefois ils étaient amis des Telmori, mais ce n'est plus le cas. Les elfes du Buisson Empoisonné ont signé un traité avec Ralzakark, qui garantit la sécurité des bois du Buisson Empoisonné en retour d'une promesse d'aide en cas d'invasion. Un article mineur de ce traité permet aux expéditions commerciales lunars de traverser deux fois par an les bois du Buisson Empoisonné entre le Fort du Vieux Loup et le Fort Courroux. L'expédition commerciale peut voyager et camper le long de la route sous la protection des elfes, mais ne peut pas s'écarter du chemin, ni parler ou commercer avec un elfe. La peine pour une telle infraction est la mort pour le voyageur et pour l'elfe.

Le traité avec Ralzakark ne protège pas les bois du Buisson Empoisonné contre les incursions des Telmori ou des elfes du Bois d'Enfer. De plus, il ne restreint pas les activités des broos sauvages qui ne sont pas sous le contrôle de Ralzakark.

Les voyageurs des caravanes témoignent avoir vu de grandes étendues brûlées au sud des bois du Buisson Empoisonné le long de la route commerciale. La faute en revient peut-être aux broos ou à la méchanceté des elfes du Bois d'Enfer.

Connaissances Secrètes

Au Premier Age, les nains construisirent une citadelle pour les elfes du Buisson Empoisonné sur une butte au sommet plat dans un coin perdu au nord-ouest de la forêt. Les archives du premier âge décrivent cette citadelle, le Fort de la Pierre-de-Sang, comme seulement accessible par un passage au pied du plateau et conduisant au sommet. Les parois sont réputées non escaladables. Des monstres volants, alliés des elfes, empêchent toute approche par la voie des airs.

Les elfes du Buisson Empoisonné sont connus pour leurs flèches végétales empoisonnées. La virulence de leurs poisons varie, mais ils peuvent être extrêmement mortels. Le secret de leur fabrication est inconnu des étrangers.

(Voir «rencontres», pp 59-61 pour des exemples de PNJs d'elfes du Buisson Empoisonné).

Flèches du Buisson Empoisonné

Ces flèches proviennent d'un buisson spécialement enchanté, il donne des flèches empoisonnées parfaitement formées. La virulence de ce poison augmente de 1 point par saison de pousse écoulée après l'enchantement. L'espérance de vie d'un buisson empoisonné et la virulence maximale du poison sont un secret, mais les flèches avec une VIR de 10 ou plus ne sont pas rares.

De telles flèches sont reconnaissables à leur structure singulière, la pointe, la tige et l'écorce de pourpre sombre. Seule la surface huileuse et extrêmement tranchante de la pointe est empoisonnée.

Les Broos

Connaissances Communes

Les Broos sont mauvais, ce sont de révoltantes créatures chaotiques craintes et haïes sur tout Glorantha. Les Broos se reproduisent en s'accouplant à n'importe quelle autre espèce animale (et parfois, même des plantes et des minéraux). Leurs progénitures sont reconnaissables par les traits de l'animal hôte. Ils portent des maladies, adorent les plus néfastes dieux du chaos et servent uniquement les maîtres les plus cruels, les plus puissants et les plus horribles. Bien qu'ils ne possèdent pas de culture distincte, certains ont appris la magie et la plupart emploient des armes et des armures récupérées.

Connaissances Secrètes

Il y a quatre sortes importantes de broos en Dorastor : des broos primitifs, des tribus de broos sauvages, les tribus de Ralzakark et les soldats et autres sujets personnels de celui-ci.

Les Broos Primitifs

Ils sont très nombreux en Dorastor, féconds et semblables aux autres broos primitifs de Glorantha, sauf qu'ils prospèrent dans cet environnement. Le gibier (tout ce qui bouge, rampe ou saute) est abondant.

Des variations sauvages dans les espèces d'hôtes produisent des formes de broos extravangantes trouvées nulle part ailleurs (Voir les «Broos Sauriens», pp 36-37, pour les statistiques des PNJs broos primitifs).

Ils sont plus rusés que les loups et bien plus féroces. C'est la faim et la luxure qui les guident. Généralement petits et faibles, et souvent grotesques, ils sont le résultat de plusieurs générations de croisements consanguins. Les chefs sont les plus forts et les plus rusés, comme dans tous les groupes d'animaux.

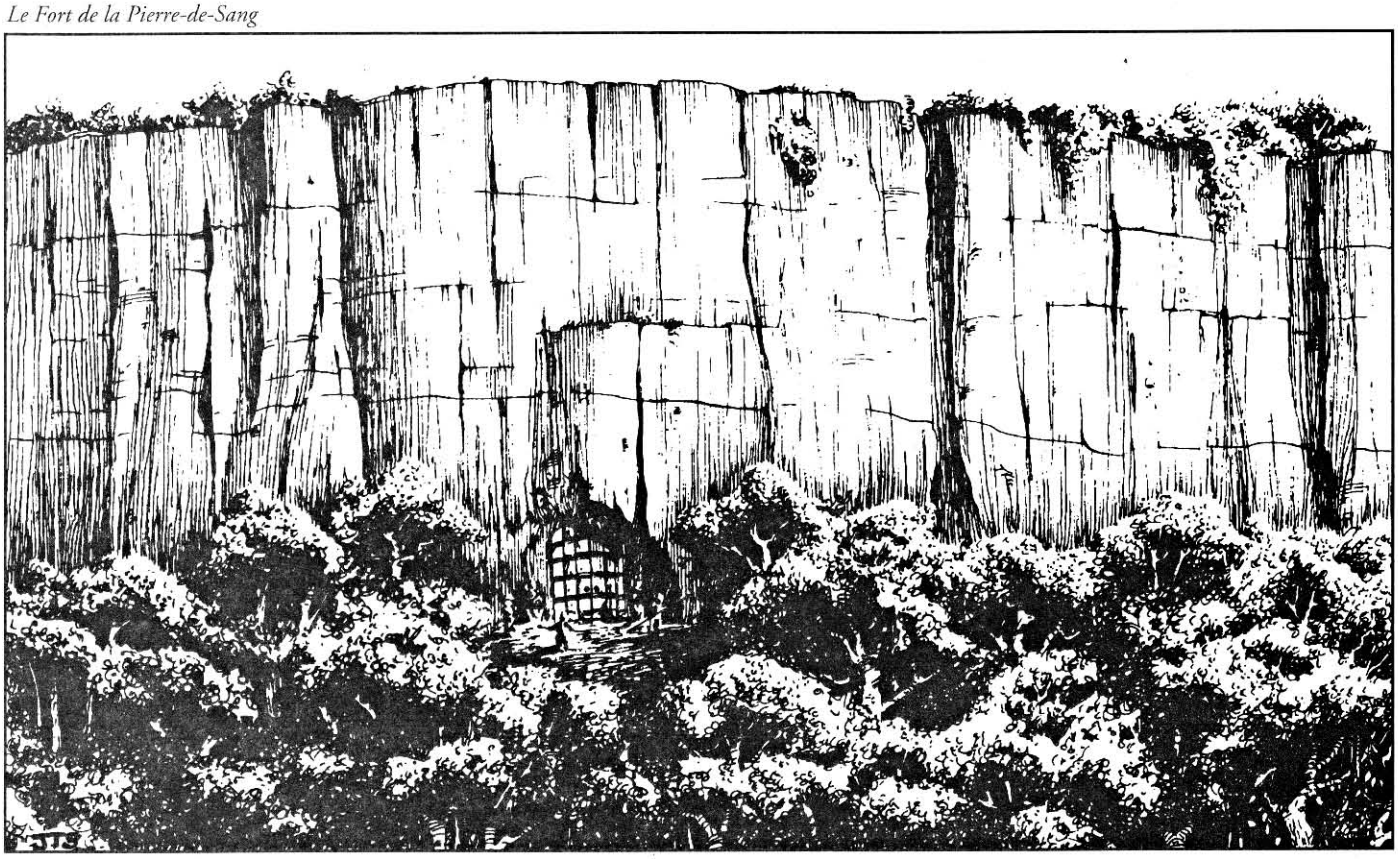
Les broos primitifs ne pratiquent habituellement pas la magie, car personne ne la leur enseigne. Leur seul espoir dans la vie est de trouver assez de nourriture pour devenir suffisamment forts pour se reproduire et de trouver un orifice acceptable. Certains tentent de rejoindre un des gangs tribaux ou la propre maison de Ralzakark.

Les Tribus Sauvages

De nombreuses tribus sauvages, certaines bien établies et notoires, prospèrent dans l'est de Dorastor. (Voir «Broos Visqueux», pp. 37-39, et «Broos Spirituels», pp. 39-41, pour les caractéristiques des PNJs. Voir aussi ***Snake Pipe Hollow***, pp 39-42, et ***River of Cradles***, pp. 106-107). Ces tribus sauvages sont mieux organisées que les broos primitifs, reconnaissant une chaîne de commandement, employant des tactiques militaires rudimentaires, et fuyant immédiatement devant des adversaires trop dangereux. Les plus connues sont :

- **Hak :** Cet ancien garde broo, gladiateur et mercenaire originaire des Montagnes de Cuivre, a autrefois servi dans les troupes broos de Ralzakark. Il est devenu un fugitif après avoir été menacé d'être exécuté pour insubordination et trahison. Son groupe de broos est responsable des raids qui ont déclenché les dernières campagnes anti-chaos depuis Bilini.
- **Les Deux-Têtes :** d'après les dires, il s'agirait d'une seule famille dont les membres seraient semblables et coopèreraient. Les deux-têtes sont toujours des variantes de cerf, même si quelquefois membres et corps sont différents. De nombreux broos inférieurs les suivent pour partager leurs pillages.

Le Fort de la Pierre-de-Sang



• **Vostasador le Réplicateur :** il est impossible de tuer cette terrible créature. Elle ne peut être neutralisée temporairerment que par un démembrement. Une fois les morceaux démembrés rassemblés, la créature se reforme, réunie ses broos loyaux et recommence ses raids.

Tribus Broos de Ralzakark

Ces tribus sont civilisées selon les standards broos. Ils construisent des abris grossiers et se limitent à des territoires de chasse spécifiques assignés par Ralzakark. Les guerres inter-tribales sont interdites (limitées aux raids). Ralzakark s'assure de la loyauté des chefs de tribu par de riches cadeaux et garantit leur sécurité contre les usurpateurs.

Une fois par an, ces tribus se rassemblent à Fort Courroux à la demande de Ralzakark. Celui-ci préside le conseil des tribus. Des simulacres de combats et des jeux se déroulent. Au ême temps, la propre armée de Ralzakark entraîne les tribus pour la guerre organisée et les techniques de siège. De tels rassemblements permettent également de lancer des projets communs, par exemple, la construction d'un fort, des campagnes militaires limitées et des projets de reconnaissance. (Voir le gang de broos dirigé par Muriah, Reine-Sorcière des Broos, dans ***Sous le Signe du Chaos***, pour des exemples).

Troupes et Sujets Personnels de Ralzakark

Ces Broos ont atteint un degré de sophistication équivalent aux cultures barbares les plus militaristes de Glorantha. La plupart des broos sont des chasseurs ou des gardiens de troupeaux et possèdent un entraînement avancé de milicien. La majorité sont des guerriers, avec quelques artisans spécialisés et prêtres. (Voir «Soigneur de Ralzakark» et «Troupes broos de l'épée», pp. 82 pour des exemples de PNJs broos).

Une Coutume Broo

Les lieutenants de Ralzakark patrouillent la campagne, et à chaque fois qu'ils soufflent dans leurs cornes de Kallers, ils signalent que démarrera le lendemain une compétition pour tous les candidats qui voudraient se joindre à leur groupe. Les concours nécessitent de tuer, de faire preuve d'obéissance, de flatter, d'imprégner des choses, de déployer son potentiel magique (car la majorité des broos primitifs, même en Dorastor, ne possède pas de magie), de montrer ses traits chaotiques, et de résoudre des énigmes et des problèmes. Les lieutenants déclenchent parfois un concours alors qu'ils sont parmi les tribus loyales à Ralzakark, même si cela rend toujours furieux les chefs broos de perdre leurs meilleurs éléments pour Ralzakark. Il est si attirant pour les broos de rentrer au service de Ralzakark, qu'ils risquent souvent la fureur de leurs propres maîtres pour tenter la compétition.

Peuple Araignée des Bois de l'Araignée

Connaissances Communes

Une race d'araignées géantes vit dans la région des Bois de l'Araignée. On ne connaît rien de ces créatures, si ce n'est que ce sont de redoutables chasseurs.

Connaissances Secrètes

Le peuple araignée est une ancienne intelligente race, spécifique aux Bois de l'Araignée de Dorastor. Leur culture est étrangère et n'a rien à voir avec l'expérience humaine. Elle consiste en une organisation complexe de croyances sociales et un langage subtil basé sur les odeurs chimiques. Leurs toiles utilisent de la soie d'araignée et de la salive. Elles sont remarquablement flexibles et durables, et leurs tapisseries en toile sont merveilleusement complexes en texture, odeur et forme.

D'après leurs mythes tribaux, le peuple araignée était là bien avant qu'Arachné Solara ne tisse sa toile et il est inconnu des archives du Premier Age. Il ne compte pas les jours ou les évènement comme le font les humains, et confirmer leur antiquité est impossible. Ils se rappellent les Journées de Cendres, quand le ciel était noir et que les lacs de boue léchaient les frontières des Bois de l'Araignée.

Pour les descriptions et les caractéristiques des cinq types d'araignées rencontrées dans les Bois de l'Araignée, voir «Araignées» aux pages 62-64 du chapitre sur les rencontres.

Les Arbres-Niches

Ce sont les séquoïas, demeures des reproductrices d'un groupe familial. Il y a peut-être 100 arbres-niches dans les Bois de l'Araignée. Chacun abrite une famille du Peuple Araignée. Un arbre-niche typique abrite une reproductrice mature, 2-5 jeunes femelles, et 3d10 mâles. Les arbres-niches possèdent 2d3 Esprits de Passion liés à leur tronc. Ces esprits s'attaquent à tout être non-araignée qui s'approche à moins de 10 m du tronc. Les esprits de peur et de douleur sont les plus communs, mais des esprits de folie ou autre peuvent être rencontrés. 2-4 rituels de Sauvegarde protègent la zone autour des troncs. Les quatre bâtons sont des parties des racines de l'arbre vivant. Les mâles sont souvent à la chasse. Les jeunes femelles possèdent 1-6 points de magie divine.

Les Arbres-Esprits

Ces pins argentés géants sont les demeures de la Grand-Mère des Bois de l'Araignée. Ces arbres sont immenses et très anciens. Chaque arbre-esprit est un site sacré pour les clans du Peuple Araignée. Il y en a actuellement 5 dans les Bois de l'Araignée. Ces clans sont restés stables pendant longtemps. Il n'y a pas eu de nouveau clan depuis trois cent ans. La mort d'un arbre-esprit peut signifier la fin d'un clan, bien qu'il y ait une procédure de succession lorsqu'une grand-mère décède. Les clans peuvent alors s'installer dans un nouvel arbre. Un arbre-esprit abrite une mère/prêtresse, 1d3 reproductrices, 1d10+5 jeunes femelles et 10d10 mâles. Les arbres-esprits ont 6d3 esprits de passion liés à leur tronc. Ces esprits s'attaquent à tout être non-araignée qui s'approche à moins de 10 m du tronc. Les esprits de peur et de douleur sont les plus communs, mais des esprits de folie ou autre peuvent être rencontrés. 2-4 rituels de Sauvegarde protègent la zone autour des troncs. Les quatre bâtons sont des parties des racines de l'arbre vivant. 1d10 mâles restent de garde aux alentours. Les jeunes femelles possèdent 1d6+3 points de magie divine. Les mères chamanes possèdent 1d10+8 points de magie divine, des esprits intérieurs auxquels sont liés d'autres esprits, plusieurs puissances liés et des esprits de magie. Elles possèdent également plusieurs anciens trésors magiques tribaux dignes d'une quête héroïque.

Le Culte de l'Ancienne Grand-Mère

Le Peuple Araignée adore une ancêtre au nom olfactif intraduisible. Il peut être associé à des mots tels grands, ancienne, et mère. Cette ancêtre est incarnée dans les corps des Grands-mères. Ce culte est similaire à celui d'Aranéa, bien qu'il inclut un enchantement divin unique basé sur des formes magiques de toiles d'araignée. Les effets de ces enchantements sont associés à la reproduction et à l'illumination spirituelle. Seules les femelles peuvent devenir prêtresses. Les mâles peuvent être des initiés, mais manquent d'intelligence et de nature spirituelle pour évoluer. Ils apprennent tous des sorts de magie spirituelle, enseignés par les prêtresses.

Le Domaine

Le domaine du Peuple Araignée se limite aux forêts de séquoïas et de pins de Dorastor. Le domaine d'une famille ou d'un clan est lié aux arbres-niches et aux arbres-esprits. Ce

Peuple Araignée est omnivore, et prend le plus important de sa nourriture dans le feuillage de leurs forêts territoriales. L'espèce s'affaiblit et se meure s'il n'y a pas de feuillage frais. Les oeufs éloignés de leur territoire écloreront, mais les spécimens s'affaibliront et mourront sans le feuillage d'arbres spécifiques.

De plus, les séquoïas et les pins ne peuvent pas pousser dans un sol autre et sous un climat différent de celui de leur domaine actuel. Les arbres ne se développent que par la progression des racines ; ils ne produisent pas de graines. Des spécimens peuvent être collectés et plantés ailleurs. Ils peuvent prendre, mais mourront avant maturité ; ils ont besoin du sol local pour se développer.

Séquoïas et Pins Argentés

Les arbres des Bois de l'Araignée sont uniques sur tout Glorantha. Les séquoïas sont de très hauts arbres à feuillage persistant pouvant atteindre 40 à 120m à maturité. (Ces arbres ressemblent aux séquoïas des côtes ouest des Etats-Unis).

La cime de ces arbres forme une canopée très haute au-dessus du sol couvert d'aiguilles et de rares plantes tolérant l'ombre. Ces séquoïas géants sont les demeures des reproductrices femelles du Peuple Araignée. Les oeufs de ce peuple sont gardés haut dans la canopée de ces arbres. Les chasseurs mâles grimpent aux séquoïas et voyagent sur leurs hautes branches, mais ne grimpent pas aux arbres-niches. Des toiles d'araignée complexes s'étendent au-dessus du sol de la forêt. Elles sont dissimulées sous le tapis d'aiguilles. Les déplacements sur ces toiles produisent des vibrations qui informent les chasseurs quant à la présence et la localisation des étrangers.

Les pins argentés sont des arbres géants avec d'énormes troncs irréguliers et parsemés d'immenses branches de la taille d'un arbre. Ils sont plus petits que les séquoïas (40-80m à maturité), mais leur tronc peut mesurer jusqu'à 30 m de diamètre, (ces arbres sont semblables aux plus immenses séquoïas de l'ouest des Etats-unis). Ces arbres sont relativement rares et lents à pousser. Ils ne représentent pas plus de 1% des arbres des Bois de l'Araignée.

Les arbres-esprits, les plus anciens des pins argentés, servent de demeures aux grands-mères et sont extrêmement rares et sacrés. Les mâles ne grimpent pas à ces arbres, mais peuvent adorer à leurs pieds. Les femelles peuvent visiter ces arbres si elles y sont appellées ou pour parachever leur éducation.

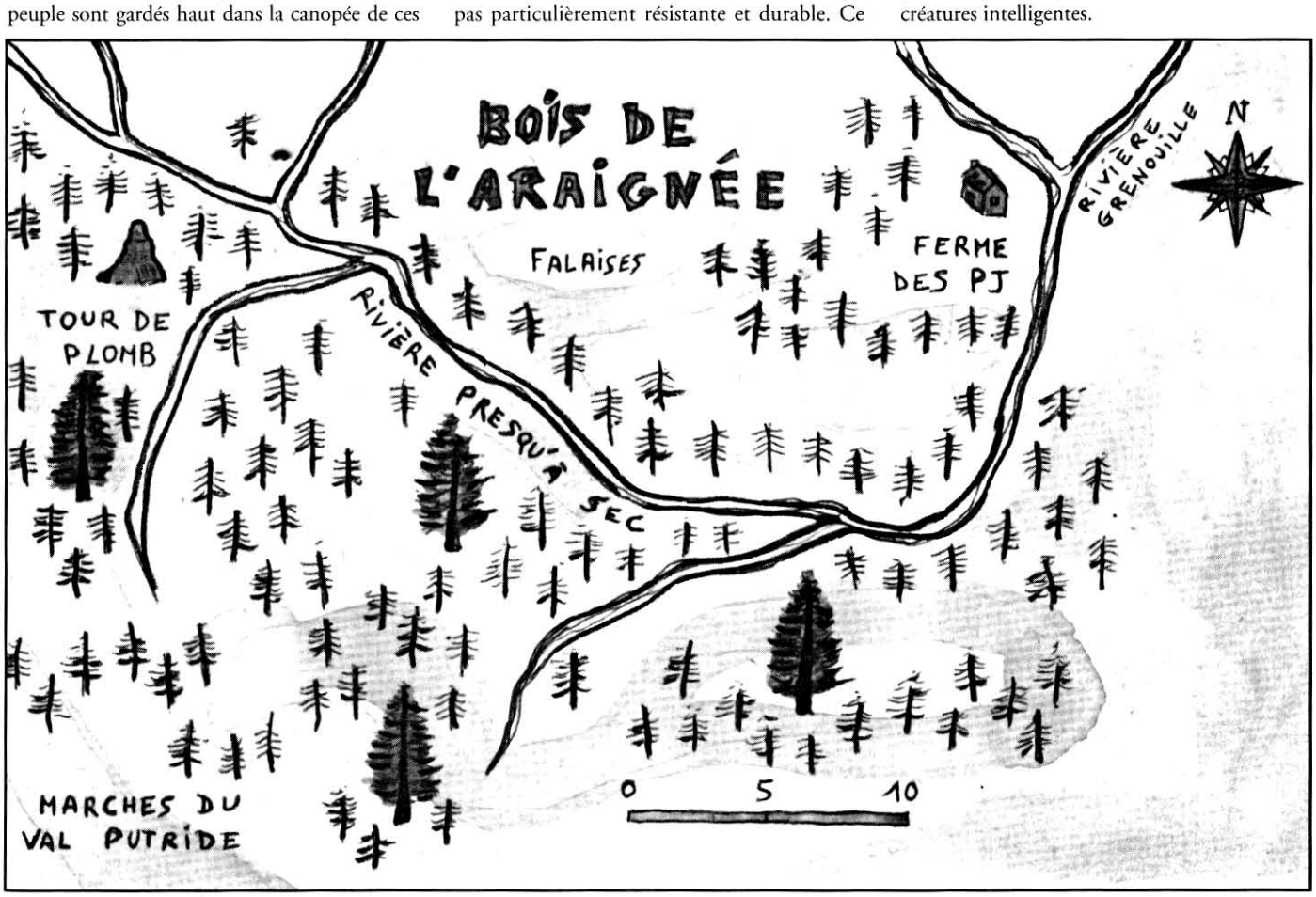
Les séquoïas et les pins argentés sont très résistants à la maladie, à la pourriture, au feu et aux insectes. Le bois est léger et peut être facilement travaillé. Cependant, sa structure n'est pas particulièrement résistante et durable. Ce bois a une grande valeur potentielle en tant qu'exportation exotique des colonies de la Terre du Péril. Néanmoins, l'abattage des arbres exterminerait ou diminuerait inévitablement la population du Peuple Araignée, qui s'y opposerait férocement.

Territoire

Le Peuple Araignée ne reconnaît pas d'abstraites frontières territoriales. Le territoire est seulement délimité par le périmètre qui peut être défendu en cas d'intrusion.

Pour cette raison, le peuple araignée ne reconnaîtra jamais une limitation de son droit de chasse dans la Terre du Péril, à moins d'une très forte mise en garde. Les femelles ne considèrent les mâles que comme des animaux domestiques, et ne sont donc pas offensées si des humains les tuent. Le Peuple Araignée apprend par l'expérience. Il évitera les territoires où des mâles ont été tués.

Tuer des chasseurs mâles et exhiber leurs dépouilles peut être un moyen pratique de communiquer la limite de la frontière défensive. Capturer des chasseurs mâles et les renvoyer dans le Bois de l'Araignée surprendra et intriguera les femelles. Par cette méthode, les PJs peuvent apprendre au Peuple Araignée le principe d'indulgence dans le massacre des créatures intelligentes.



Le Peuple Araignée et les Telmori

Les Telmori du Plateau de Nangtali sont la seule culture humaine ayant une certaine compréhension de la culture araignée. Ils laissent de belles pierres et d'autres matériels beaux et durables à la lisière du Bois de l'Araignée, et reviennent pour trouver de la soie d'araignée, brut ou travaillée (collante). Les Telmori ne communiquent pas d'autre façon avec le Peuple Araignée, bien que leurs traditions témoignent du souvenir des toiles-tapisseries, suggérant une communication plus avancée dans le passé. Les Telmori avertiront des humains amicaux qu'une mort certaine les attend s'ils entrent dans les Bois de l'Araignée. Ils jureront qu'ils ne s'y engageront jamais sous leur forme d'homme ou de loup.

Le Peuple Araignée juge tous les humains par leurs échanges avec les Telmori et par les souvenirs des invasions et des holocaustes des Guerres de Gbaji, au cours desquelles les immenses Bois de l'Araignée furent réduits à leurs dimensions actuelles. Par conséquent, le commerce est leur seule notion positive du contact humain. Une association continue avec les humains mènerait à la mort et la destruction des Bois de l'Araignée et de son Peuple.

Rencontre avec des PJs

Les PJs peuvent rencontrer des groupes de chasseurs mâles hors des Bois de l'Araignée. Leurs terrains de chasse les plus courants sont les marais de Sol Pourri et de Val Putride, la Vallée de l'Ecorce Rouge au pied du Plateau de Nangtali, et l'est du Sanctuaire de Dorasta. Les rencontres dans les Bois de l'Araignée avec des chasseurs mâles sont inévitables et extrêmement dangereuses.

Les Telmori

Connaissances Communes

Les Telmori sont des loup-garous suite à une malédiction du Chaos. Gbaji leur lança cette malédiction au Premier Age. Les hommes-loups revendiquent toutes les terres boisées de Dorastor, de Konty et de Bilini comme territoires de chasse. Dans les terres cultivées à l'orée des forêts, ils chassent le bétail et même l'humain. Ils ne parlent que le langage des frères-loups. Ils sont fiers et sauvages, et personne ne voyage jusqu'au Plateau de Nangtali par peur de ce peuple. De jour, ils sont hommes et pensent en hommes. De nuit, ce sont des bêtes rusées et féroces, assoiffées de sang.

Connaissances Secrètes

Les Telmori du Plateau de Nangtali descendent des peuples loups hunschens de Fronéla de l'Age de l'Aurore. Avant le Premier Age, les Telmori avaient migré pour s'installer dans la région Telmori du nord de Ralios et du sud-est de Fronéla. A la même époque, la majorité des tribus Telmori de Fronéla se sont alliés à l'Empire Flamboyant de Nysalor. En récompense de leur loyauté, Nysalor leur fit don d'une grande bénédiction magique. Au lieu d'être obligés pour assumer leur forme bestiale de recourir à une magie divine limitée venant de leurs esprits ancestraux, Nysalor leur permit de prendre la forme de loup un jour par semaine, sans aide magique. C'est le Jour Sauvage. Les autres jours de la semaine, les Telmori peuvent toujours recourir à leur forme de loup comme le faisaient leurs ancêtres, par la magie divine. Dans un âge de guerres constantes, la capacité de se battre férocement dans une forme magiquement protégée donnait un grand pouvoir, honneur et sécurité à ces hsunschens. C'est en tout cas ce qu'ils pensaient.

En 470, les alliés telmori de Nysalor furent défaits et dispersés par les armées d'Arkat pendant les Guerres de Gbaji. Les réfugiés du peuple loup ayant fuit en Fronéla furent plus tard défaits et maudits par Talor le Guerrier Riant. Cette malédiction révéla la marque du Chaos qui gisait au coeur de la «bénédiction» de Nysalor. Désormais, les Telmori maudits sont obligés de prendre la forme de loup chaque Jour Sauvage. Les Telmori toujours défaits, toujours vilipendés continuèrent leur exode vers l'est, à la recherche d'un refuge. Les Telmori se sont installés tout au long du chemin de leur exode de Ralios à la Passe du Dragon, dans les hautes-terres sauvages et isolées, loin de la civilisation.

Les Telmori atteignirent les frontières de Dorastor aux alentours de 850. Là, d'après les traditions du Buisson Empoisonné, un grand chef telmori nommé Nangtali fit un discours saisissant. La majorité de la tribu choisit d'investir cette terre et de la faire sienne. Les elfes du Buisson Empoisonné accueillirent leurs nouveaux alliés dans la vallée et leur apprirent la plupart de ce qu'ils savaient sur cette terre dévastée. Les elfes du Buisson Empoisonné ont conseillé aux Telmori de construire un fort à l'extrémité nord de leur nouveau territoire. Ils le nommèrent le Fort du Vieux Loup. (Les Telmori ne vivent pas dans les villes, ils ne construisent pas de forts ; cette partie de la tradition est donc suspecte). Il est dit qu'alors, les clans telmori s'installèrent dans des endroits sauvages sur le Plateau de Nangtali. Ils utilisèrent les basse-terres au pied de la falaise comme territoire de chasse.

Au cours des siècles suivants, les Telmori furent peu dérangés par les étrangers dans leur plateau. L'amitié initiale et la bonne volonté des elfes du Buisson Empoisonné s'épuisèrent rapidement suite aux chasses et aux raids irresponsables menés dans les bois du Buisson Empoisonné. Aujourd'hui les elfes et les Telmori sont des voisins hostiles. Les agents de Ralzakark ont réussi à obtenir le service de nombreux clans Telmori comme mercenaires pendant les campagnes de Ralzakark; ce qui a noirci par la suite la réputation du Peuple Loup. Finalement, de nombreux Telmori semblent tirer gloire de leur mauvaise réputation et ne cherche pas à l'améliorer. En effet, les chefs savent que cela décourage l'implantation de nouvelles colonies sur les terres proches des leurs.

Les légendes telmori modernes affirment qu'ils prennent la forme du loup sous la pleine Lune Rouge. C'est le Jour Sauvage, et non la phase de pleine lune qui détermine le moment où les Telmori maudits prennent la forme du loup. Le Jour Sauvage ne coincide avec la pleine Lune Rouge que dans l'Empire Lunar.

Connaissances Secrètes

Tous les Telmori n'ont pas suivis Nysalor. Ils n'ont pas tous été marqués par le Chaos. La majorité des Telmori de Ralios n'ont jamais suivi Nysalor et n'ont jamais reçu sa bénédiction. Appelés les **Purs**, ces Hsunschens normaux gardent la pureté de leur culture de l'Age de l'Aurore, et ne peuvent prendre forme de la bête qu'à l'aide de la magie divine. Ils ne sont jamais obligés de revêtir cette forme le Jour Sauvage. Malheureusement, à l'époque de Nysalor, les Purs passèrent des moments difficiles et seuls quelques-uns survécurent, la plupart en Ralios. Ils ne portent pas la teinte du Chaos, et ainsi ils n'offensent pas le sens du chaos d'Urox.

Les Telmori qui ont recu la bénédiction et malédiction de Nysalor sont appelés les **Anciens**, ou les **Maudits**. La majorité des Telmori de Dorastor, de Péloria et de la Passe du Dragon sont des Maudits. Ils portent la malédiction du Chaos, et sont détectés comme tels par le sens du chaos d'Urox. On trouve des Maudits et des Purs sur le Plateau de Nangtali, bien que ces derniers soient rares. Ces deux groupes ne sont pas distingables en apparence ou en coutume pour un étranger. C'est pourquoi l'existence et la nature des Purs et des Maudits reste un des secrets exotiques de Glorantha.

Tous les habitants de Glorantha, dont la plupart des Telmori, savent que les Telmori sont maudits par le chaos et deviennent de sauvages créatures sous l'influence de la pleine lune. Elles jaillissent des bois pour massacrer hommes et bêtes avec la même fureur sanguinaire. Pour l'essentiel, c'est la véritable histoire, car les Telmori rencontrés sont ceux sous la forme sauvage du loup, et les signes typiquement observés sont les corps déchiquetés des victimes des loups-garous.

De nombreux clans maudits de Dorastor servent de mercenaires à Ralzakark comme ils ont servi Nysalor dans les jours anciens. Les rumeurs sur les bandes de Ralzakark ont toujours inclus des histoires sur les troupes de choc berserks telmori. On évoque les discrets raids nocturnes de loups étonnamment intelligents et les massacres de soldats et de paysans par les sauvages hommes-loups sous leur forme animale ou humaine. D'un autre côté, les Purs évitent tout contact avec les étrangers, et n'attaquent jamais ni le bétail ni l'homme, car de telles actions attirent une attention indésirable. L'existence des Purs demeure donc secrète.

La Société Telmori

La société telmori comprend aussi bien des éléments d'une culture humaine primitive que l'organisation sociale des loups.

Les Telmori vivent en famille qu'ils appellent meute. Chaque meute a un territoire et y reste fidèle à moins que la faim ou le danger ne le fasse le quitter. La meute est maîtresse sur son territoire, et ses membres en connaissent chaque ravin, dépression, bosquet et fourré.

Les meutes sont dirigées par un *Deza* et une *Dezaker*, ou «meneur» et «meneuse». Ils gouvernent leur sexe respectif et ont le privilège de s'accoupler avec n'importe qui dans la meute. Toutefois, ils se réservent généralement ce droit entre eux, et déterminent les couples au sein de la meute. Ils n'ont pas de rite de mariage, mais considèrent que l'acte d'accouplement constitue la base normale d'une année d'engagement.

Les meutes font preuve d'une très grande cohésion et sont plus profondément attachées au bien-être général qu'à la santé individuelle. Les plus jeunes membres de la meute qui n'ont ni partenaires ni petits donnent leur vie pour défendre la progéniture d'autrui, aussi férocement qu'une mère nourricière.

Les meutes prennent généralement leurs femmes dans les meutes des territoires voisins. Ceci renforce la coopération entre les meutes. Quand de grandes menaces extérieures surviennent, les meutes se rassemblent pour créer le «Grande Meute».

Celle-ci choisit un seul chef pour affronter le problème, et toutes les meutes et les individus coopèrent sous l'autorité du «Grand Chef». Une fois la crise résolue, la «Grande Meute» se dissout et la vie normale reprend.

Les mâles et les femelles ne sont pas égaux au sein de la tribu. Les hommes et les femmes participent aux mêmes activités de la chasse, de la fabrication d'outils et des tâches domestiques. Toutefois, les femmes enceintes et celles qui ont des enfants sont reconnues comme «porteuses de vie» et sont respectées et honorées comme telles. Elles sont protégées, obéies et les autres membres de la tribu leur offrent des présents. Si un *deza* ou une *dezaker* se refuse à protéger les petits, son opinion prévaut car l'instinct à force de loi.

Les jeunes Telmori acquièrent leur maturité physique à l'âge de treize ans. Les garçons et les filles sont initiés séparément, dans des groupes supervisés par des anciens.

Par la suite, les femmes sont acceptées dans la meute et les jeunes hommes sont chassés dans la nature. Parfois les femmes restent dans leur meute d'origine, mais elles rejoignent le plus souvent les meutes voisines.

Les mâles célibataires se rassemblent en meutes de chasse qui n'ont ni territoire ni femelles. Ces groupes de troubles-fête passent leur temps à braconner et à tenter d'enlever des femmes pour commencer leurs propres meutes.

Ils quittent souvent le territoire telmori pour trouver des proies plus faciles, et se sont donc ceux que l'on trouve le plus souvent chassant dans les basses-terres.

Les mâles peuvent aussi se soumettre à un chef pour essayer de rejoindre une meute. Ils ont alors les privilèges que possède le plus jeune membre de celle-ci. Naturellement, une participation continue autorise le Telmori à faire ses preuves et à gagner sa vraie place, peut-être même à devenir chef de meute.

Les *Tergavi*, ou «Voit Tout», sont les magiciens des Telmori. Ils sont bénits ou maudits

Un chasseur et son frère-loup observent les basses-terres du sommet des falaises de Nangtali

Bienvenue aux Croisés du Chaos

pour avoir la capacité et l'obligation de contacter leurs ancêtres et les esprits locaux, de protéger tout le monde de la maladie et du danger et d'apprendre les connaissances des esprits magiques. Ils désignent et marquent les endroits sacrés. Ainsi, aucun Telmori ne pourra l'endommager par inadvertance. Seul le Tergavi connaît la nature de tous ces sites sacrés : certains sont des cimetières, d'autres des places de soins, d'autres encore sont des repaires où dorment des monstres.

Les *Ituvanu* sont les magiciens telmori affectés par la nature instable de Dorastor. Ces magiciens déments sont guidés par la recherche des ténèbres et de la destruction, même celle du Chaos. Ils aspirent à maîtriser des esprits que n'importe quelle autre personne sensée éviterait. Ceux qui survivent deviennent très puissants, mais leur vie est souvent courte.

La culture des Telmori est simple et primitive. Leurs mains se transformant toutes les semaines, ils sont obligés d'abandonner leurs outils et se contentent de fabriquer des objets rudimentaires. Leurs besoins vestimentaires sont élémentaires et ils n'ont jamais appris la couture. Ils lacent grossièrement des peaux tannées entre elles. Ils construisent des abris temporaires avec des matériaux naturels et les abandonnent quand ils en ont envie. Ils exploitent également des abris naturels comme les grottes.

Les tatouages sont des ornements populaires et des matrices de magie. Tous les Telmori portent la marque distinctive du Loup, et chaque meute possède ses propres tatouages. La plupart des marques servant de matrices aux sorts de magie sont similaires parmi les meutes de Dorastor. Les Ituvanu sont facilement repérables par la densité et la complexité de leurs tatouages.

Les relations entre les loups Telmori et les humains sont difficiles à comprendre pour des non Hsunschens. Les Telmori ne perçoivent pas de différences essentielles entre les membres humains et les loups de la meute.

Les humains et les loups Telmori parlent le même langage et partagent la même culture. On pense que quelques loups prennent forme humaine certains Jours Très Saints. On sait que les humains et les loups deviennent partenaires et développent des relations à long terme. Quand les Telmori s'adressent à leurs animaux comme «frère», «soeur» ou même «femme», ils parlent probablement litérallement.

Connaissance des Animaux

La vie sociale entière et la religion des Telmori sont liées à leurs loups. Ils sont élevés avec les enfants, chassent avec eux. Les Telmori utilisent la compétence Connaissance des Animaux de la même façon que la compétence Eirithane Comprendre le Langage des Bêtes. Ils utilisent également leur compétence pour enseigner aux loups des concepts et des procédures complexes.

La communication entre l'humain et le loup se fait typiquement sous la forme de jappements, de cris, d'expressions identiques, mais les Telmori utilise également des signes subtils et certaines postures pour communiquer. Les hommes des tribus telmori augmentent généralement leur compétence Connaissance des Animaux au rythme de x3 à x5 par an, suivant leur occupation.

Les Frères-Loups

Les Telmori vivent et chassent avec leurs compagnons loups. (Voir «Le culte de Telmor», «Frères-loups», p.119). Les frères-loups sont des compagnons remarquablement efficaces pour la chasse et la guerre. Quand il agit en tant qu'homme et loup, le premier exploite les instincts du second. Certains entraînent leur loup à répondre à des commandements et des signes oraux et gestuels. En tant que loup et loup-garou, un Telmori et son frère-loup comptent sur la ruse et sur la férocité. Les Telmori utilisent leurs sorts avant de chasser ou d'attaquer ; s''ils les utilisent, car une fois pris dans la passion intense de la chasse ou de la guerre, ils oublient souvent les tactiques humaines.

Pour des exemples de PNJs telmori et de leurs frères-loups, voir le chapître «rencontres», pp. 65-68.

Magie Itunavu des Telmori de Dorastor

Les Telmori maudits ont deux classes de magiciens. La plupart sont des Chamans normaux qui vénèrent Telmor, le père des loups. La seconde classe est celle des Ituvanu, ou «Faiseurs de Dieux». Les Ituvanu sont grandement honorés, mais ont une vie très courte. La plupart sont déments. En bref, la seule fonction d'un Ituvanu est d'enchanter les tatouages sur les corps des autres Telmori, surtout des guerriers. (Les Purs ne pratiquent pas le chamanisme ituvanu).

Pendant la Saison de la Mer, les magiciens ituvanu se consacrent à l'étude des compétences Enchantement, Cérémonie, Invocations et des sorts associés. Pendant la Saison du Feu et celle de la Terre, ils passent tout leur temps dans des cérémonies de groupe, durant lesquelles ils invoquent des êtres d'outremonde et les engagent en combat spirituel pour renforcer leurs âme (augmenter leur POU). C'est une période d'attrition intense pour les Ituvanu, car parfois ils invoquent d'horribles créatures spirituelles, trop puissantes pour être contenues.

Elles sont spécialement communes en Dorastor, dans le Sol Fantôme du Chaos. Toutes les invocations se font dans des groupes d'au moins 12 Ituvanus, de façon à ce que les autres puissent assister l'invocateur en cas de problème. Néanmoins, un Ituvanu peut difficilement supporter ces rassemblements plus de 5-10 ans. Pendant la Saison des Ténèbres et celle des Tempêtes, les Ituvanus dépensent leur POU en tatouages magiques et dans la capture d'êtres d'outremonde afin de les lier aux tatouages des Telmori.

De cette façon, les Telmori de Dorastor gagnent une grande puissance pour leurs guerriers. Toutefois, ils en payent le prix en vouant les membres les plus talentueux de leurs tribus à de courtes vies, un terrible travail spirituel et une terrifiante et horrible fin. Cela en vaut-il la peine ?

Les Telmori ont survécu sur le Plateau de Nangtali pendant plusieurs générations. Pour un peuple ayant une longue histoire de dé-

faite et d'exil de leur mère patrie, le prix payé pour une telle sécurité doit sembler assez raisonnable.

Les Telmori Maudits

Ces Telmori sont des loups-garous. Ils sont capables de prendre la forme du loup soit par la magie divine soit au Jour Sauvage.

Ce jour là, ils gagnent les bénéfices des sorts divins de Tête de Loup, Peau de Loup et Course du Loup, mais sans les limites des sorts. Ceci transforme les Telmori de Dorastor en bêtes sauvages une fois par semaine.

Chaque Telmori prend la forme du loup dès que le soleil disparaît, et la garde jusqu'à l'aube. Les heures de jour suivantes sont passées dans un état d'épuisement proche du coma.

La transformation périodique forcée en loup-garou amène à un certain nombre d'adaptations culturelles particulières :

• Ils ne peuvent pas apprendre beaucoup de magie de l'esprit car leur INT est réduite de moitié chaque semaine. Pour compenser, tous les chasseurs et les guerriers sont couverts des tatouages ituvanu.

• Ils ne portent aucune armure, uniquement quelques vêtements légers, de sorte qu'un loup puisse rapidement les déchirer avant d'entrer au combat. Leur manque d'armure n'est pas considéré comme un handicap particulier, grâce à la quasi-immunité aux dommages que procure la forme de loup-garou.

• Pour contrer la magie et les métaux, l'utilisation des sorts de Dissipation de la Magie et de Mortelame est commune parmi eux.

Les Telmori et Fort Hasard

Les Telmori chassent dans la région de la Rivière Grenouille. Les Purs évitent toutes les habitations. Les Maudits savent que les moutons sont des cibles très faciles et très goûteuses. Les humains sont des proies plus dangereuses, et la majorité des Maudits évitent les installations de la Terre du Péril. Certains Maudits plus audacieux peuvent avoir un penchant pervers pour la chasse à l'homme.

Les personnages qui font l'ascension des falaises et parcourent les étendues sauvages du Plateau de Nangtali et des Monts Tobros sont presque certains de rencontrer des Telmori. Le Peuple Loup peut soit éviter le contact et observer, défier les intrus ou monter une embuscade suivant les circonstances et s'ils sont d'un clan Pur ou Maudit.

Les contacts entre les Telmori peuvent suivre le modèle des contacts entre les colons européens et les Amérindiens. La majorité des Gloranthiens ne savent que peu de choses sur les Telmori, et la plupart de leurs connaissances sont fausses. Les deux groupes auront tendance à se méprendre l'un sur l'autre, et souvent, même de bonnes intentions n'éviteront pas le conflit.

Rénékot la Pierre, chef de la colonie de la Terre du Péril, a déclaré que nul ne peut tuer un Telmori dans sa forme humaine sans une raison valable, mais que les loups et les loups-garous chassent le bétail et doivent être tués s'ils menacent les colons. La mort d'un frère-loup est aussi sérieuse pour un Telmori que la mort d'un membre de la famille. Le massacre du frère-loup d'un chasseur Telmori peut entrainer des raids de représailles ou déclencher une guerre avec le Peuple Loup.

N'oubliez pas que des attaques de PJs et de PNJs contre des groupes de chasse telmori ou des explorateurs sur le Plateau de Nangtali peuvent envoyer les Telmori sur le sentier de la guerre.

Pensez également que des PJs honorables et astucieux pourront apprendre à distinguer les Telmori Maudits des Purs.

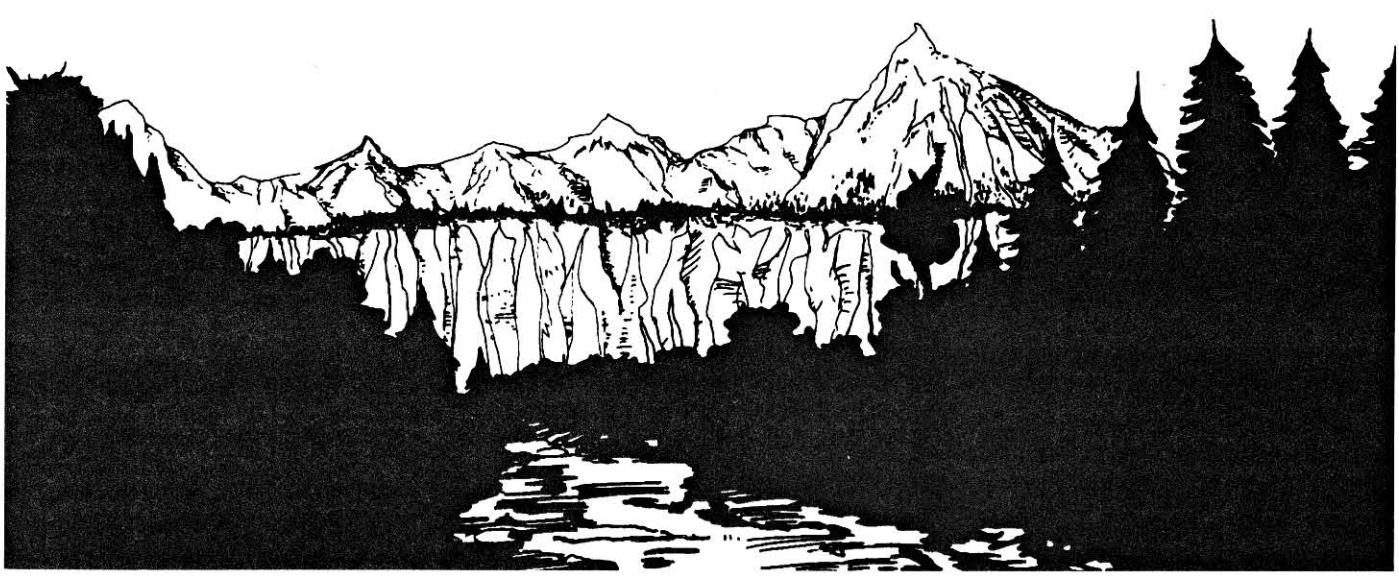
Ils peuvent établir par la guerre ou l'affront un droit d'autodéfense contre les premiers, et une certaine neutralité envers les seconds.

De bonnes relations avec les Telmori donnent automatiquement les avantages suivants aux colons de la Terre du Péril : repérage et prévention contre les invasions du Chaos, et détails de leurs particularités (première vague composée de jeunes broos, suivis d'horreurs inintelligentes, puis de charognards et de pilleurs) ; conseil pour protéger les terres contre les broos ; comment survivre aux poisons des araignées des Bois de l'Araignée ; connaissance du temps et des saisons de Dorastor.

Les Humains en Dorastor

En plus des villages Telmori il y a quatre autres installations humaines permanentes sur les terres de Dorastor : le Sanctuaire de Dorasta, l'Auberge de Dorastor, la Dernière Tour d'Arkat, et la Terre du Péril.

Les trois premières sont décrites dans les «Sites Importants». La quatrième est décrite dans la campagne de la Terre du Péril.



Sites Importants de Dorastor

Route de Commerce Lunar

Annuellement, une caravane lunar traverse Dorastor, voyageant du Fort du Vieux Loup situé au sud jusqu'à Ralios pendant la Saison de la Mer. Elle retourne de Ralios au Fort du Vieux Loup lors de la saison de la Terre. Un consortium de marchands lunars et d'officiels impériaux administre cette entreprise, prélevant un montant sur les marchandises et une taxe aux points de rassemblement du Fort du Vieux Loup et de Château Kartolin.

En retour du paiement de ces taxes, les marchands reçoivent une escorte de troupes lunars et la protection du traité contre les attaques des elfes du Buisson Empoisonné et les broos de Ralzakark. Les elfes et les broos peuvent également protéger la caravane le long de sa route, bien qu'ils n'obéissent pas au maître de la caravane, et ne peuvent pas être fiables en ce qui concerne la sauvegarde des intérêts commerciaux ou personnels de celle-ci.

Cette caravane annuelle est énorme, avec des centaines de gardes et de chariots. Elle est généralement composée d'une douzaine de sous-caravanes qui opèrent indépendamment, et qui peuvent s'étirer le long de la route, suite aux accidents ou autres retards. Une fois que ces sous-caravanes ont rejoint Ralios, elles prennent diverses destinations. Aussi longtemps qu'elles se rassemblent toutes à la Passe de Kartolin avant que la neige ne menace de bloquer la haute passe, tout se passe convenablement. Si une sous-caravane manque le rendez-vous, elle sera forcée d'attendre une année de plus en Ralios ou de se risquer dans un périlleux voyage à travers Dorastor sans la protection de la caravane et du traité.

En général, un entrepreneur de caravane effectue dans sa vie deux ou trois voyages à travers Dorastor. Avec de la chance et de l'habileté, il peut gagner assez d'argent pendant ces voyages pour prendre sa retraite en tant qu'homme riche. Autrement, c'est qu'il est ruiné, mort ou maudit.

La Route

Les caravanes du Traité Lunar suivent une route datant du Premier Age entre le Fort du Vieux Loup et la Passe de Kartolin. Du Fort du Vieux Loup à la mission commerciale Etyries à l'Auberge de Dorastor, la route traverse le Bois du Buisson Empoisonné en direction de la Rivière de l'Eau Douce.

La terre et la flore n'y sont que partiellement touchées par le chaos bien que la vie sauvage naturelle et celle portant la marque du chaos présentent une certaine menace. La route a été dégagée de toutes broussailles. Seul le gué de la Rivière des Eaux Usées près de l'Auberge de Dorastor représente un certain danger pour les chariots de la caravane.

De la Rivière de l'Eau Douce à Fort Courroux, puis en direction de la Dernière Tour d'Arkat, le passage est plus délicat. Ici les bois ont été brûlés, le sous-bois est dense, et le tracé de l'ancienne route a disparu sur de longues portions. Les broos de Ralzakark ont dégagé un vague chemin pour les chariots, mais le voyage est long et dangereux. La zone est fréquentée par de nombreux phénomènes du chaos et de monstres. Les patrouilles broos s'arrangent pour régler les problèmes mineurs, mais la caravane doit parfois stopper et prendre ses positions défensives quand les éclaireurs annoncent un problème plus sérieux en avant de la route.

L'Itinéraire

A la Saison de la Mer, les marchands se rassemblent au nord de Dorastor, au Fort du Vieux Loup. En partant avant l'aube, avec de la chance et de bonnes conditions climatiques, ils peuvent traverser le Bois du Buisson Empoisonné jusqu'à l'Auberge de Dorastor pour atteindre le Gué de la Rivière des Eaux Usées avant la tombée de la nuit. Autrement, ils doivent camper dans la forêt et compter sur leurs propres gardes pour assurer la sécurité.

De l'Auberge de Dorastor, la route de la caravane suit la lisière des terres boisées des elfes jusqu'à Fort Courroux, où une taxe doit être payée à Ralzakark : un objet magique par personne. Certains marchands commercent un peu avec les broos à Fort Courroux, mais la plupart n'en prennent pas la peine.

Puis ils traversent la région nord du Bois d'Enfer à travers le Pays Malade jusqu'à l'Hôtel Etyries de la Dernière Tour d'Arkat. C'est la section la plus difficile et la plus dangereuse du voyage, et elle peut prendre trois jours et plus.

L'ascension de la Passe de Kartolin prend elle-même une journée ou deux suivant le temps. Bien que raide et difficile, la route est rarement troublée par les monstres du chaos. A Château Kartolin, les caravaniers peuvent se reposer en toute sécurité à l'intérieur des murs.

De là, les sous-caravanes pénètrent en Ralios, où elles commercent tout l'été. La caravane se rassemble à nouveau à Château Kartolin à la saison de la terre, et le quitte avant que les premières neiges ne bloquent la passe. La caravane retourne par la même route au Fort du Vieux Loup et rentre en Péloria, où les marchands passent l'hiver à préparer leurs bêtes et leurs gardes pour un nouveau voyage au printemps prochain.

Le Fort du Vieux Loup

Ce petit fort et poste de commerce est entouré d'une palissade. Il a longtemps été tenu par le peuple de Talastar. Une petite garnison et une mission commerciale Issaries sont maintenues à l'année. Pendant les Expéditions Commerciales Annuelles, une horde de prêtres et d'initiés d'Issaries ainsi qu'une garde renforcée des Seigneurs du Vent talastari et des guerriers des clans protègent le fort, ses résidents et ses invités ainsi que les marchandises et les richesses qu'ils transportent.

L'Auberge de Dorastor

Cette auberge fortifiée se situe à l'orée des bois du Buisson Empoisonné, là où la route commerciale traverse le Rivière des Eaux Usées. L'auberge abrite une mission Etyries dirigée par un prêtre libre. La mission Etyries possède des traités avec Ralzakark, les elfes du Buisson Empoisonné et le marchand Etyries de la dernière Tour d'Arkat. Ces traités assurent la sécurité de l'auberge contre les broos de Ralzakark et les elfes du Buisson Empoisonné. Néanmoins, la mission doit se défendre contre le reste des innombrables horreurs de Dorastor. Les missions Etyries de l'Auberge de Dorastor et de la Dernière Tour d'Arkat monopolisent tout le commerce à travers Dorastor.

Le bâtiment a deux étages et est entouré d'un mur de pierre. La nuit coûte 100L dans la salle commune et 200L dans une chambre. Les repas sont inclus dans ce prix. L'auberge est gardée par 40 mercenaires, tous adorateurs de Yelmalio (une condition du traité avec les Elfes du Buisson Empoisonné). L'un d'eux est une combinaison Fils de la Lumière/Prêtre de la Lumière, 3 sont Fils de la Lumière, et 4 sont Prêtres de la Lumière. L'auberge est une maison de paix, et toutes les personnes sont les bienvenues tant qu'elles restent tranquilles. La punition pour avoir rompu cet équilibre est l'expulsion de l'auberge.

L'expédition commerciale lunar passe deux fois par an par l'auberge de Dorastor, une fois vers le sud pendant la saison de la mer et l'autre fois pendant le voyage de retour vers le nord pendant la saison de la terre. A ces moments, l'auberge est comble. Le reste du temps, elle est vide à l'exception des gardes, de la mission Etyries et du voyageur inconscient qui dédaigne la permission des elfes du Buisson Empoisonné pour traverser leurs terres.

Pendant la saison morte, la mission Etyries commerce avec les habitants de Dorastor pour les marchandises et les objets magiques que l'expédition commerciale lunar achètera à des prix fabuleux. Ces marchandises exotiques coûtent très chères en Ralios et Péloria, et la mission Etyries, comme les marchands, réalisent un excellent profit. Ces derniers connaissent également les événements et les rumeurs de Dorastor, et vendent ces informations à des prix ridicules. Ils ne vendront aucune information qui mettrait en péril leur statut en Dorastor.

Fort Courroux

Les visiteurs de Fort Courroux, les voyageurs et les marchands de l'Expédition Commerciale Annuelle, sont accueillis et escortés par des patrouilles broos jusqu'à la Cité Commerciale, un fort entouré d'une palissade au pied nord-ouest du Plateau du Démon. Beaucoup pensent qu'il s'agit de Fort Courroux. En fait, le fort est un vaste complexe souterrain situé sous le Plateau du Démon. A l'origine, il s'agissait d'un labyrinthe de tunnels Krarsht abandonné. Cette zone a été arrangée et décorée aux goûts de Ralzakark et à son statut d'Empereur de Dorastor.

Quand les visiteurs pénètrent dans la Cité Commerciale, les gardes broos leur tendent des copies des règles de Fort Courroux rédigées en nouveau Pélorien. Ces broos sont, par la courtoisie de Ralzakark, libres de toute maladie. Toutefois, les visiteurs ne sont pas forcément informé de cela, et peuvent vigoureusement refuser les parchemins tendus par les broos, les offensant et créant une scène malheureuse. Les règles sont les suivantes :

Règles de Fort Courroux

- Ne pas dépasser le squelette fantôme.
- Chacun doit donner un objet magique à Bave pour séjourner à Fort Courroux ou pour traverser la Passe de Kartolin.
- Aucun commerce en dehors de Bave, Ralzakark ou Pie Grièche n'est autorisé.
- La punition pour la désobéissance au comportement attendu : Présentation à Ralzakark pour le goûter ou le dîner.

La Cité Commerciale est un amas de huttes grossières et d'étables pour abriter les gardes, les chariots et les animaux de bâts des caravanes. Les structures furent construites par les broos, qui ne vivent pas dans des abris, et n'ont que peu de notions d'imperméabilité à l'eau et de décoration. Toutefois, Ralzakark garantit que ces structures sont libres de toute infection, comme toutes les zones préparées pour les visiteurs de Fort Courroux.

Le Quartier des Hôtes

Les marchands et les invités honorés ont le privilège de dormir dans une salle sèche et confortable appelée le Quartier des Hôtes près de l'entrée du Fort Courroux souterrain. Occasionnellement, des Elfes du Buisson Empoisonné ou des Telmori du Plateau de Nangtali y résident également. La salle est spartiate, mais n'est pas aussi laide, dirons-nous, que celle des Trolls. Le Quartier des Hôtes est constitué d'une seule grande pièce de pierre. Un tas de fourrures tannées et de couchettes gît dans un coin. Une pile de cubes en bois d'un mètre carré tient dans un autre coin.

Ces cubes sont utilisés comme sièges et tables par les invités, où comme tout ce qui leur semble nécessaire. Au centre de la pièce se trouve une zone noircie qui a souvent été utilisée comme foyer.

La fumée n'a nulle part où aller à l'exception du couloir, seuls du bois bien sec ou du charbon peuvent être utilisés. Ralzakark ne fournit pas de lanternes à huile mais n'a aucune objection à ce que les visiteurs utilisent les leurs. A un certain moment, un broo viendra escorter les visiteurs jusqu'à la salle d'audience pour rencontrer le porte-parole en chef de Ralzakark, Bave.

Audience avec Bave

La salle d'audience

C'est une salle nue avec un siège décoré en son centre. Aucun visiteur ne peut passer derrière sans une permission et une escorte. Quand un individu désire quelque chose ou veut parler à Bave, il peut venir crier ici jusqu'à ce qu'il attire l'attention d'un garde.

Celui-ci va alors chercher Bave, s'il estime que sa présence est nécessaire. Bave prend la seule chaise et s'attend à ce que les visiteurs se tiennent respectueusement devant lui. Il supporte patiemment la discourtoisie, et endurera

Une caravane lunar

apparamment beaucoup au service de son maître. Toutefois, toute personne offensant Bave fera bien de surveiller ses arrières aussi longtemps qu'elle sera en Dorastor.

Lors de l'audience, Bave perçoit la taxe de Ralzakark (un objet magique par personne), écoute les demandes des visiteurs et explique les règles de Fort Courroux. Bave explique que la punition pour la désobéissance est d'être servi pour le goûter ou le dîner à Ralzakark.

Généralement, Bave s'occupe lui-même des visiteurs, mais il peut arranger une audience personnelle avec Ralzakark si un important accord commercial est en jeu (environ 10000 Lunars). Une attente de 3-4 jours est normale, et les arrangements doivent se faire avec Bave. Si les aventuriers décident seulement de traverser Dorastor, Bave peut arranger cela de sa propre autorité.

Un squelette bien visible mais intangible garde la sortie de cette salle vers les intérieurs de Fort Courroux. Ce squelette ne peut pas être détruit, mais un Dispersion de la Magie de 12 points (ou une Neutralisation de la Magie de 6 points) peut le bannir pendant un tour de mêlée. Lorsque quelqu'un tente de passer le squelette, il lui demande : «Quel est le Mot Sacré ?» dans un ton lugubre et spectral. Si la réponse est autre chose que «Rashoran», il déclare, «Tu es un menteur. Ne passe pas.» Si le coupable ou ses amis essaient de passer quand même, un piège est activé.

Le Piège

Quand quelqu'un essaye de passer le squelette sans réussir le test, deux murs de flammes apparaissent, un de chaque côté de la salle. Ils commencent à se déplacer vers le centre du corridor. Un dissipation de la Magie 19 est nécessaire pour dissiper l'effet. Les deux murs avancent à la vitesse de 2m/rang d'action, et s'évanouissent après s'être rejoints.

N'importe qui passant à travers un des murs de flammes endure 3d6 points de dégâts tous les deux rounds, son armure le protégeant pour le premier round. Si quelqu'un saute à travers (jet de Sauter), il ne passe qu'un tour dans la fournaise. En cas d'échec, il chute et frit dans les flammes jusqu'à ce qu'il puisse se relever et s'en aller, ce qui nécessitera deux rounds supplémentaires.

La Dernière Tour d'Arkat

Comme Arkat ne pouvait pas s'emparer de Château Kartolin, il a fait construire cette fortification pour garder la passe pendant la campagne contre Dorastor. Les vingt gardes de la tour sont des volontaires des unités de l'armée impériale. Ce genre de poste frontière n'attire que les militaires en disgrâce et les fervents combattants du chaos. Le chef de la garde, nommé le Gardien de la Porte, obéit au prêtre supérieur d'Etyries, chef de la Mission Commerciale.

La discipline et les corvées sont informelles sous le Gardien actuel, Bogad, et les gardes paraissent aller et venir comme bon leur semble. Une particularité mérite d'être relevée : les gardes ont l'ordre de refuser de répondre aux questions qui les concerneraient, eux ou leurs tâches à la dernière Tour.

La forteresse est construite sur une colline artificielle d'environ 500m de large à la base et de 100m de haut. La colline est située à l'endroit le plus étroit entre deux grandes falaises au pied de la Passe qui mène à Château

Bave

Ce lieutenant de Ralzakark est un Illuminé de Nysalor. Bave commande les troupes de choc de Ralzakark. Les caractéristiques données ici incluent un Vivelame 4 sur l'épée lourde et un Protection 4. Cela lui coûte 8 des 15 points de son cristal. Il ne porte pas d'armure, mais de subtils tatouages portent des enchantements d'armure. Ses armes sont portées par un soldat broo.

FOR 28	Déplacement 4
CON 20	Pts de Vie 21
TAI 21	Pts de Fatigue 48
INT 15	Pts de Magie 18
POU 18	+7 Cristal
DEX 21	= total de 25
APP 12	

Jambe droite	16/7
Jambe gauche	16/7
Abdomen	17/7
Poitrine	18/9
Bras droit	11/6
Bras gauche	14/6
Tête	22/7

Arme	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Epée lde en fer	2	205	2d8+2d6+4	195	18
Coup de Tête	5	175	1d6+2d6	-	-
Epée courte	3	150	1d6+1+2d6	100	10

Magie : (Esprit 90%) Vivelame 4, Contre Magie 4, Disruption, Soins 3, Communication Mentale 3, Protection 4.

Compétences : Grimper 90, Dissimuler 95, Evaluer 85, Se Cacher 115, Ecouter 95, Scruter 115, Dépl. Silencieux 125.

Possessions : cristal (matrice de points de magie 15 points) ; 3 cristaux de focus de Soins à 3 points (ajoutent 3 ou doublent la valeur des sorts de Soins, suivent ce qui est le plus faible). L'épée lourde a été forgée par Ralzakark lui-même. L'épée lourde de Bave effectue +2d8 de dégâts si elle touche sa cible à une jambe.

Bogad

Cet humain, initié de Yanafal Tarnils, est le Gardien de la Porte à la Dernière Tour d'Arkat. Il porte une armure de plaques complète.

FOR 17	Déplacement 3
CON 17	Pts de vie 17
TAI 17	Pts de Fatigue 34-32=2
INT 17	Pts de Magie 17
POU 17	
DEX 17	
APP 17	

Jambe droite	12/6
Jambe gauche	12/6
Abdomen	12/6
Poitrine	12/7
Bras droit	12/5
Bras gauche	12/5
Tête	12/6

Arme	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Cimeterre	5	117	1d6+2+1d6	155	10
Epée 2M	4	125	2d8+8+1d6	85	18

Magie : *(Esprit 71%)* Confusion (2), Laminer 3, Mur de Ténèbres (2), Soins 4, Protection 6. *(Divine 86%)* Berserk, Briser l'Esprit, Bouclier 3.

Compétences : Ecouter 114, Scruter 80, Chercher 82.

Possessions : cristal d'alerte magique (voir ci-contre). Renforcer les Dégâts de 6 sur son épée double en fer.

Dons : ne dort, ne mange et ne bois jamais.

Notes : ne peut pas être corrompu ou influencé, est sans peur en combat.

Lion

De garde à l'entrée de la Dernière Tour d'Arkat, il porte une armure lamellaire faite spécialement.

FOR 29	Déplacement 6
CON 17	Pts de vie 22
TAI 24	Pts de Fatigue 46-32=14
INT 5	Pts de Magie 15
POU 15	
DEX 19	

Patte arrière droite	13/6
Patte arrière gauche	13/6
Arrière train	13/9
Poitrail	13/9
Patte avant droit	13/6
Patte avant gauche	13/6
Tête	13/8

Arme	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Patte droite	4	92	1d8+2d6
Patte gauche	7	74	1d8+2d6
Morsure	7	77	1d10+2d6
Déchiqueter	4	80	2d8+2d6

Compétences : Ecouter 83, Scruter 61, Chercher 71.

Kartolin. Un chemin étroit fait le tour de la colline artificielle jusqu'au sommet de la forteresse de pierre, où un muret de terre très érodé enclôt un espace rectiligne de 30mX 40m. Derrière l'étroite porte d'entrée se trouve une cour qui contient une ancienne tour de pierre et l'hôtel Etyries récemment construit. Du fort, on peut voir à travers les Bois du Buisson Empoisonné au nord. Au nord-est, le regard porte jusqu'au Plateau du Démon par dessus l'enchevêtrement de la végétation du Pays Malade. A l'est, on peut aperçevoir par-delà la Plaine de Cendres, le plateau de Nangtali et le Mont Tonnerre. Au sud-est, derrière le Bois d'Enfer s'étend les terres sauvages de Skanthi. Les marchands et les voyageurs peuvent se reposer dans la cour ou dans l'hôtel, mais les créatures du chaos ne sont pas les bienvenues.

La Maison du Gardien

Cet endroit est gardé par Bogad et son lion. Bogad est un adorateur fanatique de Yanafal Tarnils, il s'est trouvé en disgrâce dans l'Empire Lunar. Il a pris sur lui d'accomplir la quête de garder la dernière Tour d'Arkat, et a reçu comme don spécial de son dieu la capacité de ne jamais dormir. Il pourra rentrer en Péloria quand il aura fidèlement gardé cette tour pendant 3 années. Il lui reste un peu plus d'un an à accomplir. Il porte un cristal magique fait d'un verre délicat. Si des intrus semblent poser une menace de n'importe quelle sorte, il frappe immédiatement son cristal magique, qui émet alors une sonnerie magique audible à 1 km de rayon. Tous les habitants de la Dernière Tour d'Arkat savent que cette sonnerie signifie que des intrus se trouvent à la porte.

Sillabus

Prêtre principal d'Etyries et directeur de la Mission Commerciale Locale. Il ne porte normalement pas d'armure, mais s'il est prévenu à temps, il peut enfiler une cotte de mailles (notée plus bas dans ses caractéristiques).

FOR 9	Déplacement 3	Jambe droite	7/5
CON 15	Pts de vie 15	Jambe gauche	7/5
TAI 15	Pts de Fatigue 24-22=2	Abdomen	7/5
INT 16	Pts de Magie 17	Poitrine	7/6
POU 17		Bras droit	7/4
DEX 12		Bras gauche	7/4
APP 13		Tête	7/5

Arme	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Cimeterre	7	56	1d6+2	43	10
Dard de lancer	3	65	1d6	-	4

Magie : *(Esprit 63%)* Coordination 2, Disruption, Soins 4, Protection 4, Réparation 1, Daredard, Vigueur 5. *(Divine 78%)* Divination 6, Extension 2, Lien Mental 4, Sanctification, Réflexion 8, Surveiller une Route 2, Vision de l'Ame 2, Enseigner un Sort, (Arme) de Vérité 2, Sauvegarde 8, Adoration (Etyries).

Compétences : Baratin 89, Evaluer 91.

Objets Magiques : n'en a aucun en permanence, achète ou vend ceux qu'il possède, mais peut détenir n'importe quel objet magique commun à n'importe quel moment.

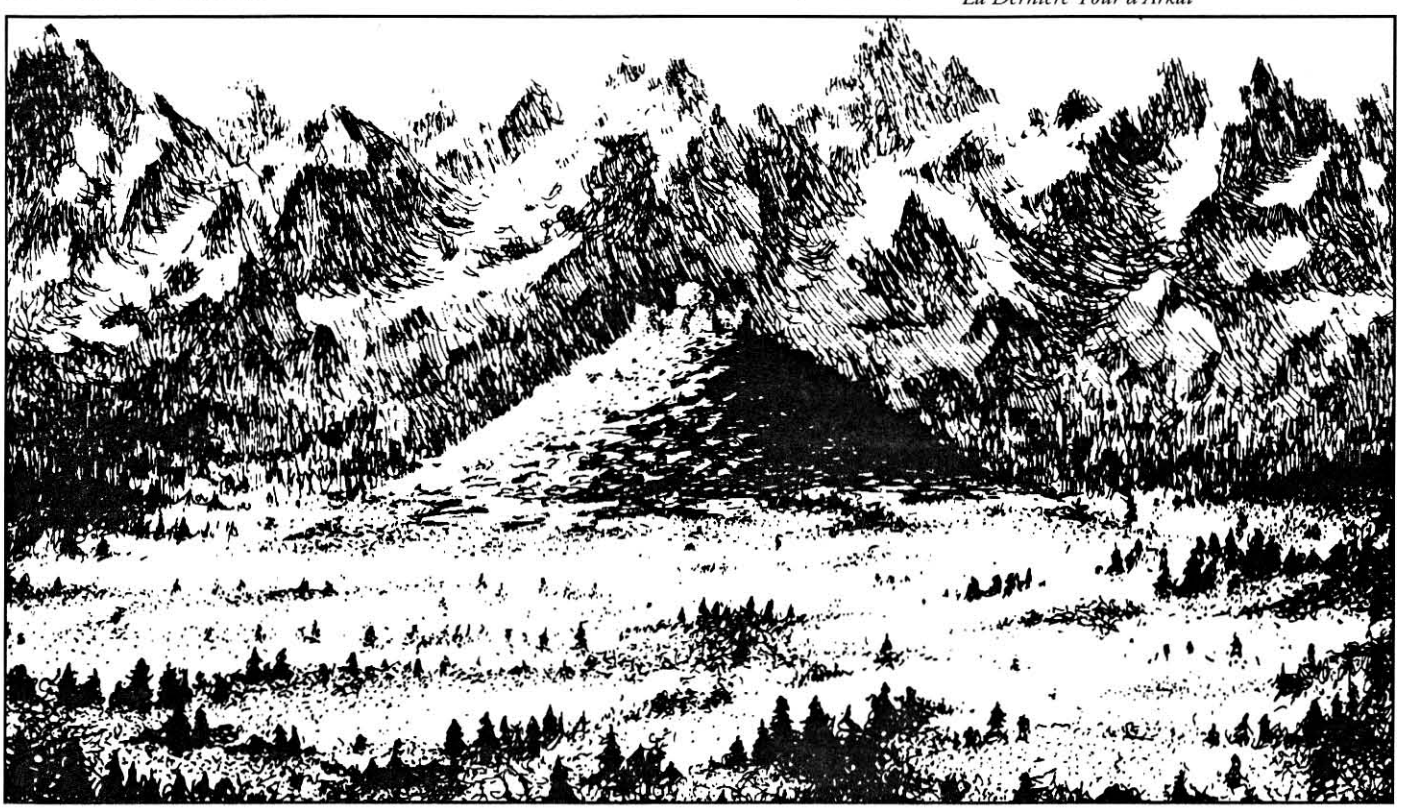
La Mission Etyries de la Tour

Sillabus, le prêtre Etyries et le chef de la mission commerciale de la dernière Tour d'arkat se trouve généralement dans la salle d'audience centrale, ou dans sa chambre de compte.

C'est un personnage désinvolte et amical. Sillabus accueille tous les visiteurs, vise les documents et collecte les sommes pour le logement à l'hôtel. C'est un marchand et un diplomate vétéran, toujours intéressé par les nouvelles et les rumeurs, et très doué pour ne révéler que ce qu'il décide de dire. Sillabus est géné par le manque de discipline de la garde, une source constante de conflit entre lui et Bogad le Gardien.

Sillabus est encore plus effrayé par la petite taille de la garnison, et fait constamment pression sur ses supérieurs pour obtenir plus de troupes ou plus de fonds afin d'engager des mercenaires supplémentaires.

La Dernière Tour d'Arkat



Salle du Trésor et Gardiens

Sous la tour se trouve une ancienne salle du trésor.

Farnhan spécule dans son livre **Anciens Trésors de Dorastor** que parmi les merveilles qui se trouvent ici, sont dissimulées des pièces de l'Epée Incassable et des morceaux du corps de Nysalor. En fait, tout ce qui avait une valeur a été enlevé depuis bien des siècles.

Les gardiens de la salle du trésor sont quatre squelettes hommes-scorpions aussi nus que les caveaux. Ils se balancent de gauche à droite d'un air menaçant devant quiconque franchit le portail qui mène à la salle du trésor. Si quelqu'un essaie de passer ces gardiens sans sommeil, ils attaquent automatiquement.

Autres Sites Importants

Vous trouverez ci-dessous quelques sites susceptibles d'être visités par des personnages entreprenants.

Sanctuaire de Dorasta

L'ancienne communauté fermière du Sanctuaire de Dorasta vit dans la cuvette d'un canyon en cul de sac. Le canyon s'ouvre à l'est et se rétrécit à l'ouest jusqu'à une sorte de mur à pic qui mène à l'entrée d'une grande caverne dans la Faille de Dorasta. Un ruisseau sort par l'entrée de la caverne et coule vers l'est à travers le village et plus bas jusqu'à la Rivière Grenouille. La communauté n'a rien de remarquable en elle-même. C'est un petit village muré, entouré de grands champs fertiles, toujours dorés avec des vagues ondulantes d'orge. Ce qui est remarquable, c'est qu'un si petit village a tenu ici pendant des siècles contre les vagues irrésistibles du chaos qui ont balayé Dorastor.

Les fidèles d'Orlanth et d'Urox sont depuis longtemps les fervents protecteurs de Dorasta, la déesse du grain dont le site le plus sacré se cache dans la faille de Dorasta. Toutefois, la majorité des communautés d'Orlanthi et de Taureaux-Tempêtes se trouvent très loin du Sanctuaire de Dorasta, et peuvent difficilement accourir en cas de nécessité. Les murs de ce village sont modestes, et les gens n'ont pas de milice. Cinquante personnes y vivent, 16 adultes et 34 enfants. Parmi les adultes se trouvent 3 maîtres fermiers, une maîtresse tisseuse, un maître charpentier, un maître du travail du cuir, une jeune acolyte de Dorasta et une prêtresse de Dorasta âgée. Aucun d'entre eux n'a de compétences aux armes.

La prêtresse locale de Dorasta prend toujours le nom de Vyrope, la première prêtresse. La prêtresse actuelle est si vieille qu'elle a oublié son nom originel, et elle croit maintenant qu'elle est la véritable Vyrope.

Cette affirmation est démenti en privé par les autres villageois, bien qu'en public ils entretiennent cette illusion. Vyrope est douce et gentille, mais s'approche de la sénilité.

Elle prépare actuellement sa remplaçante, une jeune acolyte nommée Keirna, qui fut choisie à cause de la miraculeuse apparition des Trois Femmes à sa naissance. L'une d'elle la nomma Vyrope.

Keirna est honorée d'avoir été choisie, mais comme elle connaît sa destinée depuis sa naissance, elle est très arrogante et sûre d'elle. Keirna est une solide paysanne, ni laide ni jolie, mais avec beaucoup de volonté et d'assurance.

Keirna est toutefois vierge et ne peut pas devenir prêtresse avant d'avoir conçu un enfant. Elle cherche donc un Mari de l'Année pour cette tâche. Un certain nombre de villageois espèrent la voir choisir Rénékot, chef de la colonie de la Terre du Péril, car ce serait une sage décision politique. Keirna est réticente à cette idée, parce que c'est ce que tout le monde souhaite.

Cependant, elle connaît son devoir et le choisira d'ici un an s'il ne s'est pas présenté un meilleur candidat. Rénékot ne connaît rien à propos de Keirna ou de la future offre de mariage rituel, et il peut avoir sa propre idée sur la question quand il sera au courant.

Gardiens du sanctuaire de Dorasta

Les villageois ont connaissance de trois puissants gardiens, le Wyter du village (esprit de protection, voir ci-contre), l'Ancien (voir ci-contre), et Lyo le Dingue (un énorme monstre amical, voir «Rencontres Spéciales», p.78), et le disent avec fierté aux visiteurs. L'Ancien est le chef et le premier protecteur des villageois. C'est lui qui parle le plus aux étrangers. De plus, il contrôle Lyo le Dingue.

L'Ancien a toujours été là, ses origines et son passé sont obscurs. Il n'a pas d'autre nom, et apparaît comme un peu sénile. Les villageois font confiance à son jugement, lui demandant des conseils à tout propos, même si ce conseil est souvent un charabia incompréhensible.

L'Ancien

Chef du peuple du Sanctuaire de Dorasta

FOR 7	Déplacement 2
CON 5	Points de vie 8
TAI 11	Points de Fatigue 12
INT 17	Points de Magie 21
POU 21	
DEX 16	
APP 19	
Jambe droite	0/3
Jambe gauche	0/3
Abdomen	0/3
Poitrine	0/4
Bras droit	0/2
Bras gauche	0/2
Tête	0/3

Pas de compétence d'arme.

Magie : *(Esprit 126%)* Confusion, Ignition, Extinction 4, Glue 1, Soins 9. *(Divine 121%)* Commander (Espèce) 2, Divination 10, Parler aux Animaux 2, Lance du Soleil, Vision.

Notes : il semble avoir oublié son passé, son culte. Son sort de Divination ne fonctionne pas et il n'a pas accès aux Interventions Divines.

Esprits : il possède un élémentaire de la terre allié qui ouvre et ferme l'entrée des passages de la caverne derrière le tombeau dans la Faille de Dorasta. Il a également accès au wyter du village (esprit protecteur du village qui a une INT de 4 et 52 Points de Magie. Ces PM sont accessibles à l'Ancien à chaque fois qu'il en a besoin. Le wyter connait le sort de Protection 4, et peut le lancer sur les villageois en cas de besoin (Si l'Ancien le désire).

Keirna

Agée de 19 ans, c'est l'acolyte de Dorasta.

FOR 10	Déplacement 3
CON 13	Points de vie 14
TAI 15	Points de Fatigue 23
INT 15	Points de Magie 19
POU 19	
DEX 12	
APP 12	
Jambe droite	5
Jambe gauche	5
Abdomen	5
Poitrine	6
Bras droit	4
Bras gauche	4
Tête	5

Pas de compétence d'arme.

Magie : *(Esprit 110%)* Soins 6, Force 2, Vigeur 2, Seconde Vue (3), Laminer 2. *(Divine 100%)* Divination x2, Sanctification x3, Réflexion 8, Vision de l'Ame, Invoquer un Gnome x2, Adoration de Dorasta x2, Enseigner un Sort, Bénir les Récoltes x3, Commander Gnomes, Régénérer un Membre x2, Entraver le Chaos.

Esprit Allié : INT 12, POU 15 dans le corps d'un serpent. Connaît Soins 6, Force 6, Commander Gnome (Sort Divin à usage unique).

Lyo le Dingue est né il y très longtemps, d'une villageoise et d'un père inconnu. Il est né avec quatre semaines de retard, tuant sa mère en la dévorant de l'intérieur pour sortir. Les gens étaient déterminés à le tuer, mais l'Ancien l'a recueilli, le nomma Lyo le Dingue et l'éleva.

Lyo a atteint sa taille adulte en très peu de temps. En un an, il mesurait 2.30 mètres. Il a toujours chassé pour manger et dévore sa nourriture crue.

Il se nourrit de presque n'importe quoi, broos et vomieuvres compris. Il n'a jamais été malade, mais a toujours le nez qui coule. Il vit à l'extérieur, mais chaque fois que le village a besoin de sa protection, il est là.

Ces remarquables gardiens n'expliquent cependant pas comment le Sanctuaire de Dorasta a pu passer tous ces siècles. Peut-être que d'autres puissants esprits protègent le village.

Les villageois parlent de la légende de l'Ours-Loup, un animal sacré et grand ennemi du chaos. Une prophétie dit qu'il s'éveillera de son long sommeil et émergera pour chasser la malédiction du chaos de cette terre.

Cet Ours-Loup hibernerait au plus profond de la Faille de Dorasta, dans les cavernes, derrière le sanctuaire de l'entrée de la Faille.

Les villageois ne pénètrent jamais dans les cavernes et l'interdisent également aux visiteurs. Ils ne savent pas pourquoi, mais ce fut toujours ainsi. Ils ne pourront pas répondre aux curieux si c'est une intrusion en terre sacréeou si ce sont les dangers des cavernes qui en interdisent l'entrée. Une Divination sur le sujet révèlera seulement «Attention aux Anciennes Sagesses, l'Entrée est Interdite».

Tour de Plomb

Les Bois de l'Araignée environnants et ses habitants ont historiquement découragé l'occupation de cette tour du Premier Age à tous, même aux groupes les plus puissants.

C'est une ruine vide, d'étrange structure. Dans le passé elle a servi de tour de sorcier, de fort arkati, de nid de coloquours, de refuge de Vivamort et de palais pour le Sultan Fou.

Fort de la Pierre de Sang

Ce fort fut construit bien avant les jours de Gbaji, loin au temps du Second Conseil, quand les nains et les elfes étaient amis.

Les nains construisirent ce fort en rasant un plateau et en polisssant les bords, rendant l'escalade impossible. Les elfes eux-mêmes vivent actuellement au sommet du plateau dans un onzième jardin.

Le seul chemin pour rejoindre le sommet du plateau est de voler ou de passer par la porte. Une fois cette dernière passée, le voyageur doit encore grimper deux niveaux avant d'atteindre le jardin lui-même.

Nul autre que les elfes n'a été admis comme visiteur au Fort de la Pierre de Sang depuis les Guerres de Gbaji. Certains ont été emmenés ici en tant que prisonniers, mais aucun ne s'en est échappé. Même les Aldryami ont des chances de se voir refuser l'entrée à moins d'avoir été invités.

Le Niveau de la Porte est le niveau le plus bas. Un escalier de pierre monte jusqu'à elle. Il y a là deux portes gardées chacune par un Sort de Sauvegarde de 20. Les portes peuvent être attaquées, mais sont magiques et incroyablement épaisses (l'équivalent de 40 points d'armure). Les bâtons de sauvegarde sont placées dans des fentes situées aux coins des portes, où ils ne peuvent pas être atteints par des intrus même si les portes ont déjà été passées.

Après les portes se trouve une grande salle. C'est là que les visiteurs attendent. La seule sortie mène au Labyrinthe, le seul chemin vers le deuxième niveau.

Quand ils sont attaqués (les portes ont déjà cédé plusieurs fois), les elfes ne se battent pas seulement dans le Labyrinthe lui-même, mais se défendent également du dessus. Le plafond est percé d'innombrables meurtrières, par où les elfes tirent des flèches, lâchent des bûches ou lancent des sorts.

Le Second Niveau est composé d'une seule grande salle qui sert de salle d'entraînement pour les soldats et pour la défense du Labyrinthe situé juste dessous. Le sol de la salle est percé de nombreuses meurtrières. Chaque meurtrière possède un couvercle de bronze qui peut être condamné à clé. Le locquet n'est pas accessible d'en dessous. Si une victime peut réussir à atteindre le couvercle, elle découvrira que celui-ci résiste à la rupture avec une FOR effective de 40.

Le Troisième Niveau est une large caverne artificielle servant d'entrepôt et contenantune fontaine magique qui assure une réserve infini d'eau fraîche en cas de siège. Le sommet du plateau est un jardin bien ordonné où sont cultivées des plantes sacrées et d'autres plus quelconques. Le Conseil du Jardinier se rassemble ici dans la Grand Verger. Dans son ensemble, le plateau lui-même pourrait abriter et supporter l'entière population des elfes du Buisson Empoisonné, avec un niveau de subsistance correct.

Dokat

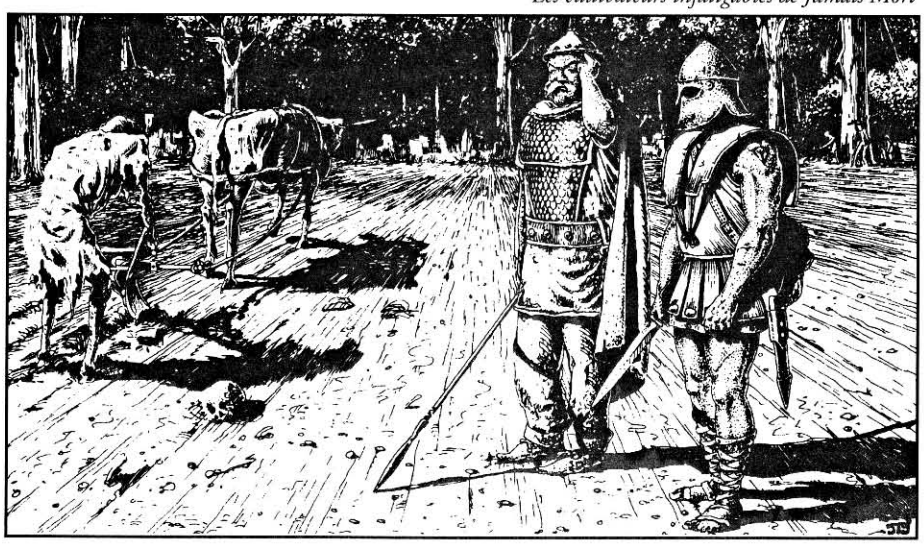
La capitale de Dorastor au Premier Age. Les seuls restes sont quelques pierres disséminées et une place monumentale. Les crues de la Rivière Noire et les Marais de Sol Pourri ont sans doute enseveli d'autres ruines. Un puissant fantôme fut le fondateur de la cité.

Jamais Mort

Le légendaire «Zoo Zombie» se situe sur les berges de l'Hellwast dans les Bois d'Enfer. La description suivante est tirée d'un journal trouvé sur un corps exposé le long de la route commerciale aux frontières du Bois d'Enfer :

«Le village paraît normal à l'exception du fait que les maisons, les rues et les champs sont couverts de grands arbres fruitiers et de conifères, ne permettant seulement qu'à quelques rares rayons de soleil d'atteindre le sol. Les corps nus mais bien conservés marchent dans la rue et cultivent la terre. Des chiens morts aboient après leurs maîtres et des boeufs morts labourent la terre. Les Krjalki prennent les cultures patiemment semées et récoltées par les fermiers zombies. Dans la forêt avoisinante se trouve le squelette géant d'un humanoïde (ou la statue d'un squelette) couvert de vigne d'environ 10m de haut et que j'ai découvert être magique» .

Les cultivateurs infatigables de Jamais Mort



Créatures Abjectes de Dorastor

Ce chapitre fournit des tables de rencontre et une description détaillée des principales créatures de Dorastor.

Cette liste n'est pas exhaustive. Dorastor est en fait une source inépuisable de rencontres remarquables.

Voici quelques conseils pour improviser de nouvelles monstruausités chaotiques.

1) Diverses créatures gloranthiennes décrites dans les ***Secrets Oubliés***, les ***Monts Arc en Ciel*** et d'autres suppléments sont des rencontres possibles, par exemple, les rocs, les catoblepas et les têterouge des ***Secrets Oubliés***. Des règles de RQ ou du ***Maître des Runes***, essayez le bandersnatch, béhémoth, fachan, gorgon ou le jabberwock, et tous les animaux que l'on ne trouve normalement pas sur Glorantha.

2) Adaptez des créatures d'autres jeux compatibles avec le système de Runequest. Pensez à un oonai ou un papillon du chaos du jeu tirés de ***Elric*** ou bien un flamand géant de ***Hawkmoon***.

3) Transformez une créature que l'on trouve normalement dans les océans en l'adaptant à la vie sur la terre ferme par l'ajout de pattes, d'ailes ou d'autres moyens de locomotion. De cette façon des octopus, plésiosaures, serpents de mer, requins et baleines adaptées pour la terre pourraient effrayer les aventuriers.

4) Ajoutez quelques traits chaotiques à une créature normale. Les créatures envisageables pour une modification chaotique sont les allosaures, les nymphes, les ours, les centaures, les crapeaux des falaises, les chiens, les gorilles, les chevaux, les pythons... Les petits animaux comme les babouins devront voyager en groupe.

5) Expérimentez des combinaisons magiques de créatures, un grampus ou un dragonewt vampire, par exemple. D'autres possibilités sont les manticores chaotiques dont les queues s'agitent comme des gorps, un vomieuvre dont les tentacules seraient des queues de scorpions et un fantôme de feu attaquant à la fois comme une salamandre et un spectre.

6) Si vous possédez les ***Monts Arc en Ciel***, n'utilisez que les créatures chaotiques originaires des terres éloignées de Dorastor. Elles pourraient être entrer Dorastor via un tunnel magique ou auraient pu être créées grâce à un sort (comme le sort de d'Engeance du Chaos de Thed). Donc des créatures comme la grue, huanto et le cavalier de la nuit deviendraient plausibles en cet endroit.

Aventuriers

Ce sont les coriaces barbares des territoires orlanthi voisins qui s'aventurent parfois en Dorastor pour tuer du chaos. Dorastor est un endroit extrêmement dangereux et ces barbares le savent. Ils sont donc très méfiants et impulsifs. Si un groupe de personnages-joueurs rencontre ces gars, ils peuvent avoir à prouver leur bonne foi avant que les barbares

Improviser une Campagne de Haut Niveau en utilisant ces Rencontres

Premièrement, trouvez une raison pour laquelle vos aventuriers iraient en Dorastor. Considérez la formule suivante comme un simple exemple.

Une source sûre (Divination, l'Empereur Rouge, le Temple de Lhankor Mhy de Pavis, le Prince Argrath, Hector le Sage, Minaryth Pourpre) révèle qu'une ancienne horreur de Dorastor (ex. le Hurleur, le Sultan Fou, Skanth et Skath, Ralzakark, Pierre Visqueuse, Yeachi) connaît d'anciens secrets (des Feldichi, de l'Empire des Amis des Wyrms, des Erudits de l'Ambigu, des dragonewts, de Nysalor, de Gbaji/Arkat, de la Déesse Rouge, des Quêtes Héroïques, de la puissance atomique), et, en fait, porte sur sa personne un artefact remarquable (l'Histoire Complète de la Guerre des Héros, la clé de la Caisse de Mostal, le Trône de Nysalor, le fourreau de l'Epée Incassable, une carte du Plan des Héros, la Crécelle d'Orlanth, le Coeur des Ténèbres). Les aventuriers doivent aller en Dorastor pour apprendre ces secrets et voler l'artefact pour eux-mêmes, ou aller en Dorastor pour tuer l'horreur afin de protéger les secrets des chercheurs impurs et détruire l'artefact qui représente une grande menace envers tout ce que les aventuriers ont de plus sacré.

Ensuite, regardez la carte de Dorastor. Quel chemin devront emprunter vos aventuriers pour rejoindre l'Ancienne Horreur qui est l'objet de leur quête ?

Pour commencer, ils devront localiser cette Horreur. Trois endroits (les missions commerciales Lunars, la résidence de Ralzakark à Fort Courroux et le Fort Hasard) sont idéaux pour collecter des informations sur les légendes de Dorastor. Anticipez et planifiez des rencontres sur la route de ces sources d'information.

Ensuite, ils devront s'embarquer pour une expédition dans les terres sauvages de l'Ancienne Horreur. Annoncez le conflit imminent par des rencontres avec des créatures qui connaissent l'Ancienne Horreur, et qui sont soit terrifiées par elles, soit prétendent en être d'implacables ennemis, offrant d'accompagner les aventuriers tout en attendant la chance de les trahir.

Préparez le conflit final une fois que l'Horreur est localisée. Le terrain où se trouve son refuge est plein de mauvaises rencontres. De plus, l'Ancienne Horreur s'est alliée avec plusieurs rencontres spéciales qui embusquent les aventuriers en approche. Puis, lors du conflit final, les aventuriers découvrent que l'Ancienne Horreur qu'ils recherchent est actuellement quelqu'un de charmant qui ne possède ni de secrets ni d'artefact, mais il connaît la rencontre spéciale qui les possède et offre d'aider les aventuriers à la chasser.

ne leur fassent leur affaire. De tels aventuriers barbares peuvent également être utilisés pour secourir les personnages-joueurs si le meneur de jeu pense que cela devient nécessaire.

Un exemple de groupe barbare est décrit ci-dessous. Wartung et son frère Hoon sont deux Khans des Tempêtes assistés de deux prêtres (Nussus et Forto).

Seul Wartung est monté. En combat, Wartung et Hoon chargent ce qu'ils pensent être l'ennemi chaotique le plus fort, couverts de près par Nussus, dont le travail consiste à garder les deux Voix sur leurs pieds.

Wartung

Ce Khan des Tempêtes porte une armure de plaques.

FOR 17	Déplacement : 3
CON 15	Pts de Vie : 16
TAI 16	Pts de Fatigue : 32-33=-1
INT 14	Pts de Magie : 16+18 allié
POU 16	+ 12 anneau = 46 au total
DEX 12	Esquive = 30
APP 11	

Jambe droite	12/6
Jambe gauche	12/6
Abdomen	12/6
Poitrine	12/7
Bras droit	12/4
Bras gauche	12/4
Tête	12/6

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Epée bâtarde MD	6	106	1d10+1+1d6	68	12
Epée bâtarde MG	9	106	1d10+1+1d6	44	12
Arc composite	3/9	107	1d8+1	30	7
Lance	3	100	1d10+1+3d6	-	10

Magie de l'Esprit (58%) : Vivelame 3, Disruption, Flèche de Feu (2), Soins 5, Protection 3.

Magie Divine (78%) : Berserk 2, Commander Sylphe, Faire face au Chaos, Peur 2, Entrave au Chaos 2, Bouclier 3.

Compétences : Dissimuler 108, Inventer 89, Equitation 99, Sentir le Chaos 91, Pister 85.

Objets Magiques : Son épée bâtarde de la main droite porte un cristal contenant 12 points de magie. Il porte autour de son coup un collier enchanté qui contient une Sylphe de 2 mètres-cube.

Esprits : Son casque à cornes contient un esprit spécial du Taureau-Tempête, le Coeur du Taureau (INT 9, POU 16), qui connaît Force 9. Quand ce sort est lancé, la FOR de Wartung passe à 34, ses attaques et parades montent de 6 et ses bonus aux dégâts augmentent de 2d6. Si ce sort est lancé sur le cheval de Wartung, son bonus aux dégâts grimpe à 5d6, mais ses compétences ne changent pas.

Notes : Wartung ne transporte pas d'argent (c'est inutile en Dorastor).

Stink

Il s'agit du cheval de guerre de Wartung.

Déplacement : 10	Patte arrière droite	4/7
Pts de vie : 25	Patte arrière gauche	4/7
Pts de fatigue : 32	Arrière train	6/10
Pts de magie : 15	Poitrail	6/10
	Patte avant droite	6/7
	Patte avant gauche	6/7
	Tête	6/9

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Ruade	6	68	1d6+3d6
Morsure	6	44	1d10
Cabrage	6	54	2d6+3d6
Piétiner	6	75	6d6

Hoon

Ce Khan des Tempêtes est le frère de Wartung. Il porte une armure lamellaire.

FOR 15	Déplacement : 3
CON 13	Pts de Vie : 15
TAI 16	Pts de Fatigue : 28-25=3
INT 12	Pts de Magie : 17+4=21
POU 17	Esquive : 52
DEX 18	
APP 14	

Jambe droite	9/5
Jambe gauche	9/5
Abdomen	9/5
Poitrine	9/6
Bras droit	9/4
Bras gauche	9/4
Tête	9/5

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Hâche MD	4	94	1d8+5+1d4	64	12
Epée bâtarde MG	7	98	1d8+1+1d4	63	10
Arc composite	2/7	73	1d8+1	23	7

Magie de l'Esprit (73%) : Démoralisation (2), Disruption, Soins 4, Multi Missile 2, Miroir 3.

Magie Divine (99%) : Berserk, Soins des Blessures du Chaos 2, Faire Face au Chaos, Entrave au Chaos, Bouclier 2.

Compétences : Se Cacher 69, Scruter 103, Chercher 72, Sentir le Chaos 90, Déplacement Silencieux 78, Pister 91

Trésors : Cristal de 4 points de magie, 55 L, hâche de bataille en fer.

Nussus

Cette prêtresse de Chalana Arroy porte une armure d'anneaux.

FOR 12	Déplacement : 3
CON 11	Points de Vie : 12
TAI 12	Points de Fatigue : 23-10=13
INT 15	Points de Magie : 18+9 esprit
POU 18	+33 cristaux=60
DEX 9	
APP 11	

Jambe droite	5/4
Jambe gauche	5/4
Abdomen	5/4
Poitrine	5/5
Bras droit	5/3
Bras gauche	5/3
Tête	5/4.

Magie de l'Esprit (93%) : Confusion (2), Soins 7, Laminer 2, Lumière, Sommeil (3) ; (connus par l'esprit) Mortelame 6, Endurance 2, Contrôler Esprit de Soin.

Magie Divine (103%) : Chant du Réconfort, Guérir Blessure du Chaos 3, Combattre la Maladie 2, Guérison Totale 3, Régénérer un Membre, Résurrection 2, Bouclier 3, Vision de l'Ame.

Compétences : Cérémonie 51, Premiers Soins 115, Ecouter 64, Chercher 68, Traiter Maladie 57, Traiter Poison 82.

Trésor : anneau avec Esprit de Soin (POU 16), bracelet avec Esprit d'Intelligence (INT 9, POU 19), tatouage avec Esprit de Pouvoir (POU 9), trois cristaux magiques (14, 10, 9) ; 102 L, collier valant 50L. (les cristaux appartiennent à Wartung et Hoon, qui pensent qu'elle est plus apte à les utiliser).

Capacité Spéciale : Elle peut sortir un berserk Taureau-Tempête de son état simplement en lui parlant calmement et en réussissant un jet sous son POUX4, sur 1d100.

Forto

Ce prêtre de glace de Valind est équipé de jambières d'anneaux et d'une cotte de mailles sur le corps et la tête.

FOR 16	Déplacement : 3
CON 18	Pts de Vie : 17
TAI 15	Pts de Fatigue : 29-18=11
INT 9	Pts de Magie : 19
POU 19	
DEX 12	
APP 15	

Jambe droite	5/6
Jambe gauche	5/6
Abdomen	7/6
Poitrine	7/7
Bras droit	5/5
Bras gauche	5/5
Tête	7/6

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Lance 2M	6	64	1d10+1+1d4	73	10
Arbalète lourde	3/9	58	2d6+2	29	7

Magie de l'Esprit (86%) : Vivelame 4, Disruption, Soins 3, Force 1 (augmente les dommages d'un bonus d'1d6 ; ajoute +1 à l'attaque et la parade).

Magie Divine (91%) : Commander Sylphe 8, Faire Face au Chaos, Accélérer le Vent 4, Voler 5, Neige.

Compétences : Grimper 82, Scruter 59, Connaissance du Monde 72.

Trésor : 6 matrices magiques en glace indissoluble, chacune avec une Sylphe de 6m. (ci-dessous)

Rencontres en Dorastor

Jeter un dé le jour et un dé la nuit. Ajouter 10% de chance pour chaque rencontre après la première.

Localisation	**Terres de Cendres**	**Frontières**	**Plateau du Démon**	**Dokat**	**Sanctuaire Dorasta**	**Val Putride**	**Sol Fantôme**
Chance d'une rencontre	*10%*	*30%*	*90%*	*20%*	*30%*	*80%*	*30%*
Aventuriers	-	01-35	-	-	01-15	-	-
Basilics	01-02	-	01-02	01	-	01-02	-
Broos	03-12	36-48	03-05	-	16-24	03-15	01-04
Chauve-souris Broos	-	49	-	02	25	16	-
Serpents du Chaos	13-20	50	06-07	03-10	26-35	17-19	05
Esprit du Chaos	21-22	-	08-10	11-22	36-39	20-21	06-08
Chonchon	-	-	11	23-30	-	22	09
Cockatrice (MAEC)	-	-	12-13	-	-	23	-
Sol Fantôme	-	-	-	-	-	-	10-45
Goule	-	-	-	31-34	-	24-25	46
Glarg	23-26	-	14	-	-	26-27	47-48
Gorp	27-36	51-54	15-29	35-40	40-45	28-37	49-51
Peaux Grises	37-52	-	-	41-50	46-48	38-42	52-59
Harpies (MR)	-	55-58	-	51-52	49-51	43-45	-
Hellion	53-54	-	30-32	53-55	-	46-47	60-62
Elfes du Bois d'Enfer	-	-	-	56-57	52-53	48-50	-
Hydre (MAEC)	-	-	33	-	-	51-52	-
Coloquoors	-	59-60	-	-	54	53	-
Krarshtkid (MAEC)	55-60	-	34-41	-	-	54-55	-
Krajlki	-	-	42-46	-	-	56-58	63
Lamia (MR)	-	-	47	58	-	59	-
Marchands Lunars	-	61-70	-	-	55-64	-	-
Ogre	-	71-72	-	-	65-66	60	-
Elfes du Buisson Empoisonné	-	-	-	-	67	-	-
Buisson Empoisonné	-	-	-	-	-	-	-
Sol Pourri	-	-	-	-	-	-	-
Homme-Scorpion	61-66	73-76	-	-	68-69	61-62	64-67
Cerf du Chaos	67-78	-	-	59-61	70-79	63-73	68-75
Araignées	-	-	-	-	-	-	-
Serpent Dragon (MR)	-	-	-	-	-	74-75	-
Succube (MAEC)	79	-	48-49	62	80	76	76
Telmori	-	77-86	-	63-64	81-86	-	-
Troll des Cavernes	-	87-93	-	-	-	-	77
Vampire	80	94	50-51	65	87	77	-
Vomieuvre	81	95-96	52	-	-	78	78
Spectres	82-86	-	-	66-75	88-90	79	79
Zombie (MR)	-	-	-	-	-	80	-
Autre choses du chaos	87-96	97-00	53-80	76-98	91-98	81-90	80-98
Rencontres Spéciales	97-00	-	81-00	99-00	99-00	91-00	99-00

Notes : les créatures marquées par un (MAEC) ou un (MR) peuvent être trouvées dans les Monts Arc en Ciel ou le Maître des Runes. Si vous n'avez pas ces utiles suppléments, remplacez cette rencontre avec «Autre Choses du Chaos».

Insectes de Dorastor

Des insectes de toutes sortes et de toutes tailles prospèrent en Dorastor. Les oiseaux, reptiles, amphibiens, mammifères et autres entités inclassables se repaissent de cette source abondante de nourriture.

En échange, les insectes parasitent les troupeaux de Cerfs du Chaos ou des hôtes comme les Peaux-Grises. Ironiquement, les broos et les elfes trouvent souvent que les insectes sont plus pénibles que les plus dramatiques monstruosités de Dorastor. De nombreuses entités plus grosses peuvent être découragées, défiées, ou évitées individuellement, mais les insectes sont trop nombreux pour être exterminés, trop bêtes pour être intimidés et trop répandus pour y échapper. Les variétés d'insectes suivantes sont communément trouvées dans les marécages de Sol Pourri et du Val Putride et dans les frondrières de la Plaine de Cendres.

RuneQuest, Maître des Runes : Fourmi géante ; Grampus ; Essaims d'insectes

Trollpack, Livre d'Uz : Centipède géant ; Scarabée carnivore; Péripati géant ; Mantes religieuse géante ; Nageurs des Sables ; Scorpion géant ; Araignée géante ; Ver à aiguillon ; Termites géantes ; Tiques géantes ; Guêpe géante ; Scarabée Guetteur. Ce dernier supplément sera traduit prochainement par Oriflam.

Rencontres en Dorastor

Jeter un dé le jour et un dé la nuit. Ajouter 10% de chance pour chaque rencontre après la première.

Localisation	**Bois d'Enfer**	**Plateau de Nangtali**	**Bois du Buisson Empoisonné**	**Sol Pourri**	**Bois de l'Araignée**	**Route Commerciale**
Chance d'une rencontre	*40%*	*20%*	*40%*	*50%*	*20%*	*20%*
Aventuriers	-	-	-	-	-	01-05
Basilics	-	-	-	01	-	-
Broos	01-05	01-05	01-05	02-06	01-07	06-18
Chauve-souris Broo	06	06	06	-	08	19
Serpents du Chaos	07-08	07	07	07-09	09	20
Esprit du Chaos	09	-	-	10-11	10	-
Chonchon	-	-	-	12	-	-
Cockatrice (MAEC)	10	08	-	13-14	11	-
Sol Fantôme	-	-	-	-	-	-
Goule	-	-	-	15-16	12	-
Glarg	11-12	-	-	17	13	21
Gorp	13-15	09-11	08-11	18-22	14 22	
Peaux Grises	16-25	12-19	-	23-26	15-20	23-27
Harpies (MR)	26-28	20-22	12-15	-	21-23	28-29
Hellion	-	-	-	27	24	30
Elfes du Bois d'Enfer	29-53	23-26	16-23	28-30	25-26	31-38
Hydre (MAEC)	54	-	-	31-32	27-28	-
Coloquours	55	27	24-25	33-34	29-31	39
Krarshtkid (MAEC)	56-57	-	-	35-38	32	-
Krajlki	58-62	28-29	26-27	39-40	33	40-42
Lamia (MR)	63	-	-	41	34	-
Marchands Lunars	64	30-32	28-33	-	-	43-59
Ogre	65	33-34	-	42	35-36	60-62
Elfes du Buisson Empoisonné	66-67	35-38	34-55	-	-	63-68
Buisson Empoisonné	-	-	56-65	-	-	-
Sol Pourri	-	-	-	43-67	-	-
Homme-Scorpion	68-70	39-41	66-67	68-70	37	69-77
Cerf du Chaos	71-80	42-46	68-79	71-74	38-45	78-80
Araignées	-	-	-	-	46-65	-
Serpent Dragon (MR)	81	47	-	75	66-67	-
Succube (MAEC)	82	48	80-81	76	68	81
Telmori	-	49-90	82-91	77-78	69-72	82-92
Troll des Cavernes	83	91-93	-	-	73-74	-
Vampire	84	-	-	79	75-80	-
Vomieuvre	85	94	-	80-81	81	-
Spectres	-	-	-	82-83	82	-
Zombie (MR)	86-88	-	-	84-85	83	-
Autre choses du chaos	89-97	95-99	92-98	86-96	84-98	93-96
Rencontres Spéciales	98-00	00	00	97-00	99-00	00

Notes: les créatures marquées par un (MAEC) ou un (MR) peuvent être trouvées dans les Monts Arc en Ciel ou le Maître des Runes. Si vous n'avez pas ces utiles suppléments, remplacez cette rencontre avec «Autre Choses du Chaos».

Flore Prolifique de Dorastor

La flore de Dorastor est similaire à celle des terres avoisinantes. En particulier, la végétation des Bois d'Enfer et du Buisson Empoisonné ressemble à celle des hautes-terres, un mélange de conifères et d'arbres à feuilles caduques des régions proches de Talastar et de Skanthi. Dans le bassin central de Dorastor, en particulier dans les marais le long de la Rivière des Eaux Usées et dans les déserts du Pays Malade et de Fort Courroux, la combinaison d'un sol surnaturellement fertile et des forces magiques du chaos a produit d'innombrables variations sauvages sur les formes normales. Les plus communes sont les plantes poussant rapidement. Leur masse, trop grande pour leur structure, produit des formes tentaculaires et ballonées ou des nids enchevêtrés de pousses volubiles. En certains cas extrêmes, les branches d'un seul buisson ou d'un arbre peuvent couvrir plusieurs centaines de mètres carré. Une autre anomalie courante sont les organismes mutés ou déformés. Par exemple, une vigne peut produire des grappes énormes et translucides explosant lorsqu'elles sont dérangées, couvrant une large zone d'éclaboussures huileuses. Gigantisme et nanisme sont courants. Des fourrés de bruyère hauts de 15 mètres dans les marais de Val Putride ou de sol Pourri sont appelés «bruyère infernale» par les tribus broos sauvages, et un humain debout peut regarder par dessus le sommet d'arbres à écorce blanche d'un mètre de haut dans le bois du Buisson Empoisonné.

Sylphe	Un	Deux	Trois	Quatre	Cinq	Six
FOR	36	48	40	42	45	47
TAI	6m	6m	6m	6m	6m	6m
POU	19	23	17	21	16	15
PV	16	17	22	18	24	20
Déplacement	10	10	10	10	10	10

Note : le sort accélérer le vent de Forto peut être lancé pour augmenter la force de toutes les sylphes dans la zone d'effet. Forto ordonne généralement à un soldat de lancer Protection sur ses sylphes. Il peut rappeler une sylphe grièvement blessée pour la soigner.

Basilics

Comme les basilics ne se reproduisent pas et sont normalement créés par sorcellerie ou magie divine, on ne connaît pas leur origine en Dorastor. Peut-être que ce sont les elfes de Bois d'Enfer qui les ont créés.

Ou peut-être existe-t-il un endroit secret où des coqs du chaos déposent des oeufs qui sont incubés par des crapauds et des serpents.

Basilic 1

FOU 30	Déplacement : 2/3
CON 32	Pts de Vie : 17
TAI 2	Pts de Fatigue : 62
INT 4	Pts de Magie : 15
POU 19	Esquive : 79
DEX 6	

	Mêlée	Missile	Points
Queue	01-02	01	6/5
Patte arrière droite	03-04	02	7/5
Patte arrière gauche	05-06	03	5/5
Arrière train	07-08	04-08	6/7
Poitrail	09-10	09-14	7/7
Aile droite	11-12	15	5/5
Aile gauche	13-14	16	6/5
Patte avant droite	15-16	17	5/5
Patte avant gauche	17-18	18	5/5
Tête	19-20	19-20	6/6

Armes	RA	A%	Dégâts
Regard	1	100	mort si pas de résistance
Morsure	10	85	1d6+1d4+ poison VIR 64

Note : Sorts de Résistance aux Dégâts de 10 pts et de Développer FOR de 10 pts en place (expireront dans deux ans). Les armes qui touchent un basilic endurent un point de dommage par point de dégât causé. Les dégâts magiques ne sont pas pris en compte. Ce basilic est assez petit pour que les armes aient 20% de moins de chance de toucher.

Sorcellerie (INT libre 0) : Résistance aux Dégâts 25, Diminuer TAI 37, Développer FOR 22, Vampiriser POU 46

Explications : Ce basilic était autrefois le familier d'un broo. Le broo qui l'a apprivoisé à l'origine a également enseigné Enchantement d'Armure à deux peaux-grises et utiliser tout le POU des peaux-grises en augmentant l'armure de la créature. Plus tard, le broo a été capturé par Adull Réducteur de Tête (voir les rencontres spéciales), et sa tête a été ajoutée à la collection d'Adull. Aujourd'hui, le sorcier n'est ni vivant ni mort, donc le basilic est libre d'agir comme il l'entend.

Basilic 2

FOU 4	Déplacement : 2/3
CON 16	Pts de Vie : 9
TAI 1	Pts de Fatigue : 20
INT 3	Pts de Magie : 15
POU 15	Esquive : 87
DEX 8	

	Mêlée	Missile	Points
Queue	01-02	01	2/3
Patte arrière droite	03-04	02	2/3
Patte arrière gauche	05-06	03	2/3
Arrière train	07-08	04-08	2/4
Poitrail	09-10	09-14	2/3
Aile droite	11-12	15	2/3
Aile gauche	13-14	16	2/3
Patte avant droite	15-16	17	2/3
Patte avant gauche	17-18	18	2/3
Tête droite	19	19	2/3
Tête gauche	20	20	2/3

Armes	RA	A%	Dégâts
Regard	1 (x2)	100	mort si pas de résistance
Morsure	10 (x2)	65	1d6 + poison VIR 32

Notes : Les armes qui touchent un basilic endurent un point de dommage par point de dégât causé. Les dégâts magiques ne sont pas pris en compte. Ce basilic est assez petit pour que les armes aient 30% de moins de chance de toucher.

Traits du Chaos : deux têtes. La technique de base d'attaque de ce basilic est de voler au-dessus des têtes, regardant sa cible avec fureur. La seule façon de l'avoir (si vous ne volez pas), est d'utiliser des sorts ou des armes à distance. Comme le basilic se déplace constamment, les armes à distance ont -10% supplémentaire à leur chance de toucher.

Broos

Trois exemples de bandes broos sont donnés ici. Ils sont typiques de la grande variété de broos que l'on trouve en Dorastor.

Les Broos Sauriens

C'est un groupe de quatre frères, tous le résultat d'une hybridation avec un dinosaure couvert d'écailles. Ils ont une quelconque relation avec le Marcheur Ecailleux, le stégosaure-garou décrit dans la section des rencontres spéciales. Quelle est exactement cette relation ? Au MJ de la définir. Peut-être sont-ils à la source de la conversion malheureuse du Marcheur Ecailleux.

Leur chef est Malcorne et les autres sont Pune, Udgog et Stupe. Ils peuvent vouloir parlementer avec un groupe leur offrant des armes métalliques susceptibles d'être utilisées par leurs mains terriblement mal formées. Les armures seraient encore plus intéressantes. Car à l'heure actuelle, leur seule protection est leur épaisse peau osseuse. Ils débutent leur attaque par une volée d'armes de jet. Après celle-ci, ils chargent dans la mêlée, où leur énorme masse leur donne l'avantage.

Malcorne

C'est le gros simplet, initié du Chaos Primaire et à tête de tricératops.

FOR 60	Déplacement : 4
CON 41	Pts de Vie : 51
TAI 61	Pts de Fatigue : 101
INT 9	Pts de Magie : 15
POU 15	
DEX 7	
APP 5	

Jambe droite	14/17
Jambe gauche	14/17
Abdomen	14/17
Poitrine	14/21
Bras droit	14/13
Bras gauche	14/13
Tête	28/17

Armes	RA	A%	Dégâts	P%	Pts
Hache de pierre	5	55	2d6+2+7d6	60	18
Coup de tête	8	80	2d10+7d6	-	-
Javelot *	4	45	1d10+7d3	10	-

* *Jeune arbre taillé en pointe.*

Magie de l'Esprit (78%) : Laminer (2), Démoraliser (2), Disruption, Ralentissement 1.

Compétences : Grimper 40, Sauter 65.

Traits du Chaos : Porte une maladie débilitante. Il est immunisé contre la magie. Aucun sort, incluant ceux à effets bénéfiques, ne peuvent l'affecter. Il peut toutefois lancer des sorts (mais pas sur lui).

Pune

Ce broo saurien est l'avorton de la portée. Il est initié de Malia et porte une tête de rhino.

FOR 30	Déplacement : 4
CON 21	Pts de Vie : 26
TAI 30	Pts de Fatigue : 51
INT 9	Pts de Magie : 12
POU 12	
DEX 6	
APP 3	

Jambe droite	6/9
Jambe gauche	6/9
Abdomen	6/9
Poitrine	6/11
Bras droit	6/7
Bras gauche	6/7
Tête	12/9

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Gourdin MD	5	86	1d10+3d6	39	12
Gourdin MG	5	66	1d10+3d6	44	12
Coup de tête	8	99	1d8+3d6	-	-
Lancer de rocher	4	50	1d4+3d3	-	-

Note : Suit les règles sur le combat à deux mains.

Magie de l'Esprit (59%) : Disruption, Soins 2, Protection 2, Eternuer (2), Daredard

Compétences : Inventer 40, Pister 85

Traits du Chaos : Apparence trouble.

Udgog

Il s'agit du méchant, si cela a encore un sens lorsque l'on parle de broo. Il est initié de Thed et de Malia et porte une tête de styracosaure.

FOR 45	Déplacement : 4
CON 30	Pts de Vie : 38
TAI 46	Pts de Fatigue : 75
INT 14	Pts de Magie : 16
POU 16	
DEX 8	
APP 5	

Jambe droite	10/13
Jambe gauche	10/13
Abdomen	10/13
Poitrine	10/16
Bras droit	10/10
Bras gauche	10/10
Tête	20/13

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Gourdin MD	5	60	2d8+5d6	50	18
Coup de tête	8	60	1d10+5d6	-	-
Lancer hache de pierre	4	56	1d6+5d3	-	6
Cracher	1	Auto	Esprit de douleur	-	-

Magie de l'Esprit (71%) : Soins 2, Eternuer (2)

Magie Divine (106%) : Causer Purulence de l'Ame, Inverser le Chaos 3

Compétences : Pister 50

Traits du Chaos : Cracher un Esprit de Douleur (POU 3d6+6) sur une cible en dépensant 1d6 points de magie.

Stupe

Cet initié de Thed a une tête de stégosaure.

FOR 32	Déplacement : 3
CON 25	Pts de Vie : 38
TAI 50	Pts de Fatigue : 57
INT 6	Pts de Magie : 11
POU 11	
DEX 12	
APP 3	

Jambe droite	8/13
Jambe gauche	8/13
Queue	16/10
Abdomen	16/13
Poitrine	16/16
Bras droit	8/10
Bras gauche	8/10
Tête	8/10

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Gourdin	4	61	2d8+4d6	45	20
Coup de queue	7	95	8d6	-	-
Lancer de rocher	3/9	44	1d4+4d3	-	-

Magie de l'Esprit (53%) : Démoraliser (2), Soins 3, Mobilité 1.

Traits du Chaos : queue dôtée de pointes. Pas d'attaque de tête (petite tête sans corne).

Les Broos Visqueux

C'est un groupe de broos dôté de nombreuses mutations et de divers monstres chaotiques. Ils sont trop déformés et trop étranges pour être capables de parler ou de raisonner avec un groupe d'aventuriers. La destruction est leur seule intéraction avec le monde normal. La majorité d'entre eux a appris le sort Drainer, et l'utilise (habituellement sur les Peaux-Grises) pour garder leurs points de magie à un niveau de deux fois leur POU.

Le chef est le chaman visqueux, et les autres sont Rotness, Twistusk, le Gnarl, Grope, Grasp et Gutlock. En combat, les broos qui possèdent Contre Magie le lancent, et tous se cachent derrière les rochers et les arbres, utilisant leurs puissants sorts d'attaque sur lesquels ils se basent. Ils n'engagent pas la mêlée tant que leurs cibles ne chargent pas ou avant qu'elles ne soient complètement désorientées par les sorts.

Chaman Visqueux

Ce prêtre/chaman du chaos primaire et de Thed lance ses esprits à l'attaque dès le début du combat, puis jette ses sorts. N'oubliez pas d'utiliser le sort Ralentissement 6. Il peut être très utile dans une situation tactique. Une fois dans la mêlée, l'esprit éveillé sert de support magique.

FOR 12	Déplacement : 2
CON 30	Pts de Vie : 27
TAI 24	Pts de Fatigue : 42
INT 15	Pts de Magie : 18
POU 18	+ 37 Esprit Intérieur
DEX 4	+ 12 Esprit = total de 67
APP 1	

Localisation	*d20*	*Pts de Vie*
Pseudopode	01-06	17
Corps	07-14	14
Bras droit	15-16	7
Bras gauche	17-18	7
Tête	19-20	9

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Toucher D	7	60	1d6 + acide	-	-
Toucher G	7	60	1d6 + acide	-	-
Coup de tête	10	80	1d6+1d3	-	-

Note : Le chaman visqueux peut attaquer trois fois par round, deux fois avec ses mains puis un coup de tête à 3 RA. L'acide suinte de cavités au bout de ses doigts.

Magie de l'Esprit (96%) : Confusion (2), Démoralisation (2), Disruption, Soins 2, Ralentissement 6 ; (connu par l'esprit intérieur) Dissipation de la Magie 8.

Magie Divine (106%) : Engeance du Chaos, Inverser le Chaos 2, Blocage Spirituel 2.

Sorcellerie (INT libre 1 ; Intensité 45) : Drainer POU 59.

Esprits : Esprit Intérieur INT 8, POU 37 ; porte les trois (utilisant jusqu'à 35 de ses points de magie) esprits suivants, un Esprit de Pouvoir (POU 12), un Esprit de Folie (POU 13) , et un gnome de 4 mètres (FOR 41, POU 10, PV 56).

Traits du Chaos : Immortel, régénère jusqu'à 6 points de dégâts par round, même s'il est réduit à moins de 0 PV. Le chaman visqueux ne peut être tué que par la perte de POU, Briser l'Esprit, ou différents effets puissants. Il peut être neutralisé s'il est enterré vivant ou enseveli sous du métal en fusion que l'on laisse refroidir.

Rotness

Il ressemble à une araignée et porte une cotte de mailles sur la poitrine et sur les bras.

Il porte un carquois et tire des flèches en combat. Dans la mêlée, il vise et lance des toiles d'araignée à quiconque paraît mettre en danger un des broos visqueux.

FOR 9	Déplacement : 5
CON 23	Pts de Vie : 16
TAI 8	Pts de Fatigue : 32-8 = 24
INT 15	Pts de Magie : 22
POU 11	
DEX 18	
APP 3	

Jambe droite	10/13
Jambe gauche	10/13
Abdomen	10/13
Poitrine	10/16
Bras droit	10/10
Bras gauche	10/10
Tête	20/13

Localisation	*d20*	*Armure/Pts*
Patte arrière droite	01-02	4/4
Patte avant droite	03-04	4/4
Patte arrière gauche	05-06	4/4
Patte avant gauche	07-08	4/4
Abdomen	09-11	4/6
Poitrine	12-14	11/7
Bras droit	15-16	11/4
Bras gauche	17-18	11/4
Tête	19-20	7/6

Armes	RA	A%	Dégâts
Arc	2/7	90	1d6+1+poison VIR 23
Morsure	8	60	1d8+poison VIR 23
Toile	2	80	Entrave FOR 9

Magie de l'Esprit (54%) : Contre Magie 4, Disruption, Soins 3, Protection 4, Daredard.

Sorcellerie (INT libre 1 ; Intensité 17) : Drainer POU 44.

Compétences : Grimper 99, Inventer 40, Pister 85.

Traits du Chaos : Morsure empoisonnée. Bave son propre poison pour déposer le venin sur ses pointes de flèches.

Notes : Utilise soit son arc soit ses toiles (portée de 18m). En mêlée, il peut à la fois mordre et jeter une toile. Ceux qui sont atteints par la toile sont immobilisés. Ils ne peuvent esquiver et leurs attaques et parades sont divisées par deux. Pour échapper à la toile, il doit passer un round à ne rien faire si ce n'est opposer sa FOR à celle de la toile. Plusieurs toiles se cumulent. Deux toiles ont une FOR de 18, trois une FOR de 27, etc. Le feu détruit les points de FOR de la toile.

Twistusk

Il ressemble à un chat. C'est un prêtre des Sept Mères. Twistusk était autrefois humain, un garde de caravane lunar civilisé, mais il a été attiré par le chaos brut. Il porte une cotte de mailles.

FOR 15	Déplacement : 12
CON 18	Pts de Vie : 15
TAI 12	Pts de Fatigue : 33
INT 17	Pts de Magie : 30
POU 15	
DEX 14	
APP 12	

Jambe droite	5/5
Jambe gauche	5/5
Abdomen	5/5
Poitrine	5/6
Bras droit	5/4
Bras gauche	5/4
Tête	8/5

Armes	RA	A%	Dégâts	P%	Pts
Rapière D	7	109	1d6+1+1d4	50	8
Rapière G	7	64	1d6+1+1d4	97	8
Morsure	10	76	2d4+1d4	-	-

Magie de l'Esprit (89%) : Confusion (2), Contre Magie 4, Soins 3, Protection 6.

Magie Divine (114%) : Folie 2, Attaque Mentale 2, Réflexion 3.

Sorcellerie (INT libre 1 ; Intensité 76) : Drainer POU 92.

Compétences : Scruter 50, Chercher 52, Pister 54.

Objets Magiques : la rapière gauche contient un fantôme broo (INT 8, POU 14) qui connaît Vivelame 3 et Main de fer 5, et les lance sur commande. La rapière est également enchantée et possède 11 PA.

Traits du Chaos : Tête de chat, mais avec des défenses de sanglier. Déplacement 12.

Notes : Twistusk utilise les règles normales du combat à deux mains. Attaque généralement avec la rapière de droite et pare avec celle, magique, de gauche.

Le Gnarl

Il n'a pas de corps, seulement deux jambes, deux bras et une tête qui jaillit d'un noeud central. Son pouvoir chaotique est extrêmement efficace, et les autres broos se battront pour le défendre. S'ils en ont le temps et la possibilité, les autres broos visqueux se précipiteront sur le Gnarl pour obtenir divers traits chaotiques par son toucher avant d'entrer dans la bataille.

Le Gnarl ne possède pas de magie ni de sort, mais il crache de l'acide jusqu'à une portée de 20m.

FOR 8	Déplacement : 3
CON 12	Pts de Vie : 10
TAI 7	Pts de Fatigue : 20
INT 5	Pts de Magie : 15
POU 15	
DEX 16	
APP 0	

Jambe droite	12/4
Jambe gauche	12/4
Bras droit	12/4
Bras gauche	12/4
Tête	12/4

Armes	RA	A%	Dégâts
Cracher acide	1	Auto	12 points d'acide
Toucher	10	95	Trait du Chaos
Toile	2	80	Entrave FOR 9

Traits du Chaos : Cracher de l'Acide, Toucher Chaotique, et une peau de 12 points d'armure.

Note : Le crachat touche une seule localisation au choix du Gnarl. Le Toucher donne à la cible (si elle est consentante, autrement rien ne se passe) un trait chaotique quelconque pour une durée de 10 rounds de mêlée.

Les Broos Visqueux (de gauche à droite) : Gutlock, Twistusk, Chaman Visqueux (derrière), le Gnarl (devant), Rotness, Grasp et Grope.

Grope

Il ressemble à un escargot. C'est un acolyte de Thed. Grope a le corps recouvert d'une grande carapace comme celle d'un escargot, et dégouline constamment de grandes quantités de bave graisseuse.

FOR 14	Déplacement : 2
CON 19	Pts de Vie : 19
TAI 18	Pts de Fatigue : 33
INT 12	Pts de Magie : 44
POU 22	
DEX 5	
APP 5	

	Mêlée	*Missile*	*Points*
Jambe droite	01-04	01-03	5/7
Jambe gauche	05-08	04-06	5/7
Coquille	09-12	07-15	13/10
Bras droit	13-15	16-17	5/5
Bras gauche	16-18	18-19	5/5
Tête	19-20	20	5/7

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Gourdin	7	89	1d10+1d4	68	10
Coup de tête	10	99	1d6+1d4	-	-

Magie de l'Esprit (119%) : Laminer 3, Contre Magie 1, Soins 2, Protection 3.

Magie Divine (106%) : Inverser le Chaos 12, Blocage Spirituel 3.

Sorcellerie (INT libre 2 ; Intensité 63) : Drainer POU 51.

Compétences : Pister 91.

Traits du Chaos : POU +2d6, peau visqueuse.

Note : Quiconque est touché par le gourdin ou le coup de tête de Grope est aussi touché par la bave. Que l'armure soit traversée ou pas, la localisation touchée est «engluée» par la bave. Une jambe affectée réduit de moitié le mouvement de la cible. Si la tête est touchée, les yeux, le nez et les oreilles de la cible sont partiellement recouverts de bave et tous les jets de compétences sont divisés par deux. Si le corps est touché, il ne se produit rien de spécial. La bave peut être enlevée avec du vinaigre, du vin ou une eau savonneuse.

Grasp

Cet être puant porte une cotte de maille infectée par la maladie. Son bras jaillit du côté de sa tête, et ses jambes sortent d'un torse très long qui ressemble à celui d'un serpent. Une deuxième tête existe à l'emplacement de son second bras. Le corps se balance constamment d'un côté à l'autre, ce qui distrait et ennuie ses adversaires.

FOR 13	Déplacement : 4
CON 17	Pts de Vie : 16
TAI 15	Pts de Fatigue : 30-10=20
INT 11	Pts de Magie : 34
POU 17	
DEX 13	
APP 8	

Jambe droite	5/5
Jambe gauche	5/5
Abdomen	5/8
Poitrine	5/10
Bras droit	5/3
Tête 1	8/6
Tête 2	8/6

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Epée 2 M	6	77	2d8+1d4	67	12
Coup de tête 1	9	86	1d6+1d4	-	-
Morsure Tête 2	9	75	Retire armure	-	-

Magie de l'Esprit (61%) : Disruption, Soins 4, Miroir 5.

Sorcellerie (INT libre 1 ; Intensité 29%) : Drainer POU 55.

Traits du Chaos : Porte une maladie. Possède un trait chaotique très spécialisé : ses sorts de Disruption battent automatiquement les PM de la cible. La magie défensive peut bloquer cela.

De plus, Grasp sent si mauvais que quiconque le combat doit soustraire 60% à ses chances de toucher, il suffoque et a des hauts le coeur à cause de l'odeur. Les animaux inintelligents gardent toujours leurs distances, un cavalier devra obtenir une réussite spéciale en Equitation pour garder son cheval à côté de l'horrible puanteur de Grasp.

Note : La seconde tête a la même localisation pour le toucher que le bras gauche manquant, et elle peut mordre en même temps que le coup de la tête 1. Elle s'accroche à l'armure de l'endroit touché et l'arrache, exposant la peau à d'autres attaques.

Si la seconde tête mord à cet endroit une deuxième fois, son attaque ne fait rien, car l'armure a déjà été enlevée. La tête 2 n'a aucun effet sur les armures naturelles (comme les écailles) ou sur les sorts de magie qui offrent une protection (comme protection et bouclier).

Gutlock

Ce prêtre de Pocharngo a un abdomen grossièrement gonflé, et sent la vomissure. Il a aussi la remarquable et dégoûtante capacité à cracher ses propres intestins (un à la fois) hors de sa bouche pour entraver et faire tomber un adversaire en combat.

Il porte le plus grand trésor du groupe, une armure d'anneaux, prise sur un seigneur des runes oublié et maintenant infectée par la maladie.

En combat, il lance son Main de Fer pour augmenter les dommages de son cestus et de son coup de tête. Alors, il s'agite en tous sens, crachant son intestin tous les deux ou trois rounds, et alors que ses ennemis prennent du temps pour s'en dépétrer, il leur frappe dessus.

FOR 24	Déplacement : 3
CON 17	Pts de Vie : 17
TAI 17	Pts de Fatigue : 41-24=17
INT 14	Pts de Magie : 34
POU 17	
DEX 10	
APP 3	

Jambe droite	11/6
Jambe gauche	11/6
Abdomen	11/9
Poitrine	11/7
Bras droit	11/5
Bras gauche	11/5
Tête	11/6

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Cestus D	7	81	1d3+2+2d6	82	8
Cestus G	10	56	1d3+2+2d6	52	8
Coup de Tête	10	76	1d6+2d6	-	-
Cracher intestin -	3	97	1d6 acide + entrave	-	-

Magie de l'Esprit (76%) : Contre Magie 4, Soins 3, Main de Fer 4.

Magie Divine (91%) : Consumer 5, Dispersion de la Magie 3, Créer Gorp 4, Flétrissement, Adorer Pocharngo.

Sorcellerie (INT libre 2 ; Intensité 46%) : Drainer POU 66.

Traits du Chaos : Porte la Purulence de l'Ame (à l'intérieur, il porte plus de maladies, les cibles y sont exposées si elles endurent des dommages de ses intestins). Le crachat d'intestins est évidemment chaotique.

Notes : il peut attaquer en même temps avec ses cestus et son coup de tête, ou avec son intestin, à chaque round. L'intestin s'enroule autour de la localisation touchée et l'entrave, comme un fouet.

Si l'intestin est paré, il s'enroule immédiatement autour de l'arme. A chaque round qu'il reste autour de l'arme ou de la localisation, il cause 1d6 points de dégâts par acide.

Si la cible de l'armure est pénétrée et que le personnage est blessé, il est exposé à la Maladie de Langueur, la Purulence de l'Ame, la Fièvre du Cerveau, et la Grelotte. Pour s'en dégager, il doit passer un round à ne rien faire et réussir un jet sous sa DEX+FOR sur 1d100.

Les Broos Spirituels

Ces broos sont tous des chamans. Individuellement, ils ne sont pas particulièrement puissants, mais ensemble, ils forment une force avec laquelle il faut compter.

Ils n'ont pas de chef et sont aussi démocratiques que ne le seront jamais les broos. Lorsqu'ils ont besoin de prendre une décision qui affecte le groupe, ils votent tous et la majorité oblige les autres à obéir. Ils se composent de Soulwaste, Brainrot, Wrackthumb, Organ et Lumpspear.

S'ils rencontrent un groupe d'humains de nuit, ils utiliseront leurs sorts d'Extinction pour éteindre toute lumière, puis feront confiance à leur seconde vue pour cibler leurs sorts et leurs missiles.

S'ils aperçoivent l'aura de POU de n'importe quel esprit lié, les broos lanceront des sorts de contrôle pour prendre possession de ces esprits et les retourner contre leurs anciens maîtres.

Soulwaste

Il s'agit d'un chaman/prêtre de Thed.

FOR 14	Déplacement : 4
CON 17	Pts de Vie : 16
TAI 14	Pts de Fatigue : 31
INT 12	Pts de Magie : 14
POU 14	+19 Esprit Intérieur
DEX 17	= 33 au total
APP 5	

Jambe droite	9/6
Jambe gauche	9/6
Abdomen	9/6
Poitrine	9/7
Bras droit	9/4
Bras gauche	9/4
Tête	12/6

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Lance 2M	5	55	1d10+1+1d4	50	10
Coup de tête	8	88	1d6+1d4	-	-
Javelot	2	68	1d10+1d2	-	-

Magie de l'Esprit (77%) : Contrôler Fantôme, Contrôler un Esprit de Passion, Extinction 2, Soins 4, Mur de Lumière (4), Daredard ; (connu par l'esprit intérieur) Laminer (2), Dissiper la Magie 4, Protection 5.

Magie Divine (107%) : Lien Mental 1, Inverser le Chaos 4, Sanctification, Adorer Thed.

Esprits : Esprit Intérieur (INT 11, POU 19) ; contient un Esprit de Folie (POU 16).

Traits du Chaos : peau +9 points ; DEX+6.

Note : Porte 3 javelots, empoisonnés par un venin de VIR 13 et la Fièvre du Cerveau.

Brainrot

Ce chaman/prêtre de Malia porte une armure d'écailles. Il utilise ses sorts de contrôle des esprits pour ses premières attaques, dénudant ses adversaires de leur support magique. Etant chaman, il peut voir facilement des esprits d'intellect ou de pouvoir sur son ennemi.

FOR 23	Déplacement : 4
CON 17	Pts de Vie : 17
TAI 17	Pts de Fatigue : 40-26=14
INT 13	Pts de Magie : 18
POU 18	+31 Esprit Intérieur
DEX 11	+12 Esprit
APP 7	= 61 au total

Jambe droite	6/6
Jambe gauche	6/6
Abdomen	6/6
Poitrine	6/7
Bras droit	6/4
Bras gauche	6/4
Tête	9/6

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Fléau	6	56	1d6+4+1d6	50	10
Coup de Tête	9	76	1d6+1d6	-	-
Arc composite	3/9	54	1d8+1	-	-

Magie de l'Esprit (77%) : Laminer 8, Contrôler Esprit d'Intelligence, Contrôler Esprit de Pouvoir, Extinction 2, Daredard ; (connu par le Esprit Intérieur) Démoralisation (2), Protection 6, Force 1 (augmente les bonus aux dégâts de 2d6 et ajoute+1 à l'attaque et à la parade) ; (dans la matrice de sa corne) Soins 2.

Magie Divine (87%) : Provoquer la Fièvre du Cerveau 2, Provoquer la Fièvre du Cerveau, Provoquer la Purulence de l'Ame 4, Provoquer la Maladie de Langueur 6, Commander Esprit de Maladie 2.

Esprits : Esprit Intérieur (INT 9, POU 31) ; détient deux Esprits de Maladie (Fièvre du Cerveau, POU 14 et Purulence de l'Ame, POU 17). Une de ses cornes est ornée d'un enchantement qui contient un Esprit de Pouvoir (POU 12). La seconde corne gravée est une matrice de Soins 2.

Traits du Chaos : FOR +10 ; porte la Fièvre du Cerveau et la Purulence de l'Ame.

Note : Ses flèches transmettent la Fièvre du Cerveau. Les trois boules du fléau sont en plomb enchanté (ce qui explique les dommages supplémentaires).

Wrackthumb

Ce chaman/prêtre de Malia porte une armure d'écailles. L'Esprit Intérieur lance Eternuer pendant que Wrackthumb s'engage dans la mêlée.

FOR 11	Déplacement : 4
CON 14	Pts de Vie : 14
TAI 14	Pts de Fatigue : 25-20=5
INT 15	Pts de Magie : 20
POU 20	+13 Esprit Intérieur
DEX 10	= 33 au total
APP 9	

Jambe droite	6/5
Jambe gauche	6/5
Abdomen	6/5
Poitrine	6/6
Bras droit	6/4
Bras gauche	6/4
Tête	9/5

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Marteau de guerre	6	69	1d10+2+1d4	70	12
Coup de Tête	9	101	1d6+1d4	-	-
Fronde	3/9	71	1d8	-	-

Magie de l'Esprit (77%) : Laminer 3, Contrôler Esprit de Maladie, Contrôler Esprit de Pouvoir, Extinction 2, Soins 3, Mur de Lumière (4), Daredard ; (connu par l'Esprit Intérieur) Confusion (2), Laminer 5, Mur de Ténèbres (2), Dissiper la Magie 2, Disruption, Réparation 1, Eternuer (2).

Compétences : Composer Poison (VIR 13) 65.

Esprit Intérieur (INT 15, POU 13) ; détient un Esprit de Maladie (Grelotte, POU 9).

Traits du Chaos : Porte la Racornite, la Purulence de l'Ame et la Grelotte.

Note : les balles de la fronde sont contaminées par la Racornite.

Organ

Il s'agit d'un chaman du chaos primaire. Organ lance son Protection 15 sur lui-même, puis sur les autres esprits broos, s'il pense qu'ils en ont besoin et qu'il peut bien sûr se le permettre sans trop d'encombres.

Il possède de nombreux traits chaotiques, certains bénéfiques, d'autres non.

FOR 16	Déplacement : 4
CON 13	Pts de Vie : 14
TAI 15	Pts de Fatigue : 29
INT 15	Pts de Magie : 17
POU 17	+22 Esprit Intérieur
DEX 15	+36 Esprits
APP 8	= 75 au total

Jambe droite	0/5
Jambe gauche	0/5
Abdomen	0/5
Poitrine	0/6
Bras droit	0/4
Bras gauche	0/4
Tête	3/5

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Lance 2 M	6	65	1d10+1+1d4	58	10
Coup de Tête	9	82	1d6+1d4	-	-
Fronde	3/9	87	1d8	-	-
Confusion	1	Auto	Confusion	-	-

Magie de l'Esprit (77%) : Protection 15 ; (connu par l'Esprit Intérieur) Confusion (2), Contrôler Elémentaire, Extinction 2, Flèche de Feu (2), Soins 6.

Esprits : Esprit Intérieur (INT 13, POU 22) ; détient deux Esprits de Pouvoir (POU 12 et POU 8) ; tatouages sur le dos qui contiennent un autre Esprit de Pouvoir (POU 16).

Traits du Chaos : Absorbe les sorts jusqu'à 4 points de magie; hideux, l'adversaire doit réussir POUx5 ou être démoralisé ; déstabilise un adversaire par round (doit battre les PM de la cible) ; os fragiles, n'importe quelle arme contondante double ses dommages ; CON -5 ; immuniser contre les dégâts du feu ; cornes incrustées d'or (valant 500L).

Lumpspear

Ce chaman/prêtre de Thed porte une cotte de mailles.

FOR 15	Déplacement : 4
CON 18	Pts de Vie : 18
TAI 18	Pts de Fatigue : 33-12=21
INT 15	Pts de Magie : 13
POU 13	+28 Esprit Intérieur
DEX 13	= 41 au total
APP 7	

Jambe droite	5/6
Jambe gauche	5/6
Abdomen	5/6
Poitrine	5/8
Bras droit	5/5
Bras gauche	5/5
Tête	8/6

Armes	RA	A%	Dégâts	P%	Pts
Lance 2 M	5	62	1d10+1+1d6	59	10
Coup de Tête	8	71	1d6+1d6	-	-
Javelot	2	72	1d10+1d3	-	-

Magie de l'Esprit (63%) : Vivelame 4, Contrôler Esprit de Pouvoir, Extinction 2, Soins 3, Mur de Lumière (4), Daredard ; (connu par l'Esprit Intérieur) Démoralisation (2), Dissiper la Magie 8, Disruption, Protection 4.

Esprits : Esprit Intérieur (INT 14, POU 28) ; détient un Esprit de Peur (POU 13) et un Esprit de Maladie (Purulence de l'Ame, POU 14).

Traits du Chaos : porte la Racornite.

Note : porte trois javelots contaminés par la Racornite.

Chauve-Souris Broos

La population de harpies s'est parfois accouplée avec les broos, donnant naissance à des créatures appelées chauve-souris broos. Ces êtres ont été élevés pour le vice et le pouvoir magique dans les anciens jours de Dorastor. Pendant le processus, ils ont perdu l'intelligence, mais gagné quelques capacités chaotiques utiles.

Caract.	Moyenne	
FOR 3d6+6	16-17	Déplacement : 4
CON 2d6+6	13	Pts de Vie : 18
TAI 3d6+12	22-23	Pts de Fatigue : 24
INT 2d6	7	Pts de Magie : 11
POU 3d6	10-11	
DEX 3d6+6	16-17	
APP 7		

	Mêlée	Missile	Points
Patte droite	01-02	01	4/5 (0,25)
Patte gauche	03-04	02	4/5 (0,25)
Abdomen	05-07	03-06	4/6 (0,33)
Poitrail	08-09	07-11	4/8 (0,40)
Aile droite	10-13	12-15	4/6 (0,33)
Aile gauche	14-17	16-19	4/6 (0,33)
Tête	18-20	20	4/6 (0,33)

Armes	RA	A%	Dégâts
Coup de tête	7	40+5	1d6+1d6+flammes mortelles

Magie : peut tout apprendre. Appartient généralement aux cultes broos comme ceux de Malia ou de Thed.

Chaos : POUx3% de chance d'avoir un trait chaotique supplémentaire en plus de l'attaque par flamme causée par leur corne.

Armure : peau de 4 points.

Note : les chauve-souris broos ont une capacité chaotique particulièrement virulente. Quiconque est blessé par les cornes d'une chauve-souris broo s'enflamme, endurant 1d6 points de dégâts par round dans l'endroit atteint jusqu'à ce qu'il se débarrasse du feu. L'eau et le sable l'éteignent instantanément, comme le ferait un sort Extinction 1. Si de tels remèdes ne sont pas disponibles, la victime peut essayer de battre le feu, ne faisant rien d'autre pendant ce round de combat, et avoir DEXx5% de chance de succès.

A la différence des broos normaux, les chauve-souris broos ne sont pas immunisées contre les poisons et les maladies. Toutefois, être membre du culte de Malia leur offre une protection équivalente contre les maladies.

Serpents du Chaos

Les serpents du chaos sont les vestiges de la Guerre des Dieux, quand de nombreuses créatures ont été mutées par le Chaos. Peu courante en Péloria, sauf en Dorastor (où ils sont nombreux), on peut les trouver aussi loin que Prax et Seshnela. Ils nichent et ils chassent par groupes de 2 à 12. On peut toutefois les trouver seuls.

La plupart des spécimens mesurent entre 1 et 2 mètres, leurs couleurs sont très variées, même chez les serpents du même type, mais le vert et le marron prédominent.

Ces serpents sont remarquablement prolifiques, ils produisent entre 1-4 couvées d'1d6 oeufs par an. Le type du serpent est le résultat du hasard, et toutes les variations peuvent exister.

Les variétés décrites ci-dessous sont représentatives bien que l'on connaisse de nombreuses autres espèces. Toutes les variétés sont issues de la même espèce, et possèdent les mêmes caractéristiques.

Caract.	Moyenne	
FOR 1d6+6	6-7	Déplacement : 2
CON 2d6+2	9	Pts de Vie : 8
TAI 1d6+3	6-7	Pts de Fatigue : 15-16
INT 3	3	Pts de Magie : 9-10
POU 1d6+6	9-10	
DEX 3d6	10-11	

Localisation	Mêlée et Missile	Points
Queue	01-06	1/3
Corps	07-14	1/3
Tête	15-20	1/3

Armes	RA	A%	Dégâts
Morsure	9	30-1	1d4+1

Compétences : Grimper 80+3, Sentir 25+2, Se Cacher 50+5, Déplacement Silencieux 75+5.

Armure : peau à 1 point.

Traits du Chaos : chaque serpent a 5% de chance d'avoir un trait chaotique, en plus des traits spéciaux de sa variété.

Notes : si le serpent possède plusieurs attaques (voir ci-dessous), il peut toutes les utiliser pendant le même round, au rang d'action listé pour chacune.

Variétés de Serpents

Serpent à Crochet

Ces serpents forment le groupe de base. Ils paraissent normaux, mais ne possèdent qu'un seul croc dans la bouche. Leur morsure injecte un poison d'une virulence égale à leur CON. Il ne prend cependant effet qu'une heure après la morsure. Aucun autre serpent du chaos ne possède de morsures venimeuses.

Serpent Arc-en-Ciel

Ces serpents sont capables d'hynoptiser leurs proies. Ils doivent avoir un contact visuel et dépenser un point de magie, puis ils opposent leurs PM à ceux de leur victime. S'ils réussissent, la victime demeure immobile pendant 1d6 rounds, même si elle est attaquée par le serpent.

Si la cible résiste aux effets du regard du serpent, elle n'aura pas besoin de relancer les dés lors de cette rencontre. Le nom de ces serpents vient de l'effet d'arc-en-ciel qui se déploie autour d'eux pendant qu'ils hynoptisent leurs victimes.

Armes	RA	A%	Dégâts
Regard	1	-	Harmoniser

Serpent Visqueux

Ces serpents exhalent une salive malodorante. En plus d'être glissants (-25% pour les attraper et les tenir), la plupart des créatures (même les chaotiques) ne peuvent pas les manger. Ces serpents s'enroulent autour de leurs proies, infligeant les dégâts de leur morsure chaque round après le premier sans avoir besoin d'effectuer un jet d'attaque. Retirer ces serpents nécessite un jet de FOR contre deux fois la FOR+TAI du serpent, à cause de la bave qui les couvrent.

Serpent Piquant

Ces serpents possèdent une rangée de piquants, comme les porc-épics, le long de leur dos, ce qui est normalement difficile à repérer (un jet de Scruter est nécessaire). Une fois par round, ils peuvent lancer une série d'1d6 piques jusqu'à 3 mètres. Les jets d'attaque et de dégâts sont résolus séparément pour chaque piquant, mais tous affectent la même cible. A cause de leurs faibles dommages, ces piquants sont surtout efficaces contre des cibles sans armure.

Armes	RA	A%	Dégâts
Piquants (1d6)	3	45-1	1d4

Serpent Cracheur

Ces reptiles sont capables de cracher un liquide sur une distance égale à leur FOR en mètres. Cracher coûte 1d6 points de fatigue au serpent, et chaque jet a une VIR de 2d6.

• 50% des serpents des deux sexes crachent un acide corrosif.

• 25% des serpents crachent une huile caustique comme la moufette. La cible touchée sera incapable de suivre les traces avec son odorat pendant un nombre de jours égal à la VIR. De plus, la cible doit résister à la VIR de l'huile avec sa CON, ou rester inactif pendant 1d6 rounds. Tous les serpents cracheurs peuvent repérer cette odeur jusqu'à 500 mètres.

• 20% de ces serpents crachent une substance ressemblant à de la glue, qui entrave la localisation touchée. Si la même localisation est touchée plusieurs fois, on additionne les VIR pour obtenir la FOR totale de la glue.

• 5% de ces serpents crachent un certain nombre d'autres substances. Certaines, rencontrées dans le passé sont des poisons de contact, des colorants de diverses couleurs et une substance qui attire toutes les créatures chaotiques à portée d'odorat.

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Cracher	3	30-1	Variables

Serpent de Pierre

Ces reptiles sont d'un gris uniforme, la seule couleur qui existe parmi ces serpents. Ils peuvent creuser la terre et même la pierre à une vitesse de 1. Ils utilisent souvent cette capacité pour se rapprocher silencieusement de leurs proies.

Serpent d'Arme

Ces créatures possèdent des protubérances osseuses à leurs deux extrémités. Elles peuvent être utilisées pour attaquer comme des armes. Ces serpents peuvent donc attaquer une fois de front avec leur queue, ou une fois de front avec leur morsure et une fois de derrière avec leur queue.

Ces protubérances osseuses sont difficiles à endommager. Elles ont 4 points d'armure (alors que la tête et le corps n'ont qu'une armure normale).

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Queue	9	30-1	1d6+1

Esprits du Chaos

Dorastor est hantée et la plupart de ses esprits sont hautement chaotiques. Lancez un dé sur la table suivante pour déterminer le type d'esprit rencontré. Improvisez d'autres types d'esprits comme bon vous semble.

Les fantômes possèdent des sorts et peuvent également attaquer en combat spirituel. Si un fantôme possède une personne, il peut instantanément essayer de la tuer ou tenter de posséder indéfiniment son corps. Pour déterminer les sorts d'un fantôme, lancez un dé sur la seconde table ci-dessous.

Lancez 2d6-5 pour déterminer le nombre d'esprits qui apparaissent. Considérez tout résultat inférieur ou égal à 0 comme un 1. Lancez les dés pour chaque esprit sur la table suivante.

Type d'esprit rencontré	*Jet d'1d20*
Esprit de maladie (tous un POU de 4d6+6)	
Maladie de Langueur	01
Racornite	02
Fièvre de l'Esprit	03
Purulence de l'Ame	04
Grelotte	05
Esprit de passion (tous un POU de 4d6+6)	
Peur	06-07
Folie	08-09
Douleur	10-11
Fantôme (tous une INT de 2d6+6)	
POU 3d6+6 (pas de sorts de magie divine)	12-15
POU 5d6+6 (1d4 sorts de magie divine)	16-17
POU 7d6+6 (2d4 sorts de magie divine)	19-20

Sorts Connus par les Fantômes

Magie de l'Esprit	*1d20*	*Magie Divine (culte)*	*1d20*
Confusion (2)	01	Provoquer la Maladie (Malia)	1
Contre Magie	02	Engeance du Chaos (Thed)	2
Démoralisation (2)	03	Consumer (Pocharngo)	3
Détecter Ennemi	04	Corruption (Pocharngo)	4
Dissiper la Magie	05	Créer Gorp (Pocharngo)	5
Disruption	06	Peur (divers)	6-8
Extinction	07	Folie (divers)	9-10
Séduction	08	Attaque Mentale (divers)	11-12
Glue	09	Inverser le Chaos (Thed)	13
Soins	10	Vomir de l'Acide (Cacodémon)	14
Ignition	11	Flétrissement (Pocharngo)	15
Communication Mentale	12	Commander Lune (Lunar)	16
Mobilité	13	Blocage de l'Esprit (divers)	17
Ralentissement	14	Sauvegarde (divers)	18
Eternuer (2)	15	Dispersion de la Magie (divers)	19-20
Ecran Spirituel	16-20		

Notes : quand vous rencontrez un fantôme, lancez 1d6 pour déterminer le nombre de sorts de la magie de l'esprit qu'ils connait. Puis lancez 1d20 sur la table de la magie de l'esprit pour chaque sort connu. Lancez 1d3 pour chaque sort variable pour connaître le nombre de points connus du sort. Si le même jet est un double, ajoutez 1d6 aux PM du fantôme.

Chonchons

Les chonchons ne sont pas nécessairement chaotiques, bien qu'ils soient hostiles et nuisibles. Cependant, les chonchons rencontrés en Dorastor sont souvent très chaotiques. Ils ne peuvent apparaître qu'après la tombée de la nuit. Pendant la journée, ils se cachent dans les grottes, les clairières des forêts sombres ou les ruines.

Chonchon 1

FOR 8	Déplacement : 0/6 vol
CON 11	Pts de Vie : 7
TAI 3	Pts de Fatigue : 19
INT 11	Pts de Magie : 46
DEX 16	Esquive : 95
APP 6	

Localisation	*Mêlée et Missile*	*Points*
Tête	01-20	12/7

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Morsure	8	184	1d4+10+Draine PM

Magie de l'Esprit (100) : Contrôle d'un Esprit de Magie, Main de Fer 10.

Objets Magiques : Esprit de Magie dans une boucle d'oreille (INT 12, POU 24) qui connaît Protection 12.

Note : lance Protection et Main de Fer avant d'entrer dans le combat (déjà pris en compte dans les caractéristiques). Les PM de son esprit sont normalement de 12 au début du combat.

Chonchon 2

FOR 25	Déplacement : 0/6 vol
CON 19	Pts de Vie : 27
TAI 35	Pts de Fatigue : 44
INT 12	Pts de Magie : 25
DEX 10	Esquive : 52
APP 2	

Localisation	*Mêlée et Missile*	*Points*
Tête	01-20	12/7

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Mâcher	7	71	1d4+3d6+Draine PM

Magie de l'Esprit (100) : Confusion (2), Protection 4, Miroir 6.

Note : ce chonchon a atteint une taille inhabituelle sous l'influence chaotique de Dorastor.

Coquatrixes

Ces créatures ont la même origine que les basilics. Une description plus complète de ces créatures chaotiques se trouve dans les ***Monts Arc en Ciel***.

Coquatrixe 1

FOR 16	Déplacement : 3/5
CON 15	Pts de Vie : 13
TAI 11	Pts de Fatigue : 31
INT 4	Pts de Magie : 17
POU 17	Esquive : 75
DEX 28	

	Mêlée	*Missile*	*Points*
Queue	01-02	01	3/4
Griffe droite	03-05	02-03	3/4
Griffe gauche	06-08	04-05	3/4
Corps	09-12	06-10	3/6
Aile droite	13-15	11-14	3/5
Aile gauche	16-18	15-18	3/5
Tête	19-20	19-20	3/5

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Queue	6	64	1d8+1d4	-	-
Griffe	6	35	1d6+1d4	-	-
Coup de bec	6	72	1d10+1d4	-	-

Note : à chaque round, une coquatrixe peut attaquer soit avec son bec, soit avec ses griffes. Une attaque par griffes réussie permet à la coquatrixe d'opposer sa TAI+FOR à la TAI+FOR de sa cible. Une coquatrixe ne peut pas utiliser ses griffes pendant qu'elle vole. Si son bec perce l'armure, opposez les PM de la coquatrixe aux PM de la cible. Si la coquatrixe l'emportee, la cible est transformée en pierre.

Coquatrixe 2

FOR 12	Déplacement : 3/5
CON 15	Pts de Vie : 13
TAI 11	Pts de Fatigue : 27
INT 4	Pts de Magie : 17
POU 17	Esquive : 80
DEX 24	

	Mêlée	*Missile*	*Points*
Queue	01-02	01	3/4
Griffe droite	03-05	02-03	3/4
Griffe gauche	06-08	04-05	3/4
Corps	09-12	06-10	3/6
Aile droite	13-15	11-14	3/5
Aile gauche	16-18	15-18	3/5
Tête	19-20	19-20	3/5

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Queue	6	44	1d8	-	-
Griffe	6	59	1d6	-	-
Coup de bec	6	86	1d10	-	-

Note : idem que la coquatrixe 1.

Sol Fantôme

Le Sol Fantôme est à la fois le nom d'une région de Dorastor, et le nom du sol marqué par le Chaos que l'on y trouve. Ce sol a la capacité particulière d'attaquer en combat spirituel. Le Sol Fantôme n'apparaît pas différent d'une autre terre, m-ais des squelettes y reposent parfois.

Alors que Sentir le Chaos peut détecter la corruption, le Sol Fantôme est très difficile à extraire de «l'environnement nuisible» général du Chaos en Dorastor. Une réussite spéciale en Sentir le Chaos est nécessaire pour le repérer avant d'y pénétrer. La forme étrange du POU (et des PM) du Sol Fantôme le rend difficilement reconnaissable par un utilisateur de Seconde Vue ou de Vision Mystique. Il devra réussir un Scruter pour le repérer. Vision de l'Ame permet, au contraire, de détecter le Sol Fantôme sans problème.

Les cerfs du chaos sont immunisés contre le Sol Fantôme, comme le sont les autres animaux chaotiques à INT fixe qui sont installés dans cette région. Les créatures chaotiques intelligentes tendent parfois des embuscades à côté de poches de Sol Fantôme (ils sont immunisés contre), dans l'attente d'une proie potentielle qui s'enbourberait dans le piège naturel avant de lancer leur attaque. Certains êtres du Chaos sont mêmes connus pour déposer du Sol Fantôme en travers des chemins.

Les troupes broos en patrouille envoient un homme de tête 10-20 mètres au devant du groupe. De cette façon, l'homme de tête est d'abord attaqué, permettant au groupe de localiser la présence de poches de Sol Fantôme.

Lors d'une attaque, le Sol Fantôme s'en prend à chaque personne individuellement. La cible ne peut pas contre-attaquer. Reportez-vous à la Table d'Attaque du Sol Fantôme ci-dessous pour déterminer les effets de chaque attaque. L'attaque du Sol Fantôme dure 3d6 rounds, après quoi elle cesse si la cible n'est plus en contact avec lui. L'attaque dure au moins 3d6 rounds, que la cible touche ou non la terre fantôme après le premier round. Voyez cela comme une sorte «d'attaque épileptique» magique. La seule façon d'aider quelqu'un attaqué par le Sol Fantôme est de lui lancer des sorts de résistance de l'esprit. Ecran Spirituel, par exemple, est efficace contre l'attaque du Sol Fantôme.

Pour déterminer la largeur et la force d'une poche de Sol Fantôme, lancez deux fois les dés sur la table suivante des caractéristiques, une fois pour le POU et une fois pour la taille.

Attaque du Sol Fantôme

Succès	*Effet*
Critique	La cible perd 1d3 points de POU permanent
Spécial	La cible perd 1 point de POU permanent
Normal	La cible perd 1d3 PM
Echec	La cible n'encaisse aucune perte
Echec absolu	La cible est immunisée contre cette poche de Sol Fantôme

Statistiques du Sol Fantôme

1d100	*POU*	*Taille*
01-25	1d6	1m²
26-50	2d6	10m²
51-70	3d6	100m²
71-85	4d6	200m²
86-95	5d6	400m²
96-99	6d6	800m²
00	8d6	1km²

Goules

Ces monstres morts-vivants néfastes sont courants dans les différentes régions de Dorastor. Ils évitent la lumière du soleil, car chaque heure passée directement sous le soleil leur coûte 1 PM, et ils ne récupèrent pas facilement les PM perdus. Certaines goules de Dorastor utilisent des armes au lieu de leurs griffes et de leurs dents. Notez les caractéristiques élevées de ce groupe de goules. Hors de Dorastor, elles seraient considérées comme remarquables. Ici, ce ne sont que des spécimens moyens.

Chef Goule

Elle porte une armure de plaques et une vieille épée à 2 mains abimée.

FOR 18		Déplacement : 3
CON 12		Pts de Vie : 14
TAI 16		Pts de Fatigue : 30-32=-2
INT 14		Pts de Magie : 16
DEX 17		
Jambe droite	8/5	
Jambe gauche	8/5	
Abdomen	8/5	
Poitrine	8/6	
Bras droit	8/4	
Bras gauche	8/4	
Tête	8/5	

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Epée 2 M	4	47	2d8+1d6	52	9
Morsure	6	76	2d6+venin	-	-
Hurlement	2	Auto	Démoraliser	-	-

Goule 2

Cet ancien troll sombre porte une armure d'écailles.

FOR 21		Déplacement : 3
CON 15		Pts de Vie : 19
TAI 23		Pts de Fatigue : 36-28=8
INT 8		Pts de Magie : 15
DEX 15		
Jambe droite	6/7	
Jambe gauche	6/7	
Abdomen	6/7	
Poitrine	6/8	
Bras droit	6/5	
Bras gauche	6/5	
Tête	6/7	

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Griffes (x2)	6	70	1d6+2d6	-	-
Morsure	6	72	1d6+2d6+venin	-	-
Hurlement	2	Auto	Démoraliser	-	-

Goule 3

Elle porte une cotte de mailles et un arc.

FOR 20		Déplacement : 3
CON 15		Pts de Vie : 15
TAI 14		Pts de Fatigue : 35-11=24
INT 12		Pts de Magie : 14
DEX 15		
Jambe droite	5/5	
Jambe gauche	5/5	
Abdomen	5/5	
Poitrine	5/6	
Bras droit	5/4	
Bras gauche	5/4	
Tête	5/5	

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Arc composite	3/9	72	1d8+1	48	7
Griffe	8	60	1d6+1d6	-	-
Morsure	8	50	2d6+venin	-	-
Hurlement	2	Auto	Démoraliser	-	-

Goule 4

Elle porte une armure byzantine et lance des sorts de sorcellerie.

FOR 19		Déplacement : 3
CON 13		Pts de Vie : 12
TAI 10		Pts de Fatigue : 32-8=24
INT 17		Pts de Magie : 26
DEX 10		
Jambe droite	4/4	
Jambe gauche	4/4	
Abdomen	4/4	
Poitrine	4/5	
Bras droit	4/3	
Bras gauche	4/3	
Tête	4/4	

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Griffes (x2)	10	76	1d6+1d4	-	-
Morsure	10	46	2d6 + venin	-	-
Hurlement	4	Auto	Démoraliser	-	-

Sorcellerie (INT libre 14) Intensité 49 : Diminuer CON 63, Entrave 78, Drainer POU 81

Goule 5

Elle porte une armure brigandine.

FOR 18		Déplacement : 3
CON 13		Pts de Vie : 14
TAI 14		Pts de Fatigue : 31-22=9
INT 9		Pts de Magie : 11
DEX 12		
Jambe droite	7/5	
Jambe gauche	7/5	
Abdomen	7/5	
Poitrine	7/6	
Bras droit	7/4	
Bras gauche	7/4	
Tête	7/5	

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Griffe (x2)	8	54	1d6+1d4	-	-
Morsure	8	33	1d6+1d4+venin	-	-
Hurlement	3	Auto	Démoraliser	-	-

Goule 6

Elle porte une armure d'écailles et un maillet de travail.

FOR 20		Déplacement : 3
CON 15		Pts de Vie : 14
TAI 12		Pts de Fatigue : 35-24=11
INT 12		Pts de Magie : 14
DEX 10		
Jambe droite	6/5	
Jambe gauche	6/5	
Abdomen	6/5	
Poitrine	6/6	
Bras droit	6/4	
Bras gauche	6/4	
Tête	6/5	

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Maillet	8	32	2d6+2+1d4	21	8
Morsure	8	60	1d6+1d4+venin	-	-
Hurlement	4	Auto	Démoraliser	-	-

Goule 7

Elle porte une armure d'écailles et une faux.

FOR 22		Déplacement : 3
CON 14		Pts de Vie : 14
TAI 13		Pts de Fatigue : 36-26=10
INT 9		Pts de Magie : 14
DEX 9		
Jambe droite	6/5	
Jambe gauche	6/5	
Abdomen	6/5	
Poitrine	6/6	
Bras droit	6/4	
Bras gauche	6/4	
Tête	6/5	

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Faux	7	70	2d6+1d6	69	8
Morsure	9	50	2d6+venin	-	-
Hurlement	4	Auto	Démoraliser	-	-

Glargs

Ces énormes monstres sont les rejetons de la moitié Skath de Skanth & Skath (Autres Créatures Chaotiques). Ils atteignent leur taille adulte en seulement quelques semaines. S'ils sont capables d'apprendrer la magie et le maniement des armes, ils ne reçoivent que très rarement cet entraînement. Heureusement, ils ne se reproduisent pas entre eux.

Ils mesurent normalement entre 3 et 5 mètres de haut. Ils ont trois jambes trapues, un corps en forme de barrique pleins de noeuds et couvert de poils. Il n'ont pas de bras et quatre longs cous au bout desquels sont attachées des têtes grotesques couvertes de défenses pointues. Leurs dommages par morsure sont égaux à leur bonus aux dégâts.

Caract.	*Moyenne*	
FOR 4d6+30	44	Déplacement : 3
CON 3d6+6	16-17	Pts de Vie : 34
TAI 6d6+30	51	Pts de Fatigue : 61
INT 2d6	7	Pts de Magie : 18
POU 5d6	17-18	
DEX 3d6+6	16-17	

Localisation	*d20*	*Armure/PV*
Jambe droite	01-02	11/12 (0,33)
Jambe centrale	03-04	11/12 (0,33)
Jambe gauche	05-06	11/12 (0,33)
Corps	07-12	11/23 (0,67)
Tête 1	13-14	11/9 (0,25)
Tête 2	15-16	11/9 (0,25)
Tête 3	17-18	11/9 (0,25)
Tête 4	19-20	11/9 (0,25)

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Morsure (x4)	5	40+14	5d6+draine PF

Magie : habituellement aucune.

Traits du Chaos : 5% de chance d'avoir un trait chaotique.

Armure : peau de 11 points.

Note : un Glarg possède 4 attaques par round, toutes au même RA. La morsure d'un Glarg est exactement similaire à celle d'un vampire. Elle cause des dommages égaux à son bonus aux dégâts. Si la morsure pénètre l'armure, la tête du Glarg reste attachée et draine 1d6 points de fatigue par round. Une fois que la victime a perdu un montant de points de fatigue égal à sa FOR+CON actuelle, le Glarg commence à drainer la FOR. Tout point de FOR perdu de cette façon, l'est en permanence.

Gorps

Les gorps sont nombreux en Dorastor. On connaît deux sources principales. Premièrement, de nombreux gorps «bourgeonnent» du gorp géant, Pierre Visqueuse.

Dans les rares occasions où le gorp géant quitte sa cité, de nombreux morceaux restent accrochés sur les terrains rugueux qu'il traverse et ils deviennent des gorps indépendants. La création magique est l'autre source d'apparition des gorps. Le sort runique de Créer Gorp (connu du culte de Pocharngo) et celui d'Engeance du Chaos (connu du culte de Thed) sont tous deux capables de créer de nouveaux gorps à partir de rien.

On peut rencontrer des variétés communes et exotiques de gorps. Six espèces communes sont détaillées ci-dessous. Pour des formes exotiques, voir ***River of Cradles***, pp. 79-80. Voir aussi le Gorp Arc-en-Ciel et le Gorp Volant, deux formes exotiques particulières à Dorastor.

Gorp 1	*Gorp 2*	*Gorp 3*	*Gorp 4*	*Gorp 5*	*Gorp 6*
CON 14	CON 12	CON 8	CON 24	CON 12	CON 9
TAI 20	TAI 18	TAI 24	TAI 22	TAI 12	TAI 20
POU 11	POU 8	POU 14	POU 12	POU 13	POU 6
PV 17	PV 15	PV 16	PV 23	PV 12	PV 15
Acide 16 pts	Acide 8 pts	Acide 8 pts	Acide 8 pts	Acide 8 pts	Acide 8 pts

Gorp Arc-en-Ciel

Ces gorps ont les mêmes caractéristiques que les gorps normaux. Chacun possède une couleur différente, avec un seul trait chaotique. La couleur change périodiquement (tous les 1d6 jours), de même que leur unique trait chaotique. Le changement est toujours une progression, l'odre des couleurs est le suivant : rouge, orange, jaune, vert, bleu, pourpre et retour au rouge. Chaque trait chaotique est lié à une couleur.

A chaque round que le gorp est blessé ou en détresse, sa coloration et son trait chaotique changent immédiatement. Ces changerments dus à des stimulis extérieurs sont aléatoires, le Gorp peut passer du rouge au bleu, puis à l'orange, etc.

Même si on utilise de la magie ne leur occasionnant aucun dégât (comme Seconde Vue) ou s'ils sont touchés par une arme qui ne peut pas les blesser, ils changent de coloration. Si on leur lance un sort temporel, seul le lancement initial de ce sort cause un changement de coloration.

Exemple de Gorp Arc-en-Ciel

1d6	*Couleur*	*Trait chaotique*
1	Rouge	TAI+11
2	Orange	Régénère 1 PV par round
3	Jaune	Peau de 12 points d'armure
4	Vert	Régénère 6 PV par round
5	Bleu	Se transforme en tas de poussière (apparaît sans danger)
6	Pourpre	Absorbe les sorts jusqu'à 2 points de magie

Notes : En coloration pourpre, le premier sort lancé est absorbé tout en causant un changement de coloration. En rouge, la TAI augmente, puis diminue avec une autre couleur. Dans de nombreux cas, les changements de coloration sont accompagnés de modifications physiques. En jaune, le Gorp peut manifester rapidement de nombreuses excroissances cancéreuses sur sa surface ou il peut sembler se transformer en métal doré, ce qui lui donne la protection appropriée.

Gorp Volant

Le gorp volant trouve son origine dans les assauts du Chaos venus du ciel. La plupart s'y trouve encore, mais parfois certains en descendent, surtout dans les zones de concentration du Chaos. Similaires aux gorps normaux, ils apparaissent comme légèrement brûlés. Ils sont immunisés contre les dommages causés par le feu (même magique), mais Eclair, Disruption et les autres sorts du même type les affectent normalement.

Un gorp volant vole à une vitesse de 2 et on le rencontre généralement entre 2 et 4 mètres au-dessus du sol. On peut donc ne pas l'apercevoir tout de suite. Il est dangereux de les couper en morceaux, ceux-ci ayant tendance à se séparer plutôt qu'à se regrouper. De tels dégâts n'endommagent pas le gorp, mais peuvent entraîner l'apparition de deux petits gorps. Si le gorp possède un trait chaotique, celui-ci ne passera qu'à un des petits gorps.

Peaux-Grises

Les peaux-grises forment une espèce chaotique plutôt pitoyable, connue seulement en Dorastor. Ce sont les descendants des compagnons du Sultan Fou qui ont pénétré en Dorastor il y a longtemps.

Les effets combinés de leur démence et des environnements néfastes de Dorastor ont réduit les peaux-grises à l'état de sous-hommes.

Malgré leur nature théoriquement chaotique, les peaux-grises sont clairement des victimes du Chaos et non des auteurs. Même les berserks uroxis éprouvent du chagrin envers ces êtres, et, bien qu'ils les tuent à vue, ils le font plus par compassion que par une juste colère.

Les peaux-grises sont rarement aggressives même s'ils peuvent être amenées à attaquer pour se défendre ou sous l'influence d'un chef dominateur.

Les peaux-grises n'apprennent que rarement à parer. La plupart ne sont pas armés. Toutefois, quelques-uns possèdent des armes grossières. Les troupes de Ralzakark ont essayé d'entraîner et d'armer les peaux-grises comme piétaille sacrifiable pour les batailles, avec peu de succès.

Les clans broos peuvent élever et obliger des groupes de peaux-grises à adorer de répugnants esprits, procurant ainsi un grand pouvoir magique pour le chaman broo élu. Les broos chassent aussi ces êtres pathétiques pour leur viande. N'importe quelle peau-grise rencontrée peut faire partie d'un troupeau ou être chassé par les broos (10% de chance).

Voir Babool dans les Autres Créatures Chaotiques pour un grand groupe de peaux-grises.

Caract.	Moyenne	
FOR 3d6	10-11	Déplacement 3
CON 3d6	10-11	PV 12
TAI 2d6+6	13	PF 21
INT 1d6	3-4	PM 11
POU 3d6	10-11	
DEX 3d6	10-11	
APP 1d6	3-4	

Armes	RA	ATT	Dégâts
Poing	8	50-4	1d3
Gourdin	8	25-4	1d8

Trait du Chaos : toujours au moins un trait chaotique.

Harpies

Les harpies sont de néfastes monstres volants qui portent la maladie et se délectent à tourmenter les voyageurs.

Le groupe de harpies de Kakhrekh est d'abord intéressé par le vol d'humanoïdes mâles intelligents pour la reproduction. Après le rituel de reproduction, elles cuisent et dévorent leurs prisonniers mâles. En combat, Kakhrekh reste en arrière, comptant sur son cristal de régénération pour la garder en vie.

Elle lance des sorts pour soutenir son groupe pendant que son griffon familier s'engage au combat, sa fourrure pleine d'étincelles. Conscientes de leur vulnérabilité en combat au corps-à-corps, les harpies lâchent des rochers au-dessus de leurs proies, faisant confiance à leur compétence en Esquive. Si elles sont blessées, elles se retirent jusqu'à un endroit sauf pour se soigner.

Des groupes de harpies peuvent aussi s'acharner sur une seule une victime. De cette façon, la contre-attaque ne pourra concerner qu'une harpie du groupe.

Elles attaquent en vol, se retirent rapidement, se regroupent et attaquent à nouveau, exploitant leur habileté au vol autant que possible.

Les harpies utilisent leur magie de l'esprit avec habileté, lançant Ignition sur les cordes des arcs et les volées de flèches (leur vue perçante leur permet de repérer de si petites cibles jusqu'à une distance de 30 mètres). Le sort Glue est utilisé pour coller la détente d'une arbalète ou fixer les javelots et les dards aux gants, les rendant difficiles à lancer.

Hakhrekh

Il s'agit de la Reine Harpie.

FOR 14	Déplacement : 1/8
CON 15	Pts de Vie : 12
TAI 9	Pts de Fatigue : 29
INT 13	Pts de Magie : 17+14 Familier
POU 17	+22 Esprits+12 Crystal
DEX 24	= 65 au total
APP 4	Esquive : 85

	Mêlée	Missile	Points
Griffe droite	01-02	01	1/4
Griffe gauche	03-04	02	1/4
Abdomen	05-07	03-06	1/5
Poitrine	08-09	07-11	1/6
Aile droite	10-13	12-15	1/5
Aile gauche	14-17	16-19	1/5
Tête	18-20	20	1/5

Armes	RA	A%	Dégâts	P%	Pts
Griffes (x2)	7	92	1d6+4+maladie	-	-
Rocher	1	102	1d6/3 m. de chute	-	-
Lâcher d'excréments	1	101	APP-1d10+maladie	-	-

Compétences de Sorcellerie (INT libre 13) : Intensité 110, Durée 76, Portée 97, Multisort 48

Sorts (tous connus par le Griffon familier) : Boomerang 102, Renforcer les Dégâts 91, Brillance 62, Vision Mystique 98, Paralysie 94, Drainer FOR 61, Projection (Vision) 91

Objets Magiques : a des tatouages sur chaque sein, contenant chacun un esprit de pouvoir (POU de 11 chacun). Elle a deux cristaux magiques dans un petit sac autour de son cou. L'un d'eux contient 12 points de magie. L'autre est un cristal chaotique (POU 5) qui donne à son propriétaire la capacité chaotique de régénérer 1 PV par localisation et par round.

Cette régénération continue, même après la mort, à moins que le cristal ne soit éloigné de plus de 100 mètres du corps (ce qui brise l'enchantement).

Sorts en Action : Kakherkh et Gag sont sous l'effet constant de Boomerang 4 et de Renforcer les Dégâts 4. Ce dernier ne concerne que leurs griffes, la morsure de Gag échappe à ce bonus.

Maladie Transmise : Grelotte

Note : une harpie peut attaquer simultanément avec ses deux griffes. Si la harpie lâche un rocher, sa chance de toucher est réduite de 5% par 3 m de hauteur. Quiconque touché par les excréments d'une harpie ou blessé par ses griffes est exposé à la maladie. Il faut des heures de nettoyage pour faire disparaître la puanteur.

Gag

Ce griffon du Chaos est le familier de Kakhrekh.

FOR 31	Déplacement : 5/12
CON 25	Pts de Vie : 32
TAI 36	Pts de Fatigue : 56
INT 7	Pts de Magie : 14
POU 14	Esquive : 54
DEX 23	
APP 4	

	Mêlée	Missile	Points
Patte arrière droite	01-02	01	6/8
Patte arrière gauche	03-04	02	6/8
Arrière train	05-07	03-07	6/13
Avant train	08-10	08-12	6/13
Aile droite	11	13-14	6/8
Aile gauche	12	15-16	6/8
Patte avant droite	13-14	17	6/8
Patte avant gauche	15-16	18	6/8
Tête	17-20	19-20	6/11

Arme	RA	ATT	Dégâts
Morsure	4	125	1d6+3d6
Griffesx2	4	94	1d6+3d6+4

Note : les griffes et la morsure attaquent en même temps.

Trait du Chaos : chargé d'éclairs. A cause de ses griffes électriques, les armures en métal n'offrent aucune protection contre ses dommages. De plus, le porteur d'une arme métallique qui touche Gag endure 1d6 points de dégâts (l'armure métallique ne protège pas).

Harpie 2

FOR 12	Déplacement : 1/8
CON 13	Pts de Vie : 12
TAI 6	Pts de Fatigue : 29
INT 12	Pts de Magie : 14
POU 14	Esquive : 85
DEX 20	
APP 5	

	Mêlée	Missile	Points
Griffe droite	01-02	01	1/3
Griffe gauche	03-04	02	1/3
Abdomen	05-07	03-06	1/3
Poitrine	08-09	07-11	1/4
Aile droite	10-13	12-15	1/3
Aile gauche	14-17	16-19	1/3
Tête	18-20	20	1/3

Armes	RA	A%	Dégâts	P%	Pts
Griffe	7	68	1d6+maladie	-	-
Rocher	1	90	1d6/3 m. de chute	-	-
Lâcher d'excréments	1	71	APP-1d10+maladie	-	-

Magie de l'Esprit (81%) : Confusion (2), Soins 3, Ignition, Protection 2, Force 4 (augmente les attaques de 4% et procure un bonus aux dégâts de +1d4).

Magie Divine (111% - une seule utilisation) : Bouclier 3

Maladie Transmise : Fièvre du Cerveau

Harpie 3

FOR 9	Déplacement : 1/8
CON 15	Pts de Vie : 10
TAI 4	Pts de Fatigue : 24
INT 11	Pts de Magie : 17
POU 17	Esquive : 90
DEX 11	
APP 1	

	Mêlée	Missile	Points
Griffe droite	01-02	01	1/3
Griffe gauche	03-04	02	1/3
Abdomen	05-07	03-06	1/3
Poitrine	08-09	07-11	1/4
Aile droite	10-13	12-15	1/3
Aile gauche	14-17	16-19	1/3
Tête	18-20	20	1/3

Armes	RA	A%	Dégâts	P%	Pts
Griffe	9	57	1d6+maladie	-	-
Rocher	3	78	1d6/3 m. de chute	-	-
Lâcher d'excréments	3	52	APP-1d10+maladie	-	-

Magie de l'Esprit (94%) : Démoralisation (2), Dissipation de la Magie 4, Soins 2, Miroir 3

Maladie Transmise : Racornite

Note : voir les notes sous Kakhrekh, ci-dessus

Harpie 4

FOR 9	Déplacement : 1/8
CON 42	Pts de Vie : 25
TAI 8	Pts de Fatigue : 51
INT 11	Pts de Magie : 14
POU 14	Esquive : 74
DEX 15	
APP 6	

	Mêlée	Missile	Points
Griffe droite	01-02	01	1/7
Griffe gauche	03-04	02	1/7
Abdomen	05-07	03-06	1/9
Poitrine	08-09	07-11	1/10
Aile droite	10-13	12-15	1/9
Aile gauche	14-17	16-19	1/9
Tête	18-20	20	1/9

Armes	RA	A%	Dégâts	P%	Pts
Griffe	9	68	1d6+maladie	-	-
Rocher	3	98	1d6/3 m. de chute	-	-
Lâcher d'excréments	3	93	APP-1d10+maladie	-	-

Magie de l'Esprit (78%) : Confusion 2, Mortelame 4, Soins 2, Ignition, Miroir 2

Trait du Chaos : CON+24

Maladie Transmise : Fièvre du Cerveau

Note : voir les notes sous Kakhrekh, ci-dessus

Harpie 5

FOR 12	Déplacement : 1/8
CON 15	Pts de Vie : 11
TAI 7	Pts de Fatigue : 27
INT 7	Pts de Magie : 13
POU 13	Esquive : 47
DEX 14	
APP 4	

	Mêlée	Missile	Points
Griffe droite	01-02	01	1/3
Griffe gauche	03-04	02	1/3
Abdomen	05-07	03-06	1/4
Poitrine	08-09	07-11	1/5
Aile droite	10-13	12-15	1/4
Aile gauche	14-17	16-19	1/4
Tête	18-20	20	1/4

Armes	RA	A%	Dégâts	P%	Pts
Griffe	9	73	1d6+maladie	-	-
Rocher	3	70	1d6/3 m. de chute	-	-
Lâcher d'excréments	3	76	APP-1d10+maladie	-	-

Magie de l'Esprit (67%) : Contre Magie 1, Démoralisation (2), Soins 4

Trait du Chaos : crache du feu 4 fois par jour (portée de 3m), 3d10

Maladie Transmise : Fièvre du Cerveau

Note : voir les notes sous Kakhrekh, ci-dessus

Harpie 6

FOR 11	Déplacement : 1/8
CON 18	Pts de Vie : 14
TAI 10	Pts de Fatigue : 29
INT 16	Pts de Magie : 13
POU 13	Esquive : 96
DEX 14	
APP 4	

	Mêlée	*Missile*	*Points*
Griffe droite	01-02	01	1/4
Griffe gauche	03-04	02	1/4
Abdomen	05-07	03-06	1/5
Poitrine	08-09	07-11	1/6
Aile droite	10-13	12-15	1/5
Aile gauche	14-17	16-19	1/5
Tête	18-20	20	1/5

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Griffe	9	78	1d6+maladie	-	-
Rocher	3	77	1d6/3 m. de chute	-	-
Lâcher d'excréments	3	75	APP-1d10+maladie	-	-

Magie de l'Esprit (76%) : Confusion (2), Contre Magie 1, Mortelame 5, Soins 4, Miroir 4

Maladie Transmise : Maladie de Langueur

Note : voir les notes sous Kakhrekh, ci-dessus

Harpie 7

FOR 13	Déplacement : 1/8
CON 14	Pts de Vie : 10
TAI 6	Pts de Fatigue : 27
INT 7	Pts de Magie : 13
POU 13	Esquive : 61
DEX 21	
APP 3	

	Mêlée	*Missile*	*Points*
Griffe droite	01-02	01	1/3
Griffe gauche	03-04	02	1/3
Abdomen	05-07	03-06	1/3
Poitrine	08-09	07-11	1/4
Aile droite	10-13	12-15	1/3
Aile gauche	14-17	16-19	1/3
Tête	18-20	20	1/3

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Griffe	7	68	1d6+maladie	-	-
Rocher	1	94	1d6/3 m. de chute	-	-
Lâcher d'excréments	1	66	APP-1d10+maladie	-	-

Magie de l'Esprit (71%) : Mortelame 2, Glue 2, Soins 2, Ignition

Maladie Transmise : Purulence de l'Ame

Note : voir les notes sous Kakhrekh, ci-dessus

Harpie 8

FOR 14	Déplacement : 1/8
CON 16	Pts de Vie : 10
TAI 6	Pts de Fatigue : 27
INT 7	Pts de Magie : 13
POU 13	Esquive : 61
DEX 21	
APP 3	

	Mêlée	*Missile*	*Points*
Griffe droite	01-02	01	1/3
Griffe gauche	03-04	02	1/3
Abdomen	05-07	03-06	1/4
Poitrine	08-09	07-11	1/5
Aile droite	10-13	12-15	1/4
Aile gauche	14-17	16-19	1/4
Tête	18-20	20	1/4

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Griffe	7	86	1d6+maladie	-	-
Rocher	1	53	1d6/3 m. de chute	-	-
Lâcher d'excréments	1	92	APP-1d10+maladie	-	-

Magie de l'Esprit (97%) : Confusion (2), Mortelame 4, Soins 4, Ignition, Miroir 3

Maladie Transmise : Maladie de Langueur

Note : voir les notes sous Kakhrekh, ci-dessus

Harpie 9

FOR 13	Déplacement : 1/8
CON 14	Pts de Vie : 10
TAI 5	Pts de Fatigue : 27
INT 9	Pts de Magie : 16
POU 16	Esquive : 80
DEX 19	
APP 1	

	Mêlée	*Missile*	*Points*
Griffe droite	01-02	01	1/3
Griffe gauche	03-04	02	1/3
Abdomen	05-07	03-06	1/3
Poitrine	08-09	07-11	1/4
Aile droite	10-13	12-15	1/3
Aile gauche	14-17	16-19	1/3
Tête	18-20	20	1/3

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Griffe	8	57	1d6+maladie	-	-
Rocher	2	95	1d6/3 m. de chute	-	-
Lâcher d'excréments	2	83	APP-1d10+maladie	-	-

Magie de l'Esprit (90%) : Glue 2, Soins 2, Ignition, Main de Fer 4

Maladie Transmise : Grelotte

Note : voir les notes sous Kakhrekh, ci-dessus

Harpie 10

FOR 12	Déplacement : 1/8
CON 16	Pts de Vie : 11
TAI 5	Pts de Fatigue : 28
INT 13	Pts de Magie : 16
POU 14	Esquive : 80
DEX 19	
APP 2	

	Mêlée	*Missile*	*Points*
Griffe droite	01-02	01	1/3
Griffe gauche	03-04	02	1/3
Abdomen	05-07	03-06	1/4
Poitrine	08-09	07-11	1/5
Aile droite	10-13	12-15	1/4
Aile gauche	14-17	16-19	1/4
Tête	18-20	20	1/4

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Griffe	8	58	1d6+maladie	-	-
Rocher	2	71	1d6/3 m. de chute	-	-
Lâcher d'excréments	2	60	APP-1d10+maladie	-	-

Magie de l'Esprit (82%) : Glue 2, Soins 3, Ignition, Main de Fer 4, Miroir 3

Maladie Transmise : Purulence de l'Ame

Note : voir les notes sous Kakhrekh, ci-dessus

Hellions

La présence de ces créatures mauvaises sur le plan spirituel est un mystère. Les hellions sont connus pour quérir l'aide des créatures du Chaos proches lors de leurs sauvages attaques. Si leur attaque échoue, ils peuvent chercher d'autres créatures du Chaos pour leur revanche. De fait, une rencontre avec un hellion est souvent suivie d'une embuscade par d'autres monstres.

Hellion 1

TAI 1	Déplacement : 20
INT 7	Points de Vie : 214
	Armure : 214
	Points de Magie : 214

Sorcellerie (INT libre 4) : Intensité 69, Durée 58, Portée 55, Multisort 51

Sorts de Sorcellerie: Immortalité 77, Télépathie 49, Stupéfaction 96

Notes : cette version du sort Immortalité de cet hellion est unique, elle peut être lancée sur une autre personne. Permanente, elle n'a jamais besoin d'être renouvelée. Toutefois, cette personne voit tout son POU converti en PM et transféré à l'Hellion. Elle n'aura plus jamais de POU et ne pourra en aucune façon régénérer ses PM (ce sort ne fonctionne pas sur les êtres sans POU). Cet hellion communiquera avec le groupe, demandant un volontaire pour lancer son sort sur lui. Il ne les préviendra pas forcément des effets secondaires de ce sort (perte définitive du POU).

Hellion 2

TAI 1	Déplacement : 20
INT 13	Points de Vie : 62
	Armure : 62
	Points de Magie : 62

Sorcellerie (INT libre 12) : Intensité 81, Durée 28, Portée 53, Multisort 56

Sorts de Sorcellerie : Former (Bronze)

Note : utilise son sort de Former pour emprisonner et capturer les aventuriers en armure.

Hellion 3

TAI 1	Déplacement : 20
INT 19	Points de Vie : 27
	Armure : 27
	Points de Magie : 27

Sorcellerie (INT libre 17) : Intensité 75, Durée 75, Portée 29, Multisort 85

Sorts de Sorcellerie : Animer (Saleté) 107, Diminuer FOR 57

Note : utilise son sort de Former pour créer un Gnome ou un piège pour capturer ou blesser les aventuriers. Le sort de Diminuer FOR est utilisé pour les empêcher de sortir du piège.

Hellion 4

TAI 1	Déplacement : 20
INT 12	Points de Vie : 27
	Armure : 27
	Points de Magie : 27

Sorcellerie (INT libre 6) : Intensité 113, Durée 47, Portée 55, Multisort 66

Sorts de Sorcellerie : Résistance aux Dégâts 63, Dominer (Broos) 82, Dominer (Humains) 68, Sentir (Or) 100, Drainer POU 81, Venin 93

Elfes du Bois d'Enfer

La plupart des habitants du Bois d'Enfer sont des elfes normaux en apparence. Ceux d'entre eux qui aspirent à atteindre le status de Chaman ou de Seigneur des Bois doivent devenir des Illuminés, et adopter d'abord les voies du Chaos.

Alors que la plupart des elfes du Bois d'Enfer sont ostensiblement des adorateurs d'Aldrya, beaucoup vénèrent directement le Chaos et ont complètement abandonné Aldrya.

Un groupe d'elfes du Bois d'Enfer est habituellement accompagné d'au moins un krjalki (Voir Krjalki, pp. 53-54, pour des exemples). Le tir de flèches est une des tactiques typiques. Les elfes utiliseront un support magique si nécessaire, jusqu'à ce que l'ennemi soit engagé au corps-à-corps. Voici un exemple de groupe de guerre.

Douleur

Initié d'Aldrya, il porte une armure d'anneaux.

FOR 14	Déplacement : 4
CON 7	Pts de Vie : 16
TAI 7	Pts de Fatigue : 21-10=11
INT 15	Pts de Magie : 13
POU 13	+ 12 arc = 25 au total
DEX 12	Esquive = 77
APP 8	

Jambe droite	5/3
Jambe gauche	5/3
Abdomen	5/3
Poitrine	5/3
Bras droit	5/2
Bras gauche	5/2
Tête	5/3

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Lance 2 M	7	65	1d8+1	68	10
Arc elfique	3/9	69	1d8+1	40	10

Magie de l'Esprit (59%) : Vivelame 4, Chant d'Abondance, Soins 3, Mur de Lumière (4)

Enfant de Slor

Initié d'Aldrya, il porte une armure d'anneaux.

FOR 13	Déplacement : 4
CON 9	Pts de Vie : 9
TAI 9	Pts de Fatigue : 22-10=12
INT 13	Pts de Magie : 21
POU 21	+ 13 arc = 34 au total
DEX 14	Esquive = 82
APP 15	

Jambe droite	5/3
Jambe gauche	5/3
Abdomen	5/3
Poitrine	5/4
Bras droit	5/2
Bras gauche	5/2
Tête	5/3

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Lance 2 M	7	64	1d8+1	73	10
Arc elfique	3/9	83	1d8+1	43	10

Magie de l'Esprit (111%) : Disruption, Chant d'Abondance, Soins 4, Vigueur 4 (augmente les PV à 13).

Arroin

Initié du Chaos Primaire, il porte une armure d'anneaux.

FOR 11	Déplacement : 4
CON 7	Pts de Vie : 8
TAI 10	Pts de Fatigue : 16-12=4
INT 17	Pts de Magie : 12
POU 17	Esquive = 95
DEX 10	
APP 13	

Jambe droite	5/3
Jambe gauche	5/3
Abdomen	5/3
Poitrine	5/4
Bras droit	5/2
Bras gauche	5/2
Tête	5/3

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Lance 2 M	6	48	1d8+1	51	10
Javelot	3	99	1d10	38	8
Cracher du feu	3	Auto	3d10	-	-

Magie de l'Esprit (54%) : Disruption, Flèche de Feu (2), Soins 4, Daredard, Protection 2.

Trait du Chaos : souffle du feu 3 fois par jour, 3d10.

Urrquong

Initié d'Aldrya, il porte une armure à lamelles.

FOR 11	Déplacement : 4
CON 7	Pts de Vie : 9
TAI 10	Pts de Fatigue : 18-16=2
INT 17	Pts de Magie : 17
POU 17	+ 9 arc = 26 au total
DEX 14	Esquive = 67
APP 10	

Jambe droite	6/3
Jambe gauche	6/3
Abdomen	6/3
Poitrine	6/4
Bras droit	6/3
Bras gauche	6/3
Tête	6/3

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Lance 2 M	6	71	1d8+1	60	10
Arc elfique	3/9	95	1d8+1	34	10

Magie de l'Esprit (91%) : Vivelame 4, Chant d'Abondance, Soins 1, Multi Missile 4, Protection 6, Daredard.

Désert de l'Ame

Initié de Tyram, il porte une armure byzantine.

FOR 9	Déplacement : 4
CON 10	Pts de Vie : 10
TAI 9	Pts de Fatigue : 19-8=11
INT 14	Pts de Magie : 17
POU 17	Esquive = 90
DEX 16	
APP 5	

Jambe droite	4/3
Jambe gauche	4/3
Abdomen.	4/3
Poitrine	4/4
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	4/3

Armes	RA	A%	Dégâts	P%	Pts
Lance 2 M	6	98	1d8+1	101	10
Arc simple	2/7	69	1d6+1	40	5

Magie de l'Esprit (59%) : Lame de Feu (4), Soins 2, Daredard.

Rondel

Initié d'Aldrya, il porte une cotte de mailles.

FOR 9	Déplacement : 4
CON 12	Pts de Vie : 10
TAI 8	Pts de Fatigue : 21-18=3
INT 18	Pts de Magie : 9
POU 9	+ 14 arc = 23 au total
DEX 12	Esquive = 104
APP 6	

Jambe droite	7/3
Jambe gauche	7/3
Abdomen	7/3
Poitrine	7/4
Bras droit	7/3
Bras gauche	7/3
Tête	7/3

Armes	RA	A%	Dégâts	P%	Pts
Lance 2 M	7	76	1d8+1	80	10
Arc elfique	3/9	95	1d8+1	36	10

Magie de l'Esprit (35%) : Détecter (Or), Détecter (Fer), Détecter (Vie), Détecter (Argent), Disruption, Démoralisation (2), Extinction 4, Fanatisme, Longue Vue, Chant d'Abondance, Soins 4.

Galad

Initié d'Aldrya, il porte une armure d'anneaux.

FOR 9	Déplacement : 4
CON 17	Pts de Vie : 14
TAI 10	Pts de Fatigue : 26-10=16
INT 20	Pts de Magie : 17
POU 17	+ 11 arc = 28 au total
DEX 11	Esquive = 81
APP 9	

Jambe droite	5/5
Jambe gauche	5/5
Abdomen	5/5
Poitrine	5/6
Bras droit	5/4
Bras gauche	5/4
Tête	5/5

Armes	RA	A%	Dégâts	P%	Pts
Lance 2 M	6	84	1d8+1	91	10
Arc elfique	3/9	113	1d8+1	22	10

Magie de l'Esprit (93%) : Démoralisation (2), Chant d'Abondance, Soins 8, Multi Missile 5, Miroir 3, Daredard.

Hydres

Les caractéristiques des hydres sont fournies dans les Monts Arc en Ciel. Les hydres de Dorastor sont les chétifs rejetons de l'Hydre de la Passe du Dragon. Elles ont traversé les Montagnes du Bois-de-Pierre jusqu'à Dorastor, et elles ont trouvé l'endroit suffisamment agréable pour s'y installer.

Hydre 1

FOR 21	Déplacement : 2/3 nage
CON 16	Pts de Vie : 22
TAI 28	Pts de Fatigue : 37
INT 2	Pts de Magie : 18
POU 18	
DEX 18	

	Mêlée	Missile	Points
Queue	01	01	6/8
Corps	02-03	02-05	6/14
Tête 1	04-05	06-07	6/2
Tête 2	06-07	08-09	6/2
Tête 3	08-09	10-11	6/2
Tête 4	10-11	12-13	6/2
Tête 5	12-13	14-15	6/2
Tête 6	14-15	16-17	6/2
Tête 7	16-17	18	6/2
Tête 8	18-19	19	6/2
Tête 9	20	20	6/2

Armes	RA	A%	Dégâts
Morsure (x9)	4	61	1d6+2d6

Traits du Chaos : la tête 3 possède un regard hypnotique ; quiconque combat l'hydre doit réussir son INTx5 ou moins à chaque round ou rester immobile jusqu'à ce qu'il soit dévoré. La tête 9 est extrêmement rapide et difficile à toucher. Seuls les succès spéciaux et critiques peuvent l'affecter, toutes les autres attaques échouent.

Note : les 9 morsures sont simultanées. Chaque morsure injecte un poison VIR 16 et dépose un acide VIR 9.

Hydre 2

FOR 22	Déplacement : 2/3 nage
CON 18	Pts de Vie : 22
TAI 27	Pts de Fatigue : 37
INT 2	Pts de Magie : 18
POU 17	
DEX 21	

	Mêlée	Missile	Points
Queue	01	01	6/8
Corps	02-03	02-05	6/14
Tête 1	04	06	6/2
Tête 2	05	07	6/2
Tête 3	06	08	6/2
Tête 4	07	09	6/2
Tête 5	08	10	6/2
Tête 6	09	11	6/2
Tête 7	10-17	12-17	6/22
Tête 8	18	19	6/2
Tête 9	19	20	6/2
Tête 10	20	20	6/2

Armes	RA	A%	Dégâts
Morsure (x10)	4	68	1d6+2d6

Traits du Chaos : la tête 7 est énorme, plus grande que le corps de l'hydre. Elle cause 1d6+6d6 de dommages sur une attaque réussie, mais injecte la même quantité de poison et d'acide que les autres.

Note : les 10 morsures sont simultanées. Chaque morsure injecte un poison VIR 18 et dépose un acide VIR 7.

Hydre 3

FOR 22	Déplacement : 2/3 nage
CON 18	Pts de Vie : 24
TAI 30	Pts de Fatigue : 40
INT 2	Pts de Magie : 14
POU 14	
DEX 19	

	Mêlée	Missile	Points
Queue	01	01	6/8
Corps	02-03	02-05	6/14
Tête 1	04-05	06-07	6/2
Tête 2	06-07	08-09	6/2
Tête 3	08-09	10-11	6/2
Tête 4	10-11	12-13	6/2
Tête 5	12-13	14-15	6/2
Tête 6	14-15	16	6/2
Tête 7	16-17	17	6/2
Tête 8	18	18	6/2
Tête 9	19	19	6/2
Tête 10	20	20	6/2

Armes	RA	A%	Dégâts
Morsure (x10)	5	60	1d6+2d6

Traits du Chaos : la tête 9 est d'une laideur surnaturelle. Toute personne regardant l'hydre doit réussir un jet sous POUx5 à chaque round ou être Démoralisée.

Note : les 10 morsures sont simultanées. Chaque morsure injecte un poison VIR 18 et dépose un acide VIR 7.

Coloquours

Ces remarquables créatures du Chaos sont plus nombreuses en Dorastor que dans les autres régions, probablement parce que Jack l'Affamé est originaire d'une région proche. Bien que Jack l'Affamé soit stérile, et ne donne pas directement naissance aux coloquours, leur similitude ne peut pas être simplement due à une pure coïncidence.

Coloquours 1

Cet être a exploité la tendance naturelle des coloquours à gagner beaucoup de POU (ils ont de bonnes chances d'augmenter leur POU, avec un maximum de 28, en plus de leur capacité chaotique d'Harmonisation très facile à utiliser). Il s'est répétitivement lancé sur lui-même plusieurs enchantements.

FOR 16	Déplacement : 4
CON 16	Pts de Vie : 17+34=51
TAI 17	Pts de Fatigue : 32
INT 10	Pts de Magie : 20
POU 20	+ 12 Esprit = 32 au total
DEX 12	Esquive = 56
APP 8	

Jambe droite	16/17
Jambe gauche	15/17
Abdomen	23/17
Poitrine	21/21
Bras droit	14/13
Bras gauche	17/13
Tête	19/17

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Griffe D	7	169	1d6+6+1d6	88	6
Griffe G	10	174	1d6+6+1d6	92	6
Harmoniser	1	Auto	Paralysie	-	-

Magie de l'Esprit (111%) : Enchantement d'Armure, Enchantement de Lien (3), Soins 5, Enchantement de Vie.

Notes : sa griffe gauche est enchantée et contient un Esprit de Pouvoir (POU 12). Il porte des lames d'un métal spécial sur ses griffes, lui permettant de parer et de causer des dommages supplémentaires.

Coloquours 2

Celui-ci est un mutant gigantesque. Il a le corps et la tête d'un coloquours, mais ses bras sont de longs tentacules. Le pouvoir d'Harmonisation normal ne lui est pas disponible. A la place, il harmonise ses proies au contact d'au moins deux tentacules. Quiconque est frappé par un de ses tentacules subit des dommages, mais si deux tentacules touchent la cible (qu'elles pénètrent ou non l'armure), elle est automatiquement harmonisée, sans tenir compte de ses défenses magiques et/ou de son POU. L'harmonisation prend fin si le coloquours meurt ou quand l'enchantement est dissipé (il faut le considérer comme un sort de magie divine de 3 points pour les besoins de la dissipation).

FOR 36	Déplacement : 4
CON 32	Pts de Vie : 37
TAI 42	Pts de Fatigue : 68
INT 5	Pts de Magie : 19
POU 19	
DEX 16	
APP 4	

	Mêlée	*Missile*	*Points*
Jambre droite	01-03	01-02	9/13
Jambe gauche	04-06	03-04	9/13
Abdomen	07-09	05-08	9/13
Poitrine	10	09-13	9/15
Tentacule arr. droit	11-12	14	9/10
Tentacule arr. gauche	13-14	15-16	9/10
Tentacule avt. droit	15-16	17	9/10
Tentacule avt. gauche	17-18	18-19	9/10
Tête 10	19-20	20	9/13

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Tentacule	4/6/8/10	69	4d6	-	-
Harmoniser	1	Auto	Paralysie	-	-

Note : les quatre tentacules attaquent à chaque round, 2 d'un côté et 2 de l'autre. L'Harmonisation ne peut affecter que les cibles touchées par 2 tentacules lors du même round.

Coloquours 3

Il porte divers morceaux reliés entre eux d'armures d'anneaux volées.

FOR 21	Déplacement : 4
CON 15	Pts de Vie : 15
TAI 15	Pts de Fatigue : 36-10=26
INT 8	Pts de Magie : 17
POU 17	Esquive = 45
DEX 9	
APP 16	

Jambe droite	16/17
Jambe gauche	15/17
Abdomen	23/17
Poitrine	21/21
Bras droit	14/13
Bras gauche	17/13
Tête	19/17

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Griffe D	9	54	1d6+1d6	88	6
Griffe G	10	60	1d6+1d6	92	6
Harmoniser	1	Auto	Paralysie	-	-

Magie de l'Esprit (80%) : Soins 2, Main de Fer 6.

Coloquours 4

Prêtre de Krjalk et du Chaos Primaire.

FOR 22	Déplacement : 4
CON 26	Pts de Vie : 23
TAI 19	Pts de Fatigue : 48
INT 8	Pts de Magie : 22
POU 22	Esquive = 36
DEX 9	
APP 12	

Jambe droite	12/8
Jambe gauche	12/8
Abdomen	12/8
Poitrine	12/10
Bras droit	12/6
Bras gauche	12/6
Tête	12/6

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Griffe D	7	68	1d6+2d6
Griffe G	10	63	1d6+1d6
Harmoniser	1	Auto	PM vs. PM ou Paralysie
Harmoniser	2	Auto	PM vs. PM ou Paralysie

Magie de l'Esprit (105%) : Soins 2, Protection 5.

Sorcellerie (INT libre 0) : Intensité 44, Vampirisme POU 85.

Magie Divine (95%) : Dispersion de la Magie 2, Drainer POUx2.

Traits du Chaos : peau+9, deux tentatives d'harmonisation par round, CON+8.

Coloquours 5

Il porte sur ses parties vitales des morceaux de peau séchée d'homme-scorpion comme armure ; cet homme-scorpion spécial avait comme trait chaotique une peau+6. Il porte également une épée à 2M.

FOR 23	Déplacement : 4
CON 16	Pts de Vie : 17
TAI 18	Pts de Fatigue : 39-3=36
INT 11	Pts de Magie : 23
POU 23	Esquive = 62
DEX 14	
APP 6	

Jambe droite	3/6
Jambe gauche	3/6
Abdomen	12/6
Poitrine	12/8
Bras droit	3/5
Bras gauche	3/5
Tête	12/8

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Epée 2 M	5	90	2d8+2d6	93	12
Harmoniser	1	Auto	MP vs. MP ou Paralysie		

Magie de l'Esprit (128%) : Vivelame 4, Soins 3, Protection 4.

Traits du Chaos : tête plus grosse que la normale.

Krarshtkids

Les caractéristiques de ces horreurs souterraines se trouvent dans les Monts Arc en Ciel. Bien qu'elles soient rencontrées rarement à la surface, leurs apparitions occasionnelles suggèrent la présence d'un réseau de tunnels souterrains dans tout Dorastor. Elles vagabondent rarement loin de ces tunnels, les aventuriers doivent donc s'attendre au danger d'un tunnel proche qui mènerait à une colonie.

On rencontre parfois des krashtides mêlés aux krarshtkids (10% de chance). Les krarshtides sont des esprits qui agissent comme des fantômes de krarshkids. Ils ont un POU de

2d6+12, et attaquent en combat spirituel, opposant leur PM au POU de la cible. S'il supplante leur cible, celle-ci perd 1 point de POU (permanent). De cette manière, ils peuvent complètement détruire l'esprit de leurs victimes.

Krarshtkids

Caract.	*Moyenne*	
FOR 2d6+6	13	Déplacement : 1
CON 3d6	10-11	Pts de Vie : 9
TAI 2d6	7	Pts de Fatigue : 24
INT 3d6	10-11	Pts de Magie : 19
POU 2d6+12	19	
DEX 3d6+6	17	

	Mêlée	*Missile*	*Points*
Patte 1	01-03	01-02	3/3
Patte 2	04-06	03-04	3/3
Patte 3	07-09	03-06	3/3
Patte 4	10-12	07-08	3/3
Patte 5	13-15	09-10	3/3
Patte 6	16-18	11-12	3/3
Corps	19-20	13-20	7/4

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Morsure	8	70	2d6+1d4
Langue (portée 5 m.)	3	90	4d3 acide
Cracher Pratzim	3	90	Entrave
Griffe	8	50	1d8+1d4

Notes : le Krarshtkid ne peut utiliser qu'un seul mode d'attaque par round. Si la morsure touche, opposez son poison VIR 11 à la CON de la victime.

Si elle est battue, elle reste paralysée pour 16 jours. Si elle résiste, ajoutez 5% aux chances de succès de toutes les morsures de Krarshtkids pour le reste de la vie de la victime.

Le Pratzim est une attaque identique à une toile d'araignée avec une FOR 14. Une victime doit battre la FOR du Pratzim avec la sienne pour s'échapper, et ne peut pas attaquer, ni lancer de sorts offensifs jusqu'à ce qu'elle se soit libérée.

Si la victime est prise sous plusieurs attaques de Pratzim, elle doit se défaire de chacune d'entre elles séparément. Si le Krarshtkid attaque avec ses griffes, il peut utiliser jusqu'à trois griffes pendant ce round de mêlée (seulement 2 contre une cible unique).

Krarshtkid 1

INT 4	Points de Vie : 9
POU 19	Points de Fatigue : 24
Déplacement : 1	Points de Magie : 19
Patte 1	3/3
Patte 2	3/3
Patte 3	3/3
Patte 4	3/3
Patte 5	3/3
Patte 6	3/3
Corps	7/4

Krarshtkid 2

INT 11	Points de Vie : 9
POU 14	Points de Fatigue : 24
Déplacement : 1	Points de Magie : 19
Patte 1	3/3
Patte 2	3/3
Patte 3	3/3
Patte 4	3/3
Patte 5	3/3
Patte 6	3/3
Corps	7/4

Krarshtkid 3

INT 4	Points de Vie : 9
POU 19	Points de Fatigue : 24
Déplacement : 1	Points de Magie : 19
Patte 1	3/3
Patte 2	3/3
Patte 3	3/3
Patte 4	3/3
Patte 5	3/3
Patte 6	3/3
Corps	7/4

Krarshtkid 4

INT 12	Points de Vie : 9
POU 21	Points de Fatigue : 24
Déplacement : 1	Points de Magie : 19
Patte 1	3/3
Patte 2	3/3
Patte 3	3/3
Patte 4	3/3
Patte 5	3/3
Patte 6	3/3
Corps	7/4

Krarshtkid 5

INT 6	Points de Vie : 9
POU 18	Points de Fatigue : 24
Déplacement : 1	Points de Magie : 19
Patte 1	3/3
Patte 2	3/3
Patte 3	3/3
Patte 4	3/3
Patte 5	3/3
Patte 6	3/3
Corps	7/4

Krarshtkid 6

INT 10	Points de Vie : 9
POU 18	Points de Fatigue : 24
Déplacement : 1	Points de Magie : 19
Patte 1	3/3
Patte 2	3/3
Patte 3	3/3
Patte 4	3/3
Patte 5	3/3
Patte 6	3/3
Corps	7/4

Krarshtkid 7

INT 8	Points de Vie : 9
POU 22	Points de Fatigue : 24
Déplacement : 1	Points de Magie : 19
Patte 1	3/3
Patte 2	3/3
Patte 3	3/3
Patte 4	3/3
Patte 5	3/3
Patte 6	3/3
Corps	7/4

Krarshtkid 8

INT 4	Points de Vie : 9
POU 19	Points de Fatigue : 24
Déplacement : 1	Points de Magie : 19
Patte 1	3/3
Patte 2	3/3
Patte 3	3/3
Patte 4	3/3
Patte 5	3/3
Patte 6	3/3
Corps	7/4

Krarshtkid 9

INT 11	Points de Vie : 9
POU 14	Points de Fatigue : 24
Déplacement : 1	Points de Magie : 19
Patte 1	3/3
Patte 2	3/3
Patte 3	3/3
Patte 4	3/3
Patte 5	3/3
Patte 6	3/3
Corps	7/4

Krarshtkid 10

INT 12	Points de Vie : 9
POU 21	Points de Fatigue : 24
Déplacement : 1	Points de Magie : 19
Patte 1	3/3
Patte 2	3/3
Patte 3	3/3
Patte 4	3/3
Patte 5	3/3
Patte 6	3/3
Corps	7/4

Krarshtkid 11

INT 6	Points de Vie : 9
POU 18	Points de Fatigue : 24
Déplacement : 1	Points de Magie : 19
Patte 1	3/3
Patte 2	3/3
Patte 3	3/3
Patte 4	3/3
Patte 5	3/3
Patte 6	3/3
Corps	7/4

Krarshtkid 12

INT 10	Points de Vie : 9
POU 18	Points de Fatigue : 24
Déplacement : 1	Points de Magie : 19
Patte 1	3/3
Patte 2	3/3
Patte 3	3/3
Patte 4	3/3
Patte 5	3/3
Patte 6	3/3
Corps	7/4

Krarshtkid 13

INT 8	Points de Vie : 9
POU 22	Points de Fatigue : 24
Déplacement : 1	Points de Magie : 19
Patte 1	3/3
Patte 2	3/3
Patte 3	3/3
Patte 4	3/3
Patte 5	3/3
Patte 6	3/3
Corps	7/4

Krjalki

Le krjalki est le rang social ultime chez les elfes du Bois d'Enfer. Autrefois, ils étaient elfes, mais ils ne sont plus que des monstres mutants du Chaos. Ces créatures ne sont pas seulement les chefs des Bois d'Enfer, mais elles forment une caste sociale à part. Les krjalki s'associent entre eux, et non avec les elfes de basse caste. Ils partent généralement seuls en patrouille ou en expédition, mais sont parfois accompagnés par les elfes du Bois d'Enfer. De plus, on ne rencontre que les krjalki dans le Bois d'Enfer pendant le sommeil hivernal des elfes.

Un exemple d'un groupe uniquement composé de krjalki est donné ci-dessous. Les krjalki ne dévoilent leurs traits chaotiques qu'une fois qu'ils ont lancé le sort divin Devenir Krjalk. Les caractéristiques prennent en compte le lancement de ce sort et l'expression des traits chaotiques. Sans ce sort, ces individus apparaissent comme des elfes bruns normaux et ne peuvent être détectés par Sens du Chaos.

Donra

Ce chaman d'Aldrya est initié de Krjalk.

FOR 39	Déplacement : 4
CON 30	Pts de Vie : 29
TAI 27	Pts de Fatigue : 69-35=34
INT 18	Pts de Magie : 14
POU 14	+ 24 Esprit Intérieur
DEX 15	+15 Esprits = 47 au total
APP 6	
Jambe droite	12/10
Jambe gauche	12/10
Abdomen	12/10
Poitrine	12/12
Bras droit	12/8
Bras gauche	12/8
Tête	12/10

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Gourdin	3	81	3d6+3d6	65	16
Arc elfique	3/9	74	2d8+4	28	15
Targe	4	35	1d6+3d6	75	12

Magie de l'Esprit (76%) : Confusion (2), Contre Magie 4, Démoralisation (2), Disruption, Flèche de Feu (2), Multi Missile 3, Ralentissement 3, Daredard ; (connu par le fetch) Dissiper la Magie 8, Soins 5.

Magie Divine (106%) : Devenir Krjalkx3 (unique), Caméléon, Commander (Gnome), Guérison Totale, Sphère de Silence, Enseigner un Sort, Adoration (Aldrya).

Compétences : Pister 86.

Esprits : Esprit Intérieur (INT 13, POU 24) ; détient 2 Esprits de Pouvoir (POU 8, POU 7), et un élémentaire de la Terre (FOR 30, CON 42, POU 9, 3 mètres cube).

Traits du Chaos : il mesure bien plus de 3m de haut. C'est un elfe géant. Son arc a grandi en proportion. Il est également chaotique. Les flèches qu'il tire ont une puissante odeur qui marque la cible, quiconque est touché par une flèche doit réussir un jet sous CONx5 chaque tour ou être démoralisé jusqu'à ce que tous les dommages causés par la flèche aient été soignés.

Salgood

Ce seigneur des Forêts d'Aldrya est initié de Krjalk et elfe-scorpion de Bagog.

FOR 8	Déplacement : 4
CON 17	Pts de Vie : 18
TAI 18	Pts de Fatigue : 25-3=22
INT 13	Pts de Magie : 20
POU 20	+ 6 Arc = 26 au total
DEX 13	
APP 7	
Patte arrière droite	3/3
Patte centrale droite	3/3
Patte avant droite	3/3
Patte arrière gauche	3/3
Patte centrale gauche	3/3
Patte avant gauche	3/3
Queue	3/5
Torse	3/8
Poitrine	3/8
Bras droit	3/5
Bras gauche	3/5
Tête	3/6

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Rapière D	7	94	1d6+1+1d4	84	8
Rapière G	7	76	1d6+1+1d4	56	8
Arc elfique	3/9	96	1d8+1	30	10
Dard	10	59	1d6+1d4	-	-

Magie de l'Esprit (115%) : Dissiper la Magie 4, Extinction 3, Main de Fer 4, Ralentissement 2.

Magie Divine (112%) : Guérison Totale x2, Devenir Krjalk (uniques tous les deux).

Compétences : Dissimuler 102, Chercher 112, Déplacement Silencieux 91.

Traits du Chaos : à moitié homme-scorpion. Immortel (presque), à moins d'être tué par une seule blessure (18 points de dégâts ou plus à la tête, poitrine ou torse). Tous les dommages sont entièrement régénérés au début du prochain round de mêlée.

Note : utiliser la table de localisation de l'homme-scorpion.

Surb

Il s'agit d'un vampire elfe.

FOR 18	Déplacement : 5
CON 26	Pts de Vie : 19-1=18
TAI 12	Pts de Fatigue : 44
INT 18	Pts de Magie : 22
DEX 13	+ 8 Arc = 30 au total
APP 7	
Jambe droite	0/7
Jambe gauche	0/7
Abdomen	0/7
Poitrine	0/8
Bras droit	0/5
Bras gauche	0/5
Tête	0/7

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Toucher	8	78	1d4+1d4+Draine PM
Morsure	8	68	1d4+Draine PF
Arc elfique	3/9	91	1d8+1
Asservir	1	Auto	PM vs. PM ou Asservi

Sorcellerie (INT libre 13) : Intensité 65, Durée 53, Portée 47, Multisort 59.

Sorts de Sorcellerie : Résistance aux Dégâts 90, Diminuer TAI 55, Dominer 77, Métamorphoser Elfe en Vouivre 63, Métamorphoser Humain en Escargot 81.

Compétences : Ecouter 94, Scruter 91, Chercher 72.

Note : Surb n'est plus un initié de Krjalk, et ne possède plus que la magie acquise en tant que vampire.

Voir les règles sur les vampires dans Runequest pour les détails sur les attaques spéciales et les capacités des vampires.

Surb vise souvent les jambes de sa cible avec ses flèches, immobilisant ainsi ses ennemis sans les tuer (et sans perdre leur sang). Il utilise son sort Métamorphoser Elfe en Vouivre pour donner à un compagnon Krjalki le pouvoir de voler et l'aiguillon empoisonné.

Snerwal

Ce Seigneur des Bois d'Aldrya est initié de Krjalk.

FOR 18	Déplacement : 4
CON 21	Pts de Vie : 20
TAI 18	Pts de Fatigue : 39-34=5
INT 27	Pts de Magie : 26
POU 26	+ 24 Arc
DEX 27	+8 Familier = 45 au total
APP 21	

Jambe droite	8/7
Jambe gauche	8/7
Abdomen	8/7
Poitrine	8/8
Bras droit	8/5
Bras gauche	8/5
Tête	8/7

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Epée bâtarde D	8	75	1d10+12+1d6	90	12
Epée bâtarde G	8	79	1d10+12+1d6	83	12
Arc elfique	1/5/9	96	1d8+12	44	10

Sorcellerie (INT libre 23) : Intensité 89, Durée 81, Portée 76, Multisort 45.

Sorts de Sorcellerie : Boomerang 119, Renforcer les Dégâts 72, Résistance aux Dégâts 49, Cercle d'Accueil ; (connu par Raven) Vision Mystique 47, Neutralisation de la Magie 73, Suffocation 83, Téléportation 49, Venin 45.

Magie Divine (108%) : Croissance Accélérée, Transe de la Flèche 2, Devenir Krjalk x2 (unique), Caméléon 2, Guérison Totale 3, Réflexion 4, Bouclier 4, Sphère de Silence.

Compétences : Grimper 97, Dissimuler 98, Se Cacher 102, Connaissance des Plantes 101, Chercher 99, Déplacement Silencieux 90.

Notes : il possède une armure de plaques complète et un familier corbeau (INT 5, POU 8, PV 1, Dpl. 12) qui reste généralement hors de vue. Il possède un Cercle d'Accueil dans les Sept Collines. Snerwal est relativement tempéré, comme peut l'être un krjalki. En dehors de ses caractéristiques gonflées à bloc, il n'a pas de trait chaotique. Le groupe pourra plus facilement traiter avec lui qu'avec les autres membres de la bande.

Il maintient constamment sur lui un Boomerang 11 et une Résistance aux Dégâts 11. Il maintient aussi un Renforcer les Dommages 11 sur ses épées et deux de ses flèches.

Fedzh

Ce Seigneur des Bois d'Aldrya est initié de Krjalk et Dévot du Chaos Primaire.

FOR 14	Déplacement : 4
CON 21	Pts de Vie : 15
TAI 12	Pts de Fatigue : 32-25=7
INT 22	Pts de Magie : 38
POU 19	+ 9 Araignée = 47 au total
DEX 6	

	Mêlée	*Missile*	*Points*
Jambe droite	01-03	01-02	8/5
Jambe gauche	04-06	03-04	8/5
Dard	07-08	05	8/4
Abdomen	09-10	06-09	8/5
Poitrine	11	10-13	8/6
Tentacule droit 1	12-13	14-15	8/4
Tentacule droit 2	14-15	16-17	8/4
Pince gauche	16-18	18-19	8/4
Tête	19-20	20	8/5

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Morsure	6	64	2d6+10+1d4
Tentacule D 1	9	86	1d4+ constriction
Tentacule D 2	9	61	1d4+ constriction
Pince G	9	97	2d6+10+1d4
Aiguillon	6	57	1d6+10+1d4+ poison VIR 9

Sorcellerie (INT libre 20) : Intensité 95, Durée 87, Portée 82, Multisort 84.

Sorts de Sorcellerie : Renforcer les Dégâts 95, Diminuer TAI 78 ; (connu par le familier) Drainer 78, Sens Fantômatique 62, Régénération 54, Suffocation 87, Vampiriser POU 79.

Magie Divine (85%) : Devenir Krjalk x2 (unique), Caméléon, Guérison Totale 4, Guérison Blessure 4.

Compétences : Grimper 91, Dissimuler 95, Se Cacher 106, Connaissance des Plantes 93, Chercher 90, Déplacement Silencieux 91.

Traits du Chaos : à la place des bras, elle a fait pousser deux tentacules et une pince comme celle d'un crabe. Elle a une longue queue qui ressemble à une corde et qui possède un aiguillon à son extrémité. Les protubérances de sa mâchoire sont couvertes de défenses, comme celles d'un sanglier. L'aiguillon injecte un poison de VIR 9. Chaque round, elle attaque simultanément avec son aiguillon et sa morsure. Elle utilise ses griffes et ses tentacules trois RA plus tard. Une fois que le tentacule a touché, il reste attaché et commence à étouffer sa victime comme le ferait un python (les dommages sont faibles, mais les effets de la suffocation peuvent être importants).

Notes : son armure complète de plaques a été faite à ses mesures. Elle possède une araignée comme familier (INT 5, POU 9, PV 2, Dpl. 4) qui vient des Bois de l'Araignée. Elle la garde dans son sac à dos. Tout coup porté sur le sac à dos frappera l'araignée, et tout coup frappant Fedzh dans le dos (localisation poitrine) aura 50% de chance de toucher l'araignée. Si elle est tuée, Fedzh en perdra les bénéfices jusqu'à ce qu'elle puisse la ressusciter dans les Sept Collines.

Elle lance Diminuer TAI, Drainer et le sort de Suffocation dès que possible pour augmenter ses chances dans la mêlée. Fedzh utilise Vampiriser POU sur ses victimes immobilisées. Elle a recourt à Sens Fantômatique pour masquer son apparence de façon à ressembler à une elfe normale.

Elle maintient en permanence un Renforcer les Dégâts 10 sur sa morsure, sa griffe, et l'aiguillon. Elle a un Sens Fantômatique 8 qui recouvre à tout moment son corps tout entier. Ce pouvoir n'est pas assez fort pour maintenir une illusion parfaite. Ainsi, lors de mouvements rapides (comme en combat), elle est dévoilée. De plus, un jet de Chercher réussi lorsqu'une personne l'observe minutieusement révèlera sa vraie nature.

Lamia

Ces êtres ressemblant à des vampires sont peu communs même en Dorastor. Ils sont presque toujours solitaires.

Toutefois, ils sont habituellement accompagnés par leurs «amants». L'exemple de lamia ci-dessous possède de tels protecteurs.

Elle ne compte pas sur ses propres compétences de combat pour se défendre. A la place, elle utilise ses amants pour former le front de sa ligne de défense ; elle les soutient avec ses sorts.

Rubary

FOR 15	Déplacement : 3
CON 16	Pts de Vie : 15
TAI 14	Pts de Fatigue : 31
INT 12	Pts de Magie : 142
DEX 22	
APP 19	

	Mêlée	*Missile*	*Points*
Queue	01-06	01-05	4/6
Abdomen	07-10	06-10	4/5
Poitrine	11-12	11-15	0/6
Bras droit	13-15	16-17	0/4
Bras gauche	16-18	18-19	0/4
Tête	19-20	20	0/5

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Morsure	6	54	1d6+1d4+drain de FOR
Baiser	6	60	Drain de POU
Constriction	9	90	2d4

Sorcellerie (INT libre 10) : Intensité 75, Durée 86, Portée 68, Multisort 39.

Sorts de Sorcellerie : Renforcer les Dégâts 74, Neutralisation de la Magie 80.

Mizzo

C'est le premier amant de Rubary. Il porte une armure brigandine.

FOR 16	Déplacement : 3
CON 13	Pts de Vie : 13
TAI 12	Pts de Fatigue : 29-26=3
INT 12	Pts de Magie : 9
POU 9	Esquive : 52
DEX 14	
APP 14	

Jambe droite	7/5
Jambe gauche	7/5
Abdomen	7/5
Poitrine	7/6
Bras droit	7/4
Bras gauche	7/4
Tête	7/5

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Lance 2 M	6	84	1d10+1+1d4	74	10
Epée bâtarde	7	78	1d8+1+1d4	73	10
Arbalète lourde	3	63	2d6+2	33	8

Magie de l'Esprit (22%) : Disruption, Soins 3, Multi Missile 3, Miroir 2.

Gordek

Il s'agit du second amant de Rubary. Il porte une armure brigandine.

FOR 16	Déplacement : 3
CON 14	Pts de Vie : 13
TAI 12	Pts de Fatigue : 30-26=4
INT 15	Pts de Magie : 6
POU 6	
DEX 12	
APP 11	

Jambe droite	7/5
Jambe gauche	7/5
Abdomen	7/5
Poitrine	7/6
Bras droit	7/4
Bras gauche	7/4
Tête	7/5

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Hache de bataille	7	82	1d8+2+1d4	43	8
Arc composite	3/9	75	1d8+1	28	7
Bouclier normand	8	20	1d6+1d4	84	16

Magie de l'Esprit (6%) : Démoralisation (2), Soins 3, Multi Missile 3, Protection 2.

Awtroph

C'est le troisième amant de Rubary. Il porte une armure d'anneaux.

FOR 18	Déplacement : 3
CON 14	Pts de Vie : 15
TAI 15	Pts de Fatigue : 25-13=12
INT 9	Pts de Magie : 2
POU 2	
DEX 16	
APP 15	

Jambe droite	5/5
Jambe gauche	5/5
Abdomen	5/5
Poitrine	5/6
Bras droit	5/4
Bras gauche	5/4
Tête	5/5

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Lance 2 M	5	74	1d10+1+1d6	83	10
Arc composite	2/7	68	1d8+1	29	7

Magie de l'Esprit (0%) : Confusion (2), Soins 2, Multi Missile 3.

Serge

C'est le quatrième amant de Rubary. Il porte une armure de plaques.

FOR 12	Déplacement : 3
CON 10	Pts de Vie : 12
TAI 13	Pts de Fatigue : 22-27=-5
INT 16	Pts de Magie : 10
POU 10	Esquive : 63
DEX 13	
APP 6	

Jambe droite	8/4
Jambe gauche	8/4
Abdomen	8/4
Poitrine	8/4
Bras droit	8/3
Bras gauche	8/3
Tête	8/4

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Epée courte	7	97	1d6+1+1d4	89	10
Javelot	3	77	1d8+1d2	45	8

Magie de l'Esprit (40%) : Vivelame 2, Disruption, Soins 2, Multi Missile 2.

Marchands Lunars

L'exemple de caravane donné ci-dessous est une très petite caravane, et non la principale qui est nettement plus importante.

Apdolos Rajan

Ce Prêtre-Marchand d'Etyries et acolyte des Sept Mères porte une armure d'anneaux. Apdolos vient d'avoir cinquante ans, et a déjà deux fois traversé Dorastor. Ce voyage sera le dernier. Il est rusé et n'a pas d'éthique. S'il pense que le meurtre et le vol d'un groupe d'aventuriers est le meilleur moyen de se faire de l'argent, il fera le nécessaire. Mais, s'il pense qu'engager les aventuriers est la meilleure décision, il le fera. Il ne prendra aucune décision avant d'avoir interroger ses futurs employés. Il n'est pas très courageux, mais se bat férocement s'il n'a pas d'autre solution. S'il pense que son intervention dans le combat peut faire pencher la balance en faveur de ses mercenaires, il s'y engage. Sinon, il reste en arrière pour lancer des sorts et tirer avec son arbalète. En général, il préfère fuir et protéger ses intérêts.

Sa petite caravane se compose de quatre chariots. Le premier sert pour ses affaires personnelles ou de chambre privée quand il est sur la route. Les trois autres contiennent les marchandises.

FOR 12	Déplacement : 3
CON 7	Pts de Vie : 11
TAI 14	Pts de Fatigue : 19-17=2
INT 16	Pts de Magie : 18
POU 18	+ 23 Esprit =41 au total
DEX 12	
APP 18	

Jambe droite	5/4
Jambe gauche	5/4
Abdomen	5/4
Poitrine	5/5
Bras droit	5/3
Bras gauche	5/3
Tête	5/4

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Fléau 1 M	7	81	1d10+1+1d4	69	8
Arbalète moyenne	3	86	2d4+2	19	8
Bouclier normand	8	14	1d6+1d4	49	16

Magie de l'Esprit (88%) : Confusion (2), Contre Magie 2, Extinction 1, Longue Vue 2, Soins 3, Mobilité 1, Réparation 2, Seconde Vue (3).

Magie Divine (98%) : Commander Lune, Dispersion de la Magie 2, Divination 2, Echange de Sorts, Trouver Ennemi 3, Folie 2, Lien Mental 1, Surveiller une Route 4, Réflexion 2, Sanctification, Vision de l'Ame, Enseigner un Sort, Blocage de l'Esprit 3, Sauvegarde 5, Adoration (Etyries).

Compétences : Marchandage 117, Inventer 47, Conduire Chariot 89, Evaluer 104, Baratin 82, Eloquence 71, Connaissance des Humains 87.

Objets Magiques et Esprits : le chassis de son chariot personnel (pas les roues) est une matrice contenant Six Lunes et un Esprit de Pouvoir (POU 23). De plus, la chariot contient des Pierres de Lune pour 121 points d'ENC.

Lune 1

4 mètres	POU 16
FOR 23	Points de Vie : 18

Lune 2

5 mètres	POU 19
FOR 18	Points de Vie : 23

Lune 3

3 mètres	POU 12
FOR 13	Points de Vie : 14

Lune 4

5 mètres	POU 22
FOR 15	Points de Vie : 22

Lune 5

6 mètres	POU 23
FOR 25	Points de Vie : 30

Lune 6

2 mètres	POU 7
FOR 5	Points de Vie : 10

Trésor : son chariot personnel contient des couvertures, des articles de toilette et des conserves de gourmet pour plusieurs semaines (assez pour nourrir tous ses mercenaires pendant une semaine). On peut récupérer pas loin de 2 000 L en les vendant dans une grande ville. En pleine campagne, cela ne rapporterait que 200 L. On peut également trouver dans ce chariot une boîte pleine d'objets magiques, deux pour Apdolos, et deux autres pour chaque mercenaire du groupe, censés être donnés à Ralzakark en échange d'un sauf-conduit. Comme Ralzakark exige un objet magique par visiteur, Apdolos envisage de lui donner un objet par membre sur la route de Ralios ; un autre pour le chemin du retour. Ces objets magiques sont bon marché et de qualité médiocre.

Ce sont tous, à l'exception d'un seul, des anneaux de bronze, servant chacun de matrice au sort Disruption . Le dernier anneau est en or, avec un rubis. Il sert de matrice pour le sort Mortelame 7. Il est, naturellement, d'une très grande valeur et Apdolos le sait.

Il prévoit de demander une faveur particulière à Ralzakark lorsqu'il lui donnera l'anneau. Il en a gardé le secret vis-à-vis de ses mercenaires et des autres marchands lunars de la caravane principale. Certains se doutent de quelque chose, mais ils ne savent pas quoi.

Le plan d'Apdolos est de demander, sur la route de Ralios, à Ralzakark de capturer un glarg vivant. Sur le chemin du retour, il le récupèrera et le ramènera dans l'Empire. Une fois là-bas, il l'exposera pour son profit, le fera engager comme gladiateur, ou le louera aux Collèges de Magie Lunars pour étude. Quand il s'en fatiguera, il le lèguera au Zoo Impérial en échange de quelques faveurs de la part du Noble Lunar responsable de cette fabuleuse ménagerie.

Les trois autres chariots transportent des marchandises différentes. Le premier chariot est utilisé pour commercer avec les habitants primitifs de Dorastor. Il contient 55 casseroles de cuivre (d'une valeur de 30-50 L pièce), 99 couteaux (environ 10 L chacun), 16 lanternes (30-40 L pièce), 16 carafes scellées d'huile de lanterne, d'une contenance de 8 litres (l'huile valant 32 L et la carafe 10 L), 60 hachettes (15 L pièce), 12 pelles (20 L pièce), et une caisse de 516 bougies (1 L pièce). Les prix donnés sont identiques à ceux pratiqués dans les terres civilisées. Dans une région sauvage qui ne travaille pas le métal comme Dorastor, où de tels objets sont effectivement rares mais d'une grande utilité, Apdolos espère en tirer beaucoup d'argent.

Le deuxième chariot est chargé à ras bord de 80 amphores de bon vin lunar, qu'il vendra en Ralios. Chaque amphore contient 21 litres de vin. 25 de ces amphores sont remplies d'un vin bon marché (environ 12 L pièce), 30 d'un vin moyen (environ 50 L chaque), 20 d'un bon vin (environ 200 L pièce), 4 d'un excellent vin (environ 800 L pièce). 1 amphore contient un vin spécial, de viticulteurs magiciens, qui élimine toute possibilité de gueule de bois, même si on le mélange à d'autres liqueurs (environ 3 000 L). Une nouvelle fois, les prix donnés sont ceux de l'Empire Lunar.

Apdolos prévoit de vendre le vin de basse, moyenne et bonne qualité aux barbares orlanthi des abords de Ralios. Ils ont peu de vin de quelque qualité que ce soit. Apdolos réserve les vins magiques et d'excellentes qualité aux chefs ou aux nations civilisées installées plus profondément en Ralios.

Le troisième chariot transporte pour 1 000 points d'ENC d'aluminium. La rumeur est arrivée aux oreilles d'Apdolos que cet aluminium est extrêmement rare pour les habitants de Safelster du centre de Ralios.

Si cela est vrai, il envisage de vendre sa cargaison trois ou quatre fois le prix qu'elle lui a couté (dans l'Empire, 40 L par point d'ENC).

Hiderguid

Il s'agit du capitaine des mercenaires.

FOR 13	Déplacement : 3
CON 16/25	Pts de Vie : 21
TAI 16	Pts de Fatigue : 38-44=-6
INT 11	Pts de Magie : 18
POU 18	
DEX 16	
APP 12	

Jambe droite	(14) 9/7
Jambe gauche	(14) 9/7
Abdomen	(14) 13/7
Poitrine	(14) 9/9
Bras droit	(14) 13/6
Bras gauche	(14) 13/6
Tête	(14) 9/7

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Epée bâtarde	5	104	1d10+1+1d4	76	18
Bouclier normand	6	10	1d6+1d4	94	16

Magie de l'Esprit (88%) : Confusion (2), Contre Magie 5, Soins 4.

Objets Magiques : son épée et son bouclier sont en fer. De plus, l'épée contient un Esprit de Sort (INT 5, POU 19) qui connaît les sorts Lame de Feu (4) et Réparation 1. Un sort Développer CON de 9 points a été lancé sur lui (durée d'un an), et une Résistance aux Dégâts de 14 points (durée d'un an).

Armure : il porte une armure de plaques sur la poitrine, les jambes et la tête ; une armure de lamelles et de mailles sur ses bras et son abdomen. Il porte du cuir bouilli partout en dessous.

Notes : pour sa tactique de combat standard, l'Esprit de Sort lance Lame de Feu, puis il se bat normalement, lançant les autres sorts s'il l'estime nécessaire.

Il fait confiance à sa puissante armure, sa résistance aux dommages et ses nombreux points de vie pour sortir vivant de n'importe quelle bataille. Il est le capitaine des 20 mercenaires dont les descriptions suivent. Il sait qu'ils ne sont pas très vigoureux mais compte plus sur leur nombre que sur leur qualité.

Gardes de la Caravane

Ils sont au nombre de vingt et possèdent tous les mêmes caractéristiques.

FOR 13	Déplacement : 3
CON 11	Pts de Vie : 12
TAI 12	Pts de Fatigue : 25-16=8
INT 12	Pts de Magie : 10
POU 13	
DEX 11	
APP 10	

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Hallebarde	6	60	3d6+1d4	55	10
Kukri	8	50	1d4+3+1d4	45	8
Arbalète moyenne	3	50	2d4+2	25	8

Sorts (55%) : Confusion (2), Soins 3, Daredard.

Armure : byzantine sur les membres, brigandine sur les parties vitales.

Garde 1

Déplacement : 3	Pts de Magie : 10
Pts de Vie : 12	Pts de Fatigue : 24-16=8
Hallebarde : 10	Kukri : 8

Jambe droite	4/4
Jambe gauche	4/4
Abdomen	7/4
Poitrine	7/5
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	7/4

Garde 2

Déplacement : 3	Pts de Magie : 10
Pts de Vie : 12	Pts de Fatigue : 24-16=8
Hallebarde : 10	Kukri : 8

Jambe droite	4/4
Jambe gauche	4/4
Abdomen	7/4
Poitrine	7/5
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	7/4

Garde 3

Déplacement : 3	Pts de Magie : 10
Pts de Vie : 12	Pts de Fatigue : 24-16=8
Hallebarde : 10	Kukri : 8

Jambe droite	4/4
Jambe gauche	4/4
Abdomen	7/4
Poitrine	7/5
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	7/4

Garde 4

Déplacement : 3	Pts de Magie : 10
Pts de Vie : 12	Pts de Fatigue : 24-16=8
Hallebarde : 10	Kukri : 8

Jambe droite	4/4
Jambe gauche	4/4
Abdomen	7/4
Poitrine	7/5
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	7/4

Garde 5

Déplacement : 3	Pts de Magie : 10
Pts de Vie : 12	Pts de Fatigue : 24-16=8
Hallebarde : 10	Kukri : 8

Jambe droite	4/4
Jambe gauche	4/4
Abdomen	7/4
Poitrine	7/5
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	7/4

Garde 6

Déplacement : 3	Pts de Magie : 10
Pts de Vie : 12	Pts de Fatigue : 24-16=8
Hallebarde : 10	Kukri : 8

Jambe droite	4/4
Jambe gauche	4/4
Abdomen	7/4
Poitrine	7/5
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	7/4

Garde 7

Déplacement : 3	Pts de Magie : 10
Pts de Vie : 12	Pts de Fatigue : 24-16=8
Hallebarde : 10	Kukri : 8

Jambe droite	4/4
Jambe gauche	4/4
Abdomen	7/4
Poitrine	7/5
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	7/4

Garde 8

Déplacement : 3	Pts de Magie : 10
Pts de Vie : 12	Pts de Fatigue : 24-16=8
Hallebarde : 10	Kukri : 8

Jambe droite	4/4
Jambe gauche	4/4
Abdomen	7/4
Poitrine	7/5
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	7/4

Garde 9

Déplacement : 3	Pts de Magie : 10
Pts de Vie : 12	Pts de Fatigue : 24-16=8
Hallebarde : 10	Kukri : 8

Jambe droite	4/4
Jambe gauche	4/4
Abdomen	7/4
Poitrine	7/5
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	7/4

Garde 10

Déplacement : 3	Pts de Magie : 10
Pts de Vie : 12	Pts de Fatigue : 24-16=8
Hallebarde : 10	Kukri : 8

Jambe droite	4/4
Jambe gauche	4/4
Abdomen	7/4
Poitrine	7/5
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	7/4

Garde 11

Déplacement : 3	Pts de Magie : 10
Pts de Vie : 12	Pts de Fatigue : 24-16=8
Hallebarde : 10	Kukri : 8

Jambe droite	4/4
Jambe gauche	4/4
Abdomen	7/4
Poitrine	7/5
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	7/4

Garde 12

Déplacement : 3	Pts de Magie : 10
Pts de Vie : 12	Pts de Fatigue : 24-16=8
Hallebarde : 10	Kukri : 8

Jambe droite	4/4
Jambe gauche	4/4
Abdomen	7/4
Poitrine	7/5
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	7/4

Garde 13

Déplacement : 3	Pts de Magie : 10
Pts de Vie : 12	Pts de Fatigue : 24-16=8
Hallebarde : 10	Kukri : 8

Jambe droite	4/4
Jambe gauche	4/4
Abdomen	7/4
Poitrine	7/5
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	7/4

Garde 14

Déplacement : 3	Pts de Magie : 10
Pts de Vie : 12	Pts de Fatigue : 24-16=8
Hallebarde : 10	Kukri : 8

Jambe droite	4/4
Jambe gauche	4/4
Abdomen	7/4
Poitrine	7/5
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	7/4

Garde 15

Déplacement : 3	Pts de Magie : 10
Pts de Vie : 12	Pts de Fatigue : 24-16=8
Hallebarde : 10	Kukri : 8

Jambe droite	4/4
Jambe gauche	4/4
Abdomen	7/4
Poitrine	7/5
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	7/4

Garde 16

Déplacement : 3	Pts de Magie : 10
Pts de Vie : 12	Pts de Fatigue : 24-16=8
Hallebarde : 10	Kukri : 8

Jambe droite	4/4
Jambe gauche	4/4
Abdomen	7/4
Poitrine	7/5
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	7/4

Garde 17

Déplacement : 3	Pts de Magie : 10
Pts de Vie : 12	Pts de Fatigue : 24-16=8
Hallebarde : 10	Kukri : 8

Jambe droite	4/4
Jambe gauche	4/4
Abdomen	7/4
Poitrine	7/5
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	7/4

Garde 18

Déplacement : 3	Pts de Magie : 10
Pts de Vie : 12	Pts de Fatigue : 24-16=8
Hallebarde : 10	Kukri : 8

Jambe droite	4/4
Jambe gauche	4/4
Abdomen	7/4
Poitrine	7/5
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	7/4

Garde 19

Déplacement : 3	Pts de Magie : 10
Pts de Vie : 12	Pts de Fatigue : 24-16=8
Hallebarde : 10	Kukri : 8

Jambe droite	4/4
Jambe gauche	4/4
Abdomen	7/4
Poitrine	7/5
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	7/4

Garde 20

Déplacement : 3	Pts de Magie : 10
Pts de Vie : 12	Pts de Fatigue : 24-16=8
Hallebarde : 10	Kukri : 8

Jambe droite	4/4
Jambe gauche	4/4
Abdomen	7/4
Poitrine	7/5
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	7/4

Ogres

Les Ogres ne sont pas communs en Dorastor, sans doute à cause du peu d'humains qu'ils peuvent y chasser. De temps en temps, un groupe d'ogres fait son apparition. Une des ruses favorites des ogres est de se faire passer pour des humains. Parfois, la feinte dure juste assez longtemps pour qu'un groupe d'ogres surprenne une proie humaine. En d'autres occasions, un membre du groupe ogre peut se joindre à un groupe d'aventuriers et voyager quelques temps avec eux. De telles impostures dépendent de la façon dont l'ogre dissimule sa force surnaturelle.

Les bandes d'ogres sont généralement bien équipées en armures et affaires prises sur les humains assassinés.

Murony

Ce Talon et chef de la bande porte une armure de plaques complète.

FOR 22/31	Déplacement : 3
CON 14/20	Pts de Vie : 16
TAI 12	Pts de Fatigue : 51-27=24
INT 10	Pts de Magie : 25
POU 25	+10 Esprit = 35 au total
DEX 16	
APP 17	

Jambe droite	8/6
Jambe gauche	8/6
Abdomen	8/6
Poitrine	8/7
Bras droit	8/4
Bras gauche	8/4
Tête	8/6

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Grand marteau	4	99	2d6+6+2d6	79	10

Magie de l'Esprit (116%) : Laminer 4, Force 3, Vigueur 3.

Magie Divine (91%) : Détecter Vierge 3, Extension, Falsifier Forme x2, Lien Mental 2, Sanctification 4, Briser l'Esprit x4 (unique), Blocage Spirituel 6, Vomir Acide, Sauvegarde 6, Adoration (Cacodémon).

Esprits & Notes : il utilise un Esprit de Pouvoir (POU 10) pour lancer Laminer 4, Force 3 et Vigueur 3 (tous inclus dans ses caractéristiques), un Esprit de Sort (INT 10, POU 16) qui connaît Soins 7 et Réparation 3 et les lancent sur commande, un Esprit de Pouvoir (POU 9) lié à l'Esprit de Sort, ce qui fournit 25 PM disponibles. Les esprits sont liés à trois anneaux d'argent.

Trait du Chaos : POU+2d6.

Agture

Ce Talon est l'adjoint du chef et porte une armure de plaques complète.

FOR 22	Déplacement : 3
CON 15	Pts de Vie : 13
TAI 11	Pts de Fatigue : 37-27=10
INT 12	Pts de Magie : 16
POU 16	+10 Esprit = 36 au total
DEX 12	
APP 19	

Jambe droite	26/6
Jambe gauche	26/6
Abdomen	26/6
Poitrine	26/7
Bras droit	26/4
Bras gauche	26/4
Tête	26/6

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Rapière D	7	75	3d6+1d6	73	8
Rapière G	7	70	3d6+1d6	51	8
Cracher (x2)	1	112	Acide VIR 17	-	-

Magie de l'Esprit (62%) : Confusion (2), Lame de Feu (2), Protection 6.

Magie Divine (82%) : Blocage Spirituel 6, Adoration (Cacodémon).

Objets Magiques : un cristal stockant 14 PM, qui est normalement entièrement vidé par le lancement de deux Lames de Feu (un sort par rapière) et de Protection 6.

Traits du Chaos : Miroir contre les sorts de 1-2 PM, absorbe les sorts de 3-4 PM, crache de l'acide deux fois par jour et possède une peau de 12 points d'armure.

Atpon

Cet ogre mâle porte une armure de lamelles.

FOR 19	Déplacement : 3
CON 15	Pts de Vie : 13
TAI 11	Pts de Fatigue : 34-23=11
INT 13	Pts de Magie : 11
POU 11	Esquive : 53
DEX 12	
APP 8	

Jambe droite	6/5
Jambe gauche	6/5
Abdomen	6/5
Poitrine	6/6
Bras droit	6/4
Bras gauche	6/4
Tête	6/5

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Cimeterre	7	90	1d6+2+1d4	98	10
Ecu	8	49	1d6+1d4	117	12

Magie de l'Esprit (37%) : Démoralisation (2), Soins 3, Protection 3.

Paric

Cette ogresse porte une imposante armure de plaques.

FOR 18	Déplacement : 3
CON 13	Pts de Vie : 11
TAI 9	Pts de Fatigue : 31-25=6
INT 14	Pts de Magie : 18
POU 18	Esquive : 62
DEX 15	
APP 11	

Jambe droite	8/4
Jambe gauche	8/4
Abdomen	8/4
Poitrine	8/5
Bras droit	8/3
Bras gauche	8/3
Tête	8/4

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Rapière	8	118	1d6+1+1d4	70	8
Ecu	9	74	1d6+1d4	129	12
Arc composite	3/9	126	1d8+1	44	7

Magie de l'Esprit (80%) : Disruption, Lame de Feu (4), Soins 2, Mobilité 1, Multi Missile 1, Daredard.

Stow

Cette ogresse porte une armure d'écailles sur les parties vitales et d'anneaux sur les membres.

FOR 21	Déplacement : 3
CON 10	Pts de Vie : 12
TAI 13	Pts de Fatigue : 31-21=10
INT 15	Pts de Magie : 13
POU 13	
DEX 9	
APP 9	

Jambe droite	5/4
Jambe gauche	5/4
Abdomen	7/4

Poitrine	7/5
Bras droit	5/3
Bras gauche	5/3
Tête	7/4

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Hallebarde	7	136	3d6+1d6	144	10
Arbalète	4	113	2d6+2	39	8

Magie de l'Esprit (57%) : Confusion (2), Soins 2, Multi Missile 3, Protection 4.

Sipp

Cet ogre mâle porte une cotte de mailles volée à une ancienne victime.

FOR 16	Déplacement : 3
CON 9	Pts de Vie : 12
TAI 14	Pts de Fatigue : 25-25=0
INT 12	Pts de Magie : 10
POU 10	Esquive : 60
DEX 14	
APP 11	

Jambe droite	7/4
Jambe gauche	7/4
Abdomen	7/4
Poitrine	7/5
Bras droit	7/3
Bras gauche	7/3
Tête	7/4

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Hache de bataille	7	122	1d8+2+1d4	64	8
Ecu	8	44	1d6+1d4	109	12
Arbalète	3	100	2d6+2	38	8

Magie de l'Esprit (29%) : Dissipation de la Magie 2, Disruption, Soins 2, Daredard.

Inturr

Cette toute jeune ogresse porte une armures à lamelles.

FOR 19	Déplacement : 3
CON 16	Pts de Vie : 15
TAI 13	Pts de Fatigue : 35-22=13
INT 9	Pts de Magie : 16
POU 16	Esquive : 58
DEX 15	
APP 11	

Jambe droite	6/5
Jambe gauche	6/5
Abdomen	6/5
Poitrine	6/6
Bras droit	6/4
Bras gauche	6/4
Tête	6/5

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Epée large	7	85	1d8+1+1d4	70	10
Ecu	8	35	1d6+1d4	80	12

Elfes du Buisson Empoisonné

Les elfes du Buisson Empoisonné ne sont en aucune façon chaotiques. Ils représentent la seule force significative non-chaotique en Dorastor, et se battent constamment contre les Telmori et les broos de Ralzakark. Toutefois, leurs plus terribles ennemis sont les elfes du Bois d'Enfer.

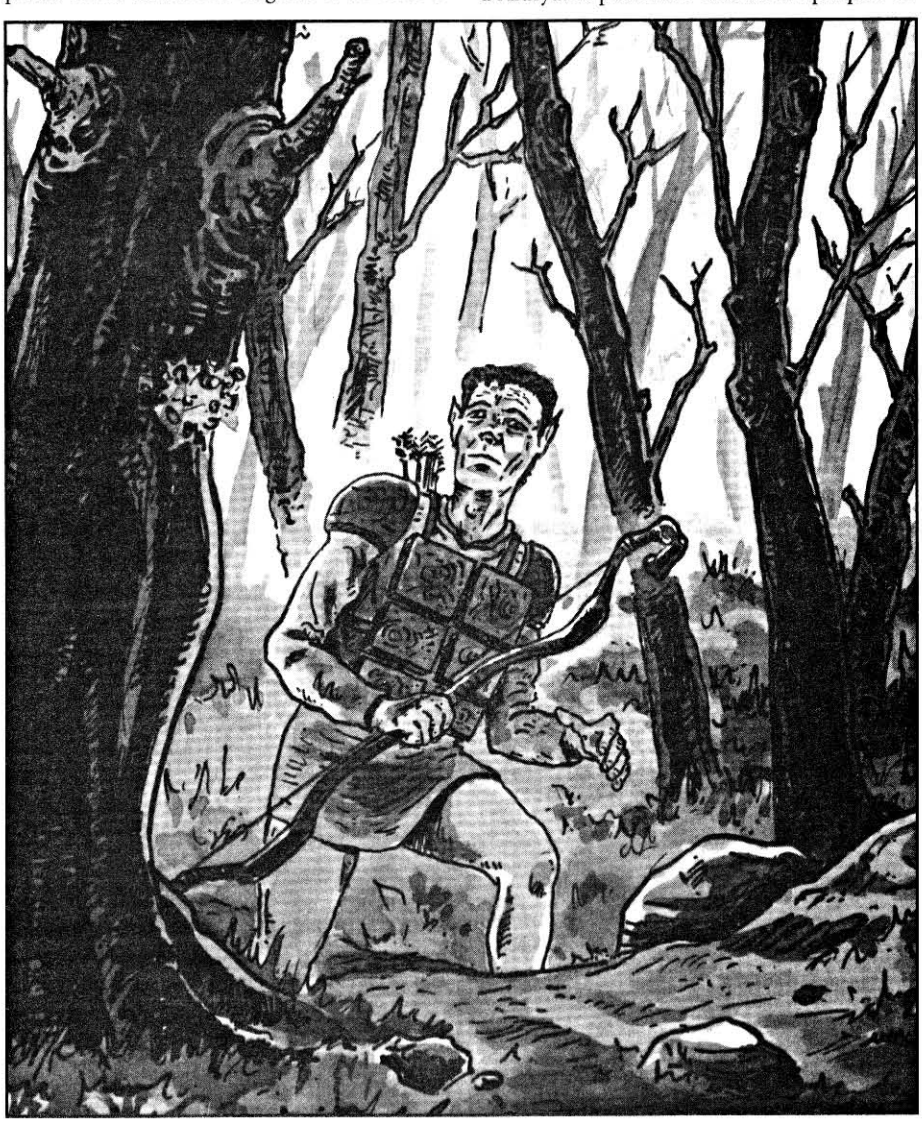
Pendant des siècles, les elfes du Buisson Empoisonné se sont accrochés avec les elfes du Bois d'Enfer. Ceci est une guerre elfique, non une guerre humaine, et elle ne suit donc pas les règles des guerres humaines.

Ce n'est pas une suite de batailles pour la prise d'objectifs militaires, mais un conflit écologique dans lequel de petits groupes embûchent constamment d'autres. Les prêtres mettent au point des rituels de fertilité et d'antifertilité qui prennent des années à mûrir, les pixies et les marcottes migrent d'un côté à l'autre suivant l'évolution des guerres. Les dryades se développent dans des sillons placés stratégiquement et des duels formels sont parfois annoncés entre des chefs ennemis. Dans cette guerre, le Buisson Empoisonné perd très légèrement mais très régulièrement du terrain. Il y a de cela quelques siècles, les elfes du Bois d'Enfer, sans doute avec l'aide de Ralzakark, ont incendié une grande partie du Buisson Empoisonné, que ses elfes n'ont pas pu récupérer.

Les armures métalliques sont difficiles à se procurer dans les bois du Buisson Empoisonné. Les elfes font pousser un type spécial d'écorce qui procure 4 points d'armure, mais ne pèse pas plus lourd que du cuir rigide. Cette armure d'écorce compte comme du cuir rigide non flexible. Les caractéristiques suivantes sont données pour un groupe typique d'elfes du Buisson Empoisonné.

Bois de Feu

C'est un nouveau Seigneur des Bois d'Aldrya. Il porte une armure de plaques en



cuivre enchantée. Elle a 2 points de protection en moins, mais, en contrepartie, elle pèse deux fois moins lourd.

FOR 7	Déplacement : 4
CON 8	Pts de Vie : 9
TAI 9	Pts de Fatigue : 15-13=2
INT 12	Pts de Magie : 18
POU 18	+ 12 Arc = 30 au total
DEX 14	
APP 12	

Jambe droite	6/3
Jambe gauche	6/3
Abdomen	6/3
Poitrine	6/4
Bras droit	6/3
Bras gauche	6/3
Tête	6/3

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Lance 2 M	8	117	1d8+1	106	10
Epée courte	8	94	1d6+1	101	8
Arc elfique	2/7	128	1d8+1	29	10

Magie de l'Esprit (89%) : Disruption, Extinction 2, Chant d'Abondance, Soins 4, Multi Missile 3, Daredard.

Magie Divine (99%) : Transe de la Flèche x3, Caméléon, Guérison Totale x2, Réflexion 2, Bouclier 5, Sphère de Silence.

Compétences : Dissimuler 110, Se Cacher 84, Chercher 91, Déplacement Silencieux 113.

Flèches du Buisson Empoisonné : quatre (VIR 24, 12, 10, 9).

Feuille Morte

Cet initié d'Aldrya porte une armure d'écorce.

FOR 8	Déplacement : 4
CON 13	Pts de Vie : 10
TAI 7	Pts de Fatigue : 21-7=14
INT 15	Pts de Magie : 17
POU 17	+ 7 arc = 24 au total
DEX 17	
APP 10	

Jambe droite	4/3
Jambe gauche	4/3
Abdomen	4/3
Poitrine	4/4
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	4/3

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Lance 2 M	7	96	1d8+1	90	10
Arc elfique	2/7	118	1d8+1	28	10

Magie de l'Esprit (94%) : Détecter (Fer), Chant d'Abondance, Soins 4, Multi Missile 3, Miroir 5, Daredard.

Magie Divine (119%) : Transe de la Flèche, Caméléon.

Compétences : Grimper 92, Se Cacher 88, Connaissance des Plantes 102.

Flèches du Buisson Empoisonné : deux (VIR 6, 4).

Chardon

Cet initié d'Aldrya porte une armure d'écorce.

FOR 8	Déplacement : 4
CON 9	Pts de Vie : 10
TAI 11	Pts de Fatigue : 17-8=9
INT 11	Pts de Magie : 18
POU 18	+ 5 arc = 23 au total
DEX 13	
APP 13	

Jambe droite	4/3
Jambe gauche	4/3
Abdomen	4/3
Poitrine	4/4
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	4/3

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Epée courte	7	76	1d6+1	77	8
Arc elfique	3/9	124	1d8+1	26	10

Magie de l'Esprit (93%) : Disruption, Chant d'Abondance, Soins 2, Multi Missile 1, Protection 3, Réparation 2, Daredard.

Compétences : Grimper 92, Se Cacher 88, Déplacement Silencieux 77.

Flèches du Buisson Empoisonné : trois (VIR 5, 5, 4).

Ortie

Cet initié d'Aldrya porte une armure d'écorce.

FOR 9	Déplacement : 4
CON 11	Pts de Vie : 11
TAI 10	Pts de Fatigue : 20-8=12
INT 21	Pts de Magie : 17
POU 10	+ 8 arc = 25 au total
DEX 11	
APP 12	

Jambe droite	4/4
Jambe gauche	4/4
Abdomen	4/4
Poitrine	4/5
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	4/4

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Lance 2 M	7	76	1d10+1	81	10
Arc elfique	3/9	106	1d8+1	40	10

Magie de l'Esprit (94%) : Confusion (2), Dissipation de la Magie 4, Chant d'Abondance, Soins 8, Protection 3, Seconde Vue (2), Daredard.

Compétences : Dissimuler 79, Chercher 104, Déplacement Silencieux 70.

Flèches du Buisson Empoisonné : une (VIR 3).

Trône d'Ecorce

A la différence de ses compagnons, cet initié d'Aldrya porte une armure d'anneaux.

FOR 10	Déplacement : 4
CON 9	Pts de Vie : 9
TAI 8	Pts de Fatigue : 19-10=9
INT 12	Pts de Magie : 17
POU 14	+ 4 arc = 21 au total
DEX 14	
APP 11	

Jambe droite	5/3
Jambe gauche	5/3
Abdomen	5/3
Poitrine	5/4
Bras droit	5/3
Bras gauche	5/3
Tête	5/3

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Epée large	8	70	1d8+1	64	10
Arc elfique	3/9	92	1d8+1	41	10

Magie de l'Esprit (68%) : Extinction 2, Chant d'Abondance, Soins 6, Multi Missile 3.

Magie Divine (88%) : Sphère de Silence (utilisation unique).

Compétences : Grimper 65, Se cacher 59, Connaissance du Monde 87.

Flèches du Buisson Empoisonné : aucune.

Tige de Rose

Cet initié d'Aldrya porte une armure d'écorce.

FOR 10	Déplacement : 4
CON 10	Pts de Vie : 10
TAI 10	Pts de Fatigue : 20-7=13
INT 16	Pts de Magie : 7
POU 7	+ 9 arc = 16 au total
DEX 14	
APP 11	

Jambe droite	4/3
Jambe gauche	4/3
Abdomen	4/3
Poitrine	4/4
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	4/3

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Lance 2 M	7	57	1d10+1	55	10
Arc elfique	2/7	81	1d8+1	38	10

Magie de l'Esprit (94%) : Démoralisation (2), Contre Magie 4, Chant d'Abondance, Soins 6, Daredard.

Compétences : Grimper 52, Se cacher 75, Déplacement Silencieux 50.

Flèches du Buisson Empoisonné : aucune.

Bois Noueux

Cet initié d'Aldrya porte une armure d'écorce.

FOR 4	Déplacement : 4
CON 12	Pts de Vie : 11
TAI 9	Pts de Fatigue : 16-7=13
INT 21	Pts de Magie : 15
POU 15	+ 5 arc = 20 au total
DEX 19	
APP 10	

Jambe droite	4/3
Jambe gauche	4/3
Abdomen	4/3
Poitrine	4/4
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	4/3

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Faucille	67	67	1d6	59	6
Arc elfique	1/3/9	97	1d8+1	36	10

Magie de l'Esprit (88%) : Contre Magie 3, Dissipation de la Magie 2, Disruption, Chant d'Abondance, Soins 7, Multi Missile 2, Protection 4, Daredard.

Magie Divine (113%) : Bouclier 2 (utilisation unique).

Compétences : Se Cacher 66, Déplacement Silencieux 55, Connaissance des Plantes 93.

Flèches du Buisson Empoisonné : une (VIR 14).

Galle

Cet initié d'Aldrya porte une armure d'écorce.

FOR 8	Déplacement : 4
CON 6	Pts de Vie : 8
TAI 9	Pts de Fatigue : 14-7=6
INT 14	Pts de Magie : 10
POU 10	+ 5 arc = 15 au total
DEX 12	
APP 11	

Jambe droite	4/3
Jambe gauche	4/3
Abdomen	4/3
Poitrine	4/4
Bras droit	4/3
Bras gauche	4/3
Tête	4/3

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Rapière	8	94	1d6+1	104	8
Arc elfique	3/9	94	1d8+1	24	10

Magie de l'Esprit (48%) : Contre Magie 3, Dissipation de la Magie 2, Chant d'Abondance, Soins 4, Protection 3, Daredard.

Compétences : Grimper 99, Se Cacher 104, Déplacement Silencieux 90.

Flèches du Buisson Empoisonné : aucune.

Buisson Empoisonné

On suppose que ces plantes particulières sont un cadeau d'Aldrya aux elfes du Buisson Empoisonné à l'époque de Gbaji pour avoir refusé de rejoindre son culte. Ces plantes n'attaquent aucun elfe, quelle que soit sa race et n'offrent donc aucune protection contre les elfes du Bois d'Enfer. Toutefois, les elfes du Bois d'Enfer, après presque un millénaire d'efforts, n'ont pas découvert le secret de la culture de ces buissons magiques. Après une année de pousse à partir d'un plant, ils ont les caractéristiques suivantes:

Caract.	Moyenne	
FOR 6d3	12	Déplacement : 4/3/2/1
CON 4d3	8	Pts d'Armure : 12
TAI 8d4	20	Pts de Fatigue : 20
INT 4	4	Pts de Magie : 12
POU 1d6+8	11-12	
DEX 3d6	10-11	

Localisation	*d20*	*PV*
Tronc	01-10	tous
Branches	11-20	-

Note : chaque plante possède 2d3 branches qui attaquent indépendamment. Les cibles sont touchées au hasard. La plante possède des points d'armure, pas de points de vie. Ses points d'armure sont divisés entre ses 2d3 branches (arrondir au plus haut). Si les dégâts d'un coup sont supérieurs aux points d'armure de la branche, celle-ci est cassée.

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Branche	6	Varie avec la saison	4d4+poison VIR 2d4PF

Note : chacune des 2d3 branches attaque indépendamment des autres, une fois par round. Toutes les branches doivent être cassées pour neutraliser la plante. Blesser le tronc tue la plante.

Quand la plante a 8 ans, elle se sépare de ses racines et devient mobile à la saison du Feu, elle a un déplacement de 4 et son attaque est DEX x 5%. Pendant la saison de la Terre, elle se déplace de 3 et attaque à DEX x 4%. Pendant la saison de l'Obscurité : Dpl. 2 et attaque DEX x 3%. Saison de la Tempête : Dpl. 1 et attaque DEX x 2%. En période sacrée, la plante se fane et meurt, produisant 2d3 cosses qui ne peuvent pas germer sans rituels spéciaux. Les buissons empoisonnés qui sont enchantés avec le sort divin Créer Flèche du Buisson Empoisonné ne deviennent pas mobiles et peuvent vivre plusieurs dizaines d'années.

Sol Pourri

Le Sol Pourri est un sol vaguement poreux. Quiconque marche dessus coule immédiatement au fond, comme dans un sable mouvant extrêmement rapide. Sa profondeur est normalement de 5-10 mètres.

Le Sol Pourri forme une croûte en surface. Une fois la croûte cassée, elle se reforme en une semaine ou deux. Cette croûte a une FOR de 2d6 (lancer séparément les dés pour chaque poche de Sol Pourri rencontrée). Quand une créature marche sur cette croûte, opposez la TAI de la victime à la FOR de la croûte sur la table de résistance. Si la TAI l'emporte sur la FOR, la croûte cède, engloutissant immédiatement la victime. Utiliser les règles de la noyade. Quiconque boit une «tasse» de Sol Pourri subit immédiatement 1d6 points de dégâts. Si sa tête est sous la surface, la victime meurt rapidement à moins d'être secourue.

Si la FOR résiste à la TAI, la victime sent trembler la surface. Elle est avertie du danger et doit à nouveau tester sa TAI contre la FOR de la croûte tous les 3 mètres parcourus sur la surface. La victime peut utiliser cette opportunité pour fuir, appeler à l'aide ou essayer de traverser l'étendue de Sol Pourri.

Le sauvetage d'un Sol Pourri est extrêmement difficile. Une corde lestée peut être saisie à l'aveuglette sur un jet de POU x 1 réussi. Un sauveteur assuré par une corde bien attachée peut tenter de nager vers la victime pour l'agripper et la ramener en sécurité. Les compagnons ou les montures peuvent aider à tirer la victime sur la terre ferme.

Le Sol Pourri sent mauvais, un sens aiguë de l'odorat peut aider à le localiser avant qu'on ne marche dessus.

Hommes-Scorpions

Les hommes-scorpions de Dorastor sont identiques à ceux trouvés ailleurs. Bien sûr, la nature hautement chaotique de Dorastor tend à endurcir ces hommes-scorpions par rapport à leurs équivalents dans les autres terres. La Reine Scorpion n'accompagne normalement pas les pillards et vit dans un village ou un complexe de cavernes. Elle est gardée par quelques dizaines à quelques centaines d'autres hommes-scorpions, dont plusieurs prêtres et chamans, tous initiés de Bagog.

Un groupe de pillards typique apparaît dans «La campagne de la Terre du Péril», p. 99.

Cerfs Gluants

Les cerfs gluants de Dorastor sont de répugnantes créatures qui datent de la conversion du Dieu Cerf Brillant au Chaos pendant les Guerres du Chaos. Ces créatures ont des corps de cerfs, avec une fourrure grise et lisse.

Au premier regard, ils ne semblent pas avoir de tête, seulement un trou au bout du cou. Toutefois, il y a autour et sous cette épaule-gueule béante un sac de peau qui se balance. Si l'on y regarde de plus près, ces lambeaux de chair se révèlent être la peau de la tête du cerf. Elle est maintenant dépourvue de chair, d'os et de tendons, il ne reste que la fourrure. Certains cerfs gluants ont des bois attachés à ces sacs de peau. Les yeux, les oreilles et les narines sont enfoncés dans ce sac, et fonctionnent, à priori. On ne peut voir aucun autre organe sensoriel.

Les cerfs gluants sont herbivores. Ils bavent un acide au-dessus des zones de végétation dont ils désirent se nourrir et en aspirent les restes liquéfiés. En dépit de leur apparence horrible, leur chair est comestible, bien que farineuse et laissant un arrière-goût infect. Lorsqu'on prépare la viande, il faut éviter de crever le sac de bave (contenu dans la poitrine), sinon l'acide se répand et rend la carcasse immangeable.

Les cerfs gluants voyagent en petits troupeaux. Ils sont immunisés contre les effets du Sol Fantôme, et y sont communs. Ils ne sont pas particulièrement aggressifs, et d'habitude, ils fuient lorsqu'ils sont chassés par les créatures du Chaos. Toutefois, ils peuvent faire face et se battre lorsqu'ils sont attaqués par des êtres non-chaotiques. Evidemment, ils possèdent un sens magique qui leur permet de détecter le Chaos (ou l'absence de Chaos) chez d'autres créatures.

Caract.	*Moyenne*	
FOR 2d6+2	9	Déplacement : 11
CON 3d6	10-11	Pts dArmure : 13
TAI 3d6+4	14-15	Pts de Fatigue : 20
INT 4	4	Pts de Magie : 7
POU 2d6	7	
DEX 3d6+6	16-17	

Localisation	*Mêlée*	*Missile*	*Points*
Patte arrière droite	01-02	01-02	1/4 (0,25)
Patte arrière gauche	03-04	02	1/4 (0,25)
Arrière train	05-07	03-06	1/6 (0,40)
Poitrail	08-09	07-11	1/6 (0,40)
Patte avant droite	10-13	12-15	1/4 (0,25)
Patte avant gauche	14-17	16-19	1/4 (0,25)
Tête en forme de sac	18-20	20	1/2 spécial

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Jet d'acide	2	75	1d6 de dégâts par l'acide

Acide : le jet d'acide sort du trou dans le cou. Les Cerfs Gluants sont immunisés contre l'acide de leur espèce, mais ceux d'autres sources les affectent quand même. L'acide a une portée de 6 mètres.

Tête en Forme de Sac : sans tenir compte du nombre total de points de vie que possède un Cerf, sa tête molle a toujours 2 points. Toutefois, à cause de la nature de sa «tête», il ne peut pas être blessé par empalement ou par des armes contondantes. Seules des armes tranchantes qui n'empalent pas peuvent le toucher. Les seuls armes de lancer qui peuvent le couper sont les shurikens et les haches de lancer. La perte du sac qui lui sert de tête ne tue pas le Cerf : elle le rend impuissant (il est aveugle, sourd et perd le sens de l'odorat).

Trait du Chaos : POUx5% de chance d'avoir un trait chaotique.

Armure : peau de 1 point.

Compétence : Sentir le Chaos 80%.

Araignées

Il y a cinq sortes d'araignées que l'on peut rencontrer dans les Bois de l'Araignée. Elles sont toutes des lanceuses de toiles qui préfèrent tendre des embuscades. De forme, elles ressemblent à une araignée de jardin géante, à l'exception des longues et énormes pattes latérales qui sont couvertes de poils acérés ; ceci pour répartir le poids de l'araignée et lui permettre de se déplacer très rapidement à travers le sol marécageux et le feuillage.

Toile

Les toiles d'araignée agissent comme un sort Glue qui affecte la totalité du corps de la victime. La FOR de la toile est égale aux PV de l'araignée. Les couches de toile successives se cumulent et combinent leur FOR. Une vic-

time engluée ne peut rien faire d'autre que d'essayer de se dégager. Une araignée ne peut pas mordre et lancer une toile pendant le même round. La portée du lancer de toile est égale à la FOR de l'araignée en mètres et couvre un cercle d'1 mètre de diamètre pour les chasseurs mâles et de 3 mètres de diamètre pour les reproductrices femelles et les Grands-Mères.

Culte de l'Ancêtre Grand-Mère

Le culte de l'ancêtre Grand-Mère est identique au culte d'Aranea. Les sorts divins Tête d'Araignée, Membres d'Araignée et Toile d'Araignée pourront être trouvés sous la description du culte d'Aranea dans ***Troll Cults, Troll Cults Book***, p. 15.

Essaim Sauvage

Ces colonies sont composées d'un grand nombre de petites (1-3cm de diamètre) créatures non-intelligentes. Elles sont identiques en nature et en comportement aux fourmis. Les chasseurs mâles contrôlent les nids sauvages par des marques et des messages odorants. Les reproductrices femelles perçoivent les essaims sauvages comme des sources de nourriture, une défense territoriale passive, et une forme d'art mi-naturelle, mi-artificielle.

Traitez-les comme des Essaims d'Insectes. Voir le Maître des Runes, p. 54. Les nuées d'araignées sauvages se rencontrent en ruches de 6d6+12d6 avec un venin de VIR 5.

Essaim Domestiqué

Ces petits troupeaux (10-100 créatures) de plus grosses araignées (3-10cm de diamètre) sont élevés comme les humains élèvent les troupeaux de vaches. Les chasseurs mâles contrôlent les essaims domestiqués par des marques et des messages odorants. Les créatures sont aussi capables d'apprendre certains comportements. Les reproductrices femelles perçoivent les essaims domestiqués comme une source de nourriture, une défense territoriale active, un outil de construction et de fabrication et une forme d'art artificielle.

Araignée Domestiquée

FOR 1	Déplacement : 1
CON 1	Pts de Vie : 1
TAI 1	Pts de Fatigue : 1
INT 1	Pts de Magie : 1
POU 1	
DEX 13	

Localisation	*d20*	*PV*
Corps	01-20	1

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Morsure	10	25	1+poison VIR 2

Notes : ces araignées sont suffisamment petites pour s'introduire dans les vêtements et les armures. Ignorer l'armure (mais pas les protections magiques) quand vous appliquez les dommages. N'importe quelle attaque réussie en tue automatiquement une.

Chasseurs Mâles

Ces individus à la courte espérance de vie et à la taille de géants pour une araignée possèdent une intelligence instinctive limitée. Ce sont les chasseurs, les gardiens de troupeaux, les ouvriers et les guerriers de la culture araignée. Ils sont les seuls à sortir des Bois de l'Araignée pour la chasse et la récupération. L'instinct se compose de nombreuses fonctions sociales et occupationnelles complexes. Ceux-ci sont contrôlés par les ordres chimiques et odorants des reproductrices femelles.

Les chasseurs mâles construisent les toiles complexes qui gisent sous le terreau d'aiguilles des forêts et relient les arbres entre eux dans un système de communication et de défense. Ils gardent et élèvent les essaims sauvages et domestiqués, ils chassent les proies dans les marais et les forêts avoisinantes. Ils recueillent également les substances exotiques (les pierres et des morceaux de bois de belles formes, de l'herbe fibreuse, des os, etc.) pour que les femelles les incorporent dans leur art des toiles.

Les chasseurs mâles sont agressifs et attaquent avec des tactiques de groupe instinctives. Ils occupent leurs adversaires par des attaques frontales tout en se déployant sur leurs flancs et leur arrières, à moins qu'ils ne poussent leurs proies vers des pièges de toile. Ils décortiquent et démembrent leurs victimes pour en faciliter le transport sur le dos jusqu'aux arbres -niches. Ils ne peuvent pas reconnaître les tentatives de communication des autres espèces, mais peuvent reconnaître des phénomènes répétitifs (comme des menaces systématiques) et réagissent en fonction.

Chasseur Mâle Araignée

Caract.	*Moyenne*	
FOR 1d6+6	9-10	Déplacement : 4
CON 3d6	10-11	Pts de Vie : 12
TAI 2d6+6	13	Pts de Fatigue : 20
INT 1d4+4	6	Pts de Magie : 7
POU 2d6	7	
DEX 2d6+6	13	

Localisation	*Mêlée*	*Missile*	*Points*
Patte droite 4	01	01	2/2 (0,16)
Patte droite 3	02	02	2/2 (0,16)
Patte gauche 4	03	03	2/2 (0,16)
Patte gauche 3	04	04	2/2 (0,16)
Abdomen	05-08	05-10	2/5 (0,40)
Patte droite 2	09-10	11	2/2 (0,16)
Patte droite 1	11-12	12	2/2 (0,16)
Patte gauche 2	13-14	13	2/2 (0,16)
Patte gauche 1	15-16	14	2/2 (0,16)
Tête	17-20	15-20	2/5 (0,40)

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Morsure	9	30-1	1d6 + poison VIR 12
Filet	3	60-1	Filet FOR 12

Magie de l'Esprit : Jetez 1d6 pour choisir 1d6 sorts parmi la liste suivante :

1	Confusion	4	Protection (1, 2 ou 3)
2	Détecter Ennemis	5	Contre Magie (1, 2 ou 3)
3	Glue (1, 2 ou 3)	6	Ralentissement (1, 2 ou 3)

Magie Divine : Jetez 1d4 pour choisir 1d4 sorts à utilisation unique dans la liste suivante:

1	Guérison Blessure	3	Membres d'Araignée
2	Tête d'Araignée	4	Toile d'Araignée

Compétences : Grimper 90, Se Cacher 60+3, Déplacement Silencieux 75+3.

Note : les chasseurs mâles sont des initiés de l'Ancêtre Grand-Mère et évoluent en groupe d'1d8+2 membres. La VIR du poison est égale aux PV de l'araignée. Tout comme les autres arthropodes, les dommages causés aux pattes de l'araignée ne comptent pas dans la perte du total des PV.

Reproductrices Femelles

Ces individus de taille moyenne à la longue espérance de vie possèdent une véritable intelligence. Certains spécimens sont âgés de plus de 200 ans. Cette intelligence n'est pas aussi souple et facile d'accès que l'intelligence humaine. Toutefois la vaste expérience accumulée au cours des ans et d'importantes bases en connaissances, politique et mythe sont transmises de génération en génération et procurent de nombreux choix et modèles d'action.

Pour les humains, les reproductrices sembleront parfaitement adaptées à leur milieu tout en étant dépourvues de toute forme de communication. De leur côté, les reproductrices auront du mal à appréhender la nature de la communication humaine. Dans tous les cas, elles l'expérimenteront avec leur communication chimique et odorante qu'elles utilisent avec leur propre espèce.

La meilleure chance de communiquer passe par des événements forts que les reproductrices reconnaîssent comme analogues aux comportements de leur propre espèce. Par exemple : le Peuple Araignée comprend la notion de commerce, car des nourritures exotiques et des objets d'art sont échangés parmi les arbres-niches.

Une reproductrice qui se voit offrir un chasseur mâle capturé et attaché peut conceptualiser la demande et offrir en retour un humain captif et attaché, lequel était conservé pour être dévoré ou incorporé dans une tapisserie en toile.

Araignées Reproductrices Femelles

Caract.	*Moyenne*	
FOR 2d6+12	19	Déplacement : 3
CON 3d6+6	16-17	Pts de Vie : 22
TAI 4d6+12	26	Pts de Fatigue : 36
INT 2d6+6	13	Pts de Magie : 11
POU 3d6	10-11	
DEX 2d6+6	13	

Localisation	*Mêlée*	*Missile*	*Points*
Patte droite 4	01	01	4/4 (0,16)
Patte droite 3	02	02	4/4 (0,16)
Patte gauche 4	03	03	4/4 (0,16)
Patte gauche 3	04	04	4/4 (0,16)
Abdomen	05-08	05-10	4/9 (0,40)
Patte droite 2	09-10	11	4/4 (0,16)
Patte droite 1	11-12	12	4/4 (0,16)
Patte gauche 2	13-14	13	4/4 (0,16)
Patte gauche 1	15-16	14	4/4 (0,16)
Tête	17-20	15-20	4/9 (0,40)

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Morsure	6	90+5	1d6+2d6 + poison VIR 33
Filet	3	110+5	Filet FOR 22

Magie de l'Esprit : Confusion, Détecter Ennemis, Glue 6, Protection 3, Miroir 3, Ralentissement 3.

Magie Divine : Enchantement de Lien, Divination, Extension, Guérison Blessure, Enchantement d'une Matrice de Points de Magie, Sanctification, Enseigner un Sort, Tête d'Araignée, Membres d'Araignée, Sauvegarde 3, Toile d'Araignée, Adoration (Ancêtre Grand-Mère).

Compétences : Grimper 130-8, Se Cacher 110-13, Déplacement Silencieux 110-13.

Objets Spéciaux : trois matrices de points de magie dans des fanions de soie sur une patte (POU 3, 6, 11). Un Esprit de Peur (POU 22) lié à un fanion de soie sur une patte.

Note : Ce spécimen est une reproductrice adulte ; les jeunes femelles possèdent des capacités magiques beaucoup plus modestes. Les reproductrices femelles sont les prêtresses du culte de l'Ancêtre Grand-Mère, et chassent en meute d'1d8+2 membres. La VIR du poison est égale à la moitié des PV de l'araignée. Tout comme les autres arthropodes, les dommages causés aux pattes de l'araignée ne comptent pas dans la perte du total des PV.

Grands-Mères

Ces individus géants à longue espérance de vie possèdent une véritable intelligence. Ces araignées ont en moyenne au moins 200 ans. Ce sont les sources de tous les sorts de magie de l'esprit et de magie divine du clan, et les dépositaires des légendes et des traditions. Elles existent dans la société du Peuple Araignée comme des bibles vivantes et des oracles, de qui et par qui toutes les vérités et les actions justes sont révélées. Ces araignées ne prennent aucune part active dans la société du Peuple Araignée à l'exception de l'entraînement des reproductrices femelles. Elles produisent et apprécient les tapisseries de toile et les autres formes d'art des araignées. Elles sont une source de richesse émotionnelle et de bien-être parmi les reproductrices femelles. Le cadeau d'une tapisserie en toile à une reproductrice est une faveur ; l'interprétation correcte de ce cadeau est un important test du mérite de la reproductrice.

Grands-Mères Araignées

Caract.	*Moyenne*	
FOR 3d6+18	28-29	Déplacement : 2
CON 3d6+12	22-23	Pts de Vie : 31
TAI 6d6+18	39	Pts de Fatigue : 51
INT 2d6+6	13	Pts de Magie : 14
POU 4d6	14	
DEX 2d6+6	13	

Localisation	*Mêlée*	*Missile*	*Points*
Patte droite 4	01	01	6/6 (0,16)
Patte droite 3	02	02	6/6 (0,16)
Patte gauche 4	03	03	6/6 (0,16)
Patte gauche 3	04	04	6/6 (0,16)
Abdomen	05-08	05-10	6/13 (0,40)
Patte droite 2	09-10	11	6/6 (0,16)
Patte droite 1	11-12	12	6/6 (0,16)
Patte gauche 2	13-14	13	6/6 (0,16)
Patte gauche 1	15-16	14	6/6 (0,16)
Tête	17-20	15-20	6/13 (0,40)

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Morsure	6	30+11	1d6+3d6 + poison VIR 31
Filet	3	60+11	Filet FOR 31

Magie de l'Esprit : Confusion, Détecter Ennemis, Glue 6, Protection 3, Miroir 3, Ralentissement 3.

Magie Divine : Enchantement de Lien, Divination, Extension, Guérison Blessure x3, Enchantement d'une Matrice de Points de Magie, Sanctification, Enseigner un Sort, Tête d'Araignée x4, Membres d'Araignée x4, Sauvegarde 3, Toile d'Araignée x5, Adoration (Ancêtre Grand Mère) x3.

Compétences : Grimper 130-8, Se Cacher 110-13, Déplacement Silencieux 110-13.

Objets Spéciaux : sept matrices de points de magie dans des fanions de soie sur les pattes (POU 3, 3, 6, 9, 9, 13, 13). Trois Esprits de Peur (POU 17, 19, 22) liés à des fanions de soie sur les pattes.

Note : C'est la moindre des Grands-Mères. Toutes les Grands-Mères sont les prêtresses du culte de l'Ancêtre Grand-Mère, et chassent en meute d'1d8+2 membres. La VIR du poison est égale à la moitié des PV de l'araignée. Tout comme pour les autres arthropodes, les dommages causés aux pattes de l'araignée ne comptent pas dans la perte du total des PV.

Serpents-Dragons

Ces créatures gluantes, qui ressemblent à des dragons, sont marquées par le Chaos.

Serpent-Dragon 1

FOR 44	Déplacement : 3
CON 21	Pts de Vie : 26
TAI 31	Pts de Fatigue : 65
INT 9	Pts de Magie : 18
POU 18	
DEX 5	

Queue	01-06	10/9
Corps	07-14	10/11
Tête	15-20	10/9

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Morsure	8	96	1d10+5d6
Souffle	1	100	Poison VIR 17

Note : peut mordre et émettre sa fumée mortelle dans le même round. Le nuage a un rayon de 3 mètres, et quiconque est pris dedans doit faire des jets de CON comme indiqué dans les règles sur l'asphyxie ou être empoisonné. Le maintien du nuage de poison coûte un point de fatigue supplémentaire par round au Serpent-Dragon. Cette créature régénère 2 PV par localisation et par round. Si elle meurt, la régénération est arrêtée.

Serpent-Dragon 2

FOR 49	Déplacement : 3
CON 24	Pts de Vie : 36
TAI 48	Pts de Fatigue : 73
INT 9	Pts de Magie : 17
POU 17	
DEX 4	

Queue	01-06	10/12
Corps	07-14	10/15
Tête	15-20	10/12

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Morsure	8	96	1d10+5d6
Souffle	1	100	Poison VIR 17

Note : voir ci-dessus.

Succubes

Ces entités mauvaises sont de la même nature que les nymphes, mais elles sont chaotiques. Elles peuvent choisir d'être soit mâles, soit femelles. Quand elles sont femelles, elles séduisent les hommes, volant 1 point de CON à leur victime à chaque visite. Quand elles sont mâles, elles attaquent les femmes, les imprégnant d'un rejeton chaotique. Une description complète est fournie dans ***les Monts Arc en Ciel*** et dans ***Sous le Signe du Chaos***.

Une succube peut choisir sa taille comme elle le souhaite, jusqu'à sa valeur en POU. Les PV sont toujours égaux à la CON. Un exemple de Succube est donné ci-dessous.

Leanora

FOR 12	Déplacement : 4
CON 25	Pts de Vie : 25
TAI 1-23	Pts de Fatigue : 37
INT 19	Pts de Magie : 23
POU 23	
DEX 16	
APP 25	

Jambe droite	(5) 5/9
Jambe gauche	(5) 5/9
Abdomen	(5) 5/9
Poitrine	(5) 5/11
Bras droit	(5) 5/7
Bras gauche	(5) 5/7
Tête	(5) 5/9

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Empoignade	7	97	Spécial
Poing	7	84	1d3+0 à +1d6

Sorcellerie (INT libre 15) : Intensité 83, Durée 77, Portée 93, Multi sort 99.

Sorts de Sorcellerie : Résistance aux Dégâts 110, Dominer Humain 80, Vol 113, Vue Fantômatique 100.

Notes : Leanora porte actuellement une armure d'anneaux récupérée, et maintient constamment une Vue Fantômatique d'intensité 5 sur son visage. Ce sort est très subtilement placé de façon à ce qu'il décolore et assombrisse son visage. On dirait qu'elle a quelques rides. Son APP est réduite à 18 (et elle rentre ainsi dans les normes humaines). Sa tactique habituelle est de prétendre être la seule survivante d'une expédition anti-chaos et de vouloir rejoindre un groupe d'aventuriers. Avant de se joindre à un groupe, elle l'espionne un petit moment et repère les hommes et/ou les femmes qui prédominent, choisissant son sexe en fonction. Elle séduit les membres du groupe à chaque opportunité. Elle a remarqué que les aventuriers résistent rarement à ses charmes quand elle leur fait croire que ce sont eux les séducteurs.

En plus du déguisement de sa Vue Fantômatique, elle maintient en permanence une Résistance aux Dégâts 5.

Telmori

Bien qu'il vive sur le Plateau de Nangtali, le Peuple Loup a voyagé dans tout Dorastor, surtout pour chasser. Sous leur apparence humaine, ils essaient habituellement d'observer d'une cachette les autres humains rencontrés. Certains Telmori évitent le contact avec les étrangers. D'autres peuvent les chasser, les embusquer ou les attaquer, surtout si les étrangers se trouvent sur le Plateau de Nangtali.

Tous les Telmori ont un frère-loup qui les accompagne partout. Ils les considèrent comme des frères, pas comme des animaux de compagnie, et les protègeront au péril de leur vie. Le style typique de combat des Telmori est l'embuscade, pendant laquelle les cibles sont assaillies de javelots. Si leurs ennemis ne portent pas de fer, les Telmori peuvent se transformer en loup et attaquer.

De nombreux Telmori ne portent pas d'armure dans le cas où ils auraient besoin de se transformer en loup. Ils portent de nombreux tatouages sur le corps, ce qui leur confère leur magie. Rappelez-vous que lorsque les Telmori se transforment en loup, ils reçoivent toutes les protections contre les dommages de la lycanthropie.

Bien que l'idée soit largement répandue que ce sont des loups-garous, les Telmori ne peuvent pas se transformer à volonté. Ils deviennent involontairement loup tous les Jours Sauvages, et peuvent également prendre les traits du loup par l'utilisation de la magie divine, en d'autres occasions. Les scores qui suivent la barre oblique sont les caractéristiques de la forme de loup le Jour Sauvage.

Bikbokku

Il s'agit d'un chaman telmori

FOR 8/16	Déplacement : 3/7
CON 17	Pts de Vie : 16
TAI 14	Pts de Fatigue : 25
INT 12/9	Pts de Magie : 23
POU 19	+ 55 Esprit Intérieur
DEX 14	+12 Esprit = 86 au total
APP 12	Esquive : 71

Jambe droite	0/6
Jambe gauche	0/6
Abdomen	0/6
Poitrine	0/7
Bras droit	0/4
Bras gauche	0/4
Tête	0/6

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Bâton Fantôme	3	Auto	Spécial
Morsure (loup)	8	90	1d8+1d4

Magie de l'Esprit (99/93%) : Soins 6 ; (connu par l'Esprit Intérieur) Contre Magie 5, Protection 6.

Magie Divine (99/93%) : Parler avec les Loups x2, Peau du Loup x3, Course du Loup, Tête du Loup, Transformation.

Compétences : Ecouter 76, Se Cacher 88, Déplacement Silencieux 71, Pister 98.

Esprits : Esprit Intérieur (INT 11, POU 55) qui détient un Esprit de Pouvoir (POU 12), un Sylphe (FOR 53, TAI 6, POU 22, PV 28), et un Hellion (INT 11, PM/armure/PV 19).

Loup Fantôme

Il s'agit du loup de Bikbokku.

FOR 21	Déplacement : 7
CON 18	Pts de Vie : 18
TAI 17	Pts de Fatigue : 39
INT 14	Pts de Magie : 19
POU 19	+ 41 Esprit Intérieur = 60 au total
DEX 21	Esquive : 89

Patte arrière droite	4/5
Patte arrière gauche	4/5
Arrière train	4/8
Poitrail	4/8
Patte avant droite	4/5
Patte avant gauche	4/5
Tête	4/6

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Morsure	5	101	1d8+1d6

Magie de l'Esprit (114%) : Confusion (2), Dissipation de la Magie 2, Soins 3, Protection 4, Miroir 4, Dents Aiguisées 3 ; (connu par l'Esprit Intérieur) Dissipation de la Magie 4, Protection 4.

Magie Divine (119%) : Transformer Tête x2.

Esprits : Esprit Intérieur (INT 8, POU 41) qui détient une Ombre (INT 9, PV 44, PM 21).

Notes : Loup Fantôme est éveillé, avec son INT normale complète.

Zu-Hafzad

C'est le chef de chasse telmori

FOR 13/26	Déplacement : 3/7
CON 18	Pts de Vie : 16
TAI 13	Pts de Fatigue : 31-11=10
INT 18/9	Pts de Magie : 16
POU 16	+ 39 Esprits = 55 au total
DEX 16	Esquive : 99
APP 10	

Jambe droite	0/6
Jambe gauche	0/6
Abdomen	0/6
Poitrine	0/7
Bras droit	0/4
Bras gauche	0/4
Tête	0/6

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Javelot, atlal	2	122	2d8+1d2	79	8
Javelot noir, atlal	2	122	2d8+1d2+poison*	79	8
Javelot, main	6	85	1d6+1+1d4	79	8
Bouclier normand	7	48	1d6+1d4	75	16
Morsure (loup)	7	94	1d8+1d6	-	-

** poison sacré Kandhero (VIR 26)*

Magie de l'Esprit (95/91%) : Soins 3, Main de Fer 4, Daredard, Force 1 (augmente le bonus aux Dégats de +2d6 comme pour le loup) ; (connu par l'Esprit d'Intelligence) Contre Magie 5, Protection 6.

Magie Divine (104/96%) : Peau du Loup x2, Course du Loup (uniques tous les deux).

Magie Spéciale : Zu-Hafzad et Bleed sont constamment en Lien Mental (comme avec le sort runique).

Compétences : Dissimuler 108, Ecouter 112, Se Cacher 98, Déplacement Silencieux 101, Pister 122.

Objets Magiques : les tatouages des deux bras et de la jambe droite contiennent des Esprits de Pouvoir (POU 13 tous). Le tatouage sur la jambe gauche contient un Esprit d'Intelligence (INT 11, POU 12). Ses sorts sont listés ci-dessus.

Sur chaque tatouage est gravé la condition de l'enchantement qui ne fonctionnera que pour Zu-Hafzad ou sa famille (ce qui comprend son frère-loup, Sang).

Sur une lanière autour de la gorge de Sang (et liée à Sang), se trouve un sort de Renforcement de Cristal de 2 points. Quand Sang lance Démoralisation, il possède 4 points de magie pour traverser la défense magique (mais il ne lui en coûte que 2 PM).

Le Javelot Noir : Un tatouage se trouve autour de son cou qui sert de matrice au sort de l'esprit Flèche de Feu. Un tatouage qui sert de matrice au sort de l'esprit Multi Missile 4 est inscrit sur son poignet droit.

Note : Zu-Hafzad porte 4 javelots. Un, en bois noir, est trempé dans le Kandhero, le poison sacré des Telmori (VIR 26). Ce javelot noir est unique et extrêmement grand et lourd. Il cause plus de dommages qu'un javelot normal, mais n'est pas du tout équilibré et ses chances de toucher sont divisées par deux.

Les tactiques de Zu-Hafzad sont d'abord de rester en arrière, d'embusquer les ennemis si possible. Quand il déclenche l'attaque, il lance d'abord Flèche de Feu ou Multi Missile 4 sur son javelot noir, puis le lance du plus loin possible (50m).

Sang

Il s'agit du loup de Zu-Hafzad.

FOR 18	Déplacement : 7
CON 21	Pts de Vie : 16
TAI 10	Pts de Fatigue : 39
INT 8	Pts de Magie : 18
POU 18	Esquive : 136
DEX 17	

Patte arrière droite	4/4
Patte arrière gauche	4/4
Arrière train	4/7
Poitrail	4/7
Patte avant droite	4/4
Patte avant gauche	4/4
Tête	4/6

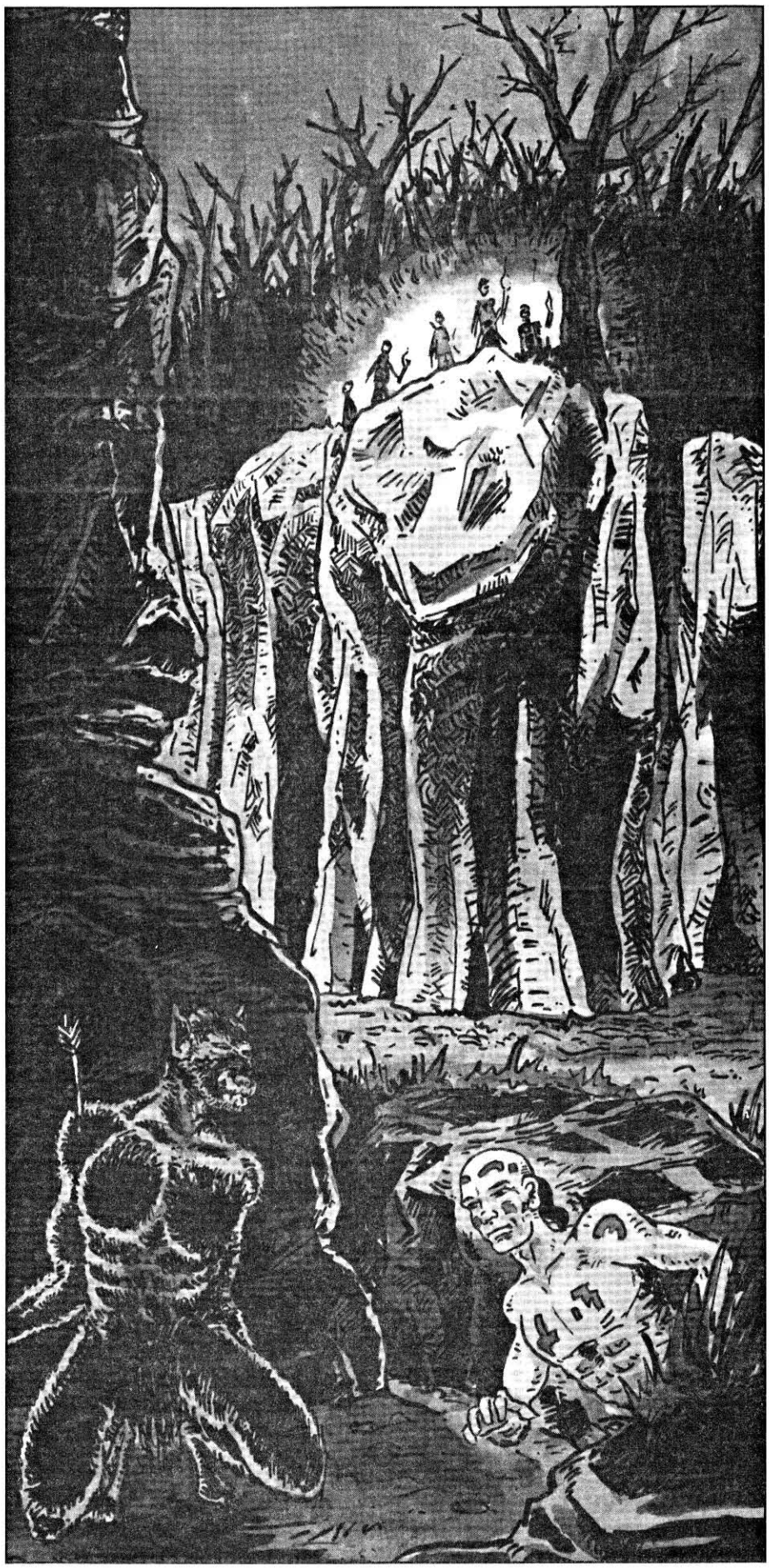
Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Morsure	7	106	1d8+1d4

Magie de l'Esprit (100%) : Démoralisation (2).

Alfer-Zed

C'est un chasseur telmori

FOR 17/34	Déplacement : 3/7
CON 14	Pts de Vie : 15



TAI 16	Pts de Fatigue : 31-8=23
INT 13/7	Pts de Magie : 15
POU 15	Esquive : 99
DEX 15	
APP 8	
Jambe droite	0/5
Jambe gauche	0/5
Abdomen	0/5
Poitrine	0/6
Bras droit	0/4
Bras gauche	0/4
Tête	0/5

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Javelot, atlal	3	87	2d8+1d3	65	8
Javelot, main	6	66	1d6+1+1d6	65	8
Bouclier normand	7	32	1d6+1d6	57	16
Morsure (loup)	7	88	1d8+2d6	-	-

Magie de l'Esprit (86/80%) : Commander Gnome, Soins 2, Protection 3, Daredard.

Magie Divine (103/97%) : Peau du Loup, Course du Loup (uniques tous les deux).

Compétences : Dissimuler 77, Ecouter 83, Se Cacher 100, Déplacement Silencieux 92, Pister 72.

Objets Magiques : le tatouage sur son dos contient un Gnome (FOR 53, Taille 5m, POU 19, PV 73).

Wagg

Il s'agit du loup d'Alfer-Zed

FOR 20	Déplacement : 7
CON 19	Pts de Vie : 16
TAI 12	Pts de Fatigue : 39
INT 8	Pts de Magie : 14
POU 14	Esquive : 136
DEX 20	
Patte arrière droite	4/4
Patte arrière gauche	4/4
Arrière train	4/7
Poitrail	4/7
Patte avant droite	4/4
Patte avant gauche	4/4
Tête	4/6

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Morsure	6	78	1d8+1d4

Magie de l'Esprit (100%) : Main de Fer 2.

Azaku

C'est une chasseresse telmori

FOR 12/24	Déplacement : 3/7
CON 15	Pts de Vie : 11
TAI 6	Pts de Fatigue : 27-6=21
INT 11/6	Pts de Magie : 15
POU 15	Esquive : 92
DEX 15	
APP 16	
Jambe droite	0/4
Jambe gauche	0/4
Abdomen	0/4
Poitrine	0/5
Bras droit	0/3
Bras gauche	0/3
Tête	0/4

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Javelot, atlal	3	84	2d8	70	8
Javelot, main	8	78	1d6+1	70	12
Targe	9	29	1d6	75	12
Morsure (loup)	9	91	1d8+1d4	-	-

Magie de l'Esprit (85/79%) : Confusion (2), Soins 2, Daredard, Force 1 (augmente les dommages de +1).

Magie Divine (103/98%) : Peau du Loup, Course du Loup (uniques tous les deux).

Compétences : Dissimuler 106, Ecouter 100, Se Cacher 99, Déplacement Silencieux 99, Pister 94.

Voll

Il s'agit du loup d'Azaku

FOR 21	Déplacement : 7
CON 20	Pts de Vie : 16
TAI 12	Pts de Fatigue : 41
INT 8	Pts de Magie : 21
POU 21	Esquive : 62
DEX 27	
Patte arrière droite	4/4
Patte arrière gauche	4/4
Arrière train	4/7
Poitrail	4/7
Patte avant droite	4/4
Patte avant gauche	4/4
Tête	4/6

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Morsure	6	79	1d8+1d4

Magie de l'Esprit (100%) : Miroir 2.

Hafazaz

C'est une chasseresse telmori

FOR 13/26	Déplacement : 3/7
CON 14	Pts de Vie : 10
TAI 6	Pts de Fatigue : 27-6=21
INT 15/8	Pts de Magie : 15
POU 15	Esquive : 80
DEX 14	
APP 13	
Jambe droite	0/3
Jambe gauche	0/3
Abdomen	0/3
Poitrine	0/4
Bras droit	0/3
Bras gauche	0/3
Tête	0/3

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Javelot, atlal	3	89	2d8	68	8
Javelot, main	8	59	1d6+1	68	12
Targe	9	40	1d6	78	16
Morsure (loup)	9	88	1d8+1d4	-	-

Magie de l'Esprit (87/80%) : Démoralisation (2), Soins 3, Miroir 2, Force 1 (augmente les dommages de +1).

Magie Divine (106/99%) : Peau du Loup, Course du Loup, Tête du Loup (uniques tous les trois).

Compétences : Dissimuler 68, Ecouter 71, Se Cacher 65, Déplacement Silencieux 80, Pister 59.

Serx

Il s'agit du loup d'Hafazaz.

FOR 16	Déplacement : 7
CON 19	Pts de Vie : 19
TAI 18	Pts de Fatigue : 35
INT 8	Pts de Magie : 14
POU 14	Esquive : 66
DEX 22	
Patte arrière droite	4/5
Patte arrière gauche	4/5
Arrière train	4/8
Poitrail	4/8
Patte avant droite	4/5
Patte avant gauche	4/5
Tête	4/7

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Morsure	7	76	1d8+1d4

Magie de l'Esprit (100%) : Dents Aiguisées 2.

Karpatchatz

C'est une chasseresse telmori.

FOR 6/12	Déplacement : 3
CON 10	Pts de Vie : 10
TAI 10	Pts de Fatigue : 16-6=10
INT 16/8	Pts de Magie : 14
POU 14	Esquive : 82
DEX 9	
APP 9	
Jambe droite	0/3
Jambe gauche	0/3
Abdomen	0/3
Poitrine	0/4
Bras droit	0/3
Bras gauche	0/3
Tête	0/3

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Javelot, atlal	4	87	2d8	72	8
Javelot, main	8	59	1d6+1	72	12
Targe	9	35	1d6	76	16
Morsure (loup)	9	88	1d8+1d4	-	-

Magie de l'Esprit (79/71%) : Confusion (2), Contre Magie 1, Soins 1, Daredard.

Magie Divine (103/95%) : Course du Loup (utilisation unique).

Compétences : Dissimuler 75, Ecouter 68, Se Cacher 61, Déplacement Silencieux 70, Pister 61.

Objets Magiques : le tatouage sur son visage est Enchantement d'Armure. Il est particulièrement efficace quand elle est sous sa forme de loup, lorsque le tatouage ne se voit pas. L'armure l'aide à se protéger contre les dommages magiques.

Gadj

Il s'agit du loup de Zu-Hafzad

FOR 17	Déplacement : 7
CON 15	Pts de Vie : 15
TAI 14	Pts de Fatigue : 32
INT 8	Pts de Magie : 16
POU 16	Esquive : 70
DEX 23	

Patte arrière droite	4/4
Patte arrière gauche	4/4
Arrière train	4/6
Poitrail	4/6
Patte avant droite	4/4
Patte avant gauche	4/4
Tête	4/5

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Morsure	7	76	1d8+1d4

Magie de l'Esprit (100%) : Vigueur 2 (monte les PV jusqu'à 17).

Trolls des Cavernes

La seule sorte de trolls natifs de Dorastor est le troll des cavernes. Ces êtres marqués par le Chaos sont rares. Ils ont encore plus de mutations que d'habitude à cause des puissantes forces de Dorastor.

Une famille typique de trolls des cavernes est décrite ci-dessous. Ces trolls ne chassent que la nuit et sont Démoralisés par la lumière du jour.

Troll 1

Cette femelle adulte est la matriarche du groupe.

FOR 26	Déplacement : 3
CON 15	Pts de Vie : 22
TAI 29	Pts de Fatigue : 41-17=24
INT 9	Pts de Magie : 11
POU 11	
DEX 11	
APP 5	

Jambe droite	3/8
Jambe gauche	3/8
Abdomen	7/8
Poitrine	7/9
Bras droit	3/6
Bras gauche	3/6
Tête	7/8

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Gourdin	4	86	2d8+2d6	62	16
Griffe	7	58	1d6+2d6	-	-
Lancer rocher	3	69	1d4+2d3	-	-

Capacité Spéciale : ce troll des cavernes, ainsi que toute sa famille, a obtenu la remarquable capacité suivante : quand ils sont frappés et prennent des dégâts, leurs attaquants endurent aussi des dégâts. Ils perdent 1d8 PV sans tenir compte de l'armure et des défenses magiques. Comme tous les trolls des cavernes, ils régénèrent leurs dommages au rythme d'1 point par localisation et par round.

Ces trolls portent des peaux de bêtes non tannées par dessus leurs zones vitales. Périodiquement, les peaux pourrissent et ils doivent s'en procurer de nouvelles, mais ça ne leur apporte aucune armure supplémentaire sur les seules parties du corps auxquelles ils font attention (les dégâts causés à leurs membres ont peu de chances de les tuer avant qu'ils ne se régénèrent).

Troll 2

Ce mâle adulte est le patriarche du groupe.

FOR 23	Déplacement : 3
CON 17	Pts de Vie : 20
TAI 23	Pts de Fatigue : 40-13=27
INT 6	Pts de Magie : 10
POU 10	
DEX 7	
APP 6	

Jambe droite	3/7
Jambe gauche	3/7
Abdomen	7/7
Poitrine	7/8
Bras droit	3/5
Bras gauche	3/5
Tête	7/7

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Gourdin	5	75	2d8+2d6	50	16
Griffe	8	81	1d6+2d6	-	-
Lancer rocher	4	52	1d4+2d3	-	-

Capacité Spéciale : voir ci-dessus.

Troll 3

Ce mâle adulte est le frère du patriarche.

FOR 20	Déplacement : 3
CON 14	Pts de Vie : 22
TAI 25	Pts de Fatigue : 41-17=24
INT 7	Pts de Magie : 11
POU 6	
DEX 8	
APP 4	

Jambe droite	3/7
Jambe gauche	3/7
Abdomen	7/7
Poitrine	7/8
Bras droit	3/5
Bras gauche	3/5
Tête	7/7

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Gourdin	6	98	2d8+2d6	66	16
Griffe	9	55	1d6+2d6	-	-
Lancer rocher	4	41	1d4+2d3	-	-

Capacité Spéciale : voir ci-dessus.

Troll 4

Ce mâle immature est le premier de la portée.

FOR 12	Déplacement : 3
CON 14	Pts de Vie : 15
TAI 16	Pts de Fatigue : 26-6=20
INT 6	Pts de Magie : 10
POU 5	
DEX 11	
APP 2	

Jambe droite	3/5
Jambe gauche	3/5
Abdomen	7/7
Poitrine	7/8
Bras droit	3/5
Bras gauche	3/5
Tête	7/7

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Gourdin	6	52	2d8+2d6	28	16
Griffe	9	51	1d6+2d6	-	-
Lancer rocher	3	41	1d4+2d3	-	-

Capacité Spéciale : voir ci-dessus.

Troll 5

Ce mâle immature est le second de la portée.

FOR 8	Déplacement : 3
CON 11	Pts de Vie : 15
TAI 18	Pts de Fatigue : 19-6=13
INT 10	Pts de Magie : 10
POU 9	
DEX 10	
APP 5	

Jambe droite	3/5
Jambe gauche	3/5
Abdomen	7/5
Poitrine	7/6
Bras droit	3/4
Bras gauche	3/4
Tête	7/5

Armes	RA	A%	Dégâts	P%	Pts
Gourdin	6	57	1d8+1d4	50	10
Griffe	9	50	1d6+1d4	-	-
Lancer rocher	3	40	1d4+1d2	-	-

Capacité Spéciale : voir ci-dessus.

Vampires

On rencontre plus souvent les vampires aux frontières de Dorastor. De nuit, ils volent dans et hors de Dorastor, cherchant des proies. Ils peuvent être accompagnés de zombies, de squelettes ou de goules. Les vampires de Dorastor sont souvent associés à la Tour de Plomb, bien qu'on les soupçonnent également de trouver refuge dans les ruines mostali abandonnées sous la chaine du Bois-de-Pierre. Beaucoup de vampires vénèrent le dieu du Chaos Vivamort, et peuvent donc être plus puissants en magie que ces exemples.

Vampire 1

Il s'agit d'un ancien homme-scorpion.

FOR 42	Déplacement : 5
CON 32	Pts de Vie : 25
TAI 18	Pts de Fatigue : 74
INT 8	Pts de Magie : 18
DEX 17	
APP 13	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Patte droite 1	01	01	3/5
Patte droite 2	02	02	3/5
Patte droite 3	03-04	03	3/5
Patte gauche 1	05	04	3/5
Patte gauche 2	06	05	3/5
Patte gauche 3	07-08	06	3/5
Dard	09-10	07	3/9
Thorax	11-12	08-10	3/9
Poitrine	13-14	11-15	3/10
Bras droit	15-16	16-17	3/7
Bras gauche	17-18	18-19	3/7
Tête	19-20	20	3/9

Armes	RA	A%	Dégâts
Toucher	6	82	1d4+3d6+ draine PM
Aiguillon	6	94	1d6+3d6+ draine PM+venin VIR 16
Morsure	6	71	3d6+ draine PF

Magie Divine (102%) : Carapace 2, Croissance de Jambes, Adoration (Bagog).

Notes : ce vampire particulier était autrefois le chaman de sa tribu. Tout ceci est terminé depuis qu'il est vampire, car il a dû détruire son Esprit Intérieur pour y arriver.

Vampire 2

C'est un ancien broo.

FOR 32	Déplacement : 3
CON 34	Pts de Vie : 20
TAI 18	Pts de Fatigue : 66
INT 10	Pts de Magie : 19
DEX 12	
APP 6	

Jambe droite	0/7
Jambe gauche	0/7
Abdomen	0/7
Poitrine	0/8
Bras droit	0/5
Bras gauche	0/5
Tête	0/7

Armes	RA	A%	Dégâts
Toucher	6	82	1d4+2d6+draine PM
Coup de tête	6	94	1d6+2d6+draine PM
Morsure	6	71	1d4+2d3+draine PF

Notes : ce broo est une brute insensée. Les autres vampires essaient de le garder sous leur contrôle quand ce n'est pas le moment du combat. Féroce comme il est, il ne devrait pas vivre longtemps. Seules ses capacités vampiriques l'ont sauvé jusqu'à présent.

Vampire 3

Il s'agit d'un ancien humain.

FOR 28	Déplacement : 5
CON 26	Pts de Vie : 19
TAI 13	Pts de Fatigue : 54
INT 14	Pts de Magie : 22
DEX 11	
APP 16	

Jambe droite	0/7
Jambe gauche	0/7
Abdomen	0/7
Poitrine	0/8
Bras droit	0/5
Bras gauche	0/5
Tête	0/7

Armes	RA	A%	Dégâts	P%	Pts
Epée lourde	6	97	2d8+2d6	82	12
Toucher	8	76	1d4+2d6+draine PM	-	-
Morsure	8	55	1d4+2d3+draine PF	-	-

Notes : le rôle de ce vampire est de tuer quiconque résiste à l'attaque de groupe des vampires. Pour l'aider, il porte une impressionnante épée à 2M. S'il se transforme en brouillard, il devra laisser tomber son épée. Il ne peut pas utiliser son toucher en même temps que son épée.

Vomieuvres

Comme tout ce qui existe en Dorastor, les vomieuvres sont affectés par d'extraordinaires corruptions et mutations dûes au Chaos. La politique de Ralzakark est de détruire tout vomieuvre qu'il ne contrôle pas d'une façon ou d'une autre. Ses troupes ont l'ordre de chasser et de tuer ces bêtes si elles en rencontrent. Le résultat est que seuls les vomieuvres les plus astucieux et les plus redoutables sont susceptibles d'être rencontrés par les voyageurs.

Le Vomieuvre-Scorpion

Ce vomieuvre est bien connu et redouté en Dorastor. Il possède, à la place des tentacules, des queues de scorpions avec leur aiguillon. Il possède toujours la capacité d'émettre un gaz empoisonné et de se régénérer. Cependant, les aiguillons ne peuvent pas saisir une proie ou la l'étouffer. Notez l'armure supplémentaire des aiguillons à cause de leur chitine extérieure.

FOR 27	Déplacement : 3
CON 16	Pts de Vie : 21
TAI 25	Pts de Fatigue : 43
INT 2	Pts de Magie : 14
POU 14	
DEX 16	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-02	01	4/7
Jambe gauche	03-04	02	4/7
Abdomen	05	03-04	4/7
Poitrine	06	05-07	4/9
Bras droit	07-08	08	4/6
Bras gauche	09-10	09	4/6
Dard 1	11	10	8/6
Dard 2	12	11	8/6
Dard 3	13	12	8/6
Dard 4	14	13	8/6
Dard 5	15	14	8/6
Dard 6	16	15	8/6
Dard 7	17	16	8/6
Dard 8	18	17	8/6
Tête	19-20	18-20	4/9

Armes	RA	A%	Dégâts
Aiguillon	4	82	1d6+2d6+ poison
Nuage de gaz	1	Auto	Poison VIR 16

Note : les aiguillons injectent un poison de VIR 16. Le vomieuvre attaque simultanément avec ses 8 aiguillons. Chaque aiguillon doit attaquer une cible différente.

Le Vomieuvre Intelligent

Ce vomieuvre est très intelligent. Il transporte cinq arbalètes (une pour chaque paire de tentacules, plus une pour ses deux bras) et attaque en embuscade. Sa technique normale est de trouver une bonne cachette, puis de bien se camoufler. Quand une proie passe à proximité, il ouvre le feu. Il est si fort qu'il peut recharger ses arbalètes en seulement 2 rounds au lieu de 5. Il se bat avec ces armes jusqu'à ce qu'il soit engagé au corps-à-corps avec au moins 3 adversaires. Il s'est recouvert le corps de diverses pièces d'armure récupérées sur ses victimes.

FOR 30	Déplacement : 3
CON 18	Pts de Vie : 23
TAI 28	Pts de Fatigue : 48-30=18
INT 11	Pts de Magie : 16
POU 16	
DEX 11	

Localisation	*Mêlée*	*Missile*	*Points*
Jambe droite	01-02	01	10/7
Jambe gauche	03-04	02	10/7
Abdomen	05	03-04	12/7
Poitrine	06	05-07	12/9
Bras droit	07-08	08	12/6
Bras gauche	09-10	09	12/6
Tentacule 1	11	10	4/6
Tentacule 2	12	11	4/6
Tentacule 3	13	12	4/6
Tentacule 4	14	13	4/6
Tentacule 5	15	14	4/6
Tentacule 6	16	15	4/6
Tentacule 7	17	16	4/6
Tentacule 8	18	17	4/6
Tête	19-20	18-20	4/9

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Tentacule	6	55	3d6
Constriction	1	Auto	3d6
Nuage de gaz	1	Auto	Poison VIR 18
Arbalète	3	91	3d6+1

Note : attaque avec ses 5 arbalètes à la fois, tous les 2 rounds.

Spectres

Nombre de ces esprits sont les fantômes des trolls, broos et humains tués pendant les Guerrés de Gbaji.

Spectre 1

CON 53	PM : 19
INT 12	Attaque la FOR

Spectre 2

CON 47	PM : 17
INT 12	Attaque la CON

Spectre 3

CON 41	PM : 18
INT 14	Attaque l'INT

Spectre 4

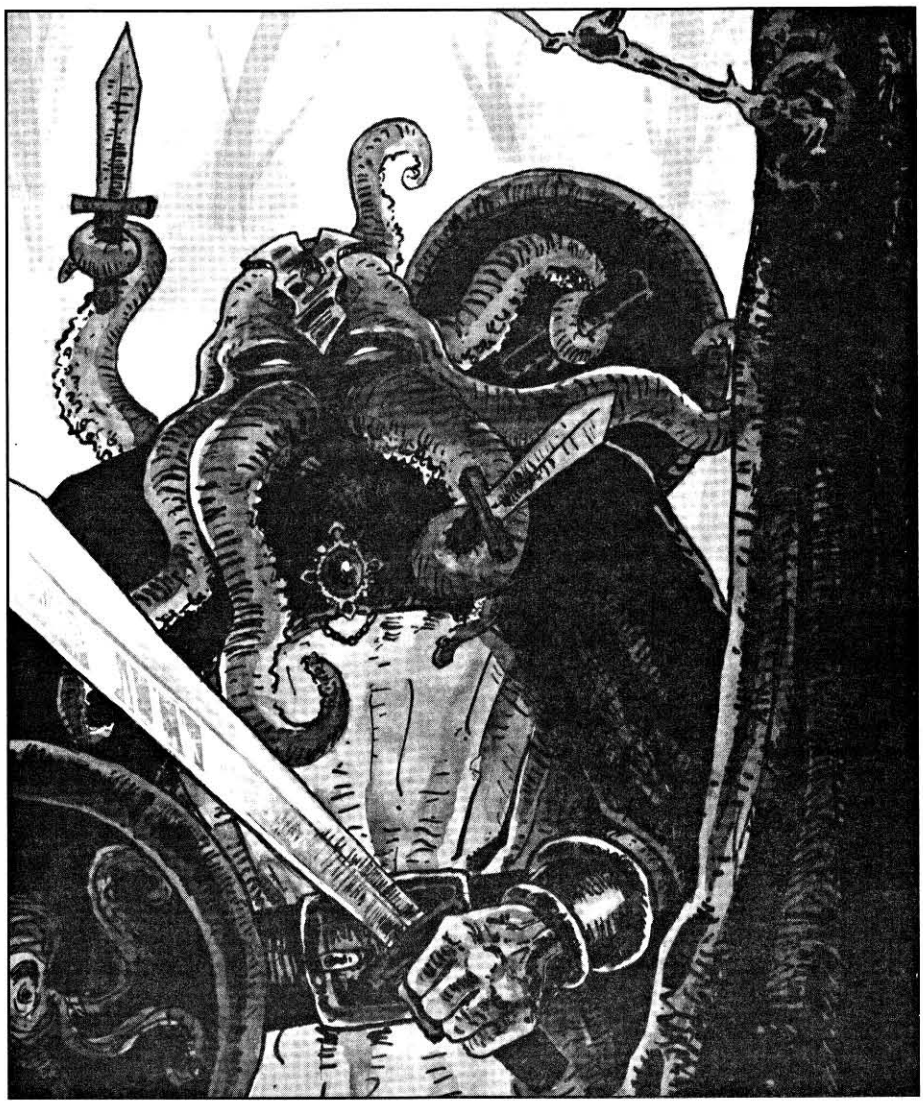
CON 35	PM : 16
INT 10	Attaque la FOR

Spectre 5

CON 29	PM : 15
INT 14	Attaque la CON

Spectre 6

CON 23	PM : 22
INT 13	Attaque l'INT



Zombies

Les zombies sont courants dans certaines régions de Dorastor et sont probablement associés à la fameuse cité zombie de Jamais-Mort au sud des Bois d'Enfer.

Les zombies de Dorastor ne semblent pas intelligents, mais paraissent répondre instinctivement à certaines réminiscences de leurs anciennes vies. S'ils sont attaqués, ils réagiront de même, bien qu'ils ne soient pas agressifs. Certains zombies, toutefois, sont les restes de pillards, de criminels ou de soldats. Dans la mort, ces zombies conservent l'instinct de patrouiller et d'attaquer les intrus.

Les caractéristique ci-dessous sont celles d'un groupe typique de zombies agressifs rencontré n'importe où en Dorastor.

Tous sont montés. Notez que ce groupe est un mélange d'horreurs morts-vivantes, même si les zombies y prédominent.

Zombie 1

Il s'agit du chef zombie et il porte une armure de plaques en fer.

FOR 26	Déplacement : 2
CON 23	Pts de Vie : 20
TAI 16	Pts de Magie : 16
INT 7	
DEX 8	
APP 2	

Jambe droite	10/7
Jambe gauche	10/7
Abdomen	10/7
Poitrine	10/8
Bras droit	10/5
Bras gauche	10/5
Tête	10/7

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Epée bâtarde MD	7	40	1d10+1+2d6	20	12
Epée bâtarde MG	10	40	1d10+1+2d6	20	12
Lance montée	4	40	1d10+1+4d6	-	10

Notes : ce zombie porte une armure de plaques en fer. Le fer a été affecté par la même malédiction qui afflige Jamais-Mort et est, en fait, un fer «zombie». Cette armure

semble extrêmement vieille et rouillée, et elle tombera en morceau si elle est retirée du corps du zombie. Elle possède moins de points d'armure que la normale.

Cheval de Guerre Zombie

Déplacement : 9 Pts de Vie : 31
Pts de Magie : 15

Patte arrière droite	6/8
Patte arrière gauche	6/8
Arrière train	6/13
Poitrail	6/13
Patte avant droite	6/8
Patte avant gauche	6/8
Tête	6/11

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Ruade	7	45	1d6+4d6
Cabrage	7	45	2d6+4d6
Morsure	7	45	1d10
Piétiner	4	40	8d6

Zombie 2

Ce guerrier squelette porte une armure d'anneaux.

FOR 13 Déplacement : 3
TAI 12 Pts de Magie : 18
DEX 12

Jambe droite	5/1
Jambe gauche	5/1
Abdomen	5/1
Poitrine	5/1
Bras droit	5/1
Bras gauche	5/1
Tête	5/1

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Masse MD	7	60	1d10+1d4	60	12
Masse MG	10	60	1d10+1d4	60	12
Lance montée	4	60	1d10+1+4d6	-	10

Cheval de Guerre Squelette

Déplacement : 10 Pts de Magie : 11

Patte arrière droite	4/3
Patte arrière gauche	4/3
Arrière train	4/3
Poitrail	4/3
Patte avant droite	4/3
Patte avant gauche	4/3
Tête	4/3

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Ruade	6	75	1d6+3d6
Cabrage	6	75	2d6+3d6
Morsure	6	75	1d10
Piétiner	6	75	6d6

Zombie 3

Ce guerrier squelette porte une cotte de mailles.

FOR 18 Déplacement : 3
TAI 15 Pts de Magie : 19
DEX 16

Jambe droite	7/1
Jambe gauche	7/1
Abdomen	7/1
Poitrine	7/1
Bras droit	7/1
Bras gauche	7/1
Tête	7/1

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Lance	7	80	1d10+1+1d6	80	10
Lance montée	3	80	1d10+1+4d6	-	10

Cheval de Guerre Zombie

Déplacement : 9 Pts de Vie : 30
Pts de Magie : 16

Patte arrière droite	4/8
Patte arrière gauche	4/8
Arrière train	4/12
Poitrail	4/12
Patte avant droite	4/8
Patte avant gauche	4/8
Tête	4/10

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Ruade	7	50	1d6+4d6
Cabrage	7	50	2d6+4d6
Morsure	7	50	1d10
Piétiner	7	75	8d6

Zombie 4

Ce guerrier zombie porte une armure de lamelles de fer.

FOR 23 Déplacement : 2
CON 20 Pts de Vie : 18
TAI 16 Pts de Magie : 16
INT 6
DEX 12
APP 5

Jambe droite	8/6
Jambe gauche	8/6
Abdomen	8/6
Poitrine	8/8
Bras droit	8/5
Bras gauche	8/5
Tête	8/6

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Hache MD	5	60	1d8+2+1d6	30	8
Hache MG	8	60	1d8+2+1d6	30	12
Lance montée	3	60	1d10+1+4d6	-	10

Notes : ce zombie porte une armure de plaques en fer. Le fer a été affecté par la même malédiction qui afflige Jamais-Mort et est, en fait, un fer «zombie». Cette armure semble extrêmement vieille et rouillée, et elle tombera en morceau si elle est retirée du corps du zombie. Elle possède moins de points d'armure que la normale.

Cheval de Guerre Momifié

Déplacement : 9 Pts de Vie : 34

Patte arrière droite	4/9
Patte arrière gauche	4/9
Arrière train	4/14
Poitrail	4/14
Patte avant droite	4/9
Patte avant gauche	4/9
Tête	4/12

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Ruade	7	95	1d6+5d6
Cabrage	7	50	2d6+5d6
Morsure	7	75	1d10
Piétiner	7	75	8d6

Zombie Cinq

Ce guerrier zombie porte une armure d'anneaux.

FOR 23 Déplacement : 2
CON 27 Pts de Vie : 20
TAI 12 Pts de Magie : 16
INT 9
DEX 10
APP 4

Jambe droite	5/7
Jambe gauche	5/7
Abdomen	5/7
Poitrine	5/8
Bras droit	5/5
Bras gauche	5/5
Tête	5/7

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Rapière MD	7	50	1d6+1+1d6	50	8
Rapière MG	10	50	1d6+1+1d6	50	8
Lance montée	3	50	1d10+1+4d6	-	10

Cheval de Guerre Goule

Déplacement : 10 Pts de Vie : 29
Pts de Magie : 15

Patte arrière droite	4/8
Patte arrière gauche	4/8
Arrière train	4/12
Poitrail	4/12
Patte avant droite	4/8
Patte avant gauche	4/8
Tête	4/10

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Ruade	7	95	1d6+5d6
Cabrage	7	50	2d6+5d6
Morsure	7	75	1d10
Piétiner	7	75	8d6
Hurlement	6	Auto	Démoralisation

Notes : la morsure de ce cheval injecte un venin du même type qu'une goule (VIR 15). De plus, il hurle comme une goule.

Zombie Six

C'est le fantôme d'un chaman chaotique et il conserve son Esprit Intérieur. Il lance ses sorts pour aider les zombies et les squelettes du groupe.

INT 15	Pts de Magie : 20
POU 20	+ 33 Esprit Eveillé = 53 au total

Magie de l'Esprit (100%) : Vivelame 5, Extinction 2, Soins 3, Mur de Lumière (4), Daredard ; (connus par l'Esprit Intérieur) Confusion (2), Laminer 5, Mur de Ténèbres (2), Dissipation de la Magie 2, Disruption, Réparation 2.

Esprits : Esprit Intérieur (INT 14, POU 33) ; détient une Ombre (attaque le POU, CON 33, PM 19).

Autres Créatures Chaotiques

Sur ce résultat, choisissez quelques intéressantes créatures de votre invention. Voir p. 32pour des suggestions.

Rencontres Spéciales

Guide des Rencontres Spéciales

Les rencontres spéciales sont les plus courantes dans les endroits suivants, mais peuvent être trouvées là où vous le souhaitez.

Sites Préférés des Rencontres Spéciales

Marécage des Cendres : l'Homme de Cendres, Pierre Visqueuse.

Plateau du Démon : Cacodémon.

Dokat : Dokat.

Sanctuaire de Dorasta : Lyo le Dingue.

Val Putride : Infernaux +, Chose.

Sol Fantôme : Babool, Sultan Fou, Skanth & Skath.

Bois d'Enfer : Hurleur, Jack l'Affamé, Marcheur Ecailleux, Yeachi.

Route Commerciale, Bois du Buisson Empoisonné, Bois d'Enfer, Sol Pourri, Val Putride : Ralzakark.

Sol Pourri : Troupeau du Chaos.

Bois de l'Araignée : Adull le Réducteur de Têtes, la Dernière Maîtresse.

Adull le Réducteur de Têtes

Adull le Réducteur de Têtes est un broo si dégoûtant qu'il a été expulsé par le temple de Thanatar. Le temple de Thanatar est si odieux que même les êtres du Chaos le dédaignent. Cela veut dire qu'Adull doit être effectivement repoussant.

Le style normal d'interaction sociale d'Adull est l'embuscade. Il essaie de mettre les prêtres, les seigneurs, les sorciers et les chamans hors d'état de nuire, mais il tue tous les autres de ses propres mains. La seule façon d'avoir une conversation intelligente avec Adull est de lui tomber dessus afin qu'il se retrouve en position de négocier plutôt que de se battre.

Adull n'a pas peur du nombre. Il opère seul et garde cette habitude dans chaque combat. Il ne doit manger rien d'autre que des êtres intelligents pour respecter un interdit de Thanatar. Il est donc toujours en chasse.

Adull a la capacité spéciale de réduire ses têtes et de les cacher sur sa personne, elles ne peuvent donc pas être attaquées. Son esprit allié est désincarné et Adull l'envoie souvent engager ses ennemis en combat spirituel pour réduire leurs PM.

Au combat, il porte un heaume de plaques et des morceaux d'anneaux et de chaînes sur les membres. Seul le heaume est en fer, de même que ses épées courtes. Ses sorts Protection 4 et Bouclier 8 augmentent sa protection de 20 points (inclus dans les caractéristiques suivantes).

FOR 14	Déplacement : 4
CON 27	Pts de Vie : 22
TAI 16	Pts de Fatigue : 31-20=11
INT 18	Pts de Magie : 18
POU 18	+29 esprit = 47 au total
DEX 21	Esquive 184
APP 15	

Jambe droite	36/8
Jambe gauche	36/8
Abdomen	38/8
Poitrine	39/9
Bras droit	36/6
Bras gauche	36/6
Tête	46/8

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*Pts*
Epée courte MD	4	188	1d6+1+1d4	15
Epée courte MG	7	188	1d6+1+1d4	15
Garrot	5	213	1d4	-
Epée lourde	3	188	2d8+1d4	12
Coup de tête	5	188	1d6+1d4	-

Magie de l'Esprit (92%) : Vivelame 4, Démoralisation (2), Dissipation de la Magie 2, Mortelame 4, Ralentissement 4 ; (connus par l'Esprit Allié) Détecter Vierge 3, Soins 6, Protection 4.

Magie Divine (102%) : Consumer l'Esprit, Créer Tête, Extension 3, Bouclier 8, Sauvegarde 6.

Compétences : Grimper 85, Inventer 95, Se Cacher 105, Sauter 90, Ecouter 110, Eloquence 105, Chercher 105, Réduire Tête 75, Déplacement Silencieux 105, Pister 95, Faire Piège 105.

Langages (Parler/Ecrit) : Broo de Dorasta 120/-, Langue Sombre 125/90.

Traits du Chaos Positifs : Régénère 1 point par round. CON+10. Semble être un élément du terrain sauf quand il lance un sort, se déplace ou attaque. Peau 10 points. Souffle de feu (3d6) 1d6 fois par jour à 3 mètres de distance. Les armes ne causent aucun dégât à moins que la localisation ne soit réduite à 0 ou moins en un seul coup (quand la régénération est interrompue).

Traits du Chaos Négatifs : ne peut pas parer.

Dons : Garrot +10%, Ecouter +10%, Connaissance +10%.

Interdits : favori de Thanatar, ne peut manger que des créatures intelligentes, ne peut pas utiliser de pièces frappées.

Esprit : Esprit Allié (désincarné) INT 13, POU 29.

Têtes : réduites de façon à ce qu'elles ne puissent pas être touchées en combat. Les sorts suivis d'un astérisque peuvent être réutilisés par Adull.

Sorcier broo POU 22
- *Sorcellerie* : Résistance aux Dégâts 46, Diminuer TAI 78, Augmenter FOR 33, Vampiriser POU 67.
- *Compétences* : Intensité 57, Durée 54, Portée 70, Multisort 81.

Epée d'Humakt POU 18
- *Magie de l'Esprit* : Vivelame 4, Disruption, Soins 6, Parade 4, Protection 4.
- *Magie Divine* : Détecter la Vérité, Divination 5, Extension 3 *, Amputer l'Esprit *, Bouclier 8 *.
- *Compétences* : Premiers Soins 65, Parole de l'Epée 55, Epée 2M 90/90, Epée Courte 90/90, Chercher 90.

Prêtre des Sept Mères POU 18
- *Magie de l'Esprit* : Soins 6, Invisibilité (3), Mobilité, Miroir 4, Ralentissement 1.
- *Magie Divine* : Commander Lune, Désincarnation, Folie *, Attaque Mentale 2 *, Invoquer Lune.
- *Compétences* : Nouveau Pélorien 50.

Seigneur de la Mort de Zorak Zoran POU 18
- *Magie de l'Esprit* : Laminer 4, Mur de Ténèbres (2), Disruption, Soins 6.
- *Magie Divine* : Commander Salamandre 3 *, Commander Ombre 3 *, Invoquer Salamadre *, Invoquer Ombre *.

Note : Salamandre de 4m et Ombre de 4m liés par des enchantements.

Seigneur de la Mort de Zorak Zoran POU 18
- *Magie de l'Esprit* : Laminer 5, Mur de Ténèbres (2), Disruption, Soins 6.
- *Magie Divine* : Absorption 4, Ecraser 4 *, Blessure 2 *.

L'Homme de Cendres

Il semble humanoïde, bien que sa peau soit aussi craquelée et pleine d'ornières qu'un marais de boue séchée. Il est toujours entouré d'un nuage dense de cendres flottantes. Il est aveugle, avec des cratères à la place des yeux. Il possède un Sens de la Terre très développé, et peut sentir les vibrations, le mouvement, et la présence d'autres personnes à terre jusqu'à une distance de 1 km. Il ne souffre donc d'aucun handicap jusqu'à cette distance. Il ne mange pas, ne respire pas et est immunisé contre les

maladies et la plupart des poisons (seuls les poisons minéraux peuvent l'affecter). L'Homme de Cendres n'est pas très intelligent. En dépit de cela, ses motivations sont complexes et ses actions imprévisibles. Le maître devra le jouer extrêmement curieux, naïf et initialement amical, parlant crûment mais de façon compréhensible. Il peut tomber dans la violence à n'importe quel moment. Une fois tout le monde tué, il commence à fouiller les corps, les déchirant en petis morceaux et examinant toutes les affaires. S'il est attaqué pendant ce temps, il reprendra le combat pour se défendre.

Quiconque se trouve à moins de 10 mètres de l'Homme de Cendres endure 8 points de dégâts à la poitrine à chaque round de mêlée par l'inhalation de la poussière alkali à moins qu'il ne retienne sa respiration (utilisez les règles de la noyade). Si l'Homme de Cendres dépense 1 point de POU, il peut augmenter le rayon du nuage à 100 mètres. Pendant les Vents d'Humakt, le nuage de cendres se trouve n'importe où au sud-est de la Plaine de Cendres.

Les Orlanthi et autres adorateurs de la tempête peuvent utiliser la magie du vent ou des Sylphes pour déplacer le nuage de cendres. Pour chaque tranche de 10 points de FOR du vent (ou de la Sylphe), la taille du nuage de cendres est réduite de 10 mètres pour un minimum de 10 mètres de rayon. Donc, un vent d'une FOR de 50 peut réduire un nuage de 100 mètres de rayon à seulement 50 mètres. Si le nuage de l'Homme de Cendres commence à 10 mètres de rayon, chaque tranche de 10 points de FOR du vent le réduit de 1 mètre, jusqu'à un minimum de 1 mètre.

FOR 21	Déplacement : 3
CON 21	Pts de Vie : 21
TAI 21	Pts de Fatigue : 42
INT 7	Pts de Magie : 64
POU 32	
DEX 21	
APP 6	

Jambe droite	11/7
Jambe gauche	11/7
Abdomen	11/7
Poitrine	11/9
Bras droit	11/6
Bras gauche	11/6
Tête	11/7

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Poing D	4	175	1d6+2d6
Poing G	4	255	1d6+2d6
Nuage de cendres	1	Auto	8 pts à la poitrine

Compétences : Grimper 155, Inventer 85, Sauter 185, Evaluer 95, Se Cacher 95, Ecouter 250, Sens de la Terre/Scruter 95, Sens de la Terre/Chercher 185, Déplacement Silencieux 105, Pister 195.

Langages (Parler seulement) : Aldryami 25, broo de Dorasta 20, Dorastien 27, Commerce 22.

Défenses Physiques : les armes de jet sont peu efficaces contre l'Homme de Cendres. Le nuage de cendres agit comme une armure de 4 points pour chaque mètre que doit franchir la flèche pour atteindre l'Homme de Cendres.

Le nuage de cendres s'infiltre dans les yeux. Quiconque est en combat et ne possède pas Sens Sombre ou Sens de la Terre doit soustraire 75% à toutes ses compétences de combat.

Défenses Magiques : quand l'Homme de Cendres est proche de la Plaine de Cendres, ou pendant les vents d'Humakt, toute la magie lancée sur l'Homme de Cendres est absorbée, comme s'il portait sur lui un sort Absorbtion d'une force infinie. Ceci est valable pour tous les sorts.

N'importe quel gnome qui touche l'Homme de Cendres est instantanément absorbé (avant qu'il ne cause le moindre dommage). Il ajoute ses points de magie à ceux de l'Homme de Cendres et augmente son POU de 1.

L'Homme de Cendres peut s'aider lui-même en diminuant volontairement le rayon de son nuage de cendres à 1m. Ce rayon réduit persiste pendant une journée. Cela lui permet de soigner toutes ses blessures, purger tous les poisons, expulser n'importe quel esprit de possession (manifeste ou non) et annuler tous les sorts en action. Cet état permet aussi à l'Homme de Cendres d'augmenter ses PM jusqu'à deux fois son POU. Il peut le faire à répétition. Cette guérison est un acte instinctif et le corps de l'Homme de Cendres peut le faire même s'il est inconscient ou possédé. Cela se passe à l'option du meneur de jeu, au meilleur moment pour l'Homme de Cendres.

Babool

Cet être chaman illuminé ressemblant à un singe est d'origine inconnue. Babool invoque les fantômes des anciens citoyens de Dorastor et les obligent à posséder les corps de peaux-grises. Ces fantômes reconnaissants servent Babool en échange d'un corps à habiter. Ils ne redoutent pas le combat ou la mort, car ils comptent sur Babool pour leur donner de nouveaux corps. Il est toujours accompagné par une bande de 3d6 peaux-grises possédés.

Les fantômes étaient autrefois des humains, et préfèrent donc des corps humains. Les peaux-grises sont ce qui existe de plus approchant en Dorastor. Tout groupe d'aventuriers humains attirera leur attention. Babool essaiera de les capturer vivants pour les utiliser pour ses fantômes. Le commerce des esclaves l'intéresse énormément, une opportunité commerciale possible pour les personnages joueurs. Le Bouclier 4 de son cristal du Chaos est activé en permanence (inclu dans les caractéristiques suivantes).

FOR 12	Déplacement : 5
CON 17	Pts de Vie : 12
TAI 6	Pts de Fatigue : 31-2=29
INT 15	Pts de Magie : 46+190 Esprit Intérieur
POU 46	+169 Esprits+65 Cristaux
DEX 20	= 470 au total
APP 21	Esquive : 80

Localisation	*Mêlée*	*Missile*	*Points*
Jambe droite	01-03	01-02	9/3
Jambe gauche	04-06	03-04	9/3
Abdomen	07-09	05-07	9/4
Poitrine	10	08-13	9/5
Bras droit	11-14	14-16	9/4
Bras gauche	15-18	17-19	9/4
Tête	19-20	20	9/4

Armes	*P%*	*Dégâts*	*Pts*
Ecu D	100	-	16
Ecu G	100	-	16
Bâton de Disruption	-	1d10	-
Cristal de folie	-	spécial	-

Magie de l'Esprit (274%) : (tous sont connus par Babool, son Esprit Intérieur, ou un Esprit d'Intelligence) : Confusion (2), Lier Fantôme, Lier Esprit d'Intelligence, Lier Esprit de Pouvoir, Lier Spectre, Coordination 2, Contre Magie 12, Mur de Ténèbres (2), Démoralisation (2), Détecter Enchantement de Lien, Détecter Ennemis, Détecter Vie, Détecter Magie, Détecter Mort-Vivant, Dissipation de la Magie 12, Disruption, Mortelame 4, Extinction 2, Longue Vue, Glue 11, Soins 8, Invisibilité (3), Lumière, Mur de Lumière (4), Mobilité 1, Protection 4, Réparation 2, Miroir 4, Ralentissement 1, Force 2, Vigueur 4.

Compétences : Grimper 100, Dissimuler 100, Inventer 100, Esquiver 80, Se Cacher 100, Sauter 100, Ecouter 100, Eloquence 100, Chercher 100, Passe-Passe 100, Déplacement Silencieux 100, Pister 100.

Langages (Parler seulement) : Broo de Dorasta 25, Nouveau Pélorien 54, Langue des Marchands 57.

Esprits : Esprit Intérieur (INT 12, POU 190 ; utilise normalement 176 points pour retenir les esprits de Babool).

Sept Esprits d'Intelligence dans l'Esprit Intérieur (Tous avec un POU vampirisé à 1) :
INT 9 INT 12 INT 17 INT 5 INT 16 INT 17 INT 12 Total d'INT disponible : 88

Sept Esprits de Pouvoir dans l'Esprit Intérieur :
POU 23 POU 21 POU 17 POU 29 POU 19 POU 39 POU 21 Total de PM disponible : 169

Cinq spectres d'attaque détenus dans un collier magique (voir ci-dessous) :

Spectre 1	INT 8	PM 36	affecte l'INT
Spectre 2	INT 9	PM 29	affecte la CON
Spectre 3	INT 12	PM 25	affecte la FOR
Spectre 4	INT 6	PM 33	affecte le POU
Spectre 5	INT 7	PM 35	affecte l'INT

Cristaux Magiques : sept cristaux de stockage de PM (12, 13, 14, 8, 7, 5 et 6).

Cristal du Chaos (POU 4) dans une baguette qui lance un sort spécial de Disruption occasionnant 1d10 points de dégâts. Il requiert une dépense de 4 PM à chaque utilisation, et doit être harmonisé à l'utilisateur.

Cristal du Chaos (POU 24, actuellement) qui confère à son utilisateur un Bouclier permanent de 1 point pour chaque tranche de 5 points de POU qu'il possède. Il peut lancer Folie pour 1 point de POU (du cristal). Si le POU du cristal

augmente, il s'oppose au POU de son propriétaire. S'il l'emporte, il brise le lien. (Le cristal est actuellement harmonisé à l'Esprit Intérieur de Babool, mais le Bouclier affecte son corps, comme c'est également celui de son Esprit Intérieur).

Cinq spectres liés (5 dents d'un collier autour du cou), ils sont décrit au dessus.

Traits du Chaos Positifs : dans la mort, Babool et son Esprit Intérieur deviendront un énorme spectre (CON 236, INT 27, PM 236, affecte n'importe quelle caractéristique qui semble appropriée envers les circonstances de la mort de Babool). Une vision de Babool lui a révélé ce don spécial de l'Homme Mauvais. Il le fait connaître à tout le monde, ce qui fait que personne n'ose le tuer. Si les PJs parlent avec des êtres du Chaos qui ont entendu parler de Babool, ils seront susceptibles de révéler cette information pour empêcher les PJs de tuer Babool. Personne ne souhaite voir un tel spectre vagabonder en Dorastor et chercher à se venger, toujours accompagné de ses alliés peaux-grises.

Traits du Chaos Négatifs : ne peut pas physiquement attaquer.

Peaux-Grises de Babool

Chacun porte une armure d'écailles et un fouet.

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Fouet	3	85	1d4+ entrave
Arme naturelle	8	75	varie

Note : les peaux-grises attaquent d'abord avec leur fouet, puis avec leurs armes naturelles pendant le même round. Leurs PM peuvent sembler élevés, mais rappelez-vous qu'ils sont possédés. Leurs traits chaotiques sont décrits à part, pour plus de facilité pour le meneur de jeu.

Peau Grise 1

Déplacement : 3	Pts de Magie : 13
Pts de Vie : 11	Griffe : 1d6

Jambe droite	6/4
Jambe gauche	6/4
Abdomen	6/4
Poitrine	6/5
Bras droit	6/3
Bras gauche	6/3
Tête	6/4

Trait du Chaos : Explose à sa mort occasionnant 3d6 de dégâts.

Peau Grise 2

Déplacement : 12	Pts de Magie : 18
Pts de Vie : 14	Griffe : 1d6

Jambe droite	6/5
Jambe gauche	6/5
Abdomen	6/5
Poitrine	6/6
Bras droit	6/4
Bras gauche	6/4
Aile	6/4
Tête	6/5

Trait du Chaos : Vitesse 12

Peau Grise 3

Déplacement : 3	Pts de Magie : 17
Pts de Vie : 13	Griffe : 1d6+1d4

Jambe droite	6/5
Jambe gauche	6/5
Carapace	14/9
Bras droit	6/4
Bras gauche	6/4
Tête	6/5

Trait du Chaos : Carapace de tortue (ref. caractéristiques).

Peau Grise 4

Déplacement : 3	Pts de Magie : 21
Pts de Vie : 15	Poing x2 : 2d4 chacun

Jambe droite	6/5
Jambe gauche	6/5
Abdomen	6/5
Poitrine	6/6
Bras droit	6/2
Bras central	6/2
Bras gauche	6/2
Tête	6/5

Trait du Chaos : 3 bras (ref. caractéristiques). Un bras se sert du fouet, les deux autres frappent sans arme.

Peau Grise 5

Déplacement : 3	Pts de Magie : 21
Pts de Vie : 12	Morsure : 1d8

Jambe droite	9/4
Jambe gauche	9/4
Abdomen	9/4
Poitrine	9/5
Bras droit	9/3
Bras gauche	9/3
Tête	9/4

Trait du Chaos : peau 3 pts d'armure.

Peau Grise 6

Déplacement : 3	Pts de Magie : 15
Pts de Vie : 10	Griffe : 1d6

Jambe droite	6/4
Jambe gauche	6/4
Abdomen	6/4
Poitrine	6/5
Bras droit	6/3
Bras gauche	6/3
Tête	6/4

Trait du Chaos : absorbe tous les sorts de 1 point qui lui sont lancés.

Peau Grise 7

Déplacement : 6	Pts de Magie : 15
Pts de Vie : 13	Coup de pied : 1d6+1d4

Jambe droite	6/5
Jambe centrale	6/5
Jambe gauche	6/5
Abdomen	6/6
Poitrine	6/6
Bras droit	6/4
Bras gauche	6/4
Tête	6/5

Trait du Chaos : trois jambes (ref. caractéristiques).

Peau Grise 8

Déplacement : 3	Pts de Magie : 15
Pts de Vie : 9	Griffe : 2d6

Jambe droite	6/3
Jambe gauche	6/3
Abdomen	6/3
Poitrine	6/4
Bras	6/2
Tête	6/3

Trait du Chaos : Un seul bras (ne porte pas de fouet).

Peau Grise 9

Déplacement : 3	Pts de Magie : 18
Pts de Vie : 33	Morsure : 1d10+1d6

Jambe droite	6/11
Jambe gauche	6/11
Abdomen	6/11
Poitrine	6/14
Bras droit	6/9
Bras gauche	6/9
Tête	6/17

Trait du Chaos : +30 à la Constitution.

Peau Grise 10

Déplacement : 3	Pts de Magie : 22
Pts de Vie : 14	Morsure x2 : 1d6 chacune

Jambe droite	6/5
Jambe gauche	6/5
Abdomen	6/5
Poitrine	6/4
Bras droit	6/4
Bras gauche	6/4
Tête droite	6/5
Tête gauche	6/5

Trait du Chaos : Deux têtes (ref. caractéristiques)

Peau Grise 11

Déplacement : 3	Pts de Magie : 21
Pts de Vie : 11	Griffe x2 : 1d8 chacune

Jambe droite	6/4
Jambe gauche	6/4
Abdomen	6/4
Poitrine	6/4
Bras droit	6/4
Bras central	6/4
Bras gauche	6/4
Tête	6/4

Trait du Chaos : 3 bras (ref. caractéristiques). Un bras se sert du fouet, les deux autres frappent sans arme.

Peau Grises 12

Déplacement : 3	Pts de Magie : 16
Pts de Vie : 10	Dard : 1d8+ poison VIR 10

Jambe droite	6/1
Jambe gauche	6/1

Queue	6/2
Abdomen	6/3
Poitrine	6/4
Bras droit	6/5
Bras gauche	6/5
Tête	6/6

Trait du Chaos : Une queue avec un dard venimeux (ref. caractéristiques).

Peau Grise 13

Déplacement : 3	Pts de Magie : 17
Pts de Vie : 13	Griffe : 1d6

Jambe droite	6/5
Jambe gauche	6/4
Abdomen	6/5
Poitrine	6/8
Bras droit	6/4
Bras gauche	6/3
Tête	6/5

Trait du Chaos : Peut effectuer des bonds de 6 mètres en hauteur ou en longueur.

Peau Grise 14

Déplacement : 3	Pts de Magie : 21
Pts de Vie : 13	Coup de tête : 1d8

Jambe droite	6/4
Jambe gauche	6/5
Abdomen	6/5
Poitrine	6/6
Bras droit	6/3
Bras gauche	6/4
Tête	6/5

Trait du Chaos : Porte des cornes comme un broo.

Peau Grise 15

Déplacement : 3	Pts de Magie : 15
Pts de Vie : 14	Griffe : 1d6

Jambe droite	6/4
Jambe gauche	6/6
Abdomen	6/6
Poitrine	6/5
Bras droit	6/5
Bras gauche	6/3
Tête	6/4

Trait du Chaos : Très sensible au poison. Ne résiste jamais contre une attaque avec un poison.

Peau Grise 16

Déplacement : 3	Pts de Magie : 19
Pts de Vie : 6	Morsure : 1d6+ poison VIR 6

Jambe droite	6/2
Jambe gauche	6/2
Abdomen	6/2
Poitrine	6/3
Bras droit	6/2
Bras gauche	6/2
Tête	6/2

Trait du Chaos : La morsure de ce Peau Grise est venimeuse (ref. caractéristiques).

Peau Grise 17

Déplacement : 3	Pts de Magie : 10
Pts de Vie : 13	Dard x2 : 1d6+1d4 + poison VIR 13

Jambe droite	6/5
Jambe gauche	6/5
Queue droite	6/4
Queue gauche	6/4
Abdomen	6/5
Poitrine	6/6
Bras droit	6/4
Bras gauche	6/4
Tête	6/5

Trait du Chaos : Deux queues, chacune dotée d'un dard venimeux (ref. caractéristiques).

Peau Grise 18

Déplacement : 3	Pts de Magie : 16
Pts de Vie : 16	Griffe : 1d6+1d4

Jambe droite	6/6
Jambe gauche	6/6
Abdomen	6/6
Poitrine	6/7
Bras droit	6/4
Bras gauche	6/4
Tête	6/6

Trait du Chaos : Réfléchit tous les sorts de 4 points et moins.

Cacodémon

Cacodémon se manifeste rarement sur ce plan, et avec difficulté. Il apparaît plus facilement sur le Plateau du Démon et pour une durée variable. Il peut être rencontré aux alentours. Les motivations de ses manifestations sont obscures, mais il le fait probablement par pure méchanceté, pour montrer son dédain des restrictions qui le lient au Plan des Héros. Quand il apparaît, il invoque généralement une horde d'infernaux pour l'accompagner. Il peut les garder près de lui ou les envoyer sur diverses missions pour impressionner les mortels avec ses fantaisies de puissance et de destruction.

Il se tient à plus de 9m au dessus du sol et est généralement seul. Il demande souvent un sacrifice de quelque sorte pour ne pas attaquer, mais peut tout aussi bien attaquer sur le champs. Son idée d'un sacrifice est généralement inacceptable pour ses victimes : par exemple, le bras gauche de chaque aventurier du groupe. Il peut insister pour qu'un membre du groupe lui fasse don de son membre viril, alors il laisse les voyageurs décider entre eux qui aura cette chance. Si un initié du Cacodémon ou un ogre de tout culte fait partie du groupe, le cacodémon peut exiger de cette personne un service spécial ou il peut exiger un sacrifice moins terrible qu'à la normale (le pouce gauche de tout le monde ou un seul testicule au lieu du membre tout entier).

FOR 408	Déplacement : 18/18 vol
CON 264	Pts de Vie : 163
TAI 62	Pts de Fatigue : 672
INT 15	Pts de Magie : 247
POU 247	
DEX 17	

Localisation	*Mêlée*	*Missile*	*Points*
Jambe droite	01-02	01-02	60/55
Jambe gauche	03-04	03-04	60/55
Queue	05-06	05	60/55
Abdomen	07-09	06-09	60/55
Poitrine	10	10-13	60/66
Aile droite	11-12	14-15	60/41
Aile gauche	13-14	16-17	60/41
Bras droit	15-16	18	60/41
Bras gauche	17-18	19	60/41
Tête	19-20	20	60/55

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Griffe D	5	360	10d6+70	210	30
Griffe G	5	360	10d6+70	210	30
Morsure	5	240	10d6+70	-	-
Coup de pied	8	240	20d6+70	-	-
Queue	8	300	10d8+70	180	30
Ailes	8	240	10d10+40	180	30
Souffle de feu	2	100	3d10	-	-

Le Cacodémon peut utiliser toutes ses attaques en un round.

Griffes : elles injectent un venin d'une VIR de 114. Dès que les griffes pénètrent l'armure, la victime doit résister avec sa CON contre le venin. En cas d'échec, elle endure 114 points de dégâts supplémentaires sur la zone touchée. En cas de réussite,elle subit quand même 57 points de dégâts.

Morsure : elle injecte un venin d'une VIR de 100. Elle ne prend effet que trois rounds après la morsure.

Ailes : c'est une attaque de zone, qui ne peut pas être parée. Alternativement, les ailes peuvent créer un vent d'une force de 3d6+6 à chaque round de combat.

Traits du Chaos : -40 à toutes les attaques ennemies. Réfléchit vers le lanceur les sorts jusqu'à 10 points de magie. Hideux (réussir un jet de POUx5 ou moins ou être Démoralisé). La griffe du pouce droit est en argent (valeur d'environ 5 000 L). Souffle (3d10) de feu trois fois par jour.

Troupeau du Chaos

Si vous ne possédez pas ***les Secrets Oubliés***, laissez tomber cette rencontre ou remplacez la par un monstre de votre choix.

Quand on rencontre le Troupeau du Chaos, lancez le dé approprié sur la table suivante pour connaître le nombre de monstres rencontrés.

Jet de dé	*Monstre*
1d6-1	Brindithum (jusqu'à un maximum de 4)
1d3-1	Urgan (maximum de 1)
1d3-2	Zeech (un jet inférieur à 0 est égal à 0)
1d4-1	Bastok
1d10	Gorp Rouge

Dokat

Le fantôme qui hante les ruines de Dokat porte le nom de l'endroit où il demeure. Il peut voyager n'importe où, mais seulement pour une bonne raison : chercher des colons pour reconstruire, explorer ou célébrer les ruines de Dokat.

Le fantôme de Dokat est normalement invisible, bien que présent sur le monde matériel. Il doit d'abord lancer un sort de Visibilité pour parler ou attaquer des mortels. Les chamans et les esprits alliés peuvent sentir la présence de Dokat, ce qui peut les terrifier.

Quand Dokat devient visible, il prend la forme d'une immense habitation de construction humaine (30 mètres de haut). On peut voir des fenêtres et des créneaux, mais aucun habitant.

INT 26 POU 369

Traits du Chaos : Dokat peut engager simultanément autant de personnes qu'il le souhaite en combat spirituel. Il doit diviser ses points de magie (aussi également que possible) entre toutes ses victimes. Il peut lancer n'importe quel sort de la magie de l'esprit, et jusqu'à 26 points pour un sort variable.

Infernaux

Ils apparaissent en tant que servants du Cacodémon lors de ses manifestations sur le Plateau du Démon, et y restent souvent après sa disparition. Ces esprits désincarnés ne peuvent normalement pas être tués, mais leurs corps peuvent être détruits, obligeant l'esprit à disparaître pendant une semaine complète avant qu'il ne se reforme à nouveau en gorp ou en une autre masse chaotique. Pour cette raison, le Plateau du Démon peut parfois être envahi de groupes d'Infernaux. Leur taille moyenne est de 3 mètres.

A cause de leur très forte nature chaotique, leurs traits peuvent grandement varier. Le même infernal peut posséder différents traits chaotiques à différents moments, s'il a été détruit et obligé de reformer son corps entre les invocations.

Infernal

Caract.	*Moyenne*	
FOR 10d6	35	Déplacement : 5/5 vol
CON 6d6	21	Pts de Vie : 28
TAI 10d6	35	Pts de Fatigue : 56
INT 2d6+6	13	Pts de Magie : 40
POU 8d6+12	40	
DEX 4d6	14	

Localisation	*Mêlée*	*Missile*	*Points*
Jambe droite	01-02	01-02	10/10 (0,33)
Jambe gauche	03-04	03-04	10/10 (0,33)
Queue	05-06	05	10/10 (0,33)
Abdomen	07-09	06-09	10/10 (0,33)
Poitrine	10	10-13	12/10 (0,40)
Aile droite	11-12	14-15	10/7 (0,25)
Aile gauche	13-14	16-17	10/7 (0,25)
Bras droit	15-16	18	10/7 (0,25)
Bras gauche	17-18	19	10/7 (0,25)
Tête	19-20	20	10/10 (0,33)

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Griffe D	6	120	1d6+3d6	70	10
Griffe G	6	120	1d6+3d6	70	10
Morsure	6	80	3d10	-	-
Coup de pied	9	80	5d6	-	-
Queue	9	100	1d10+3d6	60	10
Ailes	9	80	2d10	60	10

Note : un infernal utilise toutes ses attaques lors du même round. Les deux griffes et la morsure attaquent au RA initial de l'infernal, suivies par le pied, la queue et l'aile trois RA plus tard. Un infernal dont le RA initial est de 8 ou plus doit choisir une seule attaque par round.

Griffes : elles injectent un venin corrosif spécial d'une VIR de 20. Dès que les griffes pénètrent l'armure, la victime doit résister avec sa CON contre le venin. Si le jet de résistance échoue, elle subit 20 points de dommages supplémentaires sur la zone touchée. Si le jet de résistance réussi, elle subit quand même 10 points de dommages.

Morsure : elle injecte un venin d'une VIR de 20. Elle ne prend effet que trois rounds après la morsure.

Ailes : c'est une attaque de zone qui ne peut pas être parée.

Traits du Chaos : 1d6+4 traits chaotiques supplémentaires, déterminés au hasard.

Hurleur

Le Hurleur est un bon exemple de ce que la majorité des gens pensent d'un «monstre» typique de Dorastor. D'origine inconnu, il est presque inclassifiable. Il possède de nombreux traits chaotiques et attaque pratiquement tout ce qu'il voit. Le pire de tout, c'est qu'il s'associe parfois avec des broos ou d'autres créatures intelligentes du Chaos. Lors d'une rencontre avec le Hurleur, lancez 1d6 pour voir quelle créature l'accompagne. 1 = Broos ; 2 = Hommes-Scorpions ; 3 = Elfes du Bois d'Enfer ; 4 = Ogres ; 5 = autres (hydres, goules, vampires, glargs, n'importe quoi fera l'affaire) ; 6 = Le Hurleur est seul

FOR 42	Déplacement : 6
CON 21	Pts de Vie : 30
TAI 38	Pts de Fatigue : 63
INT parfois	Pts de Magie : 10
POU 10	Esquive : 116
DEX 29	
APP 1	

Localisation	*Mêlée*	*Missile*	*Points*
Jambe arrière droite	01-03	01	24/8
Jambe arrière gauche	03-04	02	24/8

Arrière train	05-06	03-06	24/12
Poitrail	07	07-09	24/20
Tentacule	08	10	24/5
Patte avant droite	09-10	11	24/8
Patte avant gauche	11-12	12	24/8
Poitrine	13-14	13-17	24/20
Bras droit	15-16	18	24/8
Bras gauche	17-18	19	24/8
Tête	19-20	20	24/10

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Cracher acide	1	145	2d10	-	-
Cracher feu	1	65	3d10	-	-
Epée bâtarde	3	100	1d10+1+4d6	90	12
Arc composite	1/5/9	100	1d8+1	50	7
Javelot	1	100	1d10+4d3	50	8
Tentacule	4	100	2d6+1d10+acide	-	-
Bouclier normand	4	35	5d6	100	16

Compétences : Dissimuler 100, Inventer 100, Se Cacher 100, Sauter 100, Ecouter 100, Eloquence 100, Chercher 100, Scruter 100, Déplacement Silencieux 100, Pister 100.

Traits du Chaos : il possède un tentacule qui sort de son poitrail et un visage supplémentaire sur sa poitrine. Il peut cracher, de ses deux bouches, de l'acide ou du feu 9 fois par jour. Couper la tête du Hurleur ne le tue pas, la seconde tête prend les commandes. Le Hurleur possède une peau scintillante qui soustrait 30% aux chances de toucher de ses ennemis. Le Hurleur est en permanence sous la protection d'un Contre Magie 6 qui ne peut pas être dissipé. Une bosse sur son dos réduit sa vitesse à 10. Il est donc forcé d'émettre des hurlements d'agonie lorsqu'il se déplace. En contre-partie, ces cris Démoralisent tous ceux qui ratent un jet de CON x 1 (qui doit être fait à chaque round de combat). Les ennemis berserks ne sont pas Démoralisés par ces cris, tout comme les êtres qui réussissent leur jet de CON x 1 trois fois d'affilée (tous les amis chaotiques du Hurleur l'auront fait bien avant d'entrer dans le combat). Fanatisme augmente le jet de CON à CON x 3.

Jack l'Affamé

C'est une entité immense et immobile qui ressemble à une énorme citrouille d'environ 10 mètres de diamètre. Une de ses faces est creusée d'un visage menaçant. Au-delà des ressemblances physiques, les érudits ne peuvent que suggérer un certain lien entre les coloquours et Jack l'Affamé.

Jack l'Affamé possède une intelligence modeste et peut travailler avec d'autres êtres en échange de nourriture et de protection. Il peut vivre à l'intérieur d'un chateau ou d'un fort, attirant des proies sur ordre de ses maîtres.

Les seules capacités de Jack, bien qu'elles soient formidables, ne sont pas suffisantes en elles-même pour assurer sa sécurité. Mais combinés à des alliés mobiles ou magiques, les pouvoirs de Jack deviennent redoutables.

La rencontre avec Jack l'Affamé se produit souvent lorsque les aventuriers qui voyagent en Dorastor sont soudain les victimes de son pouvoir d'attirer une proie.

Ils doivent, bon gré mal gré, se diriger vers lui, parcourant des kilomètres, surmontant des obstacles difficiles et combattant les ennemis qui croisent leur route.

Quand ils arrivent à destination, leur récompense est Jack l'Affamé et une tribu de monstres ennemis.

FOR na	Déplacement : 0
CON 500	Pts de Vie : 293
TAI 86	Pts de Fatigue : 63
INT 9	Pts de Magie : 274
POU 274	
DEX 0	

Jack l'Affamé n'a qu'une seule localisation (le corps) qui possède 30 points d'armure et 293 points de vie.

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Attirer proie	1	Auto	Spécial
Inversion	1	Auto	Spécial
Bouchée	10	Auto	12 pts d'acide

Attirer une Proie : Jack l'Affamé a la capacité mentale de scruter une zone d'un rayon égal à son POUx100 mètres, repérant quiconque s'y trouve en extérieur (c'est à dire exposé à ciel ouvert). En dépensant 1 PM, il se fixe mentalement sur le ou les individus choisis pendant une journée complète et les oblige à se diriger vers lui. Jack peut affecter un individu par PM dépensé, mais ils doivent tous se trouver dans la même zone (dans un rayon de 100 mètres les uns des autres). Tous doivent se déplacer vers Jack à une vitesse de marche raisonnable, si possible. S'ils sont bloqués par de l'eau, des montagnes ou d'autres obstacles naturels, ils doivent faire leur possible pour passer, risquant leur vie si nécessaire. Mais ils n'ont pas besoin de se suicider. Si un plan d'eau d'1 km de large bloque leur route, ils ne sont pas obligés de le traverser à la nage, mais doivent utiliser n'importe quelle autre méthode pour y parvenir.

Bouchée : une fois qu'une cible est en vue de Jack l'Affamé, elle doit se déplacer le plus rapidement possible vers l'entité. Toutefois, elle garde encore le contrôle de son corps et peut décocher des flèches, lancer des sorts offensifs et se battre avec des armes de mêlée avant de devoir sauter dans la gueule du monstre, où elle est dissoute par l'acide intérieur à 12 points de dommages de Jack.

Le Sultan Fou

Le Sultan Fou est le chef humain (?) des peaux-grises. Il revendique le titre de Roi de Dorastor et pense évidemment que son royaume est un endroit exaltant et prospère. De toute évidence, il est complètement fou et affronte la plupart des situations d'une façon tout à fait aléatoire. Il porte une armure de plaques complète en fer. Son cimeterre, sa faucille et sa grande hache sont en fer.

Quand le Sultan Fou et sa cour se sont installés à Sol Pourri, ils ont, par chance, trébuché sur une région de Dorastor trop répugnante pour convenir à n'importe quelle autre créature. Le peuple gris s'est reproduit comme des lapins et a développé de grandes capacités de course pour échapper aux prédateurs broos.

Le Sultan lui-même est transporté dans une litière délabrée sur le dos d'un brontosaure à petit cou. Ses gardes du corps sont toujours présents en même temps que lui, ou perchés sur

des plate-formes aux flancs de la créature. Une masse de peaux-grises parade tout autour, nourissant le dinosaure.

Des gens armés, toujours méchants et puissants, montent la garde autour de l'animal, souvent avec un couple d'esclaves broos tirant sur leurs laisses pour plaire à leurs maîtres.

Le Sultan attaque toujours quiconque s'en prend à ses peaux-grises chéries et est souvent accompagné d'une foule de ces pauvres créatures. (Pour des exemples de peaux-grises, voir Babool).

Réserve de Pouvoir : le POU du Sultan Fou est égal à deux fois le nombre de suivants au second Jour Sauvage du dernier Temps Sacré. Il reçoit un nombre de PM égal à deux fois le nombre de suivants qu'il possède le premier jour de chaque saison, et ses points sont dépensés pendant cette saison. Un «suivant» est défini comme n'importe quel peau-grise qui a suivi le Sultan Fou pendant au moins une journée lors de la dernière saison. Le meneur du jeu peut choisir un nombre ou le déterminer en lançant 2d100. Parfois, pour des buts qui leur sont propres, les broos mènent des troupeaux de peaux-grises au Sultan Fou, lui donnant ainsi un immense capital de POU et de PM.

FOR 27	Déplacement : 3
CON 21	Pts de Vie : 21
TAI 21	Pts de Fatigue : 48
INT 7	Pts de Magie : variable
POU variable	Esquive 180
DEX 20	
APP 11	

Jambe droite	12/7
Jambe gauche	12/7
Abdomen	12/7
Poitrine	12/9
Bras droit	12/6
Bras gauche	12/6
Tête	12/7

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Cimeterre	3	262	1d6+2+2d6	260	15
Faucille	4	255	1d6+2d6	260	9
Grande hache	2	235	2d6+2+2d6	245	15
Arc composite	1/5/9	195	1d8+1	50	15

Compétences : Grimper 155, Inventer 85, Sauter 185, Evaluer 85, Se Cacher 95, Ecouter 250, Eloquence 165, Chercher 185, Déplacement Silencieux 105, Pister 195.

Langages : Nouveau Pélorien 100, Commerce 95, Langue Sombre 90.

Défenses Magiques Normales. A tout temps, il reçoit :
- Protection 2 + Contre Magie 2, par adversaire normal auquel il fait face.
- Protection 4 + Contre Magie 4, par adversaire runique auquel il fait face (Prêtre Runique, Seigneur Runique, Chaman ou Adepte Sorcier).
- Ecran Spirituel 2 pour chaque esprit hostile.
- Peut invoquer des Lunes de n'importe quelle taille (a besoin d'éléments comme dans les règles normales).
- Effraie tous les êtres à l'INT fixe en riant.

Défenses Magiques Spéciales. Doivent être activées :
- S'il perd la moitié de ses PV ou plus : Soins 6 à chaque round jusqu'à ce qu'il soit soigné.
- Par point de dommage subit pendant le combat : Vivelame 1 ajouté à toutes ses armes.
- Quand il défend ses suivants : rend Confus 2 adversaires/round.
- Quand il défend ses suivants : tous les suivants reçoivent Protection 1 et Contre Magie 1 par adversaire.
- En dépensant 1 point de POU : sort Moral pour tous ses suivants (voir au-dessus).
- Intervention divine : comme un Seigneur Runique. Le «Dieu» appelé est inconnu, peut-être la Déesse Rouge.

Lyo le Dingue (Humain ?)

Le sauvage protecteur du Sanctuaire de Dorasta (voir p. 30-31) est un initié de Dorasta.

FOR 36	Déplacement : 3
CON 21	Pts de Vie : 29
TAI 37	Pts de Fatigue : 57
INT ?	Pts de Magie : 19
POU 19	
DEX 16	
APP 3	

Jambe droite	14/10
Jambe gauche	14/10
Abdomen	14/10
Poitrine	14/12
Bras droit	14/8
Bras gauche	14/8
Tête	14/10

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Empoigner D	3	95	1d4+1+2d6
Empoigner G	4	95	1d4+1+2d6
Déchirer	1	Auto	5d6*

Déchirer : peut seulement être utilisé si les deux mains touchent au round précédent. Les 5d6 points de dommages sont causés à la localisation entre les mains et ignorent toute armure.

Magie : Il est toujours sous un Protection 12, Ecran Spirituel 12 et Contre Magie 12. S'ils sont dissipés, ils reviennent le round suivant.

Il reçoit Soins 2 sur toutes les localisations blessées chaque round jusqu'à ce qu'il soit guéri.

Il explose, dans la mort, causant 5d6 points de dommages dans toutes les localisations de quiconque à moins de 10 mètres. Après celà, il se dresse à nouveau intact et soigné, au milieu de l'endroit où s'est déroulée l'explosion. Il ne peut le faire qu'une fois par an, donc le tuer deux fois rapidement l'élimine.

Autres Notes : il a une peau à 2 points (inclue ci-dessus). N'attaque pas à moins d'être provoqué. Mange toutes sortes d'animaux morts. Immuniser à la maladie et au poison. Sait toujours quand le Sanctuaire de Dorasta est menacé et se montre juste à temps.

La Dernière Maîtresse

Ce troll de la Maîtresse Race est Prêtresse de Kyger Lytor, de Zorak Zoran le Seigneur de la Mort et initiée de nombreux cultes spirituels trolls. Cette Maîtresse Troll voyage sans cesse à travers Dorastor, essayant de faire son possible pour balayer tout le Chaos qu'elle rencontre. Son grand handicap est une malédiction chaotique, qui lui a été infligée par un morceau de Gbaji, il y a de nombreuses années. Cette malédiction la rend physiquement incapable de manger quoi que ce soit qui porte la plus infime trace de Chaos. Elle peut mettre de la nourriture chaotique dans sa bouche, la mâchée, mais ne peut pas l'avaler. Ceci a un avantage, elle possède une technique sûre, même exotique, pour dire si quelqu'un est chaotique ou pas (elle n'a qu'à en mordre un morceau).

Elle possède un autre interdit, qui lui a été donné par Kyger Lytor, lors d'une quête héroïque. Elle n'est pas autorisée à se déplacer dans une région moins chaotique que celle dans laquelle elle réside. Elle ne peut donc pas quitter Dorastor tant que son niveau de Chaos n'est pas réduit au même niveau que celui des régions voisines ou l'inverse. En échange de cet interdit, elle a la capacité de renouveler ses sorts divins n'importe où, sans le support d'un temple. Depuis ces années, elle a regretté d'avoir passer ce marché avec Kyger Lytor. Si sa capacité de renouveler ses sorts lui a permis de survivre en Dorastor, ce n'est pas pour cela qu'elle est restée aux premières loges, mais bien à cause de ces interdits !

A cause de cette malédiction, son attitude est assez ambigüe face à des groupes non chaotiques. Elle apprécie leur présence en Dorastor, et leur souhaite tout le succès possible dans leur destruction des créatures du Chaos. Mais d'un autre côté... elle doit se nourrir, et il y a peu d'aliments non marqués par le Chaos en Dorastor. Quand elle ne peut pas trouver de groupes d'aventuriers, elle doit se nourrir en embusquant les caravanes lunars et en mangeant les chevaux et les mules, ou en envahissant les Bois du Buisson Empoisonné pour dévorer des arbres et des elfes (un passe temps relativement dangereux). Si les aventuriers possèdent beaucoup de nourriture et partagent avec elle, elle peut se révéler une alliée très utile, jusqu'à ce que la nourriture s'épuise.

Si vous ne possédez pas le supplément ***Troll Cults***, remplacez les sorts qui ne vous sont pas connus par ceux de votre choix.

FOR 28	Déplacement : 3
CON 21	Pts de Vie : 23
TAI 24	Pts de Fatigue : 49
INT 18	Pts de Magie : 24+280 Esprit Intérieur
POU 24	+165 Esprits+52 Cristaux
DEX 21	= 521 au total
APP 21	

Jambe droite	9/8
Jambe gauche	9/8
Abdomen	9/8
Poitrine	10/10
Bras droit	9/6
Bras gauche	9/6
Tête	8/8

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Gourdin magique	3	105	3d8+2d6	105	25
Ecu	4	55	1d6+2d6	105	12
Arbalète moyenne	1	320	2d4+2	66	6

Magie de l'Esprit (148%) : Laminer 6, Mur de Ténèbres (2), Détecter Vie, Dissipation de la Magie 12, Soins 6, Communication Mentale 1, Multi Missile 6, Protection 9, Silence, Daredard, Ecran Spirituel 5.

Magie Divine (114%) : Attaque de l'Ame x4, Berserk x3, Aveuglement 5, Commander Salamandre x2, Commander Ombre x3, Contrechaos x3, Ecraser 8, SombreVue x3, Noyade 4, Extension 12, Peur x3, Transe de Guérison x2, Cacher Richesses x2, Attirer l'Attention 6, Blessure 2, Bouclier 8, Invoquer Salamandre, Invoquer Ombre.

Compétences : Dissimuler 105, Grimper 105, Inventer 105, Evaluer 150, Se Cacher 105, Sauter 105, Ecouter 140, Eloquence 230, Sens de l'Obscurité/Scruter 230, Sens de l'Obscurité/Chercher 105, Passe-Passe 105, Déplacement Silencieux 105, Nager 105, Pister 115, Esquiver 165.

Langages (Parlé/Lu) : Langue Sombre 90/90, Broo de Dorasta 15/-, Nouveau Pélorien 25/-, Commerce 50/-.

Objets Magiques : sept cristaux de stockage de points de magie (3, 4, 5, 6, 8, 11, 15), un cristal magique (POU 18) qui lance automatiquement un Soins 6 sur son propriétaire à chaque fois qu'une localisation endure plus de 6 points de dégâts. Il n'y a aucune limite au nombre de sorts qu'il peut lancer. Quand on veut l'harmoniser pour la première fois, le cristal lance Amputer l'Esprit contre «l'harmonisateur». S'il réussit, le cristal a droit à un jet de POU pour augnenter ce dernier. Elle possède également un gourdin magique en plomb, qui s'utilise comme une masse de troll, qui fait +1d8 de dégâts et possède 25 points d'armure.

Esprits :

Esprit Intérieur	INT 12	POU 280		
Spectre 1	INT 6	PM 22		affecte la FOR
Spectre 2	INT 9	PM 20		affecte la FOR
Spectre 3	INT 8	PM 25		affecte la CON
Spectre 4	INT 12	PM 45		affecte la CON
Spectre 5	INT 2	PM 6		affecte l'INT
Spectre 6	INT 12	PM 23		affecte l'INT
Ombres	6m	5m	5m	3m.
Salamandres	5m	2m	1m	5m.
Lune	5m			

Sept Esprits de Pouvoir liés (POU 17, 18, 19, 22, 24, 31, 34) dans un collier.

Sept Esprits d'Intelligence liés (INT 5, 6, 8, 10, 13, 14, 16) dans une amulette.

Marcheur Ecailleux

Il s'agit d'un lycanthrope Epée d'Humakt, Illuminé. Toutes ses armes sont en fer. Il mesure 4 mètres de haut, mais tient à préciser qu'il n'est pas un géant, mais un humain très grand. Il essaie de lier des liens de camaraderie avec tous les humains qu'il rencontre et manifeste du dédain pour les non-humains, surtout les broos. C'était un Marcheur Ours en d'autres temps (change forme humain/ours), et il lui arrive de se souvenir des anciens jours avec des humains amicaux. Parfois, il songe à ces moments, quand il était petit où, légèrement marqué par le Chaos, il visitait librement les villes humaines.

Le Marcheur Ecailleux est un lycanthrope qui se transforme en un stégosaure bipède (!). Il peut utiliser ses armes sous la forme de stégosaure, de même que sa queue. Il ne porte pas d'armure, mais bénéficie des protections lycanthropiques contre les dommages. La peau écailleuse de sa forme de stégosaure lui offre une grande protection contre les dommages magiques. Par exemple, les sorts Vivelame 8 ne peuvent pas du tout le blesser, sauf sur un toucher critique.

S'il est attaqué, il essaiera de suivre les rites complets des duels humakti (donc pas de duel à mort). Il ne se transformera pas lors d'un tel duel, mais le fera au début de n'importe quel autre combat. Il ne possède l'attaque de queue que sous sa forme de stégosaure.

Il hait les broos sauriens (voir Broos) et a juré de les exterminer. Quand on lui demande la nature de ses relations avec ces broos, il refuse d'en discuter.

Dans les caractéristiques suivantes, les scores de la forme de stégosaure sont indiqués après la barre oblique.

FOR 30/60	Déplacement : 4
CON 16/24	Pts de Vie : 30
TAI 35	Pts de Fatigue : 56/84-17=39/67
INT 15/1	Pts de Magie : 18+30 Esprits
POU 18	+59 Cristaux
DEX 21/11	= 136 au total
APP 17	

Humain

Jambe droite	2/9
Jambe gauche	2/9
Abdomen	2/9
Poitrine	2/11
Bras droit	2/7
Bras gauche	2/9
Tête	8/8

Stégosaure	*Mêlée*	*Missile*	*Points*
Queue	01-02	01-02	8/10
Jambe droite	03-05	03-04	8/10
Jambe gauche	06-08	05-06	8/10
Arrière train	09-11	07-11	8/12
Avant train	12-14	12-15	8/12
Bras droit	15-16	16-17	8/8
Bras gauche	17-18	18-19	8/8
Tête	19-20	20	8/8

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Epée lourde	2/4	325	2d8+3d6/5d6	315	18
Epée bâtarde	3/5	195	1d10+1+3d6/5d6	175	18
Arbalète	1/3	185	3d6+18	40	8
Bouclier normand	4/7	50	1d6+3d6/5d6	335	24
Coup de queue	-/7	150	2d10+5d6, empale	-	-

Magie de l'Esprit (92/65%) : (connu par le Marcheur) Soins 1 ; (connus par l'Esprit d'Intelligence) Disruption, Extinction 2, Mobilité 1, Protection 4, Ralentissement 1.

Magie Divine (102/75%) : Berserk x2, Détecter la Vérité x2, Dissiper la Magie 12, Divination x5, Extension 18, Serment x4, Amputer l'Esprit x4, Bouclier 8, Enseigner un Sort 1, Blocage de l'Esprit 8, Epée de Vérité x4, Repousser les Morts-Vivants x6.

Dons et Interdits : il a oublié ses interdits depuis longtemps. Ses dons sont comptés dans ses caractéristiques.

Compétences : Dissimuler 210, Inventer 130, Se Cacher 220, Ecouter 185, Eloquence 115, Chercher 195, Déplacement Silencieux 225, Pister 110.

Langages (parlé/lu) : Nouveau Pélorien 25/5, Dialecte de l'Epée 90/10, Commerce 30/20.

Cristaux Magiques : cinq cristaux pour stocker les points de magie (15, 13, 11, 10, 9), Esprit de Pouvoir lié à une pierre (POU 30), Esprit d'Intelligence lié à un tatouage (INT 9, POU 14).

Défenses Spéciales : sous la forme de stégosaure, il possède deux rangées d'écailles le long de sa colonne vertébrale. Toute attaque venant de derrière, même les missiles, touche une écaille sur chaque jet pair, et ne cause aucun dommage.

Skanth & Skath

D'origine inconnue, cette créature liée comme des siamois ressemble à deux personnes (un mâle, Skanth, et une femelle, Skath) jointes par leurs avants-bras et leurs pieds. Elles peuvent lancer deux sorts par round, mais doivent être dominés séparément, etc... Elles connaissent de nombreuses devinettes de Nysalor, mais ne peuvent s'en rappeler qu'une seule fois par jour (une différente chaque jour). Elles peuvent préparer les antidotes (VIR 20) de tous les poisons. Elles sont immunisées contre toutes les maladies et contre les effets de la Plaine de Cendres et du nuage de cendres de l'Homme de Cendres (mais elles sont amies avec lui). Elles peuvent se téléporter jusqu'à 1km de distance simplement en dépensant 1 point de POU (chacune). Skanth ne connaît que la magie de l'esprit, Skath ne connaît que la sorcellerie. Ils sont toujours à la recherche de nouveaux sorts intéressants. Chacun connaît un quelconque sort de Soins qu'il peut utiliser sur l'autre.

Ces entités immensément puissantes sont guidées par trois objectifs principaux :

(1) Manger. Skanth & Skath se nourrissent d'objets magiques pour survivre. Ils n'en ont pas besoin de beaucoup, mais doivent chacun en manger un toutes les deux semaines. Ils essaieront de prendre le maximum d'objets magiques aux personnages, de force si nécessaire.

(2) Se Reproduire. Ils ne peuvent pas (ou ne veulent pas) s'accoupler entre eux, mais recherchent avidement des humains pour le faire. Ils ne forcent jamais personne à le faire, cela pervertirait évidemment la magie. Leurs partenaires doivent être volontaires. Neufs jours après s'être accouplée avec un homme, Skath donne naissance à un glarg. Si on lui pose la question, elle manifestera sa déception. Apparemment, elle désirerait mettre au monde un enfant normal.

Elle n'avouera pas ses espoirs pour cela, mais si elle trouve un homme qui ne lui donnera pas un glarg comme rejeton, elle aura de grands projets pour lui. Les femmes qui s'accouplent avec Skanth tombent enceintes et accouchent neuf mois plus tard. Les enfants sont marqués par le Chaos, mais ont un bonus d'1d6 points à leurs caractéristiques. Ces enfants ont une grande valeur aux yeux des esclavagistes lunars. Si la femme donne naissance à des jumeaux (1% de chance), ce sont des siamois formés comme Skanth & Skath. Jusqu'à présent, de tels jumeaux sont tous morts à la naissance.

(3) Répandre les Devinettes de Nysalor. Ils racontent une Devinette de Nysalor à tout groupe de non-illuminés qu'ils rencontrent. Si celui-ci apparaît réceptif, ils tourneront autour de lui et continueront d'en poser d'autres au rythme d'une par jour.

FOR 28	Déplacement : 3
CON 35	Pts de Vie : 32
TAI 29	Pts de Fatigue : 63
INT 31/31	Pts de Magie : 100/100
POU 100/100	Esquive : 100
DEX 25	
APP 11	

Skanth	*Mêlée*	*Missile*	*Points*
Jambe droite	01-02	01	18/11
Jambe gauche	03-04	02	18/11
Abdomen	05-06	03-04	18/11
Poitrine	07	05-07	18/13
Bras droit	08	08	18/8
Bras gauche	09	09	18/8
Tête	10	10	18/11

Skath	*Mêlée*	*Missile*	*Points*
Jambe droite	11-12	11	18/11
Jambe gauche	13-14	12	18/11
Abdomen	15-16	13-14	18/11
Poitrine	17	15-17	18/13
Bras droit	18	18	18/8
Bras gauche	19	19	18/8
Tête	20	20	18/11

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Epée bâtarde (Skanth)	3	230	1d10+1+3d6	225	24
Rapière (Skath)	3	230	1d6+1+3d6	225	24
Arc composite	1/5/9	215	1d8+1	90	7

Magie de l'Esprit (Skanth 619%) : Confusion (2), Vivelame 9, Mur de Ténèbres (2), Eternuer (2), Fanatisme 2, Communication Mentale 4, Glue 3, Ralentissement 3, Voir (2), Détecter Magie, Détecter Morts-Vivants.

Sorcellerie (Skath) : Intensité 137, Durée 109, Portée 93, Multisort 135.

Sorts de Sorcellerie : Boomerang, Créer Basilic, Diminuer (FOR, TAI), Dominer Cerf du Chaos, Drainer, Former (Bronze, Fer), Brillance, Hâte, Entrave, Holdfast, Neutralisation de la Magie, Paralysie, Goût Fantômatique, Projection (Vue), Projection (Goût), Sentir (Eau, Humain, Enchantement, Fer), Métamorphose (Broo en Arbre, Troll en Lapin, Cerf du Chaos en Harpie), Peau de Vie, Suffocation, Résistance aux Sorts, Résistance Spirituelle, Télépathie, Invoquer hellion, Invoquer Hommes de Cendres.

Magie Divine (Skanth 155%) : Lier Gnome, Lier Lune, Commander Gnome 4, Commander Esprit de Soins x4, Commander Lune x3, Extension 7, Guérison Blessure x5, Folie x2, Blocage de l'Esprit 5, Sorts d'Invocation (Homme de Cendres, Gnome, Esprit de Soins, Lune) (tous uniques).

Magie Divine (Skath 155%) : Transe de la Flèche, Extension 15, Guérison Totale x4, Attaque Mentale x4, Restaurer le Santé (CON) 8, Résurrection x2, Bouclier 8, Epée de Vérité x5 (tous uniques).

Compétences : Connaissance des Animaux 320, Grimper 165, Dissimuler 320, Evaluer 150, Premiers Soins 215, Connaissance des Humains 230, Sauter 155, Ecouter 220, Eloquence 255, Connaissance des Plantes 355, Scruter 255, Chercher 100, Passe-Passe 135, Pister 215, Guérir Maladie 255, Guérir Poison 215.

Pierre Visqueuse

Ce gorp géant enveloppe et digère lentement les ruines de Slimestone. Cette créature n'est pas vraiment vulnérable aux PJs. Quiconque se trouve à moins de 10 mètres d'elle est attaqué par son enveloppe : un amas gluant jaillit de sa forme pour les saisir. Ceci est également valable pour ceux qui marchent sur son sommet : il ouvre subitement des trous pour essayer de les attraper. Un simple jet réussi de DEX x5 suffit pour esquiver ses grotesques attaques, comme pour un gorp normal. Il attaque automatiquement les jambes de quiconque lui marche dessus.

Parfois, un nouveau et exotique gorp se sépare de Pierre Visqueuse, ce qui fait que les environs sont littéralement infestés de milliers de gorps de taille normale.

FOR 852	Déplacement : 0
CON 747	Pts de Vie : 5 374
TAI 10 000	Pts de Magie : 381
POU 381	
DEX 12	

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Enveloppe	1	Auto	80 points d'acide
Marcher dessus	2	Auto	8 points d'acide

La Chose

Un blob du Chaos informe. Il a une membrane extérieure qui ressemble à de la peau. Il ne s'agit donc pas d'un gorp. Les pouvoirs dont il dispose vont du plus ridicule au plus dévastateur. A chaque round, la Chose change. Elle n'a pas de caractéristiques fixes. Lancez 1d6 à chaque round pour déterminer la chance de toucher de la Chose, les dommages causés (par les attaques de mêlée), les PV, les PM, l'armure, la Contre Magie, la magie offensive (lancée automatiquement lors de ce round) et le nombre total d'attaques physiques.

Pour l'emporter sur les défenses magiques de ses adversaire, toute magie offensive de la Chose a un nombre de points de magie égal à son score de Contre Magie. La Chose a un déplacement de 1. Elle est immunisée contre la magie de l'esprit, le poison et la maladie. Elle est également immunisée contre les traits chaotiques ou magiques à moins que celui qui exerce l'effet chaotique n'ait un score de points de magie supérieur à celui de la Chose.

Normalement, la Chose ne fait que se défendre. Si elle est tuée, elle produit un objet magique, puis revient à la vie. La seule façon de s'en débarasser définitivement est de la tuer 6 fois dans la même journée. Le meneur de jeu est libre de déterminer l'objet magique ainsi produit. Soyez imaginatifs. La Chose a déjà été tuée définitivement auparavant, et pourtant, il y a toujours une Chose en Dorastor. Cela pourrait être un monstre créé ou un membre d'une race de monstres. La Chose a été plus d'une fois rencontrée en compagnie de Skanth & Skath et peut être le produit d'un accouplement plus réussi dans le passé.

Caract.	*Moyenne*	
FOR 1d6 à 6d6	3-4 à 21	Déplacement : 1d3-1
CON na		
TAI 1d6 à 6d6	3-4 à 21	
INT ?		
POU na		
DEX 2d6	7	

Nombre d'Attaques Physiques : 1d10 par round, toutes au même pourcentage de toucher.

Chances de toucher		*Dégâts Infligés*	
1	25%	1	1d6
2	100 %	2	5d6
3	175 %	3	12d6
4	305 %	4	18d6
5	550 %	5	48d6
6	1 300 %	6	50d6 *

* A tout ce qui se trouve dans un rayon de 12 m. et à toutes les personnes se trouvant dans un rayon de 80 m.

Pts de Vie		*Pts de Magie*	
1	10	1	5
2	100	2	15
3	345	3	24
4	548	4	32
5	678	5	500
6	989	6	5 692

Armure		*Contre magie*	
1	3	1	2
2	5	2	22
3	19	3	35
4	30	4	95
5	98	5	238
6	786	6	567

Magie Offensive	
1	Aucune
2	Disruption 50 m. de portée
3	Amputer l'Esprit 100 m. de portée
4	5 Disruption 50 m. de portée
5	Cercle de Confusion 30 m. de portée
6	Cercle de Peur 150 m. de portée

Yeachi

D'origine inconnue, Yeachi a peut-être été autrefois un Archer de Pierrevierge. Sa stratégie normale est d'attaquer de loin avec ses deux arcs de fer (il peut tirer deux flèches simultanément). Si l'ennemi se rapproche de lui, il se bat avec ses trois têtes, ses deux arcs (utilisés comme bâtons), sa queue (qui lui sert de gourdin) et sa capacité à Hypnotiser. S'il décide qu'il n'a pas besoin de parer, il utilise ses poings au lieu de ses arcs.

Yeachi ne peut pas parler en dépit de sa très grande intelligence, mais est capable de comprendre presque toutes les langues. Il doit utiliser les gestes et les expressions du visage pour communiquer. Bien sûr, avec trois têtes et quatre bras pour grimacer et gesticuler, il possède de nombreux outils pour communiquer sans la parole.

Le grand défaut de Yeachi est le suivant : il est incapable d'apprendre et d'utiliser la magie, quelle qu'elle soit. C'est un grave handicap car il est incapable de guérir ses blessures. A cause de cela, dans les rares occasions où il est blessé, il peut rechercher un groupe d'aventuriers et essayer de les convaincre de le soigner (rappelez-vous qu'ils doivent lancer 1d10 à chaque fois qu'ils tentent de soigner Yeachi, comme cela est indiqué dans la description de ses traits chaotiques).

En échange de ces soins, Yeachi peut leur offrir un trésor de n'importe quelle sorte ou leur proposer de rester avec eux jusqu'à leur prochaine bataille, dans laquelle il se battra à leur côté. Ou il peut juste choisir d'obliger les joueurs à le soigner, les menaçant de mort s'ils ne font pas ce qu'il leur dit.

FOR 43	Déplacement : 4
CON 52	Pts de Vie : 53
TAI 53	Pts de Fatigue : 95
INT 19	Pts de Magie : 33
POU 33	Esquive : 170
DEX 23	
APP 0	

Jambe droite	01-02	29/18
Jambe gauche	03-04	29/18
Queue	05	29/14
Abdomen	06-08	29/18
Bras inférieur droit	09	29/14
Bras inférieur gauche	10	29/14
Poitrine	11-14	29/22
Bras supérieur droit	15	29/14
Bras supérieur gauche	16	29/14
Tête droite	17	29/18
Tête centrale	18-19	29/22
Tête gauche	20	29/18

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Arc de fer	1/5/9	295	2d10+2	295	16
Arc comme bâton	6/7	195	1d8+2+5d6	195	16
Tête gauche	1	Auto	2d3 tête de la cible	-	-
Tête droite	2	100	5d6 au métal	-	-
Coup de queue	3	190	1d8+8+5d6	-	-
Tête centrale	4	100	4d8 acide *	-	-
Hypnotiser	5	Auto	POU/POU ou esclave	-	-
Poing (x4)	6/7/8/9	155	6d6	-	-

** Ne peut utiliser cette attaque que 5 fois par jour.*

Notes : Yeachi peut attaquer avec ses trois têtes, sa queue et sa capacité d'hypnotisme pendant le même round. De plus, il peut soit utiliser ses quatre poings, soit ses deux arcs comme gourdins, en même temps.

Traits du Chaos : la peau de Yeachi est corrosive, causant 12 points de dégâts aux armes avant d'encaisser les dommages.

Toute magie employée contre Yeachi doit lancer 1d10 :

- *1-4* = absorbée par Yeachi (ajoutant les PM ou le POU à ceux de Yeachi)
- *5-8* = aucun effet sur Yeachi
- *9-10* = fonctionne normalement (doit supplanter les points de magie de Yeachi si c'est un sort d'attaque)

La tête gauche de Yeachi lance automatiquement un Disruption, à chaque round, qui pénètre tous les sorts défensifs mais qui peut être bloqué normalement. Il cause 2d3 points de dégâts et affecte toujours la tête de la cible choisie par Yeachi.

La tête droite de Yeachi mord avec des dents spéciales qui ne s'attaquent qu'au métal. Quand elles mordent, elles détruisent 5d6 points d'armure métallique dans la localisation touchée, mais ne causent aucune blessure à la cible en elle-même.

A chaque round, Yeachi oppose ses points de magie à ceux de la cible qu'il hypnotise. S'il gagne, la victime est placée en communication mentale avec Yeachi et devient l'esclave obéissant du monstre pour les 5 prochaines minutes.

Ralzakark, Roi des Broos

Ce broo royal est à la tête de la culture la plus sophistiquée de Dorastor. Ralzakark commande une bande de créatures étroitement contrôlées, qui se compose en majorité de broos. De plus, elle se voit augmentée de toutes créatures du Chaos capables de comprendre et de respecter les règles, et ce, bien qu'on ne puisse jamais vraiment leurs faire confiance.

Les broos de la maison de Ralzakark sont dignes de confiance et loyaux, même selon les standards humains. Les forces de Ralzakark dominent Dorastor par la force et par la terreur. Le siège de son gouvernement se trouve à Fort Courroux.

Depuis l'ouverture de la route commerciale à travers Dorastor, Ralzakark a accordé audience à certains visiteurs. Il est apparut sous de nombreuses formes lors de ces audiences, bien que la plus courante soit celle d'un corps d'homme avec une tête de licorne blanche. Pendant ces rencontres, il a dit qu'il était très difficile pour lui de se souvenir des événements précédents son Réveil. Il note que c'est une coincidence étrange qu'il se soit éveillé au moment même où le terre de Dorastor se réveillait. Il fait lui-même allusion au fait qu'il est l'Ours-Loup, prophétisé dans les légendes du culte de Dorasta. Beaucoup de ceux qui l'ont écouté trouvent en Ralzakark une intelligence intuitive, de l'esprit, de la créativité et un sens de l'humour et de l'ironie très développé. D'autres rapportent avoir vu une créature horrible, terrifiante, brutale et immorale, fantasque et arbitraire, se délectant de l'atroce agonie de l'homme et de l'animal.

Notes Personnelles

Ralzakark est le chef autoproclamé de Dorastor, reconnu des tribus broos les plus civilisées de Dorastor. Il a sous son commandement une grande armée de broos. Deux prêtres l'aident, le premier (Batteur) commande les troupes équipées d'armes de jet, et le second (Pie Grièche) règne sur les troupes équipées pour la mêlée. Ralzakark est entouré de 50 initiés de son propre culte : 40 des troupes de mêlée, et 10 des troupes de jet. Il est également entouré de 300 adeptes, 30 d'entre eux adorent Chalana Arroy, et trois en sont prêtres. Les adeptes ont approximativement 75% dans leurs compétences.

Ralzakark est l'ami des elfes du Buisson Empoisonné et des deux missions Etyries de Dorastor. Il a conclu des traités commerciaux avec l'Empire Lunar et, la rumeur parle aussi d'autres traités secrets. Il maintient une certaine neutralité envers les autres peuples et personnes de Dorastor et envers toutes les tribus, les nations et les empires au-delà de Dorastor. Ses objectifs publics sont d'assurer la paix et la sécurité pour Dorastor et ses voisins. Il dénie toute responsabilité dans les raids et les guerres avec ses voisins de par le passé, leur assurant que c'était le travail d'agents indépendants hors de son contrôle. Le héros broo est connu pour être membre des cultes du Chaos Primaire et de Nysalor. Tous ses sorts divins sont miraculeusement réutilisables. C'est un Illuminé, et il connaît plus de 50 Devinettes.

L'Empereur Licorne

Ce qui suit n'est qu'une des nombreuses formes que peut prendre Ralzakark quand il voyage en Dorastor. Personne ne sait si ces

formes variées sont différentes apparences assumées par Ralzakark, ou s'il n'est d'une certaine façon qu'une entité multiple qui se manifeste simultanément sous de nombreuses formes. Les observateurs ont rapporté l'apparition simultanée de plusieurs formes au même instant, mais dans des endroits différents. On ne peut donc en tirer aucune conclusion.

Une ou plusieurs de ces formes peuvent être des illusions créées par Ralzakark ou incarnées un de ses lieutenants. Ces aspects de Ralzakark ont été tués lors de nombreuses batailles durant les siècles précédents. La conclusion qui s'impose est qu'il transcende les limites de l'être physique, étant donné la remarquable réapparition du héros à travers l'histoire gloranthienne et sa haute réputation de quêteur héroïque.

Sous ce déguisement, Ralzakark a le corps d'un humain albinos et la tête d'une licorne blanche. Il s'habille avec soin, portant des tenues de style humain, richement brodées et décorées, sur son corps parfaitement formé. Il n'est apparemment pas armé, mais un simple geste peut faire apparaître dans ses mains Raptor, tiré d'un fourreau invisible. Il ne revêt apparemment pas d'armure, mais s'il est attaqué, son armure de plaques décorée avec soin devient visible. Il est souvent accompagné de son lieutenant Pie Grièche, de Pierre de Sang, une prêtresse broo de Chalana Arroy, et huit broos d'élite du Coeur de Garde du Régiment de l'Epée.

Ce personnage de Ralzakark affecte souvent l'air d'un mauvais diplomate, remarquant tristement qu'il est blâmé pour tout ce qui se passe de mal en Dorastor, bien qu'actuellement il n'en gouverne qu'une petite partie. Il parle longuement à ses quelques milliers de broos de ses efforts pour les civiliser et les éduquer, assurant ceux qui écoutent que ses broos obéissent aveuglément à l'ordre strict de ne pas embusquer les voyageurs sous sa protection. Il demande si un autre dirigeant équipé d'une si grande armée a jamais retenu si pacifiquement ses ambitions de campagnes, de conquêtes et de domination.

Ralzakark, l'Empereur Licorne

Les caractéristiques suivantes prennent en compte un Main de Fer 12, un Protection 4, Vivelame 6 et Parade 7, les deux derniers étant lancés sur Raptor. Ces sorts seront toujours en effet au moment d'une bataille. Il peut ainsi remercier son trait chaotique de Jamais Surpris, qui se manifeste comme une envie de se battre exactement 4 rounds de mêlée avant d'être attaqué. Ces sorts lui coûtent 29 des 48 points de ses cristaux.

FOR 30	Déplacement : 4
CON 30	Pts de Vie : 30
TAI 29	Pts de Fatigue : 60
INT 16	Pts de Magie : 44
POU 44	+ 19 cristal
DEX 21	+ 117 Wyter = 180 au total
APP 18	Esquive 84

Jambe droite	23/10
Jambe gauche	23/10
Abdomen	23/10
Poitrine	23/12
Bras droit	23/8
Bras gauche	23/8
Tête	26/10

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Raptor	2	355	2d8+3d6+6	335	25
Griffe D	4	245	2d6+4+3d6	335	(3)
Griffe G	4	120	2d6+4+3d6	95	(3)
Coup de tête	5	355	1d6+3d6+2	-	-
Combiner	1 +	95	Magie	-	-

Note : peut utiliser Coup de Tête avec une autre attaque.

Magie de l'Esprit (220%) : Confusion (2), Vivelame 6, Contre Magie 8, (connus par Wyter) Dissipation de la Magie 8, Disruption, Soins 6, (connus par les Esprits d'Intelligence) Main de Fer 12, Mur de Lumière (4), Parade 7, Protection 4, Silence 9.

Magie Divine (100%) : Analyse de la Magie x2, Berserk, Commander Esprit de Loi, Commander Adorateurs, Dissimulation x2, Contrer Chaos x4, Ecraser 8, Guérison Blessure du Chaos, Sombre Vue x4, Dissipation de la Magie 12, Extension 12, Vol 2, Guérison Totale x5, Folie, Attaque Mentale x2, Lecture mentale, Moral, Surveiller une Route, Résurrection, Blessure x3, Amputer l'Esprit, Bouclier 12, Lance du Soleil x2, Téléportation 2, Parler Vrai, Epée de Vérité x2 (tous miraculeusement réutilisables).

Compétences : Grimper 300, Artisanat Pièges 210, Artisanat Armes 330, Dissimuler 200, Inventer 155, Evaluer 150, Se Cacher 250, Sauter 210, Ecouter 245, Eloquence 160, Scruter 300, Chercher 150, Passe-Passe 110, Déplacement Silencieux 310, Nager 100, Pister 140.

Objets Magiques : Raptor (une épée à 2M fabriquée par Ralzakark) chante quand elle est en mains. Ceux qui l'entendent doivent réussir un jet de CONx5 ou être Démoralisés. Relancez le dé à chaque round de mêlée. Ralzakark porte une armure de plaques en fer très solide (enchantée).

Cristaux de stockage de points de magie (3, 6, 12, 13, 14).

Contrôle Wyter (immense esprit tutélaire) avec INT 15, POU 117.

Contrôle trois Esprits d'Intelligence dans des matrices gravées sur sa corne (INT 9, POU 15 ; INT 11, POU 14 ; INT 16, POU 19).

Capacités Spéciales : la compétence Combiner de Ralzakark l'autorise à lancer de multiples sorts qui prennent tous effets au même rang d'action. Le temps nécessaire pour lancer tous les sorts est égal au RA de DEX de Ralzakark (1) plus 1 pour chaque point de magie du sort au coût le plus élevé. Il connaît le rituel secret pour créer la Terreur du Ciel.

Trait du Chaos : Jamais Surpris. Notez que Ralzakark n'est pas détecté comme créature chaotique, par aucun sort, esprit ou autre moyen.

Pie Grièche

Ce lieutenant de Ralzakark est un Illuminé de Nysalor. Il commande les Javeliniers de Ralzakark. Les caractéristiques ci-dessous prennent en compte Protection 4 et Daredard sur 6 de ses javelots. Ceci lui coûte 6 des 15 points de magie de son cristal (merci au cristal, focus de son Daredard).

FOR 28	Déplacement : 4
CON 20	Pts de Vie : 21
TAI 21	Pts de Fatigue : 48
INT 15	Pts de Magie : 18
POU 18	+ 9 cristal = 24 au total
DEX 21	
APP 12	

Jambe droite	16/7
Jambe gauche	16/7
Abdomen	16/7
Poitrine	16/9
Bras droit	16/6
Bras gauche	16/6
Tête	19/7

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Epée lourde	2	105	2d8+2d6	105	12
Lancer épée lourde	1	180	2d6+2d3	105	12
Javelot	1	180	1d10+1d3+3	95	(3)
Coup de tête	5	145	1d6+2d6	-	-
Combiner	1 +	95	Magie	-	-

Note : transporte 6 javelots. Coup de tête à chaque round.

Magie de l'Esprit (90%) : Vivelame 4, Disruption, Soins 3, Communication Mentale 2, Protection 4, Daredard.

Compétences : Grimper 90, Dissimuler 95, Evaluer 85, Se Cacher 115, Sauter 95, Ecouter 95, Scruter 115, Déplacement Silencieux 125.

Objets Magiques : cristal de 15 PM, cristal de focus de Daredard à 3 points (permet à un seul sort Daredard d'affecter trois javelots en même temps). Epée 2M forgée par Ralzakark lui-même.

Cette épée à 2M peut être lancée en utilisant la compétence javelot pour des dégâts égaux à ceux de l'épée. Elle est attachée au poignet de Pie Grièche par un fil en soie d'araignée de 20m de long pour faciliter la récupération.

Blanche

Cette prêtresse de Chalanna Arroy est le médecin de Ralzakark. Trois prêtresses de ce culte restent en permanence au fort, une pour servir Ralzakark, une pour Bave et une pour Pie Grièche. La prêtresse de Ralzakark s'appelle Blanche. Celle de Pie Grièche (une femelle broo, c'est si rare) se nomme Pierre de Sang et Namyed s'occupe de Bave.

FOR 14	Déplacement : 4
CON 17	Pts de Vie : 15
TAI 12	Pts de Fatigue : 31
INT 11	Pts de Magie : 18
POU 18	+ 35 cristal = 53 au total
DEX 21	
APP 12	

Jambe droite	5/7
Jambe gauche	5/7
Abdomen	5/7
Poitrine	5/9
Bras droit	5/6
Bras gauche	5/6
Tête	8/7

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Bouclier large	-	-	-	100	16

Magie de l'Esprit (90%) : Longue Vue, Soins 6, Mobilité 1, Sommeil (3).

Magie Divine (100%) : Analyse de la Magie 2, Guérir Blessure du Chaos x3, Vol 2, Guérison Totale x2, Lien Mental 3, Résurrection x2, Bouclier 8 ; plus divers Restaurer Santé pour un total de 17.

Compétences : Grimper 80, Dissimuler 85, Se Cacher 95, Ecouter 95, Affiner la Médecine 140, Chercher 90, Déplacement Silencieux 95, Traiter Maladie 100, Traiter Poison 100.

Objets Magiques : cristaux PM 10, 12, 13 ; cristal servant de focus à un Soins 6 (ajoute 6 ou double la valeur des sorts Soins, selon ce qui coûte le moins cher).

Broo Typique du Régiment de l'Epée

Il s'agit d'un illuminé de Nysalor et d'un initié d'Humakt. Les caractéristiques données ci-dessous prennent en compte un Vivelame 3 sur l'épée à deux mains, un Main de Fer 4 et un Protection 2. Cela lui coûte les 7 points de son cristal. Porte une armure de lamelles complète.

FOR 16	Déplacement : 4
CON 18	Pts de Vie : 18
TAI 17	Pts de Fatigue : 34-24=10
INT 13	Pts de Magie : 15
POU 15	
DEX 14	
APP 7	

Jambe droite	8/6
Jambe gauche	8/6
Abdomen	8/6
Poitrine	8/8
Bras droit	8/5
Bras gauche	8/5
Tête	11/6

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Epée lourde	5	100	2d8+1d6+3*	75	12
Coup de tête	8	130	1d6+1d6+4	-	-
Epée courte	6	65	1d6+1+1d6	50	10

Note : donne un coup de tête à chaque round. L'épée à deux mains cause double dommages dès que l'armure est pénétrée. Les deux épées portent une maladie quelconque.

Magie de l'Esprit (61%) : Vivelame 3, Disruption, Soins 3, Main de Fer 4, Protection 2.

Compétences : Grimper 70, Se Cacher 95, Sauter 85, Ecouter 75, Scruter 75, Déplacement Silencieux 75.

Objet Magique : un cristal 9 PM.

Dons Humakti : épée deux mains cause double dégâts une fois que l'armure est pénétrée. A cause de l'illumination de Nysalor, le Broo n'est pas obligé de respecter les interdits correspondants.

Traits du Chaos : tous les membres du Régiment de l'Epée portent un trait chaotique, qui doit être déterminé aléatoirement.

Maladie : aucun membre de ce Régiment ne porte de maladie. Toutefois, toutes leurs épées en transmettent une déterminée en lançant 1d10 :

1-2	Maladie de Langueur
3-4	Racornite
5-6	Fièvre du Cerveau
7-8	Purulence de l'Ame
9-10	Grelotte

Autres Formes de Ralzakark

Le Visage de Ralzakark

Une autre des formes les plus communes de Ralzakark est appelée «Le Visage de Ralzakark». Il a autrefois fréquenté les sociétés les plus sophistiquées de Genertela. Il a compris les usages des humains (et des autres Races Aînées), et présente cet aspect de lui-même quand il rencontre des mortels incarnés.

Le Visage de Ralzakark est un jeune homme, imberbe, et habillé à l'antique. Ses yeux sont marrons. Il est désarmé, mais porte une petite canne de marche à la gravure sophistiquée. Il connaît la plupart des langues (avec l'accent à chaque fois) et il a une notion de la vie ironique voire même sinistre.

A chaque fois que le Visage s'adresse directement à quelqu'un, cette personne la voit en 3D. Cependant, si un second observateur tourne autour du Visage, il voit qu'il possède une forme assez étrange.

Son dos est entièrement concave, de la même forme que l'avant, mais à l'envers ! Les vêtements, et même la canne lorsqu'on ne les regarde pas, semblent inversés.

Le Visage est immunisé contre la magie, et si quelqu'un est assez solide pour le regarder, il le discernera entouré de plusieurs halos de magie, chacun plus dangereux et plus mortel que le précédent. Traverser sept ou douze de ces halos ne distrait pas le moins du monde le Visage de ce qu'il fait.

Si le Visage emmène les personnages des joueurs pour voir Ralzakark, complotant autour de la carcasse pourrissante et mutante d'un dinosaure vivant, surveillant les alentours et hurlant en-dessous d'élémentaires tournoyants, alors le Visage dira, «Soyez prêts, c'est votre unique chance».

Et Ralzakark grognera, se retournera, descendra et attirera le Visage contre son propre visage. Et il restera là, bras et jambes, alors que Ralzakark s'amusera brièvement avec ces insignifiants intrus.

Le Broo Echevelé avec un Bras de Scorpion

Cette créature a été rencontrée par les caravanes marchandes, mais jamais aux alentours proches de Fort Courroux ni du Plateau du Démon.

Cet être revendique le fait qu'il est le vrai Ralzakark, et que la poule mouillée civilisée de Fort Courroux n'est qu'un imposteur.

Quand l'existence de cette créature fut rapportée à Ralzakark, il a répondu, «Oh ! lui... c'est l'autre Ralzakark,» mais a refusé d'en dire plus.

Vostasador le Réplicateur

Cette créature largement connue comme le chef d'une tribu broo sauvage, pourrait être une partie de Ralzakark.

Une Nouvelle à propos du Gag d'une Rencontre Spéciale

Un puissant groupe d'aventuriers traverse les terres sauvages et rencontre une créature spéciale comme Skanth & Skath ou le Marcheur Ecailleux.

Le MJ révèle patiemment, langoureusement et en détail ce qui attend les joueurs. Ils réalisent lentement que leurs personnages n'ont aucune chance de victoire ou de fuite. Ils se préparent doucement pour une mort héroïque. Soudain, les aventuriers entendent un bruit. Une autre rencontre spéciale fait son chemin à travers les étendues sauvages, et, les gars, elle est contrariée ! Il semble que la rencontre spéciale 1 a d'une certaine façon offensée la rencontre spéciale 2, et rien à part un duel à mort ne saurait satisfaire son désir de vengeance. Donnez à vos joueurs une copie des caractéristiques de la rencontre spéciale 2.

Accordez-leur quelques minutes pour l'étudier. Puis commencez la Bataille des Titans, vous jouez la rencontre spéciale 1 et ils jouent la rencontre spéciale 2. Les films classiques de Godzilla peuvent inspirer quelques idées.

Plus tard, quand la poussière retombe au sol, les aventuriers peuvent avoir la chance de piller les restes d'un ou des deux titans... ou ils peuvent se retrouver confrontés avec deux rencontres spéciales gravement blessées et de très mauvaise humeur.

Extraits des dossiers de la Mission Etyries

Sillabus, prêtre en chef et Directeur de la Mission Commerciale de la Dernière Tour, garde un journal racontant ses impressions de Dorastor, ainsi que celles des marchands, caravaniers et voyageurs qui visitent la Mission de la Dernière Tour. A chaque caravane qui passe dans la saison, Sillabus transcrit et délivre une copie de son journal à la garde de l'escorte lunar de la caravane. Le manuscrit va d'abord au Grand Prêtre du Temple des Marchés de Thubana, puis au Bureau des Affaires Provinciales dans le Palais du Sultan. Les observations de Sillabus sont pour la plupart informelles et personnelles, mais éveillent toujours l'intérêt Impérial. Les aventuriers qui se débrouillent pour intercepter et lire ce document peuvent apprendre des éléments intéressants sur les affaires Impériales en Dorastor.

Les Sorciers Jrusteli de Ralzakark

«Un Esrolien aisé appelé Lanno a loué une chambre à l'hôtel hier. Lui et ses compagnons ont allègrement payé la meilleure chambre en Lunars récemment frappés. Quand je me suis informé sur son affaire en Dorastor, il s'est identifié à moi comme un agent d'Arachne Solara. Je n'ai vu aucune trace d'humour sur son visage alors qu'il me faisait cette remarquable révélation. Je lui ai alors demandé comment il en était venu à servir la Déesse du Temps, et j'ai reçu en réponse, une longue, détaillée et surprenante histoire que j'ai partiellement comprise, son accent esrolien étant inintelligible. Ce que j'ai compris, c'est que lui et ses compagnons, lesquels, d'après son insistance, ne parlent pas un mot de pélorien, ont demandé audience à Ralzakark, et ont en fait été invités à dîner avec le roi. Les compagnons de Lanno, visiblement ennuyés par son babillage, se dirigèrent vers lui pour s'en emparer. C'est alors que je réalisais que Lanno venait de dire distinctement : «Savez-vous que Ralzakark possède des Erudits de l'Ambigü vivant ? ». C'est à cet instant que les compagnons de Lanno le saisirent et l'emmenèrent. Je n'ai partiellement pu comprendre que les quelques phrase suivantes, avant d'avoir pu réagir. Plus tard, j'ai réalisé que Lanno disait que Ralzakark se proposait de lui donner des Erudits de l'Ambigü (je suis sûr de la phrase), mais ses «fous de compagnons» avaient refusé de le laisser les prendre, ou quelque chose de cet ordre. Les amis de Lanno l'ont rapidement réduit au silence. J'ai souri alors qu'ils s'en allaient. Au matin, Lanno et ses compagnons sont partis pour Kartolin sans mot d'adieu. A ce moment, j'ai pensé que Lanno était fou.»

«Aujourd'hui, je n'en suis plus sûr. L'homme paraissait excentrique, mais je le crois sérieux. J'ai pensé l'interroger plus tard, mais ses compagnons étaient fermement décidés à ce qu'il se taise. Lanno peut revenir à l'automne . Je m'arrangerais alors pour le rencontrer.»

«Peut-être que Lanno a été victime d'une des blagues du Roi. Mais supposez que Ralzakark possède vraiment une paire d'Erudits de l'Ambigu. Mais veut-il vraiment les donner ? Cela semble absurde, bien sûr, mais avec Ralzakark, même l'absurde est possible.»

Temps du Chaos

«Cette saison, les caravaniers ont rapporté une développement important du phénomène qu'ils ont appelé «Temps du Chaos». Nous, à la Tour, expérimentons rarement ces phénomènes, mais notre point de vue élévé nous permet d'observer le Pays Malade, le Bois d'Enfer et les Bois du Buisson Empoisonné. Nous aperçevons régulièrement d'étranges perturbations au loin.»

«Les caravaniers décrivent les tempêtes, la pluie sourde, les vents violents, les terribles coups de tonnerre, les rapides chutes et montées de température et la neige hors saison ou la grêle qui apparaît et disparaît sans prévenir et dure de quelques minutes à quelques heures. La zone affectée est relativement petite, elle mesure rarement plus de 2 km. Les exemples les plus frappants dont je me souvienne sont les suivants :

1. une pluie de sang qui tombe d'un ciel sans nuage pendant plusieurs minutes
2. des arbres frissonnants suffisamment pour que leurs racines sortent du sol
3. une absence intermittente de tout son sur une période de quelques minutes
4. de larges zones de ténèbres absolues qui se glissent dans les bois comme les ombres des nuages
5. des masses tourbillonnantes de gravillons qui saccagent les feuilles des plantes et des buissons, et creusent le sol sur une profondeur de quelques centimètres tout le long de leur passage

«Un garde de caravane a été rendu aveugle par un nuage d'aiguilles de pins ; autrement, aucune blessure grave n'a été rapportée. Cependant, les broos de Fort Courroux décrivent avec force détails des événements plus dramatiques causant de graves blessures ou des morts. Les broos mentent et exagèrent, mais nous conseillons à tout voyageur d'éviter de s'exposer à de tels phénomènes, quelles que soient leurs apparences.»

«J'ai trouvé très intéressante la remarque d'un caravanier sur le fait que ces étranges phénomènes étaient plus fréquents à proximité du Plateau du Démon. Les broos de Fort Courroux associent constamment ces manifestations météorologiques aux changements d'humeur de Ralzakark, disant que «le chef pousse une gueulante, pas vrai ?». Aussi superstitieux que soient les broos, l'idée que les états émotionnels de Ralzakark sont reflétés dans le temps de Dorastor demande à être approfondie.»

Les Elfes du Buisson Empoisonné

«Les caravaniers disent que les Aldryami du Buisson Empoisonné ne sont ni hostiles ni amicaux, qu'ils évitent tout contact avec les étrangers sauf pour s'opposer à une intrusion sur leurs terres. Ces elfes pourraient avoir des contacts avec d'autres peuples de Dorastor, car ils traitent avec Ralzakark et peuvent garder des relations amicales avec quelques clans Telmori, en dépit des anciens griefs existant entre les elfes et le Peuple Loup.»

«Je pense que l'établissement de communications et d'échanges avec les Aldryami du Buisson Empoisonné peut avoir une valeur économique et stratégique pour l'Empire. Nos missions pourraient sûrement bénéficier de leurs centaines d'années d'accumulation de connaissances, et toute tentative d'installation en Dorastor devrait se faire à la lumière de l'expérience du Buisson Empoisonné. Bien sûr, ce seront des agents diplomatiques qui seront choisis pour essayer de les contacter, car ils apparaissent comme largement capables de se défendre eux-mêmes, et peuvent effectuer de judicieuses démonstrations de force et d'intimidation. Je pense que les Yelmalios pourraient recevoir un accueil plus chaleureux que la plupart des étrangers, sur la base des affiliations entre les cultes de Yelmalio et d'Aldrya, bien que les habitants du Dôme du Soleil possèdent peu de dons pour la discussion ou la diplomatie.»

«Je pense que nous devons répondre à quelques questions spécifiques. Premièrement, est-ce que le traité entre les elfes et Ralzakark est une question d'intérêts communs ou a-t-il été imposé aux elfes contre leur volonté sous la menace des armes, de la magie ou d'une domination surnaturelle ? L'idée d'une alliance entre Aldryami et Broos m'étonne toujours. Deuxièmement, est-il possible que les elfes du Buisson Empoisonné soient, comme les tribus du Bois d'Enfer, des enfants du Chaos encore capables de dissimuler leur nature d'une quelconque façon ? Ils ont autrefois servi Nysalor, et peuvent toujours le servir, mais nos Illuminés certifient que les elfes du Buisson Empoisonné qu'ils ont rencontrés n'étaient pas des Illuminés. Il y a toujours une théorie qui dit que d'autres cultes seraient capables de conférer des bénédictions similaires à celles offertes par les Poseurs de Devinettes. Peut-être que les elfes du Buisson Empoisonné adorent un tel culte ? Si c'est le cas, quels sont les intérêts de ce culte ? Peuvent-ils partager des intérêts avec l'Empire ?»

Spéculations sur le Sol Fantôme
Source : Le Chaos et Notre Mère la Terre, par Sar-Kant, daté : Yuthuppa, 1573.

Le Sol Fantôme est à la fois le nom d'une région de Dorastor et le nom d'un sol marqué ou animé par le Chaos que l'on y trouve. A première vue, il ne se différencie pas des autres sols, bien qu'une vision magique puisse parfois le discerner. On y trouve aucun animal, pas même d'insectes, bien que certaines plantes y poussent et ne soient pas différentes des plantes normales.

Le philosophe lunar Sar-Kant a émis l'hypothèse, dans son ouvrage intitulé «Le Chaos et Notre Mère la Terre», que le sol fantôme est tout ce qui reste de Dorasta, la Déesse de la Terre du Premier Age de Dorastor. Il cite la capacité particulière de ces plaques de terre d'engager n'importe quelle créature qui marche dessus en combat spirituel. La terre ne peut attaquer quelqu'un que s'il se trouve dessus, mais l'attaque continuera quelques minutes après que cette personne ait quitté l'endroit, comme si une certaine proto-conscience la dirigeait.

La théorie de Sar-Kant ignore toutefois les adorateurs actuels de Dorasta des régions voisines de Bilini et de Skanthi. Centré dans l'est de Dorastor, au Sanctuaire de Dorasta, le culte est très actif, et accomplit ses rituels de fertilité et d'amélioration des cultures à chaque saison. Bien que Sar-Kanth n'y soit jamais allé poursuivre ses recherches (et de surcroît, il ne peut pas avoir été au courant, car toutes ses recherches furent faites à Yuthuppa), sa théorie peut être intéressante bien qu'imprécise. Peut-être que la déité qui a survécu et qui est adorée en Bilini n'est pas Dorasta, mais une déesse différente, voire une soeur ou une nymphe de la terre. Alternativement, le sol fantôme peut être les restes d'une déité différente ou une soeur ou un enfant de Dorasta.

Sar-Kant mentionne également certains rites accomplis par les broos locaux pendant la saison de la terre et dont il dit que ce sont des formes perverties et dégradées des rituels de la terre que l'on pratique même en Esrolia. Ce sont ces rituels qui m'intéressent car, s'ils existent, ils peuvent fournir un aperçu de l'adoration de la Terre au Premier Age. Certaines des ruines locales peuvent contenir les traces écrites de tels rituels, et j'ai donc monté une expédition pour enquêter plus avant sur la question. Deux acolytes de Notre Mère la Terre m'accompagneront et m'aideront dans mes recherches.

(signé) Dardvert le Sage
Bibliothèque de Nochet, Jour du Feu/Fertilité/Terre, 1615 ST

Postcriptum par Anterum Feuillejaune, datée du Jour de l'Eau/Vérité/Tempête, 1620 ST
J'ai reçu confirmation de l'arrivée de Dardvert au temple de la Tête de Boeuf la première semaine de la saison des tempêtes, en 1617, où il essayait d'engager des gardes orlanthi et uroxi. Il pensait voyager d'abord jusqu'au Sanctuaire de Dorasta, puis s'enfoncer en Dorastor, à la recherche des broos qui vénéreraient le Sol Fantôme. Rien ne m'est parvenu depuis. Les prêtres orlanthi de Tête de Boeuf m'ont retournés les dépêches que j'avais expédiées sept saisons plus tôt. Le dieu ne peut toujours pas me dire ce qui est arrivé à mon frère. J'ai peur qu'il n'ait succombé face au Chaos, de même que les prêtresses qui l'accompagnaient, car leurs temples n'ont plus eu de nouvelles d'elles depuis leur départ. Elles ne sont pas non plus retournées dans le Sein de la Mère.

Les Biscuits Duretoujours

C'est un biscuit sec préparé spécialement à partir de morceaux du tentacule d'un vomieuvre. Ces biscuits se reconstituent d'eux-mêmes quand les tissus se régénèrent.

Les biscuits Duretoujours ont été conçus pour les rations de marche des troupes de Ralzakark.

Dans la préparation d'origine, chaque portion était adaptée à la masse corporelle et au métabolisme de chaque soldat. Une fois consommé, le morceau continuait de se reconstituer indéfinitivement dans le système digestif du soldat. Cette tentative fut abandonnée à cause de la difficulté d'assortir exactement le morceau au métabolisme du soldat. Par la suite, il a été observé que lorsqu'un soldat mourrait, en campagne ou de cause naturelle, un vomieuvre pouvait émerger de son corps. (En campagne, c'est sans doute une caractéristique désirée).

Le biscuit d'aujourd'hui procure au soldat le coup de fouet de la viande fraîche. Il est stocké dans une boîte durable. Bien qu'étant un régime monotone, l'odeur de la viande fraîche plait mieux aux broos que les rations séchées. De plus, la dispersion d'un tel biscuit présente une menace mortelle s'il est transporté secrètement derrière les lignes ennemies ou déposés dans des puits ou des systèmes de drainage des rivières.

La plupart des armées doivent emporter leur subsistance dans des chariots de ravitaillement ou perdre du temps à fourrager le long de la ligne de marche. Les biscuits Duretoujours libèrent les troupes broos de ces restrictions.

Ralzakark pense que ces biscuits sont un secret militaire sévèrement gardé. Toutefois, quelques exemplaires sont tombés entre les mains des espions lunars, et l'Intelligence Impériale en a déduit la nature et l'usage de ces biscuits. Les conseillers militaires lunars sont très intéressés par cette innovation.

Campagne de la Terre du Péril

Aperçu

Le cadre de la campagne de la Terre du Péril fournit les raisons pour amener des personnages nouveaux ou existants, d'une campagne déjà en cours comme La Rivière des Berceaux, à celle-ci dont l'action se situe entre Talastar, Dorastor et les Provinces lunars du Sud-Est. La colonie de Fort Hasard peut servir de base de départ en Dorastor pour des aventuriers.

Lisez d'abord en détail les différentes étapes de la campagne des pages 87-107. Regardez les cartes et les références des pages 110-113 qui décrivent le cadre de la Terre du Péril. Lisez aussi «l'Affiche pour la Terre du Péril», p.137 dans «le Journal de Talastar». Ce document introduit les joueurs à la campagne de la Terre du Péril.

Création d'un Personnage

Les personnages standards devraient être des barbares de la culture orlanthi. Voir Le Livre du Joueur dans le supplément Genertela aux pages 137-142, pour un aperçu de la culture orlanthi, et page 150, «La Ceinture Barbare», pour la création de personnages.

Les Orlanthi venant d'environnements urbains et/ou civilisés (par exemple : les citoyens de Bolhome, Pavis, ou du Comté du Soleil) peuvent aussi avoir des occupations civilisées, sauf qu'il n'y a pas de sorciers chez les Orlanthi. Utilisez l'occupation du Prêtre Civilisé, à la place.

Le MJ a toute liberté d'action pour choisir d'autres occupations pour les personnages.

Personnages Débutants

Les groupes de personnages débutants peuvent, pour cette campagne, créer au moins un personnage orlanthi susceptible d'être propriétaire terrien. Tous les autres personnages pourront alors vouloir lui prêter serment de fidélité et rejoindre sa maison.

Personnages Existants

Cette campagne se base sur l'idée que tous les personnages appartiennent à la même ferme. Au moins l'un d'entre eux doit être un initié d'Orlanth, ou vouloir le devenir, de façon à pouvoir être choisi comme propriétaire. Les autres personnages devront lui prêter serment de fidélité pour former une ferme.

Si ce n'est pas le cas, le MJ devra adapter et improviser la structure de campagne nécessaire. Par exemple, les PJs peuvent être des visiteurs de la Terre du Péril cherchant l'aventure en Dorastor, des mercenaires à la recherche d'un emploi de la part du clan ou des marchands locaux, ou des patriotes orlanthi indépendants qui échangent un service de protection contre l'hospitalité.

Introduire les PJs

La Carotte : «l'Affiche pour la Terre du Péril», (le Journal de Talastar, p.137) décrit tout ce qui pourrait attirer d'éventuels émigrants ou voyageurs jusqu'à la Terre du Péril. On peut la voir collée sur les murs des tavernes et des temples de Pavis. D'autres affiches peuvent être vues en Tarsh, Sartar ou dans l'ouest de Prax. Un promoteur peut glisser une copie de l'annonce entre les mains des PJs, ne tarissant pas d'éloges sur les perspectives de cette nouvelle colonie à la frontière. De la terre libre, un culte libre et l'amnistie de la part des Lunars devraient être des éléments suffisants pour de nombreux personnages. D'autres peuvent être interessés par les croisades contre les monstres du Chaos ou par le pillage des anciens trésors de Dorastor.

Le Bâton : les autorités lunars peuvent donner le choix, à des personnes jugées et condamnées pour un crime politique, entre l'esclavage ou le transport jusqu'à la Terre du Péril. Ces criminels peuvent être un ou plusieurs des PJs ou des parents, cousins proches ou compagnons d'un des PJs. Pour des agents capables d'arrêter et d'intimider les PJs devant la justice lunar, voyez les Codeurs, une force d'élite au service de l'Empereur Rouge, dans ***Strangers in Prax***.

Statut de Clan

L'accueil que les PJs reçoivent dans la Terre du Péril dépend de la perception de leur statut par la communauté. Les circonstances de leurs demandes sont publiques, et immédiatement bien connues de la dite communauté. De même, une fois les PJs acceptés, ils apprendront à connaitre les statuts des autres membres de la communauté.

Les quatre statuts existant pour les demandeurs sont les suivants :

Pauvre, sans amis, immigrants non volontaires : Les bandits amnistiés ou les exilés lunars sont généralement écartés car considérés comme un fardeau pour la communauté. Un patriote d'une certaine réputation peut recevoir un peu de sympathie et de considération.

Pauvre mais immigrant volontaire : Les bons orlanthi cherchent la liberté religieuse et les bonnes occasions financières. Des ressources modestes et de bonnes compétences sont acceptés avec quelque d'enthousiasme. Ceux qui recherchent l'enrichissement sont respectés s'il s'y sont bien préparés, et méprisés s'ils sont novices.

Colons Talastari : Ces gens du coin ont rejoint le clan de Rénékot. La plupart viennent du clan de son père, le Roi Hakon. Les autres viennent des pays voisins de Skanthi et de Talastar, et ont souvent des liens familiaux avec les autres colons talastari. Ils sont considérés comme des orlanthi et sont généralement chaudement accueillis.

Aventuriers aisés : Les riches exilés et les chasseurs de fortune sont regardés avec méfiance, car ils ne restent généralement pas longtemps dans la communauté, et ne participent pas aussi loyalement et durement que les autres colons.

La Ferme des PJs

Le clan rénékoti possède actuellement 25 fermes réparties autour de Fort Hasard, et cinq autres situées en amont dans la gorge de la Rivière Grenouille. (Le clan compte actuellement environ 300 personnes, dont 75 dans le Fort et 225 dans les fermes voisines). Une des cinq fermes de la gorge de la Rivière Grenouille a été récemment abandonnée. C'est celle qui sera donnée aux PJs. La ferme est en mauvaise condition, ayant été négligée pendant deux saisons. Le clan, le conseil et les voisins offrent leur assistance pour la remettre en état.

Avertissement !

Dorastor est mortel. Modifiez les capacités, nombres et tactiques des rencontres pour les adapter à votre style de jeu. Faire tuer les personnages par accident ne vous fera pas aimer de vos joueurs.

Introduction

Le Voyage jusqu'à Fort Hasard

Un voyageur qui se dirige vers Fort Hasard depuis Pavis prendra la route vers Aldachur, puis celle de Tarsh à Furthest. Les routes sont bonnes le long des rives de l'Oslir vers Sylila. Le voyageur traversera alors Sylila par les routes commerciales jusqu'à la cité de Thubana sur les rives de l'Erinflarth. De là, les routes suivent l'Erinflath vers le nord jusqu'aux cités des basses-terres de Voranel, Endeel et Relain. Après Relain, le voyageur continuera le long de l'Erinflarth, mais les routes deviendront rapidement de vagues chemins caravaniers. Lorsque la route des caravanes quitte l'Erinflarth vers Tête de Boeuf au sud-est, le voyageur peut continuer à suivre l'Erinflarth, le long d'anciens sentiers dans les Terres Skanthi à l'ouest et vers le Trou de la Rivière Erinflarth sous les flancs monumentaux des Monts Tonnerre et Mont de l'Ombre. Jusqu'au Trou d'Eau, les chemins du Skanthi sont vieux, bien pavés et clairement marqués. Toutefois, lorsque la Rivière de la Fourche de Skals tourne au sud vers les terres de Skals, l'Erinflarth devient la Rivière des Eaux Usées, et aucune route ne se prolonge en Dorastor. A environ 15km à l'ouest de la jonction entre la Rivière des Eaux Usées et la Fourche Skals, la Rivière Grenouille continue vers l'ouest alors que la Rivière des Eaux Usées bifurque vers le sud ouest. Continuez à suivre la berge nord de la Rivière Grenouille jusqu'à Fort Hasard.

L'itinéraire de Pavis au Fort Hasard est longue d'environ 1100 km, mais les routes et les campements sont bons jusqu'au Trou d'Eau. A la vitesse de marche normale de Runequest, 50 km par jour, le voyage dure 30 jours. Il est un peu plus rapide pendant les beaux jours, et beaucoup plus lent pendant l'hiver et la saison des pluies. Les immigrants volontaires et les riches déportés peuvent vivre et manger confortablement s'ils achètent des tentes et des provisions.

Les pauvres et les déportés indigents peuvent profiter de la charité de Teelo Nori le long de la route. Tous les déportés sont accompagnés d'un garde lunar. Les criminels endurcis voyagent enchaînés et sous une forte garde. Les déportés dignes de confiance, liés par les serments de Yanafal Tarnils et d'Humakt n'ont qu'une légère escorte.

Pendant le voyage, chaque personnage peut avoir une chance d'augmenter ses compétences Connaissance du Monde et Parler Nouveau Pélorien. Si le niveau de cette compétence est 0, testez INT x3 pour gagner 1d6-2 + le bonus de communication.

Les frais de base pour le voyage sont de 3L par personne et par jour pour la nourriture, 2L par cheval et par jour pour le fourrage. Une bonne nourriture et un logement confortable coûtent 15L par jour et par personne, l'étable et l'avoine pour les chevaux coûte un supplément de 4L par jour et par cheval.

Thèmes Gloranthiens

Vivre en Société : la campagne de la Terre du Péril encourage le développement des relations entre les PJs et les autres colons. Pour s'installer dans la Terre du Péril, les PJs doivent devenir membres d'un nouveau clan orlanthi. Les PJs qui impressionneront le chef et le conseil de clan et qui gagneront les faveurs de leurs voisins peuvent prospérer en richesse et en influence au sein de la communauté. En temps voulu, les PJs peuvent devenir des thanes honorés du clan rénékoti. Apprendre à qui faire confiance et qui croire demandera beaucoup de rencontres avec les PNJs de la Terre du Péril.

Les divers épisodes développés ici introduisent les principaux PNJs de la colonie dans «Bienvenue à Fort Hasrd». Dans «Les Chasseurs Disparus», les PJs rencontrent les voisins qui pourraient jouer un rôle important dans la suite de la campagne.

Seule une fraction des intéractions possibles sont explorées ici. Dans la «Terre du Péril», un prochain supplément, les obligations sociales et les affaires de la communauté seront plus profondément détaillées. Pour le moment, nous sommes sûrs que vous pourrez improviser les comportements propres à votre communauté, à partir des PNJs qui vous sont fournis ici.

Pour de nombreux détails sur la colonie, la Terre du Péril se base beaucoup sur «Rapport sur les Orlanthi», pp250-274, dans le Roi de Sartar de Greg Stafford. Lisez ce livre pour les éléments concernant l'élaboration d'un clan et des affaires de la communauté dans la culture orlanthi.

Jeu de Rôles et Jeu de Guerre : De toutes les situations présentées ici pour introduire le cadre de la campagne, seules «Raid des Hommes-Scorpions» et «L'invasion du Chaos» impliquent des combats inévitables. Le reste du matériel présente d'autres sortes d'opportunités pour le jeu de rôles et la solution des problèmes.

Adaptez cette présentation pour répondre aux attentes de vos joueurs. S'ils désirent plus d'occasions de se battre, fournissez-les. Encouragez les PJs à aller à la chasse au trésor, au monstre ou au Chaos soit de leur propre chef soit sur l'ordre du Conseil. Utilisez les nombreuses rencontres des pages 32-84 comme éléments de base pour ces aventures.

Vous pouvez modifier les scénarios présentés ici pour préparer un conflit plus direct. Par exemple, les chasseurs mâles araignéespeuvent attaquer les personnages alors qu'ils examinent le lieu de la disparition du fermier Kalf. Les Telmori peuvent attaquer les PJs s'ils s'introduisent sans permission sur le Plateau de Nangtali. Le scénario «Les Oeufs de l'Araignée» peut se transformer en épique bataille entre les PJs chasseurs d'oeufs et les défenseurs araignées.

Les personnes et la politique du clan rénékoti peuvent également offrir des opportunités de conflit direct. Par exemple, le proupe de la ferme Soderfall peut discrétement comploter pour assassiner les PJs pour leurs trésors, pensant faire croire que la ferme des PJs a été attaquée par les broos. Le futur supplément «Les Terres du Péril» procurera d'autres scénarios dans le cadre de la Terre du Péril, certains impliqueront des combats mortels.

Vivre dans le Monde : La vallée de la Rivière Grenouille et les terrains environnants ressemblent à la région vallonée de Berkshires et Taconics à New York, Massachusetts et Connecticut, tout particulièrement à la vallée de la rivière Housatonic dans le nord-ouest. Les séquoïas des Bois de l'Araignée sont inspirés des séquoïas toujours verts des côtes Pacifiques. Le Plateau de Nangtali est basé sur le Tepui du Vénézuéla (voir National Géographic, Mai 1989). Les Monts Tobros sur les Cascades stratovolcaniques (Monts Rainier, Shasta, Hood, Adams, St Hélène) du nord-ouest du Pacifique, avec la Montagne Tonnerre surplombant le ciel, comme le Mont Rainier qui domine celui de Seattle. Les Montagnes du Bois de Pierre ressemblent aux Montagnes Rocheuses proches de Denver et du Parc National.

Bienvenue à Fort Hasard

Le dernier tronçon du voyage jusqu'à Fort Hasard se fait à pied ou à cheval sous une pluie constante, ou sous la neige pendant la saison de l'obscurité, le long de la Rivière Grenouille. Les tours de guet de Fort Hasard signalent l'approche de tous les visiteurs. Les PJs doivent s'approcher par la porte ou traverser la rivière sous les yeux du garde de la tour.

Quand celui-ci s'adresse aux PJs, il leur donne le salut traditionnel orlanthi :

«(Désignant ironiquement la pluie battante) Un vent juste vous accueille à Fort Hasard. Vous êtes sur les terres du clan Rénékoti. Quels statuts revendiquez-vous ?»

Les réponses des joueurs doivent tomber dans les catégories suivantes:

Parenté : si les PJs sont originaires de Bilini ou de Talastar, c'est possible.

Droit de l'Invité : les Skanthi et les Orlanthi voisins peuvent se déclarere apparenté au clan Rénékoti, mais seront plus à-mêmes de bénéficier du droit de l'invité à travers l'amitié des rois et des tribus locales.

Etranger : un étranger est un Orlanthi d'une région lointaine. Il peut ne rien connaître de la famille et des coutumes locales, mais rester Orlanthi et bénéficier de la courtoisie de cette culture.

Hors-la-Loi : un Orlanthi hors-la-loi ne peut réclamer ni protection, ni hospitalité de la part du clan. Il ne sera pas rejeté, mais il ne recevra aucune des protections normales de l'hospitalité orlanthi.

Etranger : un non-Orlanthi doit être traité avec courtoisie et prudence. Toutefois, il ne se voit pas offrir l'hospitalité jusqu'à ce qu'il obtienne accueil et protection de son hôte au travers d'une simple cérémonie de serment. Dans ce cas, ils sont les bienvenus au Fort mais doivent immédiatement prêter serment à un conseiller, chef ou représentant du chef pour respecter les lois et les coutumes du clan. Par ce serment, l'étranger peut recevoir l'hospitalité de base envers les étrangers. Au Fort Hasard, les étrangers sont courants et acceptés ; seul un criminel notoire ou un adorateur du Chaos se verra refuser l'entrée. En d'autres endroits, comme Skanthi, les étrangers sont mal reçus et peuvent se voir refuser l'hospitalité sur un simple coup de tête.

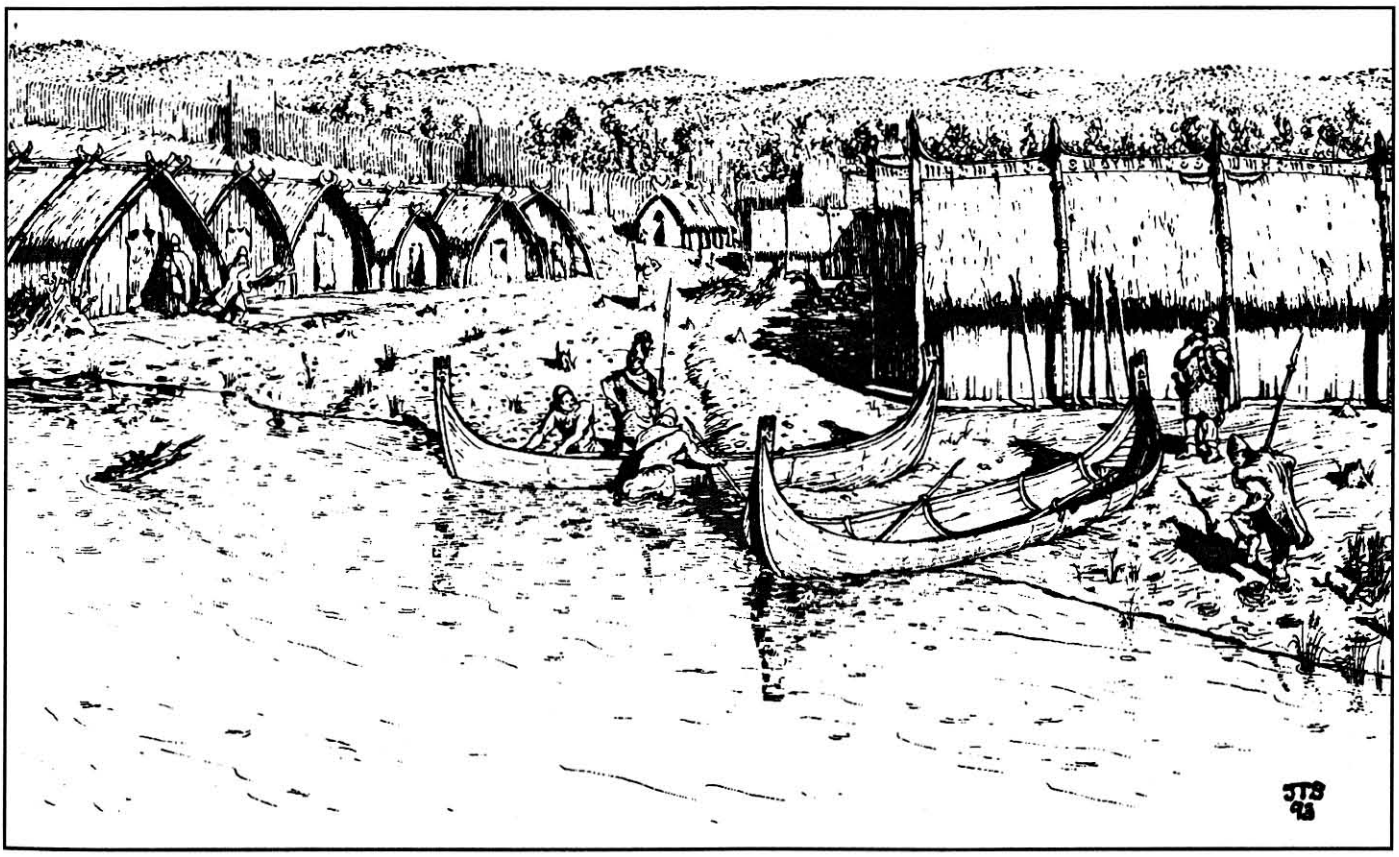
Si les PJs ne comprennent pas les coutumes orlanthi, le garde leur expliquera lentement la procédure. La plupart des PJs seront sûrement des étrangers, des hors-la-loi ou viendront de très loin. De tels visiteurs à Fort Hasard doivent obtenir la permission du chef du clan (ou d'un conseiller ou d'un chef de maison d'un certain rang, si le chef est absent) pour être admis en tant qu'hôtes.

Le chef ou son représentant se considère comme garant de l'hôte. Fort Hasard est ouvert à quiconque ne porte aucune marque du chaos et prête serment sur Orlanth pour observer les lois du clan. Les Orlanthi sont généralement dignes de confiance et attendent des étrangers une connaissance de base des coutumes orlanthi. Les étrangers pourront avoir besoin de quelqu'un qui leur évitera de commettre des impairs. Par exemple, Rénékot peut demander à un de ses serviteurs d'accompagner un immigrant étranger éventuel, ou son chef de maison à un hôte important.

Le garde de la tour admettra les PJs et les dirigera vers Rénékot, le chef du clan, qui supervise l'extension du mur de motte et de palissade le long de la rivière. Rénékot est accompagné d'Eystin Forbeck (conseiller Sage Gris), d'Hall le Charpentier, de Berra Thengan (chef des gardes) et d'un groupe d'hôte assermentés en train de travailler. Ces derniers ont un regard dur et plusieurs portent le tatouage des prisonniers lunars. Il transpirent sous l'effort alors que Berra et Eystin se tiennent de côté en observant le travail. Rénékot et Hall sont boueux et trempés, travaillant aux côtés des ouvriers.

Les PJs doivent s'adresser à Rénékot pour attirer son attention. Il arrêtera son travail et répondra avec un bonjour formel. Il se présentera lui-même comme le chef et Berra et Eystin comme les conseillers. Ils souhaiteront la bienvenue aux visiteurs.

Il écoutera attentivement la requête du statut d'hôte de la part des PJs. Berra poussera impatiemment les PJs s'ils ne semblent pas savoir ce qu'ils veulent ou comment le demander.



Rénékot expliquera alors la demande d'adoption au clan. Il déclarera qu'il acceptera officiellement leur demande au dîner du soir, mais que les PJs recevront le status d'hôte assermenté jusqu'à ce que le conseil examine leur requête. Il demandera à Eystin d'expliquer en quoi consiste le statut d'hôte assermenté, ce qu'il fera longuement et en détail. Berra l'interrompra impatiemment et dira, «L'hôte assermenté est sans nom. Vous exécutez les ordres du seigneur, sans poser de question, et acceptez son hospitalité, aussi faible qu'elle soit».

Rénékot leur promettra alors de prendre une décision quant à leur demande d'ici une quinzaine de jours. Il expliquera que ce délai permettra aux PJs de découvrir la vie du clan et de réfléchir sur le fait de devenir Rénékoti. Il ajoutera qu'il ne se mettra pas en colère s'ils finissent par choisir de ne pas prêter serment, car il ne veut pas de membres du clan qui n'aient réfléchi sérieusement sur le lien que le serment implique. Pendant ce temps, il désire accepter leur serment sur une base informelle.

Si les PJs expriment le désir de lui prêter serment immédiatement, il sourira et déclarera dans l'ancienne forme officielle, «Venez serrer nos mains sur votre serment, servez le clan et son chef. Le clan et moi-même juront de vous traiter honnêtement.» Il leur serrera une main pleine de boue et leur ordonnera de se mettre au travail avec lui. Si n'importe quel PJ est de haute naissance, ou une femme, belle et habillée comme une dame, il leur suggèrera gracieusement d'aller se désaltérer dans la salle du conseil jusqu'au dîner. Si les PJs possèdent des chevaux ou des bagages, il donnera l'ordre à ses serviteurs d'emmener les chevaux à l'écurie près des baraques des guerriers et de déposer les bagages dans la salle du conseil.

Pendant ce travail épuisant (jet sous CON x 5 pour une indication relative de l'épuisement), Rénékot leur expliquera comment for-

Adoption par le Clan Rénékoti

Pour être adopté par le clan rénékoti, un initié orlanthi doit déposer une demande et prouver au chef et au conseil que lui et sa maisonnée peuvent défendre et entretenir une ferme. Sont pris en considération sont les ressources financières (les dons ou les cadeaux au chef et au clan sont conseillés, mais insuffisants pour décider de l'acceptation), la possession de compétences utiles, de corps en bonne santé, de bonnes réputations (testaments et lettres qui peuvent être autentifiées), être membre honorable d'un culte orlanthi des Porteurs de Lumière.

Pour être adoptés, les personnages doivent faire don de tous leurs biens au clan. En pratique, les biens seront immédiatement restitués aux membres adoptés pour être utilisés dans la défense et l'entretien du clan et de la ferme, moins une «taxe» gardée pour le bien général. Cette taxe varie suivant les besoins du clan et les moyens de l'adopté, nous vous suggèrerons 10%. La levée de taxes et de corvées pour des projets spéciaux est la prérogative du chef du clan.

S'ils sont adoptés, les personnages gagnent le statut de fermiers et de membres du clan, ils reçoivent alors un bâtiment et un bout de terre à cultiver. Un des PJs reçoit le statut de propriétaire de ferme de la part du chef et du conseil, et est responsable de sa maisonnée et de ses fermiers. La maisonnée est, par la suite, traitée comme étant du même sang que les autres membres du clan. Chaque ferme est officieusement appelée d'après le nom de son propriétaire (exemple : Ferme de Burison), ou seulement par son nom (ex : Burison).

Les fermiers ne doivent pas officiellement renoncer à leur nom de famille et à leur lignée, mais sont officiellement et légalement considérés par le clan comme faisant parti de la lignée du propriétaire de la ferme, comme s'ils s'y étaient mariés.

Fermier est un sous statut d'homme libre comme un chef ou un cottar.

Statuts au sein du clan Rénékoti

Noble : en tant que chef, Rénékot a le statut de noble.

Thane : les chefs de clan sont des thanes. Dans le jeune clan Rénékot les seuls à avoir le statut de thanes sont : les conseillers Berra Thengan, Fenn Seihart, Rudd et Jarry, les quatre Chefs de Maison de haut rang de la garde de Rénékot. Les prêtres, acolytes et seigneurs des runes ont aussi le statut de Thanes, bien que dans le clan Rénékot, la plupart d'entre eux soient au conseil.

Hommes de Maison : parfois, un demandeur est directement choisi pour entrer dans la maison du chef et servir dans l'armée. Ce n'est pas possible dans cette campagne, car les Hommes de Maison sont au complet et sont tous compétents et loyaux.

Propriétaire de Ferme : c'est l'équivalent du statut de «Chef». Normalement un fermier libre possède environ 4 hectares de terre et a des obligations militaires envers son chef. Tous les propriétaires de fermes de la Terre du Péril ont ce statut qui doit être confirmé par le conseil.

Fermier : c'est a peu près l'équivalent du statut de cottar. Ce fermier libre vit dans la ferme, garde les moutons et cultive son jardin. Dans la Terre du Péril, il s'agit des fermiers libres d'une maisonnée établie comme une ferme par le conseil. C'est le propriétaire de la ferme qu est à leur tête.

Hôte Assermenté : ce statut temporaire inhabituel a été créé par le chef et le conseil pour s'adapter aux circonstances particulières du nouveau clan. Les hommes qui prêtent serment au chef sont techniquement acceptés dans sa maison comme hôtes assermentés, mais sans les privilèges autre que l'hospitalité de la maison, et avec des obligations de service plutôt que celles d'un hôte.

Hôte assermenté est l'équivalent du statut d'esclave sans en avoir le nom honteux. Tous ceux qui veulent rejoindre le clan, mais qui ne peuvent pas prétendre au statut de propriétaire ou de fermie, reçoivent ce statut pendant 3 saisons. S'ils ne peuvent pas satisfaire aux conditions pour l'obtention d'un nouveau statut au bout de 3 saisons, ils doivent quitter le clan et ne sont plus autorisés à y revenir.

Pour satisfaire aux conditions, ils doivent soit devenir un initié d'Orlanth et faire la demande pour devenir propriétaire et être accepté, soit obtenir une place dans une ferme déjà existante ou nouvellement formée.

Ceux qui désirent devenir des initiés d'Orlanth doivent recevoir l'instruction nécessaire et passer le traditionnel (mais vraiment dangereux) test d'initiation.

Ceux qui veulent devenir fermiers doivent soit persuader un propriétaire d'accepter leur serment et de leur permettre de rejoindre leur lignée, ou doivent unir leurs demandes pour former une nouvelle propriété.

Esclave : les personnes non-libres sont considérées comme appartenant à une autre personne. Rénékot déteste cette tradition car l'esclavage va contre les principes d'Orlanth. Néanmoins, les déportés lunars qui ne satisfont pas à d'autres statuts deviennent des esclaves appartenant au clan au travers de la personne de Rénékot, respectant ainsi le traité lunar passé avec le clan, traité qui garantit l'amnistie et le travail libre.

Note au MJ : le statut d'hôte assermenté est un mécanisme possible pour introduire des personnages non-orlanthi dans la campagne. En tant qu'hôtes assermentés, ils travaillent trois saisons pour le clan et, s'ils le choisissent, s'instruisent dans la religion et les coutumes orlanthi. Improvisez de courtes aventures (chasse aux vers, défense des fermes, missions de reconnaissance,...) pendant ces trois saisons. A la fin de cette période, donnez aux candidats orlanthi une tâche initiatique (ex : ramener seul la tête d'un broo). Puis rassemblez le groupe autour d'un personnage propriétaire orlanthi possible.

muler leur demande pour l'adoption, comment travaille la communauté et ce qui leur sera demandé s'ils deviennent Rénékoti. Il répondra à toutes les questions des PJs. (Voir «Adoption par le Clan Rénékoti», ci-contre).

A la tombée de la nuit, le travail sur le mur s'arrêtera, et les PJs seront envoyés choisir une des tentes vides sur la colline pour s'y installer. Les tentes sont installées sur un sol de dalles grossières avec des toiles prêtées par l'armée lunar (par courtoisie de l'Empire). Cet abri est relativement confortable, mais les tentes sont en mauvais état et certaines fuient. Les PJs auront une demi-heure pour se laver et se changer avant de se présenter pour le repas dans la salle du conseil. Rénékot leur assignera un de ses jeunes serviteurs comme guide et chien de garde si nécessaire.

Conversation au Dîner

Le dîner se déroule dans la salle du conseil. Les sept conseillers et le chef s'installeront sur une table au centre d'une haute plate-forme. Les PJs prendront place autour d'une table dans la salle basse, non loin de la table du conseil. Ils pourront manger et boire abondamment. Pendant le dîner, certaines personnes se lèveront et viendront voir les PJs pour les accueillir, venir aux nouvelles, écouter les râgots et les histoires personelles, offrir un service ou demander de l'aide. Utilisez les rencontres suivantes pour renforcer les thèmes majeurs de votre campagne et introduire des PNJs importants. Les PJs seront mis en garde devant les innombrables dangers de cette contrée. On leur dira que personne ne sait quoi attendre de cet étrange région. Les PJs pourront poser des questions sur le clan, la région et ses dangers.

Heathbank Vent des Tempêtes, prêtre d'Orlanth et conseiller : Heathbank accueillera les PJs, les questionnera assez maladroitement sur les coutumes orlanthi, essayant de savoir si ce sont de véritables Orlanthi. Heathbank leur fera part du credo de la communauté : coopération et travail plutôt qu'actes héroïques et honneur du guerrier-héros. Eystin Forbeck se joindra rapidement à Heathbank et l'assistera pendant l'interrogatoire.

Esah Lance du Vent, chef de la faction des exilés : Esah arrivera rapidement après Heathbank. De façon désinvolte, il le traitera de moulin à vent vantard, puis accueillera les PJs. S'ils sont étrangers à Talastar, il clamera ouvertement que les étrangers n'obtiennent que les miettes du clan, alors que les gens de Talastar se voient accorder les meilleures terres et les bénéfices des projets du clan. En fait, Esah pose des jalons pour que les PJs s'engagent dans la faction des exilés.

Mère Katharin, prêtresse des Sept Mères : elle accueillera simplement et sincèrement les PJs à Fort Hasard et les invitera à visiter le temple et à demander toutes aides et informations désirées.

Worford le Flemmard : il cirera les pompes des PJs et racontera une histoire triste à pleurer sur la façon dont le mauvais temps et la malchance lui ont fait perdre sa propriété. En larmes, il priera les joueurs de l'accepter dans leur ferme, s'ils en reçoivent une.

Pendant le dîner et les discours d'accueil, les PJs pourront effectuer des jets en Scruter pour voir Kudder (espion de Yanafal Tarnils), Rudmann (Chef de Maison corpulent) et Berra Thengan (le Jarl) les observer minutieusement ainsi que leurs interlocuteurs.

Un autre jet en Scruter réussi permettra de voir Lomi Ulrood, le Bouffon, se livrer à une imitation comique et exagérée du style grand et pompeux d'Heathbank, à l'amusement général de la table du Conseil.

Fin de la Première Journée

Après le repas, Rénékot convoquera une réunion nocturne informelle avec ses thanes. Les hommes libres et les visiteurs seront invités à écouter, mais ils ne devront pas parler. Rénékoti réclamera les divers rapports, puis demandera conseils à ses thanes sur certains sujets sensibles. Les thèmes suivants reviendront régulièrement pendant la demi-heure de discussion.

La construction du mur le long de la rivière est loin d'être terminée, et elle rencontre de nombreuses difficultés. La pluie a transformé le sol en bourbier, la rivière déborde et sape les fondations. Il est impossible d'enfoncer les matériaux dans la boue, et les corvées requises sont deux fois plus importantes que prévues. Berra sera partisan de finir le mur, alors qu'Halbert Boldstar préfèrera abandonner le projet pour cette année et continuer le défrichage de la terre et la construction de fermes. Berra se plaindra que la construction du fortin dans la gorge de la Rivière Grenouille est une fois de plus reportée. Il préviendra que les fermiers de cette région se défendront difficilement contre les raids sans ce fortin. Halbert fera remarquer qu'il n'y a pas eu de raids et donc aucune raison de les craindre.

Heathbank demandera pourquoi la croisade contre le chaos promise par Rénékot n'a toujours pas eu lieu. Ce dernier répondra que plusieurs plans sont actuellement examinés. Cet échange a le goût d'une interminable querelle.

Lomi annoncera que le stock de charbon de bois diminue rapidement, et que ceux qui vivent dans les tentes sont trempés et gelés. Rénékot estimera que maintenant que l'hiver est fini, la priorité va à la récupération de bois pour la construction de nouveaux murs et de fermes. Lomi fera un discours dur et haut en couleurs à propos des souffrances des pauvres et de ceux qui ne possèdent pas de terres. Ce discours sera apprécié et tous applaudiront, bien qu'aucune solution ne sera proposée.

Eystin réclamera que le repérage des terres, interrompu par l'hiver, reprenne afin que l'on établisse de nouvelles cartes et qu'on choisisse de nouveaux emplacements pour les fermes. Tous seront d'accord, et Rénékot promettra d'allouer cinq hommes compétents à ce travail. (Peut-être que les PJs feront l'affaire).

Lomi demandera des nouvelles de Kalf, le propriétaire disparu et de son fils. Berra répondra qu'il n'y a rien de neuf, et qu'ils peuvent être considérés comme perdus. Lomi spéculera beaucoup et avec force détails sur les causes possibles de leur disparition : meurtre secret, loup-garou, broos, gorp, harpies, cannibales, vents du chaos, fanatiques Urox saoûls, élémentaires lunars, désastres dans les collines, et ainsi de suite. Il annoncera tout cela joyeusement aux PJs, à qui ce catalogue détaillé des horreurs de la région est manifestement destiné.

Finalement, Rénékot demandera aux PJs de s'avancer et de faire leurs demandes. Si leurs discours sont satisfaisants (jets d'Eloquence, avec des modificateurs pour de belles présenta-

tions et des thèmes et sentiments nobles). Les conseillers acquiesceront avec satisfaction. Si les discours sont hésitants et peu sincères, les conseillers recevront la demande dans un silence de pierre. Rénékot demandera alors à ses thanes de prendre la demande en considération, et promettra une réponse dans la quinzaine. La réunion des thanes se terminera, alors que des petits groupes se formeront pour discuter de la vie politique et sociale du clan. Les lampes seront éteintes assez rapidement et chacun rentrera chez soi. Les PJs se retireront à l'abri de leurs tentes. Ainsi prendra fin leur premier jour à Fort Hasard.

Hôtes Assermentés du Clan

Rénékot a promis une décision quant aux requêtes des PJs d'ici deux semaines. D'ici là, les PJs seront des hôtes assermentés et ils devront travailler pour payer leur pension. Ils seront assignés à une tente et mangeront dans la salle du Conseil. Tout le monde se rassemblera le matin dans cette salle avant de commencer la journée de travail.

Le travail est dur et physique. Trois projets demandent des travailleurs sans compétence : la construction du mur le long de la rivière, le défrichage des terres pour de nouveaux champs près d'une nouvelle ferme et le découpage de rondins en planches.

Le repas de midi est fourni. Le travail reprend après un repas rapide et une courte sieste. A la tombée de la nuit, le travail prend fin et les ouvriers se dirigent vers la salle du Conseil pour dîner. L'enseignement du culte d'Orlanth se déroule au temple tous les soirs. Ces leçons comprennent également l'histoire locale, le langage et les coutumes du clan.

Les Chasseurs Disparus

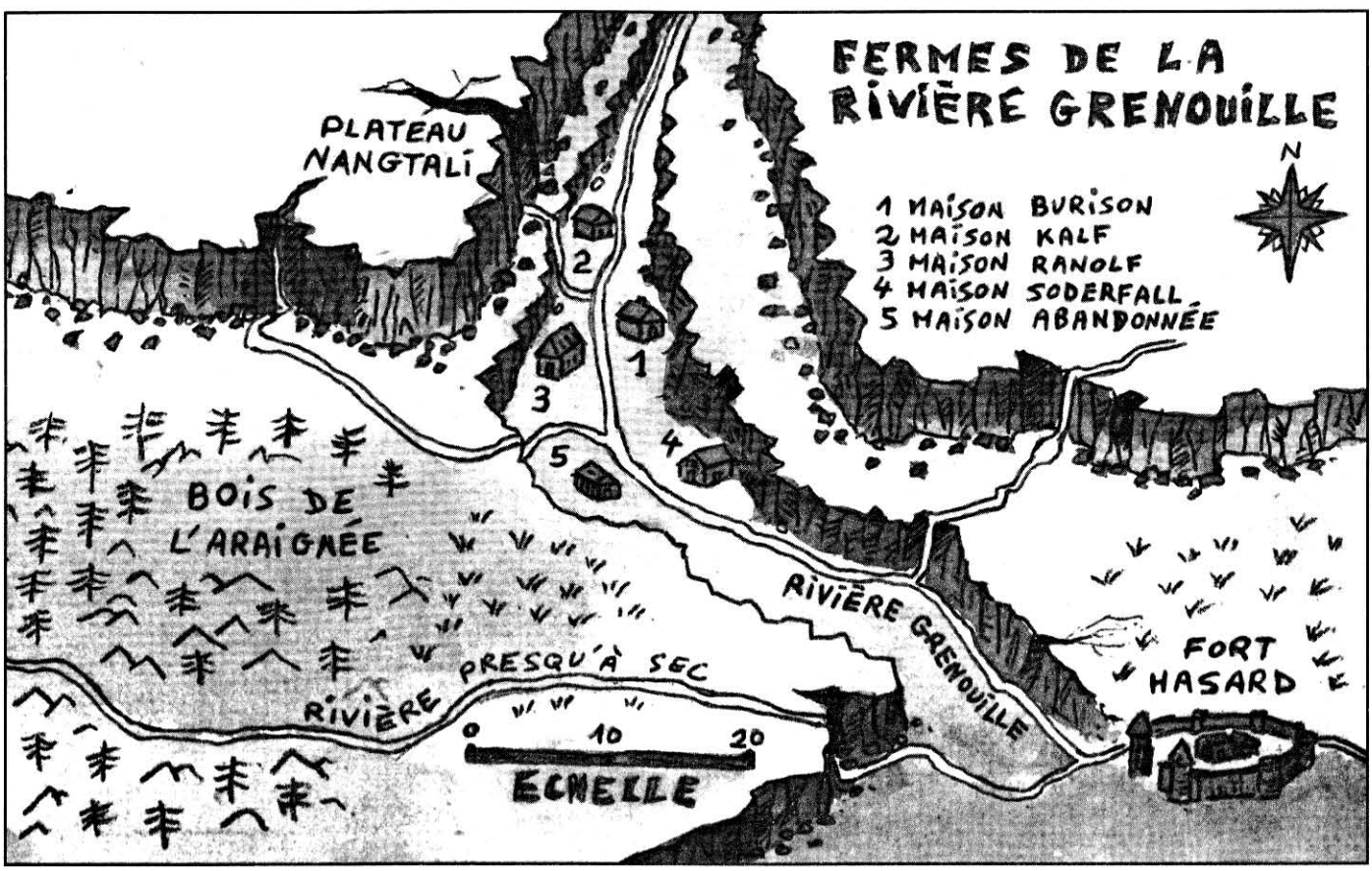
Le troisième jour après leur arrivée, Berra Thengan rencontrera les PJs au petit déjeuner et leur annoncera que le chef a une mission spéciale pour eux. Il leur parlera d'un père et de son fils, Barliman et Androw Kalf, récemment disparus dans la gorge de la Rivière Grenouille, où se trouve un groupe de fermes isolées à 35 km en amont du fort. Il ajoutera qu'il n'avait personne à envoyer à la recherche des chasseurs disparus. Il indiquera aux PJs comment rejoindre la ferme et leur suggèrera de commencer par discuter avec les membres de la famille. Le voyage, à travers les collines longeant la rivière, sera difficile et long à cause du marais à l'ouest du fort. On avancera plus vite dans la gorge, où la végétation est disparate. Il leur conseillera de s'arrêter pour la nuit à la ferme Soderfall avant de rejoindre la ferme Kalf.

Berra ne donnera volontairement aucune information sur la zone et ses dangers, mais répondra à toutes les questions des PJs. En fait, les seuls risques sérieux de rencontres sont dans les bois de l'Araignée et sur le plateau de Nangtali. Il leur donnera un seul conseil, valable pour la terre du Péril et Dorastor : «Quand vous ne savez pas à quoi vous avez affaire, ne prenez pas de riques inutiles, et revenez à tous prix prévenir le fort en cas de menaces sérieuses».

Bien que les PJs ne le sachent pas, Berra a déjà abandonné tout espoir de retrouver les chasseurs vivants. Mais il sait qu'une recherche approfondie est nécessaire pour satisfaire les attentes de la colonie. Son objectif principal est de tester le courage et le jugement des PJs. Il les considère comme des membres potentiellement utiles au clan, s'ils sont assez doués pour survivre aux défis de Dorastor.

Voyage jusqu'à la ferme Soderfall

Les hommes expérimentés ou les natifs des pays des collines n'auront pas de problème sur la route de la ferme Soderfall. Un chemin humide, mais bien tracé, traverse le marais. Une fois dans la gorge, il sera facile mais fatigant de suivre la rivière, car il faudra trouver son chemin à travers les rochers et les chutes de pierres. La ferme Soderfall est située sur une terrasse proche de la rivière, et l'odeur de cuisine attirera les voyageurs épuisés. Si les PJs sont des citadins ou des novices, improvisez quelques incidents en chemin (s'écarter du chemin, franchir des cours d'eau profonds et bourbeux, passer par des champs de bruyères



épaisses), puis laisser les PJs chercher la ferme en pleine nuit, jusqu'à ce que Linken Soderfall, venant voir ce qui se passe, les trouvent errant dans les bois proches.

Les fermiers de Soderfall sont décrits en page 107. Ces charmants bon-à-rien et malfaiteurs sont inspirés des gangs des frères James et de Bonnie and Clyde. Ils sont accueillants et amicaux comme des frontaliers, mais durs et sociopathes dans leurs entreprises criminelles. Les champs, la ferme, les clôtures et les remises sont mal entretenus. Les Soderfall sont un fardeau pour la colonie, réclamant constamment de la nourriture et de l'aide à leurs voisins. Ils se font un peu d'argent en vendant des peaux de loup à Caspar Godsman, le marchand d'Argan Argar à Fort Hasard. Mais cela causera inévitablement des problèmes avec les Telmori dans l'avenir.

La soirée sera agréable et l'hospitalité des Soderfall généreuse, la nourriture est abondante et l'humour cru. Les Soderfall sont originaires des quartiers mals famés de Pavis et sont avides de ragots sur les affaires de leur ville d'origine. Ils sont expansifs, mais ne sont pas fiables en tant que source d'informations locales. Aucun n'a voyagé plus loin que la rivière et ils confirment les rumeurs en embellissant les légendes de la terrible Dorastor. Ils racontent en particulier les épouvantables histoires de moutons déchiquetés et de loups-garous hurlant les nuits du Jour Sauvage. S'ils sont pressés de questions, ils admettront qu'ils n'ont rien vu d'extraordinaire depuis leur installation dans la Terre du Péril, il y a environ un an. Les PJs seront invités à dormir autour du foyer de la cuisine. Ils auront de la bouillie d'avoine pour le petit déjeuner, avant de reprendre leur route. Les PJs doivent conserver l'impression suivante : les Soderfall semblent être de sacrés gaillards en dépit de leurs manières plaisantes et sont probablement coriaces en combat.

Discussion à la Ferme Kalf

Sur le chemin de la ferme Soderfall à la ferme Kalf, les PJs croiseront une ferme abandonnée et les maisons des Burison et des Ranolf. Improvisez des rencontres avec ces familles si vous le souhaitez et laissez les PJs voir la ferme qui sera la leur s'ils sont acceptés par le clan.

Les PJs devront arriver à la ferme Kalf en fin d'après-midi. Sarune Kalf et Fodor Palebeak ont tous les deux assumé le rôle de chef de famille en l'absence de Barliman, et le conflit entre eux est apparent.

Sarune est volontaire et bornée, et parait peu désespérée par la disparition de son mari et de son fils aîné. (En fait, Sarune a été endurcie par l'infortune de sa vie difficile et adopte un comportement froid comme défense).

De son côté, Palebeak est sentimental et tendre, profondément touché par la perte de l'ami qui l'a fait travaillé dans sa ferme. Il a décidé de protéger la famille en l'absence de Barliman. Palebeak n'est pas très doué pour diriger une propriété frontalière, manquant de force de caractère et de l'endurance nécessaire. Néanmoins, il a du coeur et de l'amour propre, ce qui peut servir quand un homme tel que lui est poussé à ses dernières extrémités.

Quand ils seront questionnés, Sarune et Palebeak ne pourront fournir que peu d'informations utiles. Il y a six jours de cela, Barliman et Androw sont partis à la chasse dans la matinée avec quatre chats de chasse (appelés alynx). Ils devaient rentrer pour la nuit tombée. Cependant, cette nuit là, les quatre chats sont revenus sans les hommes. Les alynx ne souffraient d'aucune blessure. Leurs fourrures étaient trempées, mais les coussins de leurs pattes n'étaient pas salis par la boue.

Palebeak est immédiatement sorti pour chercher les deux disparus, mais il n'en a trouvé aucune trace. Palebeak est un très mauvais pisteur et il n'a aucune idée de l'endroit où aller, comme les PJs le découvriront s'ils le questionnent. Sarune dit que le gibier est abondant dans la gorge, mais que son mari pourrait avoir été exploré des terres plus éloignées. Elle ajoute que son mari n'aurait jamais été sur le Plateau ni dans les Bois de l'Araignée, mais qu'il pourrait s'être dirigé vers l'ouest ou le sud de la ferme abandonnée.

Après un repas silencieux et triste, les aventuriers pourront dormir autour du foyer de la cuisine et commencer leurs recherches dans la matinée.

Pister les Chasseurs Disparus

Un chemin part de la ferme Kalf et ramène à l'escarpement. Les pluies récentes ont effacé les empreintes de pas, mais Sarune et Palebeak sont certains que les chasseurs ont emprunté ce chemin.

1. La Voie Facile : Les PJs réussissent leurs jets de Pister et trouvent une piste (brindilles brisées, morceaux de vêtements, miettes de biscuits, poils d'alinx, etc...) qui mène au site d'embuscade des araignées.

2. La Voie Difficile : incapables de trouver une piste, les PJs choisissent une direction et commencent les recherches. S'ils continuent le long de l'escarpement, au sud ouest, ils tomberont finalement sur des empreintes fraîches d'alinx dans un endroit abrité près des falaises. Le chemin est interrompu, mais il n'y a pas de boue près des chutes de pierres au bout de l'escarpement, ce qui permet de retrouver les traces fraîches des chats de chasse. S'ils continuent dans cette direction, ils trouveront finalement le site de l'attaque des araignées à environ 7 km à l'ouest de la ferme abandonnée.

3. La Voie de la Sagesse : si les PJs relachent les quatre chats de chasse, les trois plus jeunes alinx sauteront autour d'eux dans l'attente d'une partie de chasse. Le plus vieux foncera comme une flèche le long de l'escarpement puis vers le sud jusqu'au site de l'attaque des araignées.

Les PJs devront utiliser Mobilité pour pouvoir le suivre ou Ralentissement pour empêcher l'alinx de s'échapper. Une fois qu'ils auront réalisé qu'il peut les guider jusqu'aux chasseurs, ils devront trouver une solution pour le suivre.

Le Site de l'Attaque

Barliman et Androw sont restés à l'écart des Bois de l'Araignée, pensant être saufs aussi longtemps qu'ils seraient en terrain découvert le long de la falaise. Malheureusement, ils ont été attaqués par des araignées mâles qui chassaient hors des limites des Bois de l'Araignée.

Sur le site, les araignées ont tué les chasseurs avec leurs morsures empoisonnées, puis ont déshabillé les corps de leurs affaires et de leurs vêtements, laissant des fragments parmi les rochers sous la falaise. Les araignées ont alors démembré leurs victimes et les ont transportées loin de là.

De nombreuses flèches brisées suggèrent que les chasseurs ont eu l'opportunité de se défendre, mais apparemment, les flèches n'ont pas transpercé la peau de leurs agresseurs. On trouve quelques flèches intactes, celles qui ont raté leur cible, à la lisière des Bois de l'Araignée. Quelques grandes tâches de sang séché sur les rochers ont résisté à la pluie. La quantité de sang laisse à penser que les victimes n'ont pas survécu à l'attaque.

Et maintenant ? Ayant appris que les hommes disparus sont probablement morts, ils peuvent rentrer à la ferme de Kalf et à Fort Hasard avec cette information. Ils peuvent également partir à la recherche des corps et des tueurs.

Mais ce n'est pas une bonne idée. Il s'est passé beaucoup de temps ; les PJs ont été prévenus de ne pas se mêler de choses qu'ils ne comprenaient pas et la proximité des terrifiants Bois de l'Araignée devrait décourager les nouveaux venus dans la Terre du Péril. Le fait que de nombreuses flèches aient été tirées sans avoir blessé les attaquants devrait être particulièrement décourageant.

Etant des personnages-joueurs, ils vont probablement essayer de pister les chasseurs araignées. Il y a de nombreuses traces, mais elles sont complètement différentes de celles que les PJs ont pu observer auparavant. Le poids est réparti équitablement entre plusieurs membres ; ceux qui touchent le sol sont longs et duveteux. Ils ressemblent à d'énormes choses glissant sur des buissons de

plumes. Les araignées se déplacent à grandes enjambées sur de longues pattes souples couvertes de minuscules poils. Elles leur permettent de traverser des bourbiers et de grimper aux troncs et aux branches des arbres, alors qu'elles se déplacent à travers les frondaisons de la forêt.

De plus, cette piste, bien qu'évidente et parfois marquée par quelques tâches de sang, s'évanouit quand elle atteint les Bois de l'Araignée, là où les chasseurs araignées ont grimpé jusqu'aux frondaisons de la forêt.

Aussi longtemps qu'il y a des traces au sol, le vieux chat de chasse peut les suivre. Mais comment peuvent faire les PJs pour suivre une piste au sommet des arbres ?

Les Bois de l'Araignée

Etudiez «le peuple Araignée», pp 20-22 et les «araignées» dans le chapitre sur les rencontres, pp 62-64.

Si les PJs pénètrent dans les Bois de l'Araignée, les résonnances sur les longs et fins câbles de soie qui gisent sous une couche de feuilles, alerteront les araignées de la présence d'intrus dans leur forêt. En quelques minutes, les mouvements pourront être détectés dans les frondaisons 50m au-dessus des PJs, et partout autour d'eux dans les bois. Aucune forme ne sera aperçue à travers la végétation, mais les PJs recevront clairement l'avertissement qu'ils sont cernés.

Quelques jets de Scruter révèleront des mouvenements dans la végétation environnante. Des groupes de grosses araignées domestiquées, de la taille d'une main humaine, jailliront des sous-bois. Bien que petites, ces araignées sont nombreuses et on ne peut pas utiliser les sorts ou les armes de jet pour se défendre efficacement contre elles.

Hors de portée de leur magie de l'esprit, les PJs pourront repérer les premiers signes des chasseurs araignées haut dans les frondaisons. Les PJs ne feront que les deviner, alors qu'elles se déplaceront rapidement pour leur couper la retraite.

Les joueurs n'ayant pas l'habitude de rencontrer des adversaires impossible à vaincre peuvent ne pas prendre ces signes comme un avertissement à battre immédiatement en retraite. Si vous le voulez, autorisez des jets sous d'INT x 5 pour se rendre compte du danger. Si les PJs ne prennent pas fuite, les araignées attaquent.

Round 1 : une première vague de 12D6 araignées domestiquées jaillit de la végétation alentour et attaque les PJs. Au même moment, les chasseurs mâles les chargent. Attribuez 1d6 araignées domestiquées par victime pour ce premier round de mêlée.

Round 2 : distribuez les autres groupes de 1D6 araignées domestiquées comme bon vous semble. Les chasseurs mâles continuent de s'approcher jusqu'à portée de toile.

Round 3 et suivants : au troisième round, les chasseurs mâles lancent Protection 2, puis engagent la mêlée. Si un sort rate, l'araignée fait encore deux tentatives avant de se battre. Ils lancent des Guérisons Blessures sur eux-mêmes ou leurs compagnons si nécessaire. Si la mêlée n'a pas tourné à l'avantage des araignées avant le round 6, ils utiliseront les sorts divins Toiles d'Araignées. Les ennemis en fuite sont poursuivis jusqu'à la lisière de la forêt. Les chasseurs mâles comprennent la magie et restent hors de portée des sorts si possible.

Chasseurs Araignées Mâles

Caract.	*Moyenne*	*Localisation*	*Mêlée*	*Missile*	*#1*	*#2*	*#3*	*#4*	*#5*	*#6*	*#7*	*#8*
For 10	Déplacement : 4	Patte droite 4	01	01	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2
CON 11	Pts de Vie : 12	Patte droite 3	02	02	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2
TAI 13	Pts de Fatigue : 20	Patte gauche 4	03	03	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2
INT 6	Pts de Magie : 7	Patte gauche 3	04	04	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2
POU 7		Abdomen	05-08	05-10	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5
DEX 13		Patte droite 2	09-10	11	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2
		Patte droite 1	11-12	12	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2
		Patte gauche 2	13-14	13	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2
		Patte gauche 1	15-16	14	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2
		Tête	17-20	15-20	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5	2/5

Armes	*RA*	*Att*	*Dégâts*
Morsure	9	30-1	1d6+ poison VIR 12
Toile	3	60-1	toile FOR 12

Magie de l'Esprit (38%) : Confusion (2), Contre Magie 1, Protection 2.

Magie Divine : Guérison Blessure, Toile d'Araignée (1 utilisation).

Compétences : Grimper 90, Se Cacher 63, Déplacement Silencieux 78.

Note : les chasseurs mâles sont des initiés de l'Ancêtre Grand-Mère, et chassent en groupe d'1d8+2 membres. La VIR du poison est égale aux PV de l'araignée. Tout comme pour les autres arthropodes, les dommages causés aux pattes de l'araignée ne comptent pas dans la perte du total des PV. Les toiles d'araignée agissent comme un sort Glue qui affecte la totalité du corps de la victime. La FOR de la toile est égale aux PV de l'araignée. Les couches de toile successives se cumulent, et additionnent leur FOR. Une victime engluée ne peut rien faire d'autre que d'essayer de se dégager. Une araignée ne peut pas mordre et lancer une toile pendant le même round. La portée du lancer de toile est égale à la FOR de l'araignée en mètres et couvre un cercle d'1 mètre de diamètre.

Araignées Domestiquées

FOR 1	Déplacement : 1	Localisation	d20	PV
CON 1	Pts de Vie : 1	Corps	1-20	1
TAI 1	Pts de Fatigue : 1			
INT 1	Pts de Magie : 1			
POU 1				
DEX 13				

Arme	*RA*	*ATT*	*Dégâts*
Morsure	10	25	1 point+poison VIR 2

Notes : ces araignées sont suffisamment petites pour s'introduire dans les vêtements et les armures. Ignorer l'armure (mais pas les protections magiques) quand vous appliquez les dommages. N'importe quelle attaque réussie en tue automatiquement une.

Utilisez cette rencontre pour conforter les joueurs dans l'idée que l'inconnu peut être mortel en Dorastor, et que les comportements héroïques sont souvent suicidaires. Ceci peut être une nouvelle expérience pour vos joueurs, en particulier s'ils ne sont confrontés qu'à des situations de combat qu'ils sont sûrs de remporter. Faites comprendre à vos joueurs qu'en Dorastor, de nombreuses opportunités de combat devraient être évitées.

L'Adoption par le Clan

Quand les PJs réaliseront que les chasseurs sont probablement morts, ils pourront décider de retourner apporter la nouvelle à Sarune et Palebeak. Dans tous les cas, ils devront rentrer à Fort Hasard pour faire leur rapport à Berra. Ce dernier les questionnera précisément sur leurs actions, leur demandant souvent pourquoi ils ont fait ceci ou cela... Il leur demandera leurs impressions sur les autres fermiers de la gorge, sachant que ceux-ci vont devenir les voisins des PJs s'ils se voient assigner la ferme abandonnée.

A moins que les PJs n'aient été stupides et incompétents, Berra fera un rapport positif à Rénékot et au conseil, recommandant l'acceptation des PJs au sein du clan et qu'il leur soit confié la ferme abandonnée de la gorge de la Rivière Grenouille. Si les PJs se sont bien débrouillés, ils en entendront parler par Rénékot et les membres du conseil.

S'ils ne sont pas bien débrouillés, quelqu'un du conseil leur révèlera tôt ou tard les réserves émises par Berra au sujet de leur acceptation.

Hommes des Fermes et Hommes du Clan

Le point culminant de la première phase de la campagne est l'annonce que le clan et le conseil acceptent la demande des PJs de devenir membres du clan et que la ferme abandonnée de la gorge de la Rivière Grenouille et ses terres leur sont attribuées. La cérémonie se déroulera au temple orlanthi avant la réunion hebdomadaire du clan après la célébration du Jour du Vent. Lors de la cérémonie officielle devant tous les thanes et les hommes libres assemblés, tous les Pjs seront adoptés par le clan.

Chacun pourra avoir la chance de dire quelques mots avant de prêter serment au clan, au conseil et au chef. Puis un des PJs se verra attribué le titre de propriétaire, et la nouvelle lignée et ses membres seront officiellement enregistrés dans les archives du clan.

La Saison de la Mer

La Ferme des PJs : voir «Gérer une ferme dans la Terre du Péril» ci-contre. Pendant leur première saison, les PJs devront travailler d'arrache pied pour que la terre soit prête pour les plantations, pour réparer les structures de la ferme et les clôtures qui ont été négligées pendant les saisons passées. De PJs sages se lieront d'amtié avec les voisins pour obtenir autant d'aide et de conseils qu'ils le pourront. Les PJs peuvent également vouloir explorer les terres environnantes, mais on ne pourra consacrer que peu de temps aux expéditions pendant la Saison de la Mer.

Les contacts avec les autres fermes de la gorge de la Rivière Grenouille dépendent des personnalités des autres propriétaires. Les Soderfall, qui habitent de l'autre côté de la rivière, sont de pauvres fermiers qui demanderont toujours de l'aide pour retrouver une brebis perdue ou réparer de l'équipement cassé. Les voisins du nord, les Ranolf, sont taciturnes, travaillent durs, mais sont des fermiers relativement incompétents. Ils semblent sou-

Intermède Saisonnier

Nous présentons ici un système de transition appelé «Intermède Saisonnier» entre chaque scénario de la campagne. Ce système est écrit pour gérer le passage du temps et de permettre aux PJs de développer leurs propres centres d'intérêts au sein de la colonie. Trois principaux outils sont fournis pour construire la structure des intermèdes : l'exploration et le développement de la ferme des PJs (voir «Gérer une ferme dans la Terre du Péril» ci-contre), les Jours Saints/Jours de marché et les fêtes de la construction.

Jours Saints/Jours de Marché

Le Jour du vent est toujours un jour saint et un jour de marché. Un prêtre ou un acolyte d'Orlanth organise toujours une cérémonie et l'on peut y sacrifier des points de POU afin d'acquérir des sorts divins d'Orlanth. On peut apprendre la magie de l'esprit d'Orlanth, si le temps et les prêtres le permettent. Autrement, le demandeur peut revenir une autre fois. Les gens venant de loin ont la priorité. Le marché commence après la célébration du culte. En fin d'après midi, le chef et le conseil se réunissent et accordent audience aux demandeurs, arbitrent les disputes et administrent la justice dans la salle du conseil. Tous les hommes libres qui veulent parler peuvent le faire.

Le Jour du Vent de la Semaine du Mouvement est toujours un jour saint et un marché spécial. Le prêtre orlanthi célèbre le culte normalement. Quand des prêtres de Lhankor Mhy, Chalana Arroy, Issaries et Urox sont présents, ils célèbrent leurs cultes. Autrement, c'est le prêtre d'Orlanth qui le fait à l'aide de matrices de sorts (les matrices de sorts sont automatiquement renouvelées pendant les cérémonies). N'importe quel Prêtre ou acolyte des Porteurs de Lumières peut enseigner la magie de l'esprit, si le temps et le personnel le permettent. Les gens venant de loin ont la priorité. La réunion officielle du conseil dure tard dans la nuit. Chaque propriétaire et chaque thane est supposé être présent lors de ces conseils, car des affaires importantes comme la sélection des conseillers, les discussions des traités et de la politique du clan et d'autres sujets sont abordés à ces occasions.

Le Jour Très Saint de la Saison des Tempêtes est marqué par une célébration spéciale. Il est possible d'apprendre et de renouveler la plupart des esprits et des sorts divins pour les cultes des Porteurs de Lumière car les prêtres et les acolytes de ces cultes sont honorés et fêtés. Les marchands et les vendeurs font des efforts particuliers pour présenter des marchandises attirantes pour ce jour de marché. Il est de coutume pour les amis et les familles d'échanger des cadeaux symboliques sous la forme d'une pièce de vêtement des Porteurs de Lumière. Pour leur cadeau au clan, le chef et le conseil organisent un grand festin et invitent des conteurs.

Les prêtresses du temple des Sept Mères favorisent l'aspect Teelo Nori. La célébration hebdomadaire a lieu le Jour Sauvage, et la célébration saisonnière durant la Semaine de l'Illusion. Le Jour Très Saint correspond à la date de naissance de la Déesse Rouge, à savoir le Jour Divin de la Semaine du Désordre de la Saison de l'Obscurité. Un prêtre ou un acolyte d'Etyries est souvent présent les jours de marché normaux. Une Epée de Yanafal Tarnils vient de temps à autre pour rester plusieurs jours et organise rdes célébrations du culte.

Fêtes de la Construction

Une fois ou deux par saison, les propriétaires locaux se rassemblent pour achever des tâches qui demandent beaucoup de bras ou des compétences spéciales, comme la construction ou la réparation de murs et de maisons. Par la suite, le bénéficiaire des travaux est obligé d'organiser un festin. La bière locale, l'hydromel et l'eau-de-vie coulent à flot. On organise des compétitions plus ou moins amicales entre les voisins. Les nouvelles, les rumeurs et les ragots vont bon train de même que les discussions et les commentaires sur les affaires de la communauté. Développez les conflits et les alliances avec les PNJs, fournissez des informations et des conseils vrais et faux et présentez de riches PNJs ayant besoin de l'aide des personnages.

Gérer une Ferme dans la Terre du Péril

Une ferme rentable dans la Terre du Péril demande un total de 400 heures de travail (200 heures de travail actif et 200 heures d'entretien) par semaine avec les compétences Connaissance des Animaux ou Connaissance des Plantes à 75%. Le résultat est un Facteur de Travail Hebdomadaire (FTH) de 300, la moyenne des fermes de la Terre du Péril. Le travail actif comprend : défricher la terre, labourer, récolter, tondre les moutons, réparer les outils, construire des granges et des clôtures, et diverses autres activités physiques. Les travaux d'entretien comprennent : monter la garde près des troupeaux, élever les agneaux orphelins, cuisiner, sécher la viande, chasser et pêcher, et divers autres travaux moins fatigants. Un fermier exceptionnellement dévoué peut accomplir 50 heures de travail actif et 50 heures de travail d'entretien par semaine ; environ 14 heures par jour. Les compétences les plus importantes sont normalement Connaissance des Animaux ou Connaissance des Plantes, mais, à la discrétion du MJ, d'autres compétences comme Artisanat du Bois et Chasse peuvent être utiles.

Le tableau suivant indique les niveaux de succès des fermes de la Terre du Péril.

00-099 FTH : Echec ; le clan récupère la terre, les fermiers deviennent des esclaves, des hôtes assermentés ou quittent la colonie.
100-199 FTH : Désespérément pauvre ; dépend du clan pour la majeure partie de sa survie.
200-299 FTH : Existence marginale ; dépend en partie du clan.
300-399 FTH : Existence substantielle ; contribution correcte au développement du clan.
400 et + FTH : Existence confortable ; contribution importante au développement du clan.

De bonnes ou mauvaises conditions peuvent changer le profil d'une saison. Par exemple, pendant une bonne saison, 200 FTH peuvent produire une existence substantielle, alors qu'en mauvaise saison, 200 FTH ne produiront qu'un certain niveau de pauvreté.

Pour déterminer la contribution de chacun à la vie de la ferme, multipliez ses heures de travail (max : 50 heures actives/50 heures d'entretien) par le pourcentage dans sa compétence Connaissance des Animaux ou Connaissance des Plantes. Les scores de compétence supérieurs à 100 comptent comme 100. Pour trouver le FTH de la ferme, additionnez tous les FTH des ouvriers de celle-ci.

Pour une comparaison, prenons les exemples des fermes Burison et Soderfall.

Tous les Burison, même les enfants, travaillent dur. Vahn et Serla sont les propriétaires (100+%). Roving et Yvanne sont des journaliers (75%), alors que Varik et Chelsi sont des fermiers expérimentés (50%). les quatre enfants les plus âgés, Kikki, Krogar, Argrath et Leena, sont jeunes et inexpérimentés (25%) et ne travaillent que la moitié du temps des adultes. Donc:

Fermiers	*Heures de travail*	*Connaissance %*	*FTH*
Vahn et Serfa	100 chacun	100%	200
Rovig et Yvanne	100 chacun	75%	150
Varik et Chelsi	100 chacun	50%	100
Les 4 enfants	50 chacun	25%	50
		Total =	500

Les Burison réussissent très bien par rapport à la moyenne de la Terre du Péril, et bénéficient d'une certaine marge pour faire face aux mauvaises fortunes (maladies, enfants, mauvais temps, perte des récoltes, etc.). Les Burison passent une bonne partie de leur temps libre à défricher les terres alentours et à enrichir leur ferme. Ils seront prêts à se séparer en deux fermes quand Yvanne et Rovig décideront de voler de leurs propres ailes.

D'un autre côté, les Soderfall sont des fermiers paresseux et incompétents. Seuls Vernan, Linken et Léka possèdent quelques connaissances en agriculture (50%). Les autres ont appris ce qu'ils pouvaient de Vernan et de Linken (25%). De plus, aucun ne travaille aussi dur que les Burison et ils ne font aucun effort pour apprendre de leurs voisins.

Fermiers	*Heures de travail*	*Connaissance %*	*FTH*
Vernan, Linken et Leka	80 chacun	50%	120
Deadeye, Penmade, Fennary	80 chacun	25%	60
Preacher, Vikta	60 chacun	25%	30
		Total =	210

Les Soderfall sont piles sur la marge. Sans l'argent qu'ils gagnent en vendant des peaux de loups, ils auraient énormément de mal à survivre pendant les mauvaises saisons.

A leur arrivée dans la Terre du Péril, la plupart des PJs ont de très faibles compétences en Connaissance des Animaux ou Connaissance des Plantes. Pour réussir, ils devront apprendre le plus vite possible et échanger leurs compétences contre le savoir de leurs voisins. Vous pouvez choisir de tenir un compte précis des semaines de travail et des fortunes de la ferme des PJs, utilisant le système présenté ici pour calculer la productivité de la ferme.

Vous pouvez aussi tenir un compte précis de la vitesse à laquelle les PJs progressent dans leurs compétences Connaissance des Animaux et Connaissance des Plantes en utilisant le système d''expérience de Runequest. Les personnages peuvent soit travailler la compétence par eux-mêmes (ex : apprendre sur le tas et tirer leçon des erreurs) ou ils peuvent échanger du travail sur la ferme d'un voisin contre de l'entraînement et un apprentissage sur leurs propres terres.

Même s'ils n'étudient pas les deux compétences principales, les PJs ont droit à un jet d'expérience dans ces compétences par saison. (Choix de la compétence pour chaque PJ). S'il travaillent durs pour apprendre, en quelques saisons, ils seront capables d'aider la veuve Kalf dont la ferme est menacée par la perte de ses deux meilleurs fermiers. Des PJs au bon coeur (ou charognard) peuvent décider de courtiser Sarune, afin de l'arracher aux griffes des autres prétendants que sont Worford le Paresseux et les voyous de la ferme Soderfall.

Alternativement, vous pouvez résumer la prospérité de la ferme des PJs au simple principe suivant: si les PJs veulent voir leur ferme prospérer, ils doivent échanger leurs compétences contre celles qu'ils n'ont pas auprès de leurs voisins. Cela veut dire qu'ils doivent rencontrer et se lier d'amitié avec leurs voisins, puis négocier.

Pour la plupart des PJs, cela veut dire que lorsqu'on fait appel à leurs compétences martiales (muscle, mécanique, exercice de la magie, chasse ou combat), les PJs acceptent de s'en charger, en retour d'un coup de main pour gérer la ferme. Utilisez ceci comme un prétexte pour improviser divers scénarios comme, récupérer des moutons perdus (ou volés) ou défendre les fermes contre des monstres pillards.

Les scores des compétences Connaissance des Animaux et Connaisssance des Plantes ne sont pas indiqués pour la plupart des PNJs, improvisez. La majorité des fermes possèdent au moins une personne avec un score de 75%.

D'autres voisins peuvent aussi posséder des compétences que les PJs peuvent trouver utiles : charpenterie, soigner, travail du cuir, maçon, forgeron, tailleur, etc. Les quelques maîtres fermiers (compétences à 100%) sont des personnes respectées, et leurs morts seraient une véritable tragédie pour leurs fermes et pour la communauté.

Au fur et à mesure du déroulement de la campagne, des contacts amicaux avec les Telmori et avec les elfes du Buisson Empoisonné peuvent apporter de grands bénéfices aux colonies de la Terre du Péril, comme les contacts avec les Amérindiens ont pu bénéficier aux colons européens qui se sont installés en Amérique. Par exemple, les elfes peuvent appprendre à connaître et à utiliser les herbes de soin ou les plantes insecticides, alors que les Telmori ont des siècles de connaissances concernant les monstres et les saisons de cette région.

vent dans le besoin, mais sont trop fiers pour accepter de l'aide. Les Ranolf commencent tout juste à avoir un peu confiance en les Burison et à accepter leur aide et leurs conseils. Les Burison sont amicaux mais très occupés. Ils travailleront pour eux tant que les PJs n'auront pas prouver leur bonne foi, leur ardeur au travail et leur foi orlanthi. Alors, ils seront généreux en aide et en conseils. Avec la perte du père et du fils ainé, les Kalf vont avoir du mal à faire le travail de la Saison de la Mer. Toute assistance que pourraient leur apporter les PJs sera bien vue de la part des Burison, qui aident les Kalf aussi souvent que possible.

Une chose est claire dans les discussions avec les voisins : hormis les loups et l'incident avec les chasseurs araignées, les choses étaient remarquablement calmes pendant les deux dernières années. Tous s'accordent pour dire qu'il faut rester loin des Bois de l'Araignée et du Plateau de Nangtali. Tous se sont assurés de pouvoir transformer leurs fermes en petits bastions défensifs en cas d'urgence, et ils portent tous des cornes pour appeler à l'aide en cas de problèmes. Seuls les Soderfall ne prennent aucune précaution pour leurs défenses, se moquant ouvertement des périls réputés de Dorastor.

Les Fêtes de la Construction : dans les derniers jours de chaque saison, les gens des 5 fermes de la gorge de la Rivière Grenouille se rassemblent comme une communauté pour réaliser un grand projet pour aider une des fermes. C'est souvent la construction d'une nouvelle grange, d'une nouvelle pièce à une ferme ou d'un pont pour traverser la rivière. Ils ont pour devise «Beaucoup de mains font un travail sans peine». De plus, le travail à plusieurs permet de rompre la monotonie de tous les jours et d'être en compagnie d'autres personnes.

Dans la soirée, après le travail, l'hôte (habituellement le bénéficiaire de cette journée de travail) organise un grand festin et une fête. La boisson coule à flot, les danses sont nombreuses, les compétitions sportives vont bon train et, généralement, tout le monde passe un bon moment. La plupart des gens dorment à la ferme de leur hôte et rejoignent leur domaine dans la matinée. Cette fête peut être une bonne occasion pour nouer des liens et pour que le MJ introduise les thèmes et les événements qui seront développés plus tard dans la campagne.

Par exemple, la discussion tourne autour de la politique, et quelqu'un désapprouve fortement la politique d'apaisement envers les Lunars, développée par Hakon le Nageur. Plus tard, on entend un groupe de femmes qui s'interroge sur la manière d'attirer l'attention des célibataires comme Berra Thengan, les PJs ou le chef Rénékot lui-même. Finalement, les propriétaires de ferme engagent un long débat : si Dorastor est si mortelle, pourquoi la colonie n'a-t-elle pas connu davantage de problèmes depuis deux ans ?

Pendant ces fêtes, le MJ peut piquer la curiosité des PJs à propos des Bois de l'Araignée et du Peuple Telmori, des anciens trésors de civilisations perdues et de la menace des légendaires armées broos et de leur énigmatique roi, Ralzakark.

Jour Saint/Jour de Marché : des PJs occupés n'auront pas beaucoup de temps pour visiter Fort Hasard, mais une fois par saison la plupart des habitants des fermes de la gorge de la Rivière Grenouille essaient de se rendre au Marché du Jour Saint. Ici, les PJs pourront discuter avec divers PNJs importants, apprendre des sorts de la magie de l'esprit et renouveler leurs sorts divins. Improvisez les quelques rencontres suivantes :

- Picklebreath, le Templier Chien Fou Urox qui se ravitaille à Fort Hasard.

- Worford le Flemmard, toujours à la pêche d'un emploi à la ferme des PJs .

- Kuddeer, l'«espion» de Yanafal Tarnils, sondant les tendances politiques des PJs : Conciliateurs ou Traditionnalistes ?

- Caspar Godsman et Wilmar Darkdrake, marchands opportunistes d'Argan Agar, intéressés par les peaux de loups.

- Esah Windspear, chef de la faction des Exilés, cherchant du soutien pour la construction d'un ouvrage défensif dans la gorge de la Rivière Grenouille, prévu depuis longtemps et toujours retardé.

- Berra Thengan, chef des Chef de Maison, qui s'intéresse à l'opinion des PJs et à ce qu'ils peuvent penser de la région de la gorge de la Rivière Grenouille. Il pourrait proposer les PJs au statut de Chef de Maison ou de thanes.

Les autres opportunités d'interaction sont : flirter, boire, discuter de religion et de politique, écouter les légendes et les rumeurs sur Ralzakark, les Arkati, les Telmori, les Elfes du Bois d'Enfer et les autres peuples et endroits de Dorastor.

Raid des Hommes-Scorpions

Alors qu'ils travaillent à leur ferme, un soir de la Saison du Feu, les PJs entendent la sonnerie d'une corne venant de l'autre côté de la rivière, en direction de la ferme Soderfall. Elles se situe à environ 1 km et le temps que les PJs se préparent, la nuit sera tombée.

Les fermes des Burison et des Ranolf sont à environ 10 km de là, et dans la nuit, leur aide pourra mettre longtemps à venir.

La ferme Soderfall est située sur une terrasse au-dessus de la gorge de la Rivière Grenouille. On peut voir de pauvres jardins sur la terrasse juste en-dessous de celle de la maison. Une étable et quelques granges délabrées sont construites sur les terrasses nord et sud de la maison. La forêt se trouve derrière la maison. Les Soderfall ont été trop fainéants pour dégager un périmètre défensif autour de la maison. Le toit de chaume de la maison est brûlé par endroits. On distingue les silhouettes de plusieurs hommes-scorpions, éclairés par les flammes, essayant de forcer la seule porte de bois de la ferme. Il n'y a aucun signe de la présence de fermiers dehors.

Six hommes-scorpions attaquent la ferme. Preacher, Un-Oeil et Penmade ont été surpris dans la forêt puis attaqués. Penmade a été immédiatement touché, empoisonné et capturé. Les autres fermiers Soderfall se sont réfugiés dans la ferme. Ils sont complètement paniqués. Vernan et Linken essaient d'organiser une contre-attaque, mais les autres discutent de la stratégie à adopter.

Trois hommes-scorpions essaient de défoncer la porte, sans succès.

Les autres hommes-scorpions sont derrière la maison et essaient de grimper sur le toit d'une petite remise pour atteindre le toit de la ferme qu'ils espèrent enfoncer. Ils tentent d'être discrets, mais sont en train de rater leurs jets de Grimper et font beaucoup de bruit. Penmade git inconscient dans le bois proche.

Déroulement de l'Attaque : Ces hommes-scorpions sont des adversaires chaotiques typiques en Dorastor, bizarres, complètement imprévisibles quant à leurs armures et leurs capacités d'attaque, avec d'horribles traits chaotiques. Etudiez les pillards avec attention. Ne sous-estimez pas leur caractère mortel. Un groupe de PJ faible et mal coordonné peut se trouver aux prises avec Pzyxst et Mflspk. Le trait chaotique explosif du premier est une très mauvaise surprise, alors que la petite taille de Gzajd pourrait les rendre dingues.

Pour des aventuriers de faible niveau, les trois pillards devant la porte sont concentrés sur sa destruction. Ils sont sûrs d'eux, attaquent les PJs avec peu de coordination, ne se soutiennent pas les uns les autres et négligent leurs sorts dans leur hâte de mêlée. Si vous pensez que Pzyxst et Mlfpsk sont trop forts pour votre campagne, remplacez leurs caractéristiques par celles de Gzowk et de Gzikk.

Pour affronter des PJs d'un niveau moyen, Pzyxst et Mlfspk attaquent habilement les PJs sous le commandement de Pzyxst, alors que Gzamp commande et coordonne les trois autres pillards. Petit Gzajd tourne autour et attaque par surprise les PJs non engagés ou distraits et déconcentre les PJs désespérément engagés avec Pzyxst et Mflspk.

Une sage décision serait d'envoyer chercher de l'aide chez les Burison tout en harcelant les hommes-scorpions. Préparez à l'avance les caractéristiques des secours éventuels ou improvisez.

Les hommes-scorpions se regrouperont dans les bois derrière la ferme pour faire face à une attaque des PJs réussie. Par exemple, si un homme-scorpion est tué alors qu'aucun PJ n'est hors de combat.

En fonction de la férocité de l'attaque, ils ont le choix entre : attraper Penmade et fuir vers le sud à travers les bois jusqu'à la rivière, se dirigeant vers leur repaire au Val Putride ; encercler les Pjs ; trouver un coin calme dans les bois vers le sud et observer la ferme, puis décider tranquillement s'ils battent en retraite, contre-attaquent ou se dirigent vers une autre ferme.

S'ils battent en retraite, les hommes-scorpions essayeront d'éviter toute attaque à moins qu'ils ne soient embusqués.

Par la suite, ils se dirigeront vers le sud, traverseront la Rivière Grenouille au sud est de la ferme Soderfall, puis se iront au sud vers le marais, le long de la Rivière Presqu'à sec, suivant la lisière est des Bois de l'araignée pour rejoindre leur repaire dans les marais du Val Putride.

Au retrait des hommes-scorpions, Preacher et Un-Oeil pourront être rappelés de leur cachette par des cris de «tout est fini !». Le feu du toit s'éteint facilement. Il deviendra vite évident que Penmade manque à l'appel. Preacher dira qu'il pense avoir aperçu un homme-scorpion prendre un fardeau de la taille d'un homme et fuir avec. L'examen du site permettra de trouver le couteau de Penmade et des traces dans les sous-bois.

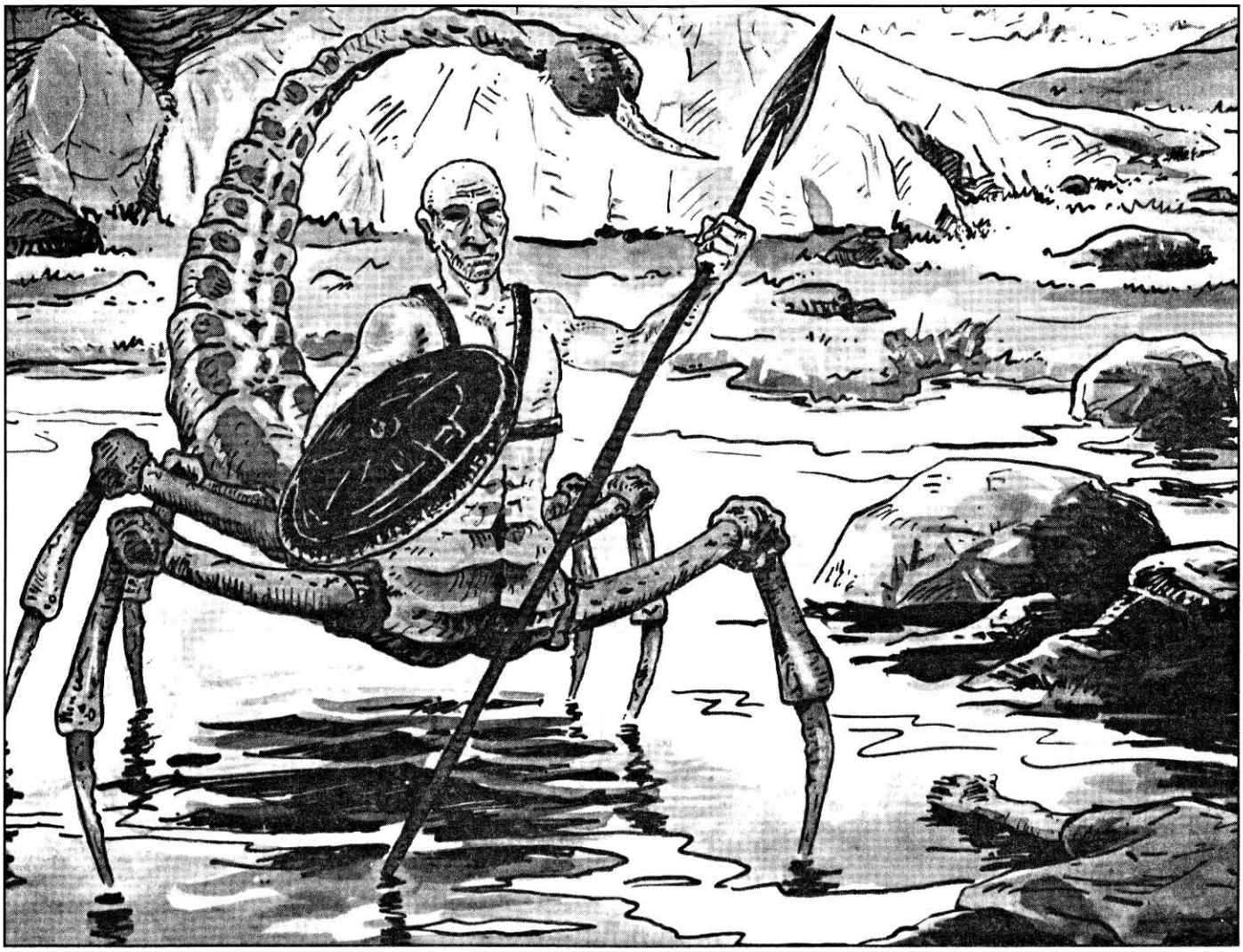
La piste des hommes-scorpions est facilement repérable jusqu'à la rivière. Puis elle suit la rivière de pierre pendant 100 mètres pour perdre les poursuivants. La piste est facile à suivre de la rivière jusqu'au marais, le long de la Rivière Presqu'à sec. Puis elle devient moins évidente, mais la végétation retardera davantage les hommes-scorpions que les humains et permettra aux poursuivants de gagner du terrain sur eux.

Improvisez le terrain et les tactiques de combat si la poursuite s'engage. A moins que les PJs ne les piègent dans un endroit ou ne leur tendent une embuscade, les pillards fuieront toujours, se retournant parfois pour une charge furieuse et désespérée contre leurs poursuivants.

Faites en sorte qu'il soit facile de harceler ou de ralentir la fuite des hommes-scorpions avec des tirs de flèches, la magie ou d'autres attaques à distance. Après la mort de deux hommes-scorpions, Penmade sera jetté à terre sans autre cérémonie pour décourager la poursuite. Des PJs insistants pourront éliminer le groupe de pillards ou les suivre jusqu'au marais du Val Putride, là où les hommes-scorpions connaissent bien le terrain.

Le repaire du groupe est un camp à ciel ouvert sur un terrain surélevé à l'extrémité du marais. Ces jeunes gaillards n'ont pas encore enlevé de femelles pour démarrer leur propre nid.

Solution : la récupération des armes et armures constitue un butin appréciable à la frontière des Terres du Péril. La compétence Artisanat Armurerie peut se révéler utile pour adapter les armures aux corps humains. Tué ou capturé, Gzajfd avec sa petite armure est une curiosité et se vendra assez cher à un touriste curieux.



Hommes-Scorpions

Pzyxst

FOR 20 — Déplacement : 3
CON 12 — Pts de Vie : 15
TAI 18 — Pts de Fatigue : 30-20=10
INT 10 — Pts de Magie : 10
POU 10
DEX 16
APP 8

Localisation	*Mêlée*	*Missile*	*Points*
Patte droite 1	01	01	3/3
Patte droite 2	02	02	3/3
Patte droite 3	03-04	03	3/3
Patte gauche 1	05	04	3/3
Patte gauche 2	06	05	3/3
Patte gauche 3	07-08	06	3/3
Dard 1	09-10	07	9/5
Dard 2	10	08	9/5
Dard 3	11	09	9/5
Dard 4	12	10	9/5
Dard 5	13	11	9/5
Thorax	14	12	9/5
Poitrine	15-16	13-15	9/6
Bras droit	17	16-17	9/4
Bras gauche	18	18-19	9/4
Tête	19-20	20	9/5

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Maillet de guerre	4	80	1d10+2+1d6	72	12
Aiguillon (x5)	7	106	1d6+1d6	-	-

Magie de l'Esprit (36%) : Confusion (2), Main de Fer 3.

Trait du Chaos : explose dans la mort, causant 5d6 points de dommages à tous ceux qui se trouvent à moins de 3m.

Notes : porte une armure de plaques partielle.

Mflspk

FOR 21 — Déplacement : 3
CON 53 — Pts de Vie : 34
TAI 14 — Pts de Fatigue : 67-12=55
INT 8 — Pts de Magie : 10
POU 10
DEX 12
APP 7

Localisation	*Mêlée*	*Missile*	*Points*
Patte droite 1	01	01	11/6
Patte droite 2	02	02	11/6
Patte droite 3	03-04	03	11/6
Patte gauche 1	05	04	11/6
Patte gauche 2	06	05	11/6
Patte gauche 3	07-08	06	11/6
Dard	09-10	07	16/12
Thorax	11-12	08-10	16/12
Poitrine	13-14	11-15	16/14
Bras droit	15-16	16-17	16/9
Bras gauche	17-18	18-19	16/9
Tête	19-20	20	16/12

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Boule et chaîne	7	52	1d10+1+1d6	31	8
Targe	8	22	1d6+1d6	56	12
Aiguillon	10	61	1d6+1d6	-	-

Magie de l'Esprit (37%) : Laminer 2, Disruption, Soins 2.

Magie Divine (87%) : Carapace (utilisation unique, comprise dans les caractéristiques).

Trait du Chaos : CON grandement augmentée.

Notes : porte de l'anneau partout sauf sur les pattes.

Gzamp

FOR 14 — Déplacement : 3
CON 11 — Pts de Vie : 15
TAI 18 — Pts de Fatigue : 25-19=6
INT 6 — Pts de Magie : 10
DEX 10
APP 11

Localisation	*Mêlée*	*Missile*	*Points*
Patte droite 1	01	01	11/3
Patte droite 2	02	02	11/3
Patte droite 3	03-04	03	11/3
Patte gauche 1	05	04	11/3
Patte gauche 2	06	05	11/3
Patte gauche 3	07-08	06	11/3
Dard	09-10	07	16/5
Thorax	11-12	08-10	16/5
Poitrine	13-14	11-15	16/6
Bras droit	15-16	16-17	16/4
Bras gauche	17-18	18-19	16/4
Tête	19-20	20	16/5

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Griffe D	5	85	2d6+1d4
Griffe G	8	92	2d6+1d4
Aiguillon	8	68	1d6+1d4

Magie de l'Esprit (29%) : Confusion (2), Soins 1, Protection 3.

Magie Divine (79%) : Griffe x2, Carapace (utilisation unique, comprise dans les statistiques).

Notes : porte de l'anneau sur les bras et la queue et de la plaque sur les parties vitales.

Gzowk

FOR 21 — Déplacement : 3
CON 11 — Pts de Vie : 18
TAI 24 — Pts de Fatigue : 32-20=12
INT 5 — Pts de Magie : 10
POU 10
DEX 14
APP 11

Localisation	*Mêlée*	*Missile*	*Points*
Patte droite 1	01	01	3/3
Patte droite 2	02	02	3/3
Patte droite 3	03-04	03	3/3
Patte gauche 1	05	04	3/3
Patte gauche 2	06	05	3/3
Patte gauche 3	07-08	06	3/3
Dard	09-10	07	9/6
Thorax	11-12	08-10	9/6
Poitrine	13-14	11-15	9/8
Bras droit	15-16	16-17	9/5
Bras gauche	17-18	18-19	9/5
Tête	19-20	20	9/6

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Epée 2 M	3	115	2d8+2d6	107	12
Aiguillon	6	102	1d6+2d6	-	-

Notes : porte des écailles partout sauf sur les pattes. Pour le garder en mêlée (où il est très compétent), les autres hommes-scorpions le soutiennent avec leur magie dès que possible.

Gzikk

FOR 18 — Déplacement : 3
CON 9 — Pts de Vie : 16
TAI 22 — Pts de Fatigue : 27-24=3
INT 5 — Pts de Magie : 6
POU 6
DEX 21
APP 12

Localisation	*Mêlée*	*Missile*	*Points*
Patte droite 1	01	01	3/3
Patte droite 2	02	02	3/3
Patte droite 3	03-04	03	3/3
Patte gauche 1	05	04	3/3
Patte gauche 2	06	05	3/3
Patte gauche 3	07-08	06	3/3
Dard	09-10	07	9/6
Thorax	11-12	08-10	9/6
Poitrine	13-14	11-15	9/7
Bras droit	15-16	16-17	9/5
Bras gauche	17-18	18-19	9/5
Tête	19-20	20	9/6

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Lance 2 M	2	76	1d10+1+1d6	71	10
Arc composite	1/5/9	78	1d8+1	33	7
Aiguillon	5	77	1d6+1d6	-	-

Magie de l'Esprit (23%) : Flèche de Feu (2), Daredard.

Notes : porte des écailles partout sauf sur les pattes. Se tient généralement en retrait, soutenant les autres avec ses flèches. Celles-ci sont équipées des pointes de dards d'hommes-scorpions morts et sont empoisonnées (VIR 11).

Gzajd

FOR 4 — Déplacement : 3
CON 8 — Pts de Vie : 5
TAI 1 — Pts de Fatigue : 12-4=8
INT 5 — Pts de Magie : 7
POU 7
DEX 14
APP 12

Localisation	*Mêlée*	*Missile*	*Points*
Patte droite 1	01	01	3/1
Patte droite 2	02	02	3/1
Patte droite 3	03-04	03	3/1
Patte gauche 1	05	04	3/1
Patte gauche 2	06	05	3/1
Patte gauche 3	07-08	06	3/1
Dard	09-10	07	7/2
Thorax	11-12	08-10	7/2
Poitrine	13-14	11-15	7/2
Bras droit	15-16	16-17	7/2
Bras gauche	17-18	18-19	7/2
Tête	19-20	20	7/2

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Epée courte	8	56	1d6+1-1d4	59	10
Aiguillon	10	60	1d6-1d4	-	-

Compétences : Dissimuler 85, Esquiver 90, Se Cacher 91, Déplacement Silencieux 113.

Trait du Chaos : taille extrêmement réduite ; ses adversaires doivent soustraire 30% à leurs chances de toucher.

Notes : porte une armure byzantine partout sauf sur les pattes. Où a-t-il pu se procurer une si petite armure? Bien, euh...

Gzajd monte Pzyxst, agissant comme une seconde paire d'yeux, et se déployant pour les reconnaissances et les attaques surprises. Il ne peut atteindre que les jambes avec ses attaques, mais reçoit souvent des bonus pour attaquer par derrière, par les côtés ou par surprise... Il peut grièvement blesser quelqu'un sur une réussite spéciale ou critique. Après une attaque réussie, il se cache pendant un ou deux rounds, puis frappe à nouveau. Ceci devrait complètement déstabiliser les victimes.

Quand les PJs feront leur rapport de l'incident à Fort Hasard, le temple d'Orlanth offrira 10 L de récompense pour les têtes des monstres du chaos. Heathbank Stormwind impressionné promettra de consacrer plus d'attention à ceux qui recherchent les faveurs ou les sorts du temple d'Orlanth.

Ce sont les premières créatures du Chaos à menacer sérieusement la colonie, et les héros qui s'en seront débarrassés seront largement fêtés. Si une d'entre elles a survécu, un détachement est formé par l'Uroxi local pour traquer et détruire le nid des hommes-scorpions.

La plus grande récompense des Pjs sera de retrouver Penmade vivant. Après quelques soins, Penmade rendra visite aux PJs avec un cadèau, une miniature en or d'une urne Dara Happa qui vaut environ 300 L. Penmade déclarera que c'est un objet de famille. En fait, c'est une partie du butin récupéré lors du pillage d'un manoir lunar près d'Aldachur. Un petit bout de parchemin portant un chiffre code lunar est collé sous un des bas-reliefs de l'urne.

La Saison du Feu

Le raid sur la ferme Soderfall alertera les voisins. Les Soderfall se lanceront dans l'aménagement de leurs défenses, négligeant les champs et les troupeaux encore plus que d'habitude. La ferme Kalf sera incapable d'effectuer toutes les tâches de la ferme. Palebeak, dépressif, se culpabilisera et Sarune cherchera activement un prétendant. Seuls Un-Oeil Coda et Worford le Flemmard s'empresseront de faire leurs demandes. Les Burison et les Ranolf exprimeront en privé leur déception pour Sarune, mais reconnaitront qu'il faut un autre homme pour s'occuper de la ferme, même si c'est un minable.

Le travail commun de cette saison est la construction d'une palissade autour de la ferme Burison. Après discussion, les colons de la gorge de la Rivière Grenouille décideront de construire leur propre fortin. La ferme des Burison sera choisie comme point central car ils sont capables d'absorber cette charge de travail et de dépenses supplémentaires.

Le flux saisonnier des aventuriers et des érudits touchera Fort Hasard. La ville de tentes débordera de chasseurs de trésors, d'historiens et d'antiquaires à la recherche de guides locaux.

Chasse à l'Homme

Jarry, un Chef de Maison lunatique et mélancolique est accusé du meurtre de Moreall Treereap. Les mauvaises langues du fort savent que Jarry a rendu plusieurs visites privées à la femme de Moreall. Les circonstances de sa mort ne sont pas encore publiquement connues, mais les ragots racontent qu'il a été poignardé à mort, que son corps a été mutilé pour empêcher toute résurrection et qu'aucune arme n'a été découverte près du cadavre. Jarry a disparu, laissant toutes ses affaires à l'exception de ses armes et de son équipement de survie. Le clan a pour obligation envers la famille de l'assassiné de capturer et de traduire Jarry en justice.

Berra Thengan arrivera à la ferme des PJs et leur demandera de se joindre à la chasse à l'homme. Les Burison seront d'accord pour s'occuper de la ferme des PJs jusqu'à leur retour.

Berra déclarera que Jarry a posé beaucoup de questions à propos du Mont Tonnerre, où il est dit que l'on peut parler à Orlanth sans intermédiaire. Berra a dans l'idée que Jarry s'est dirigé vers le Mont Tonnerre, peut-être à la recherche d'un sanctuaire, peut-être pour faire pénitence ou pour demander directement justice ou un jugement divin. Berra ajoutera que Rénékot lui a personnellement suggéré de passer prendre les PJs pour poursuivre le hors-la-loi car il apprécie leurs compétences spéciales, et fait confiance à leur jugement et à leur compassion. Berra admettra que lui et Rénékot pensent que Jarry a été provoqué, mais que pour le bien de la colonie, il doit faire face au tribunal du conseil.

Résumé du Scénario : Jarry a effectivement escaladé le Mont Tonnerre. Quand les PJs l'atteindront, ils trouveront un homme qui a déjà fait face au jugement du Dieu. Les traces de pas du fugitif mèneront au sommet, mais n'en redescendront pas, et il n'y aura aucune explication quant à sa disparition.

Alors qu'ils suivent les traces de Jarry à travers le Plateau de Nangtali, les PJs seront les premiers habitants de la Terre du Péril à entrer en contact avec un Telmori. Puis les traces de Jarry les mèneront à travers les prairies alpines et les neiges du plus haut sommet des Montagnes Tobros, où ils découvriront un ancien artefact feldichi à moitié enterré dans la glace.

Quand les PJs atteindront le sommet du Mont Tonnerre, ils pourront voir tout le centre de Genertela, en dépit des nuages qui enveloppent continuellement la montagne. Ils découvriront aussi qu'ils peuvent parler une fois seulement, directement à Orlanth, et recevoir une réponse.

Rencontrer un Chasseur Telmori

Suivant votre choix, le Telmori rencontré peut être un Pur ou un Maudit (voir «Telmori» p.22-25). La rencontre avec un Maudit risque d'être violente. La rencontre avec un Pur peut permettre l'établissement d'un contact amical. Cela dépend du style de votre campagne. Si le contact avec le Telmori n'est pas prévu pour être un combat, ajoutez

Hama-Redi

Chasseur telmori, Hama-Redi est vêtu d'une ample peau de cerf du Chaos. Il porte un collier fait des oreilles de ses victimes, dont plusieurs oreilles de loups et d'humains.

FOR 17/34	Déplacement 3/7
CON 14	Pts de Vie 15
TAI 16	Pts de Fatigue 31-11=20
INT 13/7	Pts de Magie 15
POU 15	Esquive 99
DEX 15	
APP 8	

Jambe droite	0/5
Jambe gauche	0/5
Abdomen	0/5
Poitrine	0/6
Bras droit	0/4
Bras gauche	0/4
Tête	0/5

Arme	*RA*	*A%*	*Dégâts*	*P%*	*Pts*
Javelot, atlatl	3	87	2d8+1d3	65	8
Javelot, main	6	66	1d6+1+1d6	65	8
Boucier normand	7	32	1d6+1d6	57	16
Morsure (loup)	7	88	1d8+2d6	-	-

Magie de l'Esprit (86%) : Soins 2, Protection 3, Daredard (1), Mobilité 1.

Magie Divine (93%) : Tête du Loup, Peau du Loup (utilisation unique pour chacun).

Compétences : Dissimuler 77, Ecouter 83, Se Cacher 100, Déplacement Silencieux 92, Pister 72.

Objet Magique : un tatouage sur son dos contient un esprit de peur (POU 19).

Peeloh

Il s'agit du loup de Hama-Redi

FOR 20	Déplacement 7
CON 19	Pts de Vie 16
TAI 12	Pts de Fatigue 39
INT 8	Pts de Magie 14
POU 14	Esquive 136
DEX 20	

Patte arrière droite	4/4
Patte arrière gauche	4/4
Arrière train	4/7
Poitrail	4/7
Patte avant droite	4/4
Patte avant gauche	4/4
Tête	4/6

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Morsure	6	78	1d8+1d4

Magie de l'Esprit (77%) : Main de Fer 2.

une rencontre hostile (un couple de harpies, par exemple) pour donner un peu plus de punch à la séquence. Les PJs se trouveront au milieu d'un brouillard fin, mais persistant. La visibilité sera faible.

La piste de Jarry est difficile à suivre, mais alors que les PJs grimpent le long de la chute d'eau qui se situe au bout de la gorge, ils trouveront des preuves qu'un homme bien chaussé est passé par là. Ils découvriront aussi les traces de pas d'un Telmori et de son frère-loup qui descendent et remontent.

Une fois sur le plateau, les PJs auront le spectacle de forêts de conifères avec de larges clairières couvertes de grands buissons toujours verts et de pierres calcaires gris-noir aux formes étranges, sculptées par les pluies et le froid. Dans la grande forêt de pins, la visibilité sera réduite à 10-20 mètres, et le haut des arbres sera caché par le brouillard.

Alors que les PJs traverseront la forêt, un jet en Ecouter réussi permettra d'entendre des bruits de course se dirigeant vers eux à travers les sous-bois. Les bruits sont sous le vent en direction des PJs.

Au troisième round de mêlée, un Cerf du Chaos jaillira des fourrés et passera devant eux. Les sons indiqueront que quelque chose d'imposant vient de la même direction que le cerf.

Au cinquième round de mêlée, un loup géant (Peeloh) bondira des fourrés, dérapera pour s'arrêter et jappera, visiblement surpris. Puis il s'éloignera à reculons en grondant férocement. Il lancera immédiatement son sort Main de Fer. Les sons indiqueront qu'autre chose court rapidement derrière, hésite un instant lorsque le loup jappe, puis continue d'approcher.

Peeloh attaquera s'il voit moins de 4 personnes. Autrement, il attendra l'arrivée d'Hama-Redi.

Celui-ci apparaîtra au septième round de mêlée. Si Peeloh a engagé le combat, il attaquera immédiatement. Autrement, il s'arrêtera pour se cacher dans les sous-bois (jet en Se Cacher), lançant ses sorts de magie de l'esprit sur l'adversaire qui paraît le plus faible, et Peau du Loup et Tête du Loup si ses adversaires semblent forts. Une fois sa magie prête, il peut utiliser sa compétence Déplacement Silencieux pour attaquer par surprise, envoyer son esprit de peur dans le combat, lancer un javelot et attaquer.

Hama-Redi et Peeloh attaqueront les PJs pour trois raisons : un, parce qu'ils sont surpris ; deux, parce que leur sang bouillonne et qu'ils ont la rage de tuer ; trois, parce que les PJs ont interrompu leur chasse. Alors que la mêlée se développe, ils pourront décider que les PJs sont de bonnes proies. Ils ont la même odeur que la nourriture, et Hama-Redi aime les objets étincelants des PJs.

Si Hama-Redi craint pour sa vie ou celle de son loup, il lancera Mobilité sur lui-même et sur son frère, et ils s'enfuieront. Ils cacheront leurs traces en marchant sur des pierres et éviteront tout autre contact. Le Telmori continuera sa chasse, et rapportera plus tard à son clan sa rencontre avec des chasseurs des basses-terres sur le Plateau de Nangtali.

Si l'un d'entre eux est tué ou gravement blessé, l'autre se battra jusqu'à la mort pour lui porter secours. S'il est repoussé, il traquera les PJs à une bonne distance, et leur tendra une embuscade plus loin, au moment où ils s'y attendront le moins. S'il échoue, le chasseur ou le loup abandonnera temporairement sa vengeance et rentrera faire son rapport au clan. A vous de choisir, si le clan décide de prendre la vie d'un des PJs à la première opportunité, pour se venger ou s'il décide de se lancer immédiatement en force à la poursuite des PJs.

Si Hama-Redi et Peeloh sont forcés de fuir mais ne sont pas grièvement blessés, ils considèreront cette rencontre comme un accrochage sérieux, ce qui est un événement courant en Dorastor. Ils feront leur rapport au clan, mais ne ressentiront aucun besoin de revanche ou de représailles.

L'Artefact Feldichi

Une fois les bois franchis, la trace de Jarry sera facile à suivre. Il s'est directement dirigé vers le Mont Tonnerre. Alors que sa piste traverse le col de Winnow, elle diverge subitement, menant à travers la neige à une dépression et un petit glacier sur la paroi nord de la montagne. Ses traces de pas mènent à un artefact feldichi, une étrange structure ressemblant à un chariot sans roue, partiellement exposé à la surface du glacier. Jarry en a fait le tour et a examiné l'objet, puis il l'a abandonné et a repris son escalade vers le sommet de la montagne.

L'artefact peut être détecté comme magique. Les sorts comme Analyse de la Magie révèlent les grandes caractéristiques de l'artefact, mais il est impossible de deviner les subtiles fonctions des runes et de les contrôler. (Seuls certains PNJs peuvent le faire). La découverte des fonctions de l'artefact par les essais et les erreurs est très improbable. Ce point reste au choix du MJ.

L'artefact est un appareil aérien feldichi, propulsé par la magie du soleil. Il n'y a aucune trace de ses opérateurs. Il ne reste que quelques traces de matières organiques (sacoches, coussins, pont et ailes en bois, train d'aterrissage, etc.). Le dessin de la structure ressemble à un bâteau à fond plat sur roues, dont les ailes et le pont sont en bois. Si vous le voulez, une combinaison des compétences Inventer et Artisanat Charpenterie ou Charron peut permettre de resconstruire la structure de base à partir de ce qui reste de l'appareil. Seuls ont survécus les plate-formes de granit, les panneaux de contrôle et les câbles en porcelaine. Si l'artefact semble être en granit, il est relativement léger, pesant seulement 500 kg.

40% de l'appareil est encore pris sous les glaces. Sous cette couche de glace, les réserves magiques de l'appareil se sont vidées. Maintenant qu'ils sont à nouveau exposés au soleil, les blocs de granit servant à stocker l'énergie solaire sont de nouveaux pleins.

L'artefact peut-il être rendu opérationnel ?

Théoriquement, oui, avec les restristions suivantes :

1. Les deux fonctions de base de l'appareil sont véhicule de vol et pompe solaire :

En tant que véhicule aérien, l'appareil ne peut pas être réparé sans de miraculeuses recherches et de gros travaux de restauration. Un appareil volant entre les main des PJs est une MAUVAISE CHOSE, et c'est donc impossible. S'il était réparé, l'artefact serait l'équivalent d'un tapis volant très lent mais très manoeuvrable. Il ne peut pas emporter grand chose (deux personnes et environ 200 kg d'affaires). Pendant la journée, son rayon d'action est pratiquement illimité. De nuit, il ne peut pas fonctionner plus de quelques minutes. Quiconque essaie d'apprendre à faire voler l'artefact le fera à la complète merci du MJ.

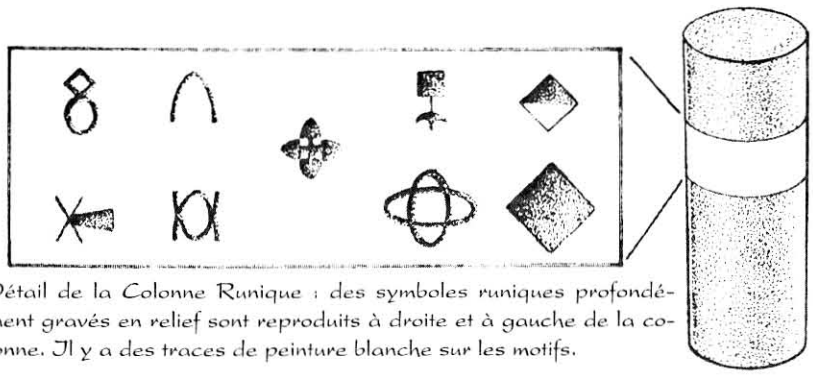
La pompe solaire de l'appareil fonctionne, et peut être réparée par les PJs. L'appareil fournit de la chaleur au travers de ses câbles en porcelaine. Une extrémité d'un câble est fixée aux panneaux solaires. La chaleur arrive à l'autre extrémité du câble. Les câbles peuvent être attachés entre eux. La chaleur fournie peut être utilisée pour faire fondre la roche ou pour chauffer de l'eau, avec l'aide d'un opérateur entraîné. Ce n'est PAS une arme à distance ! L'extrémité du câble devient beaucoup plus chaude qu'une résistance électrique. Les personnages des joueurs qui tentent d'utiliser la pompe solaire le font à la merci du MJ.

2. La sélection de l'état «Marche/Arrêt» des différentes fonctions runiques ne dépend que d'une simple pression. Les manipulations subtiles des fonctions runiques nécessitent divers degrés de contact sur différentes parties des runes. La découverte empirique de ces subtiles fonctions aura invariablement pour résultat l'apparition d'un cratère de la taille d'une petite ville.

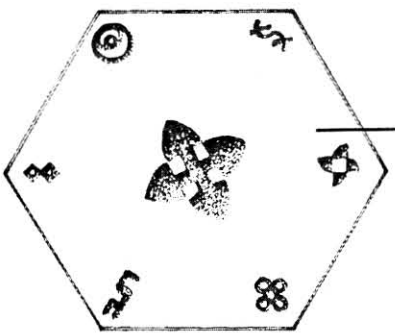
3. Toutes les fonctions sont bloquées par des systèmes de sécurité comme pour les enfants (ex. utilisable seulement par le propriétaire, mots de passe, procédures séquentielles...). Ces protections ne pourront être levées que si le MJ l'autorise.

Appareil Feldichi

Schéma des Joueurs

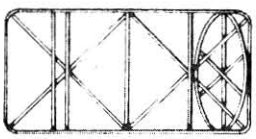


Détail de la Colonne Runique : des symboles runiques profondément gravés en relief sont reproduits à droite et à gauche de la colonne. Il y a des traces de peinture blanche sur les motifs.



Panneau Runique Agrandi

Panneaux Runiques Hexagonaux



Ossature de l'Appareil : les structures de la plate-forme ont été retirées pour laisser voir l'ossature.

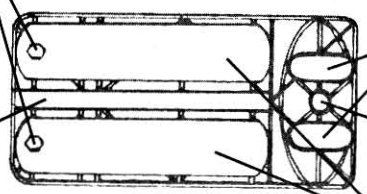


Plate-formes en forme de sièges/selles.

Colonne Runique

Cylindre contenant quinze câbles flexibles en granit de 3m de long, qui peuvent s'emboîter les uns dans les autres.

Plaques de granit noir.

Appareil Feldichi : Explication destinée au MJ (Voir plan ci-dessus)

L'appareil feldichi était une plate-forme de vol comportant des batteries solaires magiques qui fournissaient l'énergie de l'engin et de la chaleur dégagée par les panneaux solaires. La structure et les appareils de guidage sont brisés et ne peuvent pas être réparés. La pompe solaire et les batteries fonctionnent toujours, bien que leur manipulation soit protégée par une séquence de commandes de sécurité.

Ossature de l'Appareil : la construction (des fibres de granit blanc filées et fondues dans les cables rigides) était polie à l'origine. Mais maintenant la structure cristaline est exposée aux intempéries. L'ossature est brisée en plusieurs morceaux qui ne peuvent plus s'articuler entre eux.

Plateformes en forme de Siège/Selle : elles étaient attachées à l'ossature par des filaments de granit. Des fragments de bois et de cuir laissent penser que des sièges et/ou des selles y étaient fixés.

Plaques de Granit Noir : ces plaques oblongues sont massives (1 mètre d'épaisseur) et, à la différence de l'ossature, elles gardent leur aspect poli. A 150 kg chacune, elles semblent trop légères pour être du granit. Elles ne sont pas creuses, seulement moins denses que le granit. Ces plaques collectent et stockent la chaleur du soleil. L'énergie qui était stockée faisait voler l'appareil et fonctionner la pompe à chaleur. Cette dernière était surtout utilisée pour la construction, l'excavation et la cuisson loin de la maison.

Colonne Runique : la manipulation de ces runes guide le vol de l'appareil. Cette fonction n'est PAS accessible aux PJs.

Cylindre Contenant les Câbles : ces câbles peuvent être reliés et fixés à une sorte de serrure située à côté des panneaux runiques hexagonaux. La chaleur sort par l'autre bout du tuyau. Ce n'est PAS une arme à distance !

Panneaux Runiques Hexagonaux : ces runes commandent les pompes à chaleur. La rune à quatre flèches est une commande de sécurité qui bloque les autres fonctions. La séquence de déblocage est : nord-ouest-ouest-sud-nord-est-ouest-sud-nord (choisissez arbitrairement une flèche pour indiquer le nord). Les autres fonctions sont, dans l'ordre des aiguilles d'une montre, en commançant avec les cercles concentriques :

1. Rechargement à partir de la batterie solaire (pas disponible ; sans utilité).
2. Niveau de température (va de -10° à +600°C).
3. Rechargement solaire (marche/arrêt ; cycle qui dure 12 heures et qui ne peut pas être interrompu).
4. Charge/Température/Recharge/Cycle d'opération (plusieurs lignes sinueuses et des tâches de couleur brillantes apparaissent dans l'air au-dessus du panneau pour indiquer le statut de la fonction ; les panneaux sont anciens et ne sont plus remplis de chaleur).
5. Indication des Enchantements de Liens (indique les conditions et les liens des élémentaires de chaleur).
6. Annulation d'urgence des liens (relâche les élémentaires de leurs Enchantements de Liens ; le panneau perd toutes ses fonctions).

4. L'appareil ne fonctionne qu'en plein jour. Les panneaux solaires se déchargent rapidement et de façon imprévisible si l'appareil est utilisé la nuit.

L'Origine de l'Artefact

D'après la théorie historique couramment admise, l'artefact peut être identifié comme le produit de la race feldichi éteinte depuis très longtemps. Il n'y a, en fin de compte, aucune façon de déterminer précisément l'origine de cet appareil qui pourrait dater de l'Age de l'Aurore, de l'Empire des Amis des Wyrms, des Guerres de Gbaji ou de la culture des Erudits de l'Ambigu.

La Valeur de l'Artefact

Même sans la connaissance de ses fonctions, il vaut une véritable fortune pour les érudits et ceux qui étudient les pouvoirs de la magie.

Les PJs peuvent raisonnablement vendre la connaissance de l'emplacement de l'artefact, ou guider un acheteur possible jusqu'au site et lui laisser le reste du travail. Le MJ doit tout faire pour rendre la découverte d'un tel acquéreur difficile. Forcer les PJs à effectuer les travaux de dégagement et le transport de l'appareil est un défi bien plus intéressant. La majorité des acheteurs potentiels peuvent refuser de croire les PJs, n'offrant qu'une ridicule récompense ou tentant de les escroquer.

L'artefact pèse 500 kg et est cassé en 10 pièces principales, les plus lourdes étant les deux panneaux solaires qui pèsent 150 kg chacun, alors que le reste des pièces ne pèse qu'environ 25 kg chacune. Acheminer ces pièces à travers les étendues sauvages de Dorastor, ou les descendre par les Montagnes Tobros et le Plateau de Nangtali est une aventure épique en elle-même. De plus, un scénario mettant en situation les PJs escortant un certain nombre de chariots peut être intéressant. Ils garderaient les chariots et se battraient pendant que les bons magiciens et les paysans péloriens creuseraient et emballeraient les morceaux de l'artefact. Il serait splendide de voir l'appareil, réparé et restauré, apparaître dans le ciel de l'Empire sous le contrôle des sorciers lunars.

Notes au MJ : bien que nous vous ayons fourni cet artefact pour l'amusement, la découverte des connaissances magiques interdites est connue dans les mythes de Glorantha comme une des causes de la corruption et de la chute de nombreuses civilisations. Par exemple, les Erudits de l'Ambigu ont été détruits pour avoir manipulé des secrets magiques. Ceci est un appareil unique, isolé, mais s'il devait tomber entre de mauvaises mains, une nouvelle époque d'utilisation mal fondée de la magie pourrait commencer à la veille de la Guerre des Héros mondialement prophétisée.

Le Jugement de Jarry

La piste de Jarry continue vers le sommet à travers les roches balayées par le vent, la neige et les plaques de glace. A 1200 mètres, la piste pénètre dans la brume permanente qui masque le sommet, et le vent se lèvera. Soudain, les PJs seront aveuglés par le vent et le brouillard, leurs cris seront couverts par le rugissement et la violence des vents, et leurs chairs seront tanspercées par la morsure de l'air glacé. S'ils ne sont pas encordés ou s'ils ne se tiennent pas par la main, le groupe pourra être séparé, et leurs cris se perdront dans le hurlement du vent.

Diverses méthodes et précautions permettront aux PJs de continuer l'escalade de la montagne. Par exemple, s'ils s'aident de leurs mains et de leurs genoux, ils finiront par émerger au-dessus du nuage. Une autre méthode est d'appeler Orlanth pour qu'il les guide. Si la requête lui plaît, les PJs percevront une voix indistincte dans le vent. S'ils vont dans la direction de la voix, ils émergeront du nuage.

A 1300 mètres, les PJs se trouveront au-dessus de la couverture nuageuse, dégageant une vue de Genertela à en avoir le souffle coupé. Glorantha n'a pas d'horizon, étant une terre plate plutôt qu'un globe et les seules barrières à la vue sont les obstacles, les nuages, le brouillard et la diffraction et diffusion atmosphérique). Prenez une carte de Genertela et montrez aux PJs les repères géographiques qui jusqu'à 400 km sont clairs, bien que minuscules, comme s'ils étaient vus à l'aide du sort Longue Vue. Le vent est toujours aiguisé et froid, mais il ne rugit plus autant.

La piste de Jarry est claire, menant directement jusqu'à une plaque de neige au sommet, une dépression de 20 mètres de diamètre y a été creusée par le vent. Une inspection minutieuse révèlera que Jarry est entré dans cette dépression, mais aucune autre trace n'en ressort. Il n'y a aucun signe de Jarry ni de ses affaires.

Une réussite spéciale dans la compétence Connaissance des Humains permettra de se rappeler l'histoire d'un bélier géant, sacré pour Orlanth, dont les puissants bonds de montagne en montagne couvraient la largeur de Genertela. Il est dit que lorsqu'Arkat est entré en Dorastor, il s'est cramponné à la laine de ce bélier pour passer les défenses de Nysalor.

La légende dit aussi que quiconque se tient au sommet du Mont Tonnerre peut parler directement à Orlanth, sans l'intervention d'un sort divin. Cette légende est vraie, mais avec quelques réserves. Premièrement, il n'est pas certain qu'Orlanth réponde. Deuxièmement, plus la question porte sur le sort d'Orlanth, ses peuples et ses principes, et plus Orlanth a de chances de répondre. Troisièmement, poser plus d'une question, ou en poser des stupides peut créer des problèmes (Orlanth n'est pas renommé pour sa patience).

Si un PJ hurle sa question à Orlanth (pour se faire entendre par-dessus le rugissement constant du vent), il pourra entendre comme une voix dans le vent, qui répondra à sa question. Dans la plupart des cas, utilisez le sort divin de Divination comme modèle pour les effets, mais des questions ou des requêtes proches du coeur d'Orlanth peuvent recevoir une attention spéciale.

Si on lui demande ce qu'est devenu le hors-la-loi Jarry, la voix dans le vent déclarera qu'elle a emmené cet homme dans sa maison. Cette réponse ambigüe peut vouloir dire que Jarry est mort ou qu'il est sous la protection d'Orlanth. Le véritable sort de Jarry est laissé à l'imagination du MJ. Il pourrait même, ultérieurement, réapparaître miraculeusement dans la campagne pour se venger du *véritable* assassin de Moreall.

Retour dans les Basses-Terres

Les PJs pourront rentrer du Mont Tonnerre et du Plateau de Nangtali sans autre incident, ou, si vous le désirez, avoir d'autres aventures avec les Telmori. Les PJs essaieront probablement de dégager l'artefact de sa prison de glace. Ils pourront également essayer d'en ramener un, voire tous les morceaux avec eux.

Dans tous les cas, ils auront des nouvelles importantes à ramener à Rénékot et au conseil. Leur rapport sur la mystérieuse (ou miraculeuse) disparition de Jarry deviendra un sujet brûlant. Certains seront sceptiques et penseront que les PJs ont été imprudents, lâches ou ont échoué à ramener Jarry.

Le sort de Jarry sera oublié dès que les rumeurs d'un contact avec les Telmori et la découverte d'un artefact feldichi passeront du conseil à la population. La colonie et le conseil seront divisés entre fortifier les installations pour anticiper un raid des Telmori, chasser définitivement les loups-garous marqués par le Chaos, ou essayer d'établir des contacts amicaux avec le Peuple Loup.

Beaucoup ont une peur superstitieuse des artefacts anciens et rappelleront que les études impies de tels objets ont sonné le glas du Second Conseil et des Erudits de l'Ambigu. D'autres personnes plus pragmatiques suggèreront l'idée qu'un tel objet pourrait être proposé à un prix fabuleux à un certain nombre d'acheteurs.

La Saison de la Terre

Les fermiers locaux sont occupés avec les récoltes et la construction des étables qui protègeront les troupeaux du froid et des loups. On prépare les réserves de nourriture pour l'hiver, on stocke le charbon de bois et les maisons sont aménagées pour être à l'abri du froid et de la neige proche.

En fonction du contact des PJs avec le Telmori, le Peuple de la Terre du Péril pourra s'inquiéter de l'état de ses défenses, envisager une croisade contre le Chaos, ou être partisan d'un contact amical avec le peuple loup. Les Soderfall et les Ranolf détestent le Chaos. De plus, les Soderfall, en tant que marchands de peaux de loups, s'inquièteront des problèmes avec le peuple loup. Les Kalf s'inquièteront pour leur ferme pauvrement défendue et si proche de la route qui mène au plateau. Les Burison seront favorables à une politique de vivre et laisser vivre, mais n'approuveront aucun projet de contact avec les Telmori.

Le projet de la communauté pour cette saison est de continuer les travaux sur la palissade de défense de la ferme Burison, qui est assez vaste pour abriter les familles voisines et le bétail le plus précieux (chevaux, boeufs, vaches, etc.).

Alors que la Saison de la Terre se termine, les étrangers commenceront à quitter Fort Hasard pour les basses-terres civilisées. Le marché et la vie du Fort reviendront à la normale. Toutefois, si des rumeurs concernant la découverte d'un artefact feldichi parvenaient aux oreilles d'étrangers, les PJs pourraient être dérangés par des visiteurs et des aventuriers cherchant des guides pour rejoindre le site.

Les Oeufs d'Araignée

Le marchand d'Argan Argar, Caspar Godsman, a appris la nouvelle du contact des PJs avec les habitants des Bois de l'Araignée et veut les engager pour aller chercher quelques oeufs d'araignée. Godsman espère vendre ces oeufs d'araignées géantes aux trolls pour quelques milliers de bolgs. Le prix que Godsman proposera aux PJs est largement suffisant pour intéresser même le plus méfiant des personnages. Par exemple, Godsman peut offrir plusieurs pièces d'armure métallique, objets presque impossibles à trouver dans cette région.

Les difficultés seront considérables. Premièrement, les PJs devront passer les défenses des Bois de l'Araignée en évitant les patrouilles de chasseurs mâles. Deuxièmement, ils devront découvrir l'endroit où sont cachés les oeufs, et à quoi peut bien ressembler un oeuf d'araignée. Troisièmement, les oeufs seront placés à plus de 100m au-dessus du sol, au sommet des arbres-niches, une escalade difficile même en l'absence de défense des araignées intelligentes. Quatrièmement, les PJs n'auront aucune idées des capacités des reproductrices femelles.

Des PJs optimistes pourront se lancer à la chasse aux oeufs d'araignée. Ils pourront tenter un raid audacieux ou une approche discrète. Ils pourront essayer de communiquer directement avec les araignées ou d'en capturer une, dans le projet de l'échanger contre quelques oeufs. Ils pourront chercher et tuer une femelle en espérant qu'elle soit pleine. Ces stratégies ont une chance de réussir. Elles peuvent aussi se transformer en des désastres intéressants et éducatifs.

Bien sûr, des aventuriers *sensés* ne devraient prêter aucun intérêt à l'offre de Godsman. Les amorces suivantes devront alors être utilisées pour introduire les PJs dans l'action.

1. Un érudit âgé qui guide 3 mules lourdement chargées est aperçu à l'ouest de la gorge de la Rivière Grenouille, se dirigeant vers les Bois de l'Araignée. Ce gentleman, Orellus Reddagen, est un érudit-sorcier esrolien venant ici pour étudier les araignées géantes. Il ne parle que l'esrolien et bredouille quelques mots de la Langue des Marchands. Reddagen pense que sa sorcellerie va le protéger de tous les dangers. Bien qu'il soit un prodigieux magicien, ses pouvoirs sont justes suffisants pour qu'il s'enfonce profondément dans les Bois et engage sévèrement le Peuple Araignée, avant que celui-ci ne le submerge. Il ne peut pas être persuadé de faire demi-tour. Il offre d'engager les PJs en tant que gardes, et peut les guider vers une situation désespérée. Qu'il soit accompagné par les PJs ou non, son intrusion provoquera une série de raids de représailles contre les colons de la gorge de la Rivière Grenouille par les araignées mâles. La ferme des PJs qui est la plus proche sera la première à en souffrir. Un aventurier pourra découvrir une des mules de Reddagen en train d'errer, présageant des problèmes à venir. La première alerte pourra également être donnée par l'attaque de la ferme des PJs par des araignées sorties en grand nombre des bois.

2. Quand Godsman approchera la famille Soderfall avec son offre, ils accepteront immédiatement. Sans consulter leurs voisins, les Soderfall projetteront de mettre le feu à quelques-uns des grands arbres des Bois de l'Araignée, espérant chercher les oeufs une fois la plupart des araignées grillées.

Il y a plusieurs façons pour que les PJs entendent parler de cet astucieux plan. Peut-être qu'une Vickta Klotman inquiète viendra à la ferme des PJs, révélant les détails du plan, et se demandant pourquoi elle n'a pas eu de nouvelles de ses comparses depuis la veille. Ou Vickta peut venir voir les aventuriers pour leur raconter le projet quelques heures seulement après le départ des Soderfall pour les Bois de l'Araignée. Elle a vraiment peur des conséquences si le projet est réalisé et suppliera les PJs de les retrouver et de les ramener avant qu'il ne soit trop tard. Dans tous les cas, les aventuriers arriveront trop tard pour empêcher les Soderfall de mettre le feu à la forêt, mais juste à temps pour risquer leur vie et protéger les fuyards des chasseurs mâles araignée qui les poursuivent.

Planifier les Attaques des Araignées : des aventuriers de faible niveau auront suffisamment de problèmes pour repousser l'attaque frontale de 3 ou 4 chasseurs mâles accompagnés de 24+4d6 araignées domestiquées et de plusieurs groupes d'araignées sauvages. (Voir au chapitre «Rencontres», PP 62-64 pour une description complète des différentes sortes d'araignées). Découvrir que les chasseurs mâles peuvent lancer des sorts de magie de l'esprit et de magie divine, et en trouver un ou deux prétégés par un Contre Magie 1, devrait rendre les PJs vraiment nerveux. Malgré tout, seul le poison des chasseurs mâles est vraiment mortel, et leur faible POU les rend vulnérables aux attaques magiques. Par la suite, à chaque fois que ce sera possible, les araignées utiliseront leurs toiles et leurs sorts divins Toiles d'Araignée pour ramener des otages vivants dans les Bois. De tels victimes infortunées pourront être sauvées ou échangées contre divers trésors magiques intéressants.

La première attaque contre des PJs de niveau moyen peut être identique à celle décrite ci-dessus. Toutefois, les attaques suivantes seront plus importantes. Utilisez des attaques surprises et des embuscades où les araignées utiliseront leurs sorts (en particulier Toile d'Araignée) pour neutraliser ou affaiblir les PJs. Protéger les chasseurs mâles qui ont un faible POU avec des sorts Contre Magie. La forêt dense réduit la ligne de visée des armes de jet et des sorts, et confère un certain avantage à la discrétion et aux compétences de mêlée des araignées. Le Peuple Araignée apprend rapidement la prudence face à de dangereux adversaires. Des victoires écrasantes des aventuriers pourraient entraîner des raids lourdement renforcés et guidés par une astucieuse reproductrice femelle.

Résoudre le Scénario : les PJs pourront se retrouver en train de défendre les Soderfall et les fermes voisines contre les invasions des araignées assoiffées de vengeance, ou à défendre le Peuple Araignée et ses arbres contre les pyromanes Soderfall. Après deux attaques victorieusement repoussées, le peuple Araignée abandonnera ses raids et choisira de patrouiller plus aggressivement ses frontières. Dans tous les cas, après deux ou trois raids, le désir de vengeance des Araignées après l'intrusion de leur territoire sera satisfait, et les attaques cesseront.

Si leur territoire est respecté et si quelques objets magiques sont déposés en lisière de la forêt, il est possible de tenter d'établir une communication avec les araignées. Il est également possible de payer une rançon de cette façon en échange des aventuriers capturés. Sans langage commun, une véritable communication est impossible, mais avec des cadeaux et des gestes, les aventuriers peuvent démontrer leur volonté de respecter les frontières territoriales des araignées.

De plus, si les chasseurs araignées sont largement battus, une reproductrice pourra essayer de communiquer et de négocier, peut-être par l'intermédiaire de cadeaux près de la ferme des PJs ou par une tentative de communication avec un prisonnier. Une reproductrice plus intelligente pourrade comprendre les cartes, les symboles et certains gestes.

Des personnages puissants et extrordinairement astucieux pourront concevoir un plan pour réussir à voler des oeufs d'araignées. Nous ne le pensons pas et laissons l'improvisation d'un tel scénario à un pauvre MJ. On peut concevoir qu'une reproductrice puisse échanger un ou deux oeufs contre un merveilleux trésor magique ou artistique. Par exemple, n'importe quelle sorte de métal ou de cristal magique, ou une splendide tapisserie ou sculpture peut faire l'affaire. Godsman payera avec plaisir jusqu'à quatre fois la valeur de n'importe quel objet échangé contre tout oeuf d'araignée fourni par les PJs.

La Saison de l'Obscurité

Les premières neiges seront précoces et gênantes avec de fortes chutes de gros flocons cramoisis. Les divinations seront inquiètantes et obscures. Elles préviendront d'une pluie de sang dans les ténèbres. Le gibier se fera soudainement rare dans les bois avoisinants.

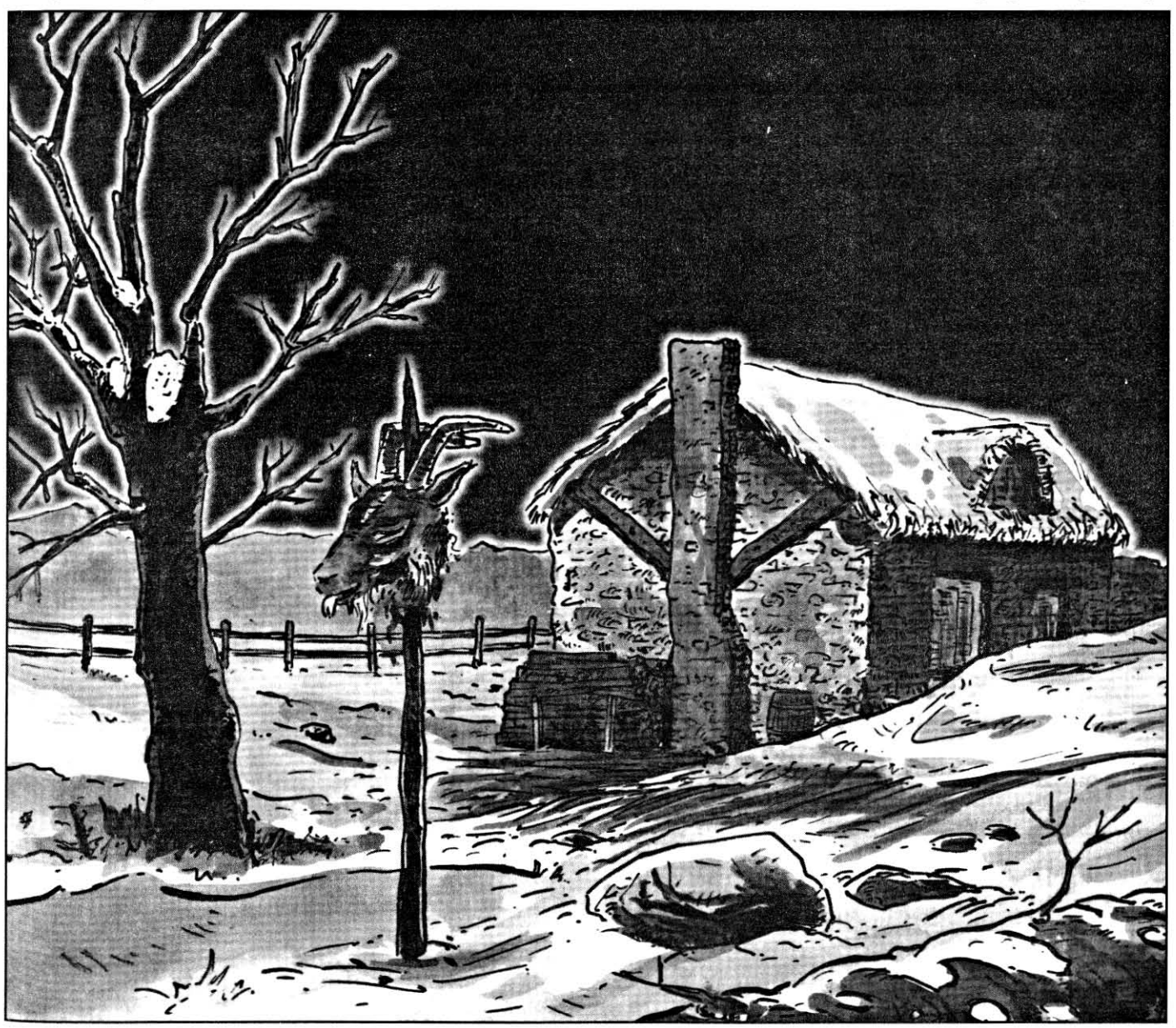
Les fermes de la gorge de la Rivière Grenouille formeront le projet d'envoyer les enfants et personnes à charge à la ferme Burison aux premiers signes de danger. Un stock de nourriture y est caché.

Des volontaires patrouilleront les environs des fermes, et descendront parfois au sud jusqu'au Val Putride pour repérer des signes de troubles. Beaucoup espèrent que le nombre des chèvres tuées par les loups diminuera avec ces patrouilles, mais il n'en sera rien. Un matin, une tête de chèvre sera trouvée plantée au bout d'un bâton en face de la ferme Kalf.

Sept broos faibles et horriblement diformes, seront tués près d'une ferme au sud de Fort Hasard. Il s'agira de la première rencontre avec les broos depuis la fondation de la colonie. Le chien fou Uroxi, inspiré par ce rapport, viendra camper pendant l'hiver à Fort Hasard et pariera joyeusement avec les habitants sur le jour où les premiers broos seront aperçus des murs du fort.

L'Invasion du Chaos

Périodiquement, les broos primitifs de l'est de Dorastor connaissent un baby-boom dû à la hausse des accouplements. On se trouve dans une de ces années. Une vague de jeunes broos voraces déferle au nord et à l'est des marais du Val Putride. Ces jeunes broos sont nombreux mais pas plus dangereux que



des chiens sauvages, sauf pour les maladies qu'ils peuvent propager. Cependant, les broos primitifs adultes, les hommes-scorpions, les harpies et autres créatures qui suivent et se nourrissent de ces jeunes broos sont beaucoup plus dangereux.

Les abords des fermes de la gorge de la Rivière Grenouille sont partiellement protégées par les Bois de l'Araignée. Mais les groupes de jeunes broos et de ceux qui s'en nourrissent apparaisssent d'abord au sud. Les PJs et les Soderfall ont quelques temps pour alerter les autres fermes pour qu'elles envoient les enfants et les personnes à charge à la ferme Burison.

Est-il possible de défendre les troupeaux ? Ou les PJs doivent-ils battre en retraite pour soutenir le siège à la ferme Burison ? En tant que meilleurs guerriers des environs, les PJs se verront confier la charge d'organiser la défense, pesant perte de biens et perte de vies humaines.

L'invasion tire-t-elle à sa fin au moment où elle atteint la gorge de la Rivière Grenouille ? Ne s'agit-il pas d'une simple opération de nettoyage, avec quelques broos primitifs et harpies présentant la plus grosse menace ?

Ou les bois sont-ils littéralement envahis de jeunes broos primitifs ? Les tribus de broos primitifs et de harpies s'installeront-elles dans les fermes abandonnées ?

Tels sont les enjeux de ce scénario.

Les colons de la gorge de la Rivière Grenouille comptent sur les PJs pour organiser la défense, et décider quelles fermes et quels troupeaux doivent être protégés.

Dans le première phase, les PJs réagiront au flot des créatures. L'objectif principal est de protéger autant que possible les colons de l'assaut initial.

Dans la seconde phase, les PJs devront sortir de leur position défensive pour explorer le territoire. Ils découvriront de nombreuses nuisances infestant les fermes, les étables, les champs et les bois environnants. Des créatures plus dangereuses peuvent avoir trouver refuge dans les grottes ou les fermes. Il faut mettre au point des tactiques pour attirer les créatures en terrain dégagé où elles pourront être exterminées.

Dans la dernière phase, les PJs penseront avoir nettoyé les alentours, quand ils découvriront qu'un groupe de harpies s'est installé sur les falaises proches. Elles chassent habilement les bêtes et les colons solitaires. Leur repaire se trouve en haut de la falaise, hors de portée des sorts et des armes de jet. Il faut mettre un plan au point : soit chasser les harpies de leur repaire, soit les attirer dans une embuscade.

Une fois que les PJs auront assuré la sécurité de la zone de la gorge de la Rivière Grenouille, ils se pourront se rendre à Fort Hasard ou y envoyer un messager. Le fort aura tenu bon et les pertes en vie seront restées très faibles, mais les fermes de l'extérieur seront sévèrement endommagées. Le chien fou Uroxi et une poignée de volontaires partiront vers l'est pour suivre la vague du chaos, alors qu'elle pénètre dans la vallée de l'Erinflarth et en Talastar.

La Saison des Tempêtes et le Temps Sacré

La Saison des Tempêtes sera particulièrement dure. La neige sera épaisse, il gèlera à pierre fendre et les vents seront violents. Les réserves de charbon de bois s'amenuiseront et des groupes de travail lutteront contre les éléments pour subvenir aux besoins de chaque ferme. Le gibier est rare et les chasseurs devront aller de plus en plus loin pour trouver de la viande fraîche.

Un des volontaires qui avait suivi l'Uroxi reviendra à Fort Hasard, un bras mutilé. Il rapportera des nouvelles de Talastar et de Skanthi. Selon les rumeurs, Fort Hasard et la Terre du Péril ont été suffisamment chanceux pour rester hors du chemin principal de l'invasion du Chaos. Des colonies fortifiées comme Hold et le fort Kendhall n'ont connu que peu de problèmes, mais les fermes avoisinantes ont d'abord été touchées par des groupes de pillards broos primitifs et autres monstres. Puis elles ont essuyé les raids mieux organisés des tribus des broos sauvages et des hommes scorpions. Les fortes chutes de neige ont empêché les clans des hautes-terres d'organiser des actions offensives concertées. Elles ont rendu l'approvisionnement des trainards d'autant plus difficile.

Le Conseil étudiera les histoires des épidémies du Chaos pour avoir des indices sur les événements futurs. Les réunions des thanes et du Conseil essayeront de mettre au point une politique et des actions garantissant la sécurité des colonies de la Terre du Péril. Cette vague n'était-elle que les prémices d'une grande invasion de créatures plus terribles, menée par de grands héros du Chaos comme Undrandra en 1297 et Wowander en 1608 ?

Le Conseil décidera d'étudier l'installation d'un poste d'observation sur le plateau de Nangtali. Il sera équipé d'un système de signaux de fumée et de lanternes pour signaler l'approche du danger. Des patrouilles de volontaires, composées de coureurs rapides, seront mises en place pendant la Saison de la Mer. Ces patrouilles exploreront la région située entre Val Putride et la Terre du Péril, pour étudier la possibilité de se défendre contre ces incursions. Une délégation sera dépêchée au Sanctuaire de Dorasta. A première vue, il s'agira d'offrir de l'aide et une défense réciproque, en réalité pour découvrir le secret de leur sécurité face aux attaques du Chaos.

Lors d'une réunion, Lomi Ulrood proposera en plaisantant de s'allier avec Ralzakark. Après un rire sinistre, la discussion tournera autour du traité de défense mutuelle entre Ralzakark et les elfes du Buisson Empoisonné. Pour la plupart des colons, il est impossible d'imaginer un tel traité entre Ralzakark et la Terre du Péril.

Toutefois, un traité avec les elfes du Buisson Empoisonné serait un tout autre débat. Bien que personne ne pense que les elfes voudraient aider à la défense de la Terre du Péril, certains croient qu'un échange de connaissances pourrait bénéficier à chaque partie.

Le Conseil considèrera les différentes façons d'approcher les elfes. Des affiches pour trouver un expert des affaires elfiques seront placardées en Talastar et Anadiki pendant la Saison de la Mer.

Extension de la Campagne

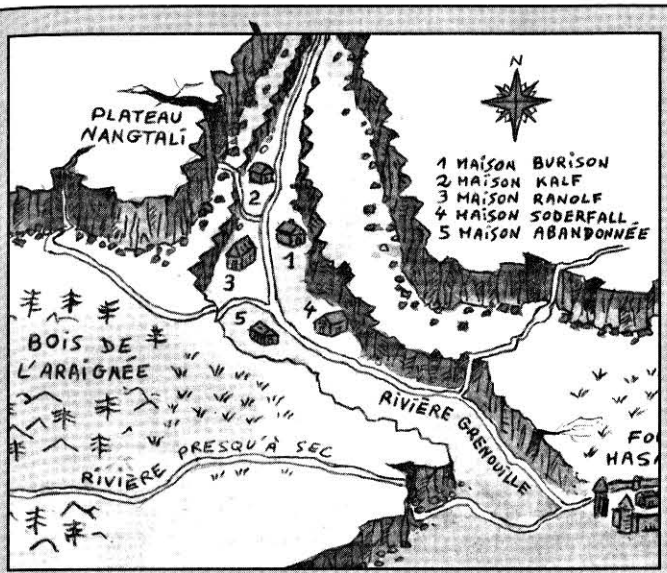
Il peut se passer plusieurs années de jeu dans le cadre de cette campagne avant que les personnages n'acquièrent suffisamment d'expérience pour participer à des scénarios de haut niveau dans le reste de Dorastor.

On peut créer de nombreux scénarios sur les problèmes de défense des fermes de la Terre du Péril, quoique l'exploration des terres environnantes peut présenter l'opportunité de contacter des sociétés comme les violents clans des collines de Skanthi, les fermiers du Sanctuaire de Dorasta, le Peuple Loup Telmori, le Peuple Araignée, les elfes du Buisson Empoisonné et du Bois d'Enfer, voire les troupes broos civilisées et disciplinées de Ralzakark.

Des thèmes gloranthiens plus vastes comme la lutte entre l'empire lunar et les cultures orlanthi, ou les périls de la recherche de connaissances interdites peuvent se révéler plus importantes que la lutte des colons de la Terre du Péril pour leur survie.

La Terre du Péril, le prochain supplément Runequest dans le cadre de Dorastor, présentera de nouveaux scénarios. Les Dieux de Dorastor, un autre supplément développera la mythologie et l'histoire de Dorastor, et présentera les descriptions complètes des plus importants cultes du Chaos de cette région, dont ceux de Thed, Malia, Bagog, Krjalk, Pocharngo, et d'autres.

De prochains suppléments dans le cadre de Dorastor et de Talastar inclueront des aventures mettant en scène les vampires, les hommes-scorpions et Ralzakark, roi des Broos.



Les Fermes de la Gorge de la Rivière Grenouille

La ferme à laquelle les PJs sont assignés est située au sud de la Chute du Filament qui plonge sur 200 mètres dans la rivière depuis le bord du Plateau de Nangtali. Fort Hasard se trouve à plus de 20 km en aval de la rivière. A côté, il y a les Bois de l'Araignée, la Tour de Plomb (30 km) et le Sanctuaire de Dorasta (40 km).

Cinq fermes sont réparties le long de la vallée dans les basses-terres fertiles. Une gorge rocailleuse aux parois raides sépare ce groupe de fermes des premières installations de Fort Hasard. Les colons peuvent utiliser des embarcations pour descendre la rivière pendant le printemps. Les radeaux et les canoës sont utiles par endroits, mais pas à travers la gorge ou plus loin en amont. Le microclimat est très froid en hiver.

Les colons des fermes 1-4 sont d'occupations civilisées, et possèdent diverses compétences artisanales que les PJs peuvent échanger contre des services. Ce sont de mauvais miliciens en expédition, mais ils peuvent être utiles pour le travail de garnison ou la défense locale. Les Burison sont un modèle de colons : compétents, travailleurs, en bonne santé et nombreux. Les Kalf ont beaucoup d'enfants et peu de ressources, et leur détresse est extrême depuis la mort tragique du père et du fils aîné. Des prétendants sans envergure ne cessent de harceler la veuve. Les Ranolf sont comme les PJs, nouveaux et volontaires. Les Soderfall forment une famille d'adorables perdants, et le chef du clan lègue aux PJs le fardeau de s'en occuper.

Maison Burison (Ferme#1) : bons fermiers, immigrants volontaires, fervents orlanthi, filles et garçons solides, parents sages mais à charge.

Vahn Burison (propriétaire).
Serla Burison (sa femme).
Hsinga Salis (mère âgée de Serla).
Ruddman Salis (père âgé de Serla).
Rovig Burison (fils aîné).
Yvanne Burison (femme de Rovig).
Varik Burison (second fils).
Chelsi Burison (petit dernier).
Kikki, Krogar, Argrath, Leena, Peyten, Dey, Imer Burison (autres enfants)

Maison Kalf (Ferme#2) : le père et le fils aîné ont disparu. Sarune, la veuve, est ferme, résolue, autoritaire et compétente. Palebeak est honnête, sans peur, protecteur et incompétent. Filles et garçons jeunes mais solides, parents à charge. Réfugiés religieux de clan Lismelder de Sartar. Quatre gros alinx de chasse (chats de chasse).

Barliman Kalf (mari manquant/mort).
Sarune Kalf (femme) : opiniâtre, directe, endurcie.
Fodor Palebeak (canard hors-la-loi et hors caste adopté par la famille) : romantique, noble, passionné.
Califa Kalf (belle fille).
Androw Kalf (fils aîné manquant/décédé).
Botolf Kalf (père âgé de Barliman).
Généfar Kalf (mère âgée de Barliman).
Barienbolm Kalf (âgé mais vigoureux frère de Botolf).
Starborn Kalf (jeune adolescent).
Krista Neely (orpheline adoptée).

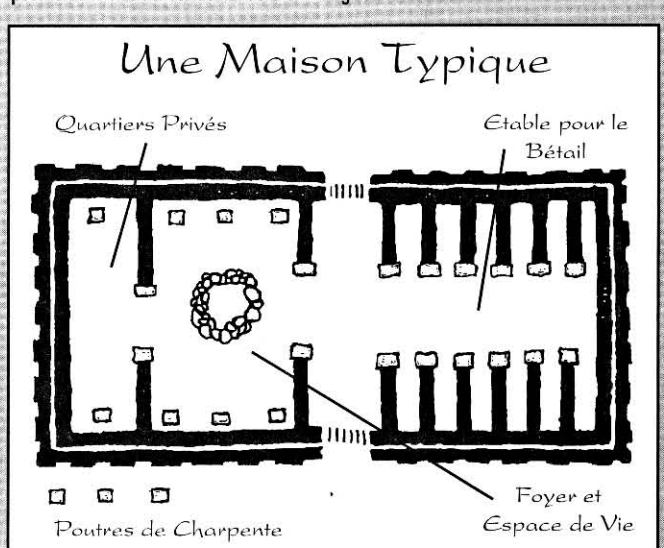
Maison Ranolf (Ferme#3) : charpentier et maçon, né et élevé à Pavis, hors-la-loi acceptant l'amnistie pour sauver sa famille, femme enceinte, deux enfants.

Etsvanos Ranolf (propriétaire).
Périna Ranolf (femme enceinte).
Peeti et Mona (jumeaux).
Rees Pennzworth (travaille le cuir et ami hors-la-loi).
Nighton Shadow (ancien trafiquant et ami hors-la-loi).
Miklas Checka (fermier et ami hors-la-loi).

Maison Soderfall (Ferme#4) : voleurs/membres d'un gang utilisant la ferme comme façade ; espèrent devenir riches avec les trésors de Dorastor. Mauvais fermiers peu soigneux, fardeaux de la communauté. Contribuent largement à mettre en danger les fermes. Chassent les loups et vendent les peaux à Caspar Godsman. Causent et se jettent dans les problèmes ; les PJs devront en supporter les conséquences. En tout cas, aussi charmants et adorables que Bonnie et Clyde.

Vernan Soderfall (chef de la bande) : calme, digne de confiance, pragmatique.
Linken Soderfall (jeune frère) : colérique, violent, vigoureux.
Leka Treskla (petite amie de Vernan) : acariâtre, attirante, impulsive.
Thorn «Preacher» Gillmaker (escroc) : pieux, lâche, manipulable.
Havelececk «Deadeye» Coda : il est mort. Gosier sec et pickpocket.
Penmade (nomade musclé silencieux) : parle un peu le Pavic. Ancien bandit de Prax.
Fennary (nomade musclé silencieux) : parle un peu le Parvic. Jeune bandit de Prax.
Vickta Klotman (femme de chambre potelée).

Maison abandonnée des Winna (Ferme#5) : bientôt la ferme des PJs. Les derniers occupants, les Winna, ont disparu la saison dernière ; la ferme a été abandonnée tout l'hiver. La rumeur dit que la ferme était fermée de l'intérieur quand les visiteurs sont arrivés, et que la nourriture était encore chaude sur la table. En fait, c'est la plaisanterie de mauvais goût qui est faite aux nouveaux arrivants ; rien de sinistre ou de si étrange ne s'est produit ici. Les Winnas se sont occupés de la ferme pendant deux saisons, puis se sont enfuis en l'abandonnant et en quittant la Terre du Péril. Les portes de la maison ont été forcées (par des chasseurs telmori), et il y a des empreintes de pattes de loups et de mocassins autour du foyer au centre de la pièce, mais aucun autre signe de visiteurs extérieurs. La ferme, les bergeries, les murs et les champs sont en mauvais état. Préparer la ferme pour la Saison de l'Hiver demandera un très gros effort.



La Colonie de Fort Hasard

Le Fort

Les murs sont constitués d'une butte de 1,5 mètres et d'une palissade de même taille. Ils sont entourés d'un fossé de 1,5 mètre de profondeur. Cinq tours de guet et deux tours d'entrée procurent une vue sans entrave sur les environs dégagés. Le mur n'entoure pas complètement le fort du côté de la berge de la rivière. Les projets de prolongation de la palissade ont été retardés par le mauvais temps, le manque de main-d'oeuvre, les problèmes de construction et un mauvais drainage. Les projets en cours prévoient de relever les berges et de creuser des canaux de drainage le long des rues de planches avant de finir la palissade. Une poterne sur la colline près d'une des tours est à l'étude. La construction du fort a été négligée en faveur du défrichage des terres et du développement des fermes.

Résidence du Chef

La Grande Résidence abrite le chef et sa maisonnée. Deux autres petites maisons servent d'étables et d'entrepôts.

Salle du Conseil

Elle sert pour les réunions du Conseil. Le personnel du chef procure les repas du soir pour le chef et ses thanes. Conseillers, Chef de Maisons et propriétaires se tiennent habituellement autour du Grand Siège du clan. Les repas du matin et du soir sont fournis dans la basse salle pour les indigents du clan, les visiteurs et les invités. Deux autres salles basses servent d'entrepôt et de dortoir pour les visiteurs importants. Ces derniers sont habituellement invités à joindre le chef sur les hautes tables.

Quartier des Guerriers

Trois maisons abritent les Chefs de Maison et les personnes à leur charge. La quatrième construction est une étable.

Temple des Porteurs de Lumière et Place du Marché

Quatre déambulatoires bas et couverts entourent la cour centrale. Le déambulatoire sud est percé de quatre entrées et s'ouvre sur la cour intérieure. Les déambulatoires est et ouest abritent les temples des Porteurs de Lumières (Issaries, Chalana Arroy, Lhankor Mhy, Eurmal, Vinga et Ginna Jar), d'Ernalda et de Dorasta. Ces déambulatoires s'ouvrent sur la cour intérieure. Le sanctuaire d'Orlanth se tient au centre de la cour. Le déambulatoire nord est complètement fermé et sert de résidence au personnel du temple, ainsi que d'infirmerie locale. Plusieurs centaines de personnes peuvent se tenir dans la cour le Jour du Vent et pour les services religieux saisonniers. Pour de plus grands assemblées, le culte est célébré à l'extérieur sur la place du marché adjacente. Les marchés du Jour du Vent sont parrainés et autorisés par le temple orlanthi et supervisés par le culte d'Issaries. Les artisans locaux et les fermiers vendent des denrées alimentaires, des produits faits main, des outils en bois et en fer, de l'hydromel et des bières locales populaires. Les marchands d'Issaries, d'Etyries et d'Argan Argar vendent des produits étrangers comme des armes, des armures, des chaussures, des outils agricoles, du vin, de la nourriture de luxe et des épices, et beaucoup d'autres choses.

Quand il n'y a pas marché, seuls les marchands d'Argan Argar offrent de tels produits à un prix relativement élevé. Les locaux refusent généralement de payer un tel prix. Ce sont les étrangers qui viennent pendant les Saisons du Feu et de la Terre qui rapportent le plus aux marchands.

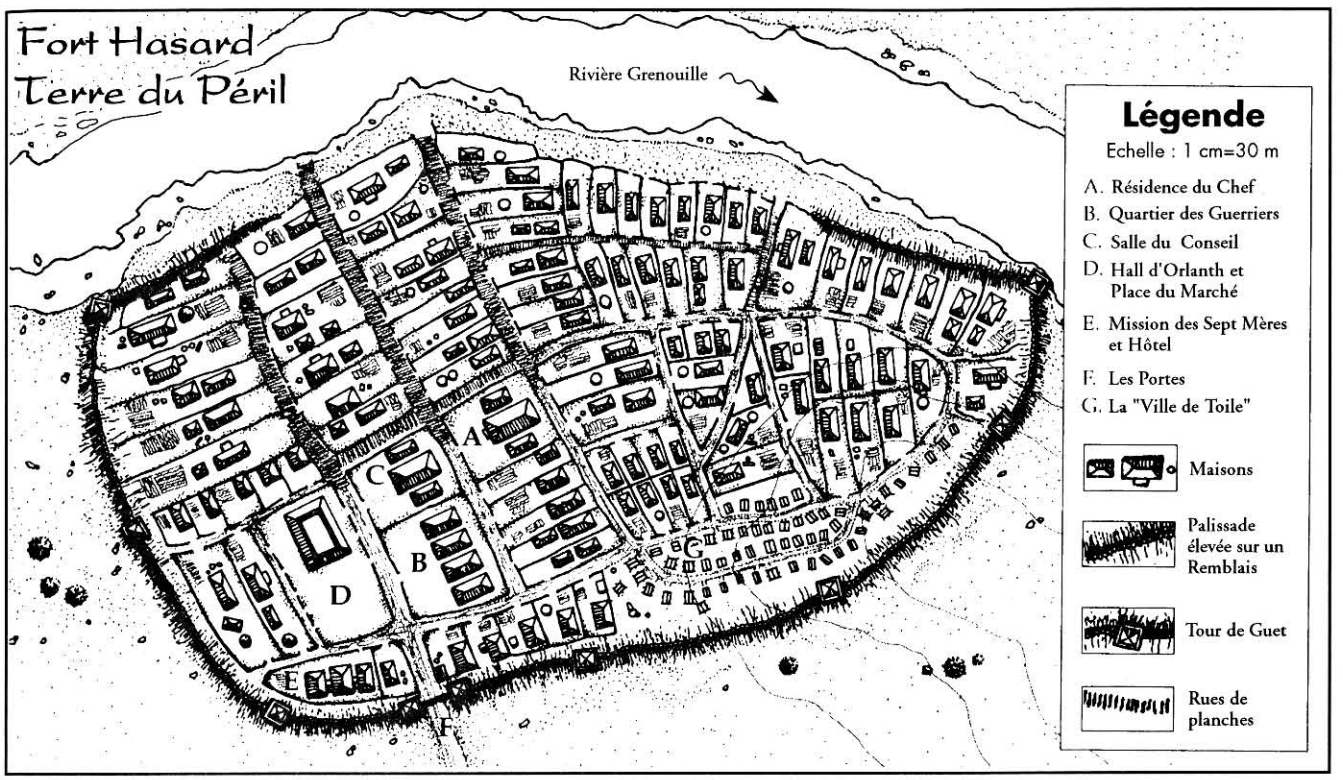
Sanctuaire des Sept Mères

Le sanctuaire est une grande salle centrale flanquée de deux petites salles séparées par des corridors fermés. La salle ouest est une infirmerie, un abri pour les pauvres et la résidence du personnel du temple. La salle est un hôtel géré à des fins pécunières par le culte d'Etyries. C'est ce qui ressemble le plus, à Fort Hasard, à une taverne. Pendant les Saisons du Feu et de la Terre, les logements sont chers et très prisés, la nourriture y étant excellente. L'hôtel est calme pendant les autres saisons. Il est surtout fréquenté par des propriétaires de fermes prospères. Le chef, les conseillers et les artisans aisés y viennent de temps en temps, prétendument pour montrer leur soutien à la mission des Sept Mères, mais surtout pour goûter la bière fine brassée par Musegg, un initié des Sept Mères de l'équipe du Sanctuaire.

Tentes de Transit

Surnommée Ville de Toile, cette parcelle de terre sèche située derrière la résidence du chef est un endroit populaire pour planter sa tente. Certains de ceux qui vivent ici sont à la charge du clan et tolérés par le chef. D'autres sont de nouveaux arrivés qui attendent l'adoption par le clan ou des hôtes assermentés espèrant obtenir une propriété. Pendant les Saisons de la Terre et du Feu, la ville de toile se couvre d'une foule de tentes. En hiver, les Templiers du Chien Fou s'y installent et amusent la population locale avec leur caractère joyeux et exubérant.

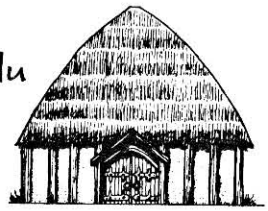
Selon les normes du Taureau Tempête, la vie dans la ville de toile est incroyablement luxueuse avec un accès permanent à une nourriture abondante, à la bière et à l'hydromel. Les femmes de tous âges et de toutes apparences évitent de traverser le f ort sans une escorte lorsque les Chiens Fous sont en ville pendant l'hiver. Parmi les plus minables de la ville de toile, on trouve des gens qui n'ont pas réussi à gérer une ferme. A présent, ils ne valent pas mieux que des esclaves ou des mendiants. Ces éléments sont la première source de criminalité de Fort Hasard. Au mieux, ils peuvent espérer une seconde chance dans une nouvelle ferme. Des ouvriers prometteurs peuvent passer des contrats avec des propriétaires pour payer leur dette, et seront peut-être acceptés dans cette propriété. Au pire, ils peuvent être expulsés du clan par le conseil ou vendus

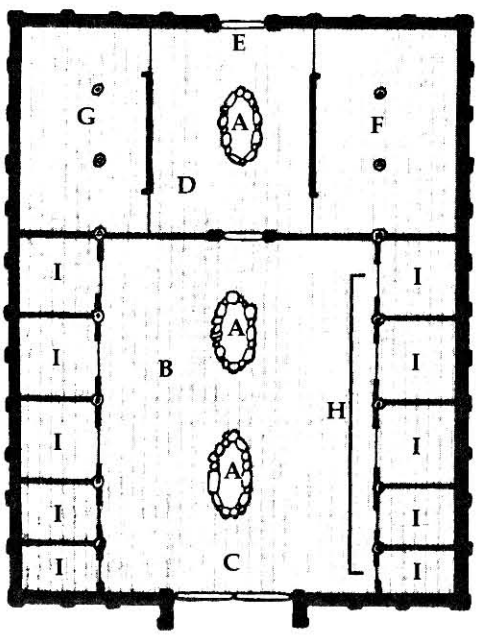


Légende

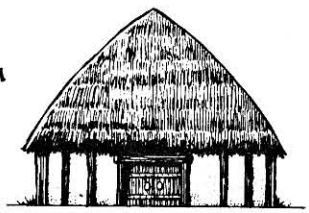
A. Foyers
B. Salle Centrale et Lieu de Vie
C. Entrée Principale
D. Cheminée du Chef
E. Porte de Derrière
F. Chambre du Chef
G. Garde du Chef
H. Plate-Formes Surélevées
I. Petites Chambres pour les Domestiques et les Invités
J. Chambre Basse
K. Chambre Haute (plate-forme surélevée)
L. Table du Conseil
M. Haut Siège (siège du Chef)
N. Maison du Chef et Invités d'Honneur
O. Table des Guerriers
P. Assermentés, Personnes à Charge et Visiteurs

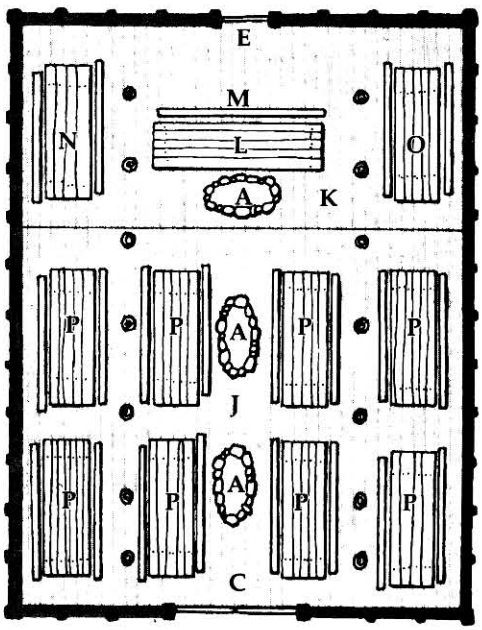
Résidence du Chef



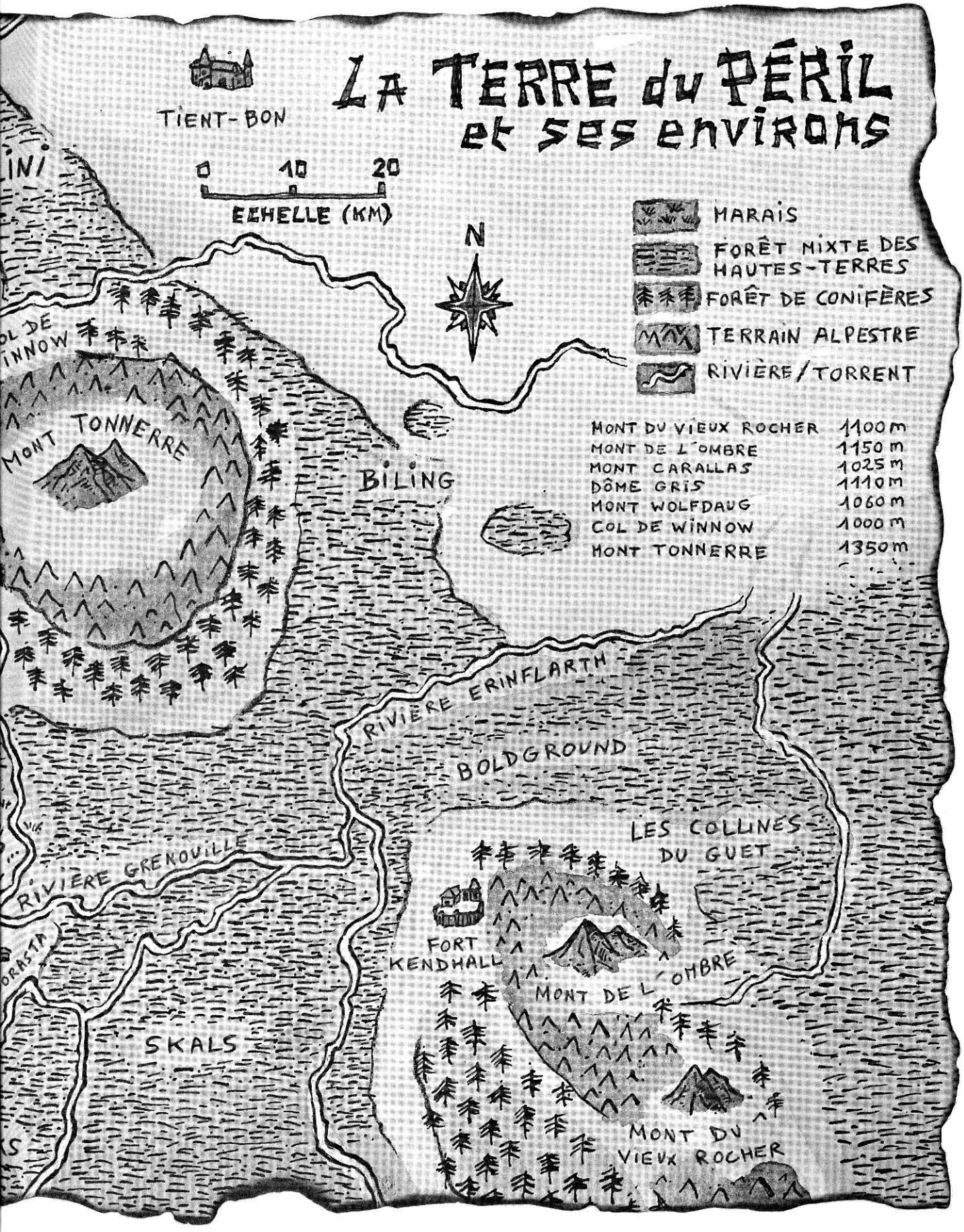


Salle du Conseil





FORÊT DE CUIVRE
MONT CARALLAS
MONT WOLFDAUG
MONTAGNES TOBROS
DÔME GRIS
PLATEAU DE NANGTALI
RIVIÈRE NOIRE
DOKAT
PIERRE VISQUEUSE
SOL POURRI
TOUR DE PLOMB
RIVIÈRE PRESQU'À SEC
RIVIÈRE DES EAUX USÉES
BOIS DE L'ARAIGNÉE
FAILLE DE DORASTA
RIVIÈRE HELLWAST
VAL PUTRIDE
SANCTUAIRE
BOIS D'ENFER
SEPT COLLINES
1
2
3
4
5


LA TERRE du PÉRIL
et ses environs
TIENT-BON
0 10 20
ECHELLE (KM)
N
MARAIS
FORÊT MIXTE DES HAUTES-TERRES
FORÊT DE CONIFÈRES
TERRAIN ALPESTRE
RIVIÈRE/TORRENT
MONT DU VIEUX ROCHER 1100 m
MONT DE L'OMBRE 1150 m
MONT CARALLAS 1025 m
DÔME GRIS 1110 m
MONT WOLFDAUG 1060 m
COL DE WINNOW 1000 m
MONT TONNERRE 1350 m
MONT TONNERRE
BILING
RIVIÈRE ERINFLARTH
BOLDGROUND
LES COLLINES DU GUET
RIVIÈRE GRENOUILLE
FORT KENDHALL
MONT DE L'OMBRE
SKALS
MONT DU VIEUX ROCHER

comme esclaves pour rembourser leurs dettes. En dernier ressort, ces pauvres êtres peuvent rejoindre le culte des Sept Mères et recevoir de la nourriture, un abri, des vêtements, mais ils devront renoncer à Orlanth. Rejoindre un culte lunar est si déshonnorant pour la plupart des Orlanthi qu'il préfèrent encore être expulsés ou vendus comme esclaves.

Au Repos du Collecteur

Ce bureau de commerce et hôtel, dirigé par Caspar Godsman, a pour enseigne la tête coupée et empalée d'un collecteur d'impôt. Caspar Godsman est un troll sombre, acolyte d'Argan Argar. Wilmar DragonSombre, canard vicieux initié d'Argan Argar, travaille avec Caspar. L'établissement est une source abondante de revenus et de matières premières pour la colonie. Les propriétaires font attention à maintenir une apparente honnêteté.

Malgré tout, si on demande à un homme du clan de Rénékot où l'on peut se procurer des services immoraux ou des objets illégaux, il pensera immédiatement au Repos du Collecteur d'impôt. Ces adorateurs d'Argan Argar profitent habilement du traité Rénékoti-Lunar, prohibant l'exclusion raciale ou religieuse, afin d'assurer la sécurité de leurs opérations. Cela durera aussi longtemps qu'ils éviteront d'être pris en flagrant délit. Caspar Godsman est assez habile pour suivre les lois à la lettre tout en utilisant leurs lacunes à son avantage. Wilmar subit généralement l'emprise autoritaire de son maître, Godsman.

Habitants

Rénékot la Pierre

Chef du clan posé, exigeant, manipulateur, mais à l'âme noble.

La Famille de Rénékot

Alvord : vieux serviteur, inquisiteur, protecteur et arrogant.
Maslin : jeune serviteur, direct, calme, ayant le culte du héros.
Harallee : jeune servante, monomaniaque, méticuleuse, ayant de bonnes manières.
Bélegard Whitepeak : jeune initié du Bouffon annonciateur de la loi, habile, dévôt et ambitieux.

Savard : forestier, réservé, calme et prudent.

Redman : gardien de troupeaux, consciencieux, sensible et joyeux drille.

Ryan : chasseuse, bourrue, flegmatique et impartiale.

Chefs de Maison de Rénékot

C'est l'armée permanente du clan choisit parmi les hommes de la Garde Royale d'Hakon. Leur commandement a été offert à Rénékot par son père comme cadeau pour la fondation du clan. En tant qu'initiés d'Orlanth, ils détestent les étrangers et les aventuriers, et sont sensibles aux insultes. Les duels et les défis sont interdits sans la permission du chef.

Seigneurs des Vents

Berra Thengan : Jarl, réfléchi, résolu, à l'âme noble.
Fenn Seihart : cruel, loyal et amer.

Acolytes

Jarry : négligent, mélancolique et lunatique.
Rudd : intelligent, charmeur et bavard.

Initiés d'Elite

Ruddman : tyrannique, salaud, rancunier.
Hodman, Nialla, Askarl, Laugin, Wolfheart.

Initiés Supérieurs

Thengred : chanceux, joyeux et volontaire.
Vestin, Sverra, Olmi, Ather, Hollin.

La Milice

En plus des Chefs de Maison, Fort Hasard s'appuie sur les miliciens pour les tours de garde et les patrouilles. Il y a toujours un milicien de garde à la porte et près de la rivière. En temps de guerre ou d'incursion du Chaos, la milice peut être rassemblée.

Suivant les circonstances, les fermes environnantes peuvent être évacuées vers le fort. La milice est composée des forces suivantes : tous les fermiers capables de porter les armes, soit 30 miliciens ; 50 auxiliaires répartis en groupes de 10, chaque unité étant commandé par un propriétaire de ferme ou un thane, le tout étant sous le commandement général de Berra Thengan ; tous les fermiers de la Gorge de la Rivière Grenouille capables de porter les armes, soit 6 miliciens et 6 auxiliaires formant un seul groupe commandé par Vahn Burison. Un PJ peut remplacer Burison suivant le développement de la campagne. (Voir Runequest , Règles de base, p.25-32, pour les profils typiques des miliciens et des auxiliaires).

Artisans

De nombreux habitants de la Terre du Péril sont des artisans compétents, mais voici les maîtres les plus connus.

Duletti le Forgeron : suffisant, impatient, colérique, est très occupé par son travail pour le clan et pour le chef ; les apprentis font le travail pour les habitants.
Hall le Charpentier : aimable, éloquent, bête de travaille, amical mais débordé par son activité.
Igli le Poisson : pêcheur et constructeur de bâteaux.
Hamet le Charbonnier : charbonnier et un brasseur passable.

Conseil des Porteurs de Lumière

Les Porteurs de Lumière doivent être des thanes et des initiés de Rex pour occuper la fonction de conseiller. Les six premiers sièges sont habituellement assignés aux membres les plus gradés de leurs cultes. Le représentant des propriétaires est choisi par le chef. Il est ensuite confirmé dans ses fonctions par les autres propriétaires. C'est un nouveau conseil, avec peu de traditions, la plupart étant héritées du clan du père de Rénékot. Les raids et les duels interclans sont interdits. Si un homme est tué sur les terres du clan ou au service du chef ou du conseil, ses biens reviennent à sa famille ou au clan par défaut. Dans tous les autres cas, celui qui trouve ces biens peut les garder. Normalement, le clan prélève 10% de dîme sur la valeur des trésors trouvés en Dorastor par les hommes du clan ou les étrangers. En fait, cette taxe n'est pas strictement appliquée. Par contre, le clan et le Conseil solliciteront souvent des cadeaux. Cette pratique encourage le commerce généré par les aventuriers, commerce qui bénéficie indirectement au clan par l'afflux d'argent créé. Dans sa courte histoire, le conseil a apparemment été dominé par les capacités de commandement et l'éloquence d'Heathbank. En fait, il est discrètement contrôlé par Rénékot à travers Berra Thengan, Soren Ashford et Ashalla Cabble.

Heathbank Stormwind : obstiné, borné, sûr de lui. *Aspect :* Orlanth le Chef ; prêtre d'Orlanth le Tonnant, Voix des Tempêtes.
Soren Ashford : accomodant, impartial, matérialiste. *Aspect :* Issaries le Guide ; prêtre Guide de la ferme d'Ashford.
Eystin Forbeck : insidieux, se plaignant, contrariant. *Aspect :* Lhankhor Mhy le Sage ; Sage de la ferme de Forbeck.
Ashalla Cabble : sadique, impatiente, provocatrice. *Aspect :* Chalana Arroy la Guérisseuse ; Grande Guérisseuse, vieille acariâtre avec un penchant sadique, personnage aimant la douleur et la souffrance, méprise les poules mouillées.
Lomi Ulrrod : ironique, égoïste, résolu. *Aspect :* Eurmal le Voleur ; initié d'Eurmal, mendiant fainéant et amuseur sans travail, roi des bohémiens, imbus de lui-même et de son statut d'escroc.
Berra Thengan : réfléchi, âme noble, résolu. *Aspect :* Vinga l'Aventurière ; aventureux Seigneur des Vents d'Orlanth (Jarl).
Halbert Boldstar : suffisant, ambitieux, tenace. *Aspect :* Ginna Jar l'Esprit Collectif ; choisi par les propriétaires comme leur représentant de la ferme Boldstar.

Personnes à la Charge du Clan

10-20 mendiants, indigents, flemmards, bons à rien, parasites dépendant de la charité du clan.

Lomi Ulrood : ironique, égoïste, résolu ; roi des hors-castes, satiriste autoproclamé et vadrouilleur (présent au conseil).

Worford le Flemmard : fainéant, paresseux, malléable ; un esclave de dettes, rejeté par la famille vers le clan ; fait juste des petits boulots, des courses pour tout le monde afin d'éviter la censure du conseil et l'expulsion, mais pas assez pour gagner le respect ou l'amitié. Après une menace d'expulsion, il a commencé à travailler pour Caspar et Willmar.

Kari n'a qu'un bras : fouineur, enquiquineur ; vieux Chef de Maison vétéran handicapé, il fait toujours partie de la maison de Rénékot, mais n'est pas actif. Il se mêle officieusement de tout.

Ragot : exploiteur, sournois, sans scrupule ; hôte assermenté qui a évité l'expulsion en rejoignant le culte des Sept Mères et en servant au sanctuaire ; mauvais acteur qui utilise sa position pour manipuler les pauvres. Son vrai nom est gardé secret de tous, même de Mère Katharine.

Temples Importants

Temple des Porteurs de Lumière

En plus de ses trois résidents permanents, de nombreux initiés accomplissent des services pour le temple, de la célébration du culte à l'entraînement aux armes et à l'entretien du bâtiment. Soren Ashford répartit les travailleurs volontaires et les administrateurs pour les jours d'adoration et de marché.

Heathbank Stormwind, Grand-Prêtre : obstiné, borné, sûr de lui , Prêtre.

Luis, acolyte : ennuyeux, persévérant.

Rappahenak, acolyte : intelligent, irresponsable.

Chapelle des Sept Mères

Mère Katharine ; *Aspect :* Teelo Nori, Prêtresse, compatissante, généreuse, gentille.

Muzegg ; *Aspect :* Deezola, Acolyte, timide, réservé, muet.

Thenbreks ; Initié d'Etyries, fainéant, complaisant, analytique.

Shena ; *Aspect :* Teelo Nori, Initiée, naïve, coopérative, énergique.

Kudder : initié de Yanafal Tarnils, vigilant, perspicace, sans ambition. Kudder est l'Oeil de l'Empire à Fort Hasard et dans le clan de Rénékot, un secret connu de tous les thanes.

Chapelle d'Argan Argar

Appelée «Au Repos du Collecteur d'Impôt», c'est plus une auberge et un poste commercial qu'un temple. Le personnel se compose de marchands opportunistes, d'entrepreneurs, de prêteurs sur gages et de revendeurs de curiosités (et d'esclaves).

Caspar Godsman : gros troll sombre acolyte d'Argan Argar ; opportuniste, exploiteur, malhonnête.

Wilmar Dragonsombre : sinistre canard initié d'Argan Argar ; violent, sensible aux insultes, revanchard.

Les Uroxi

La fraternité Urox construit un château sur les contreforts au nord du Fort Hasard. Ils vivent dans la «Ville de Toile» pendant l'hiver, en tant qu'invités du clan. Pendant les autres saisons, ils vivent sur le site de construction du château. Le clan fournit les provisions. En retour, les Uroxis patrouillent les frontières. Cette fraternité reflète le caractère de son chef, un homme enjoué qui a été touché par le Bouffon. Les nouveaux initiés doivent abandonner leurs vieux noms de famille et en adopter un nouveau. La fraternité est un ordre religieux de berserks : les Templiers du Chien Fou, comme ils se nomment eux-mêmes, pour se moquer des sociétés templières de l'Ouest.

Canard Bleu : accomodant, alcoolique, jovial, Khan des Tempêtes et chef spirituel.

Crotale : capricieux, fougueux, malicieux, Khan des Tempêtes et meilleur ami de Canard Bleu.

Fléau des Broos : héroïque, homicide, puéril, jeune et doué Khan des Tempêtes.

Souffle Vinaigre : amical, curieux, travailleur, le plus sympathique et le moins dingue des Chiens Fous.

Autres Initiés : Demichien, Gueule de Guerre, Main d'Or, Battresang, Le Salaud.

Personnes de Passage

Des aventuriers, des croisés, des érudits et des prospecteurs sont attirés vers Fort Hasard par les histoires de trésors magiques et la perspective d'un emploi de mercenaire (ou de racketteur pour la protection). Pendant les saisons de la Terre et du Feu, Fort Hasard vit dans la même atmosphère stéréotypée d'une ville du vieux Far-West. Pendant ces saisons, Fort Hasrd peut avoir une population de passage de 10-30 vétérans endurcis, débutants naïfs, combattants anti-chaos inspirés et érudits studieux de Péloria et de Maniria. Les logements sont chers et difficiles à se procurer. Beaucoup plantent leur tente le long de la rivière ou sur le terre-plein situé derrière les baraques du clan. Bien que Rénékot et le conseil soient conscients de la tension qu'exercent ces voyageurs sur la communauté, ils tolèrent et, même, encouragent ces visiteurs, car les gens de passage sont une excellente source d'argent liquide pour le clan.

Fermes de la Terre du Péril

Colons de Bilini

Les premiers à s'installer à Fort Hasard et autour du Mont Tonnerre étaient des Bilini aventureux, pauvres ou mécontents. La plupart viennent du clan du roi Hakon, mais aussi des autres clans bilini et skanthi. Même au moment le plus fort des migrations, les Orlanthi ont toujours été majoritaires. La plupart des fermes sont issues de lignées traditionnelles, et le nom de la ferme est le nom de la famille. Les quinze plus grandes fermes installées sur les meilleures terres près de Fort Hasard appartiennnent à des colons bilini.

Les Trois Maisons les plus Prospères

Ferme Boldstar : Halbert Boldstar, chef, conseiller représentant les propriétaires.

Ferme Ashford : Soren Ashford, chef, riche, ferme qui monte, Conciliateurs, amis des Lunars, a donné un prêtre Issaries de haut rang.

Ferme Folbeck : Eystin Folbeck, chef, vieille famille influente, a donné un prêtre de Lhankhor Mhy de haut rang.

Autres Propriétés de Colons Bilini

Hamalan, Grovenor, Ravener, Treereap, Narrag, Goodborn, Ulread, Bork, Releef, Orland, Stonefield, Coinman.

Les Exilés

Les Exilés sont les étrangers venus dans la Terre du Péril pour des raisons politiques, soit pour la liberté de culte soit comme criminels. Initialement, la plupart sont des criminels politiques exilés de Pavis, Prax, Sartar, Tarsh et du Pays d'Héort et condamnés à l'exil à vie dans la Terre du Péril. Par la suite, la réputation de la Terre du Péril comme refuge pour les dissidents orlanthis (réputation forgée et répandue par la propagande Lunar) a encouragé l'immigration volontaire dans cette région. Les terribles rapports des colons de la Terre du Péril aux personnes qui rentraient à la maison parlaient d'une terre sauvage, chaotique et couverte de monstruosités. Ces rapports ont toutefois échoué a décourager les immigrants orlanthi orthodoxes qui cherchaient à protéger leur religion et leur culture à tout prix. Nombre de ces propriétés sont dirigées par des immigrants et des exilés sans rapport et plusieurs noms de famille peuvent apparaître avec la ferme. Dix propriétés d'exilés sont situées sur les terres les plus pauvres, à côté de Fort Hasard. Cinq se trouvent à 20-30km en amont de Fort Hasard, dans la Gorge de la Rivière Grenouille, une région prometteuse, mais éloignée et dangereuse, prévue pour recevoir de futures installations. Le conseil projette de construire un fortin dans cette zone, mais semble préférer allouer ses ressources aux projets de Fort Hasard pour le moment.

Propriétés des Exilés de Fort Hasard

Windspear : Esah Windspear, chef et porte-parole de la faction des Exilés.

Et aussi : Pulison, Goodwind, Cross, Blackman, Polestar, Caster, Sealeaf, Washingstone, Cotman.

Propriétés des Exilés de la Gorge de la Rivière Grenouille

Burison, Kalf, Ranolf, Soderfall, les PJs reçoivent la ferme abandonnée des Winna.

Culte de Dorasta

Mythologie et Histoire

Dorasta est la déesse locale du pays de Dorastor. Autrefois, elle était puissante mais les actions du Temps l'ont laissée brisée. Elle n'est plus adorée que par quelques êtres loyaux dans une terre d'horreurs.

Genert et Gata étaient les enfants de la Terre Primitive, et ont formé les deux angles de la Rune de la Terre. Genert a engendré de nombreuses déesses avec sa soeur. Ce sont les déesses de la Terre que l'on trouve partout. Elles ont donné leurs noms aux régions de Genertela. Désormais, Ralia est la déesse de Ralios, Frona, la déesse de Fronéla, et ainsi de suite. En Péloria, la fille de Genert et de Gata s'appelait Péla ou Pélora.

Pélora était l'une des plus généreuses et belles déesse de la Terre, et Genert a pris sa soeur-fille comme femme. Les enfants de cette union sont les déesses de la Terre de Péloria, dont Oraya au nord-est, Erigia au nort-ouest, Rigtaina au sud-est, et Dorasta au sud-ouest. Pendant l'Age Vert, Flamal découvrit toutes les nouvelles déesses du grain et les bénit de sa magie, de façon à ce qu'elles produisent de nombreux types de plantes et qu'elles couvrent la nudité de la Terre de verdure.

En des temps si reculés que nul ne s'en souvient, Dorasta a pris pour mari un dieu dont le nom a été perdu. Ils créèrent une race aujourd'hui inconnue, qui, plus tard, prit le nom de Feldichi. Ils se développèrent pendant une période de paix et d'abondance.

Mais durant les Grandes Ténèbres, le mari et la race disparurent. Même l'identité de leurs assassins fut perdue. Quand Flamal fut tué dans les Ténèbres, les déesses du grain se cachèrent de honte et de chagrin. Les monstres du Chaos tombèrent du ciel, Genert fut tué et Gata brisée. Les enfants de Pélora suivirent la Terre-Mère dans le sommeil, et la terre de Dorastor s'endormit jusqu'au retour du Soleil. Au plus profond d'une grotte, un animal sacré, l'Ours-Loup, hibernait également.

Avec la fin des Ténèbres, un nouveau monde s'éveilla. Dorastor n'était qu'une étendue vaste et déserte jusqu'à l'arrivée de Kalasmas le Colon. Une de ses petites-filles, Vyrope, découvrit la Faille de Dorasta, et devint la première prêtresse de la Déesse.

Elle se réveilla et la terre refleurit pendant des années. Quand le Second Conseil vint en Dorastor et commença son projet de Celui qui est Parfait, elle gagna encore plus de respect et d'amour pour sa capacité à nourrir tous les peuples et les dieux réunis en ce lieu. Elle fut adorée par tous. Un mythe célèbre de cette époque lui donna le nom de Nourrice de Nysalor, même s'il ne s'agit là que d'une interprétation allégorique, Nysalor n'ayant jamais été un enfant.

Avec la destruction de Dorastor par Arkat, la prédominence de Dorasta toucha à sa fin. Elle fut brutalisée par les envahisseurs. Arkat empoisonna ses eaux et sala sa terre, la laissant au bord de l'extinction. Elle survécut à la malédiction de la terre en se glissant par la faille de Dorasta, dans le ventre sauf de sa mère. Après la Malédiction de Purification, la terre fut laissée sans vie, même si le peuple de Skanthi continua de parler à Dorasta par l'intermédiaire de son sanctuaire proche de la Faille.

Dorasta est toujours décrite par ses adorateurs comme une jeune femme tenant un bébé radieux ou un panier de nourriture. Ses robes sont vert foncé, bordé de rouge, et sa peau est aussi marron que le sol. On la dépeint parfois comme blessée et handicapée, surtout en tant que victime du viol d'Arkat.

Les adorateurs de Dorasta savent qu'ils la rejoindront dans la Terre des Morts de Ty Kora Tek quand ils s'éteindront. Après une période de sommeil et de renouveau, ils renaîtront sur le monde pour y revivre. Les services funéraires sont simples : la prêtresse prononce quelques paroles de réconfort et d'espoir et le défunt est laissé au repos éternel dans la terre.

Comme avec les autres déesses du grain, Dorasta est associée aux runes de la Terre, de la Plante et de l'Harmonie.

Ecologie du Culte

Dorasta est la déesse spéciale de Dorastor, de Bilini et de Skanthi. Elle est parfois appelée la Déesse du Grain. Elle est vénérée par les fermiers et les autres personnes qui sont proches de la terre. A cause de la proximité du Chaos, elle a beaucoup de protecteurs parmi les cultes et les natifs locaux. En retour, elle fait don de sa générosité à leurs champs. Son culte doit toujours monter la garde contre la corruption de la terre par les forces et les puissances du Chaos. La reconquête de la terre à l'intérieur des frontières de Dorastor est une priorité pour le culte. Mais elle est souvent rendue difficile par le Chaos qui marque la terre et l'eau. Parmi les primitifs de Skanthi, Dorasta n'est qu'un esprit, plus amical que la plupart. Pour les fermiers civilisés de Bilini, elle est source de vie et de bonté. Elle est vénérée parmi toutes les autres déesses. Comme pour les autres déesses de la terre, les forces polluantes du Chaos sont détestées, mais la proximité de Dorasta exacerbe cette haine encore plus vite que dans les autres pays. Les jours saints de Dorasta sont les mêmes que pour Pélora, sa mère, et les autres cultes majeurs de la terre dans le monde : le Jour de l'Argile de la Semaine de la Fertilité de chaque saison. Son Jour Très Saint a lieu pendant la Saison de la Terre.

Culte dans le Monde

Les adorateurs de Dorasta partagent les conditions d'existence et la philosophie de leur mère Pélora. Comme simples fermiers, ils ont rarement une importante influence politique.

Toutefois, les prêtresse de Dorasta détiennent beaucoup de pouvoirs, car la déesse est aimée et respectée par tout le peuple de Bilini, même ceux qui viennent de l'Empire Lunar.

Il n'y a qu'un seul temple de Dorasta dans sa terre natale de Dorastor, le Sanctuaire de Dorasta. C'est un endroit de paix et de sérénité dans un monde d'horreurs. De nombreux protecteurs y restent pour défendre l'endroit saint. A cause de sa proche situation de la Faille de Dorasta, le sanctuaire fonctionne comme un temple mineur, et tous les sorts du culte y sont disponibles.

On trouve d'autres sanctuaires en Bilini, et même deux temples mineurs. Les sanctuaires enseignent Bénédiction des Récoltes. Chaque sanctuaire est tenue par un seul acolyte, qui est aussi un fermier (ou souvent la femme d'un fermier). Les temples mineurs ont plusieurs acolytes et chacun a une prêtresse d'Ernalda qui sert de prêtresse au culte. L'acolyte de Dorasta au Sanctuaire de Dorasta est la seule vraie prêtresse du culte. Elle en est la tête spirituelle. Son autorité sur la plupart des sujets supplante celle des prêtresses d'Ernalda.

Initié

Une personne dont les parents étaient tous deux initiés de Dorasta, d'Ernalda ou d'une autre déesse du grain peut automatiquement devenir initié. Si les deux parents n'étaient pas initiés, le candidat doit faire un don en nourriture d'une valeur de 100 L et passer le test habituel, montrant sa compétence en Cérémonie, Artisanat (Agriculture ou n'importe quel autre matière naturelle), Connaissance des Plantes, Chercher et Connaissance du Monde. Il ou elle doit sacrifier 1 point de POU à Dorasta.

Les initiés de Dorasta n'ont pas à accorder de temps au temple (bien qu'ils puissent en faire don), mais doivent donner 1/20ème de leur récolte à une prêtresse ou à un acolyte. Ils ne peuvent pas devenir chamans ou sorciers et ne peuvent pas adorer les choses du Chaos. Ils sont acceptés en tant qu'initiés par tous les sanctuaires des autres déesses du grain. Les adorateurs locaux d'Urox et d'Orlanth protégeront l'initié et ses cultures et l'acolyte ou la prêtresse locale lancera Bénédiction des Récoltes sur ses champs.

Un initié peut sacrifier des points de POU à Dorasta afin d'obtenir ses sorts de magie divine sur la base d'une utilisation unique. Il peut apprendre la magie de l'esprit du culte en échange de services ou de donations. Il gagne l'accès à une intervention divine normale, mais seulement sur les terres de Dorasta (Dorastor, Bilini, Skanthi).

Magie de l'Esprit

Soins, Seconde Vue, Miroir, Vigueur.

Acolyte

Les acolytes de Dorasta servent la plupart des besoins du culte. Ils lancent Bénédiction des Récoltes sur les champs des adorateurs, officient pendant les services hebdomadaire ou saisonniers et les festivals. Ils procurent confort, soins et conseils aux initiés. Ils invoquent Dorasta à la plantation des premières graines et dédient la première parcelle de chaque récolte à la déesse. Ce sont habituellement des fermiers ou leurs femmes et ils sont aimés et vénérés par les gens. Ils collectent généralement les offrandes pour le culte. Celles-ci sont ensuite délivrés à la prêtresse du Sanctuaire de Dorasta ou à une des prêtresses d'Ernalda.

Un initié de Dorasta qui désire passer acolyte doit avoir servi le culte pendant deux années. Il doit satisfaire aux mêmes conditions que pour être prêtresse (voir ci-dessous) et réussir un jet sous son POU x1 sur 1d100, plus 1% par tranche de 100 L dont il fait don au culte. On peut avoir besoin d'un acolyte lorsque l'un d'entre eux meurt ou prend sa retraite, ou encore lorsque la terre de Dorastor doit être cultivée.

Les acolytes de Dorasta ont les bénéfices normaux des acolytes. Ils ne doivent consacrer que 20% de leur temps et de leurs revenus au culte. En retour, ils gagnent l'accès aux sorts divins réutilisables. Ils sont acceptés en tant qu'acolytes dans les sanctuaires de Dendara, d'Ernalda, ou de n'importe quelle autre déesse du grain.

Prêtresse

La prêtresse de Dorasta doit satisfaire aux conditions exigées. Il s'agit obligatoirement d'une femme ayant donné naissance à au moins un enfant sain. Elle aura été une fervente initiée et acolyte pendant au moins cinq ans, et devra passer le Test de Sainteté, simulé par la réussite d'un jet sous son POU x 3 sur 1d100. Il n'y a besoin d'une nouvelle prêtresse que lorsque celle du Sanctuaire de Dorasta meurt ou prend sa retraite. Si l'une des prêtresses d'Ernalda se retire dans les mêmes conditions et qu'elle n'est pas remplacée, une prêtresse de Dorasta peut lui être substituée.

Une prêtresse de Dorasta doit consacrer 50% de son temps et de ses revenus au culte. Elle doit officier au sanctuaire particulier de sa déesse chaque fois que nécessaire. Elle est sujette à certaines demandes des protecteurs locaux (Urox et Orlanth). Elle doit constamment soigner et bénir les terres cultivées. Elle doit secourir et bénir sa congrégation et les protecteurs locaux. En retour, elle peut faire appel à eux pour la protéger et l'aider en période de détresse, ce qui est assez courant.

La prêtresse de Dorasta est acceptée dans les sanctuaires des autres déesses du grain, et elle peut y renouveler ou sacrifier normalement pour ses sorts. Elle est aussi la bienvenue dans les temples de Dendara ou d'Ernalda où elle est reçue comme une acolyte de ces religions.

Magie Divine Commune

Commander Esprit du Culte, Divination, Excommunication, Extension, Guérison Blessure, Lien Mental, Sanctification, Vision de l'Ame, Enseigner un sort, Invoquer Gnome, Adoration (Dorasta).

Magie Divine Spéciale

Bénédiction des Récoltes, Commander Cochon, Commander Gnome, Régénérer un Membre.

Sous-Cultes

Il existe deux sous-cultes de Dorasta, celui de l'Ours-Loup et celui de Tobros.

L'Ours-Loup

Cet animal sacré est apparemment un enfant de Dorasta, qui s'est endormi avec elle pendant les Ténèbres. Au réveil de la déesse, la bête est restée en hibernation, bien que les prophéties de son réveil deviennent courantes. C'est un ennemi particulier du Chaos et les gens le voit de plus en plus comme celui qui les sauvera de l'horreur croissante en Dorastor.

Tobros

Cet enfant de Dorasta est né pendant l'Age d'Or. Il a rapidement grandi jusqu'à la taille d'une montagne. Piqué par Bagog, il dort maintenant sous les pics qui portent son nom jusqu'à ce qu'un remède soit trouvé.

Le chargement de pierres qu'il portait est tombé et a formé les Sept Collines. Il procure le sort Puissance de la Terre aux prêtresses de Dorasta. Elle ne peuvent le lancer que sur un adorateur d'un des protecteurs de Dorasta.

Puissance de la Terre **2 points**

Toucher, Temporaire, Cumulable, Réutilisable

Le bénéficiaire de ce sort gagne 1d6 points de FOR et 1d6 points de TAI, sans limite maximale. Il lui faut une minute entière par point de sort pour atteindre sa taille totale. Le sort reste effectif tant que son bénéficiaire est en contact avec de la terre ou de la pierre non travaillée. S'il perd le contact avec le sol, ou après 15 minutes, le sort prendra invariablement fin, et il reviendra à sa taille normale en une minute.

Cultes Associés

Trois cultes sont associés à Dorasta.

Flamal

Flamal, amant de toutes les déesses du grain, est célébré pendant l'hiver et le printemps. En hiver, les déesses pleurent et prient pour son retour rapide. Au printemps, le retour des plantes est célébré comme le retour de la vie. Il a donné à Dorasta son sort Fructifier.

Orlanth

Orlanth est l'un des Protecteurs-Epoux locaux des adorateurs de la terre. Ses fidèles sont obligés de protéger les adorateurs de Dorasta contre le danger, surtout contre les ravages du Chaos. Il a donné son sort Appeler les Nuages à la prêtresse de Dorasta. En retour, elle et ses acolytes lancent leur sort Bénédiction des Récoltes sur les champs orlanthi.

Urox

Urox est le protecteur local de Dorasta, attiré dans la région par les forces du Chaos. Ses fidèles n'ont pas besoin de Dorasta, mais elle a grand besoin de lui. L'obligation rituelle d'Urox de tuer le Chaos l'oblige à la protéger. Il enseigne son sort Entrave au Chaos. En échange, les fidèles de Dorasta soignent gratuitement les Taureaux-Tempêtes, surtout les blessures gagnées en combattant le Chaos.

Notes Diverses

La Faille de Dorasta

Le Sanctuaire de Dorasta a été construit à proximité de la Faille de Dorasta, découverte par Vyrope, qui est devenue la première prêtresse. C'est d'ici qu'émerge l'esprit de Dorasta pendant les célébrations et c'est ici qu'on la contacte le plus facilement. Des Vapeurs Sacrées sortent de la Faille. La prêtresse du sanctuaire est souvent un oracle. Ses visions sont souvent limitées aux naissances et la prêtresse (assistée par une acolyte et la mère de l'enfant) reçoit parfois une petite phrase ou une vision du futur de l'enfant. Il est courant qu'un enfant lui soit présenté pour son premier anniversaire, car aucune prophétie ne peut être faite pour des enfants plus vieux.

Culte de Telmor

Mythologie et Histoire

Hykim et Mikyh sont les fondateurs des Tribus Animales. Ils ont eu beaucoup d'enfants, le dernier d'entre eux étant la Mère des Mammifères.

A son tour, elle eut de nombreux enfants, dont Fralar, dieu des carnivores. Son aîné était Telmor, Père des Loups. Son peuple est connu sous le nom de Telmori, et aussi de Ceux qui Courent avec les Loups.

Il existe peu d'histoires sur Telmor pendant le temps des dieux. Les Telmori et le Peuple-Chien de Balazar se souviennent d'une rencontre entre leurs dieux. Le résultat de ce combat n'est pas clair, mais les deux peuples se détestent profondément, même s'ils n'ont pas eu de contacts depuis des siècles.

Le Peuple-Chat de la Passe du Dragon raconte l'histoire sur la façon dont leur dieu a défait Telmor et dispersé son peuple, même si Yinkin a perdu sa queue dans l'histoire.

Les Telmori ont également leur propre histoire (similaire à celle racontée par les fidèles de Balazar) sur la façon dont leur dieu a chassé le premier chat et l'a finalement attrapé puis mangé. Sur les tatouages qui sont l'art pictural de peuple loup, Telmor est souvent représenté comme un loup stylisé, ou plus rarement comme un humain à tête de loup.

Dans le culte, les membres renaissent comme des Hsunchens Telmori, peut-être en homme, peut-être en loup. Les Telmori morts sont exposés aux éléments sur leur terrain de chasse favori. Les loups ne se nourrissent jamais des dépouilles telmori, mais les gardent contre les charognards.

Les runes primaires de Telmor sont la Bête et le Mouvement. La rune du Chaos est souvent associée avec celles des tribus telmori dont les ancêtres ont suivi Nysalor.

Ecologie du Culte

Les Telmori savent qu'il y a longtemps, il n'y avait aucune différence entre les membres de la tribu à deux pattes et ceux à quatre pattes. Quand les premiers autres peuples ont rencontré les Telmori, ils ont donné le nom d'homme à la place de loup aux membres à deux pattes. Les Telmori croient toujours être des loups sur deux pattes et des fils de loups. Ils reconnaissent que tous les loups sont leurs frères. Ils savent que d'autres hommes peuvent leur ressembler, mais qu'ils ont été fait différemment et ne sont pas vraiment liés à eux.

La vie sociale des Telmori est toute entière liée à celle de leurs frères-loups. Les Telmori vivent et chassent avec les loups. Leurs enfants jouent avec les louveteaux. Le culte établit le lien entre leurs ancêtres et frères à travers le monde. L'avancée de la civilisation a cantonné le culte à un rôle secondaire dans beaucoup de régions. Souvent massacrés ou en fuite permanente, les Telmori ont réussi à se faire une place dans le monde. Comme tels, ils forment une des plus prospères tribus hsunchen de Glorantha.

Les Telmori forme un groupe solitaire, n'ayant que peu d'alliés ou d'amis. Même dans la Passe du Dragon, où on les compte parmi les tribus de Sartar, ils sont redoutés et haïs par leurs voisins et se réfugient dans une vie relativement secrète. Ils sont détestés pour leur tendance à chasser sans distinction sur les terres des autres peuples. Ils sont redoutés car ce sont des loups-garous, et on pense souvent qu'ils sont marqués par le Chaos et qu'ils mangent de la chair humaine sous leur forme de loup. Les Telmori eux-mêmes n'ont que du dédain pour la plupart des hommes, sutout ceux qui vivent dans les douces cités. Ils préfèrent oublier que ce sont ces mêmes «citadins» qui les ont chassés et poursuivis à travers le monde. Ils n'ont aucun contact avec les autres tribus hsunchen (la plupart sont considérées comme des proies par les Telmori). Mais ils maintiennent des rivalités avec le peuple chien de Balazar et le peuple chat de la Passe du Dragon.

Les jours saints sont les Jours Sauvages, lorsque les forces des bêtes sont à leur apogée. Ce jour-là, à cause de la malédiction de Gbaji, les Telmori maudits prennent la forme du loup du matin jusqu'au soir. Le Jour Sauvage de la Semaine du Mouvement pendant la Saison des Tempêtes est le jour Très Saint du culte et de la tribu.

Culte dans le Monde

Résultat de siècles de migrations forcées, les Telmori sont presque inconnus dans la plupart des régions de Genertela. On connaît des familles isolées en Fronéla, mais elles se cantonnent sagement dans les collines. Aujourd'hui, personne ne sait exactement combien il en reste et certains redoutent qu'ils n'aient reconstitué une force similaire à celle du Premier Age. La fortune de la tribu telmori de la Passe du Dragon va et vient selon les guerres contre les autres tribus.

Ils font toujours partie du royaume de Sartar, mais furent presque totalement décimés quand l'Empire Lunar est arrivé. En effet, les Sartarites ont quasiment anéanti la tribu Maboder qui était loyale envers les Lunars.

Dorastor reste le seul endroit où les Telmori détiennent un certain pouvoir. Ils vivent depuis des siècles sur le Plateau de Nangtali. Ils chassent en Dorastor, Anadiki et Bilini, mais essaient d'éviter de provoquer des représailles de leurs voisins. Quand ils sont chassés, ils se réfugient en Dorastor. Ils se révèlent très doués pour y survivre.

Tous les Telmori adultes ont un compagnon loup appelé «Frère-Loup» d'une intelligence et d'une taille supérieures à celles des loups ordinaires. Ce loup est obtenu lors des

rites d'initiation pour les hommes et les femmes. Si le loup meurt ou est tué, on peut pas rarement en obtenir un autre. Le pouvoir propre de chaque individu est déterminé en partie par la puissance de son compagnon loup. Ainsi, un faible guerrier avec un énorme frère-loup aura un meilleur statut qu'un puissant guerrier ayant perdu son loup.

Les chamans de Telmor interprètent la volonté de leur dieu. Ils invoquent l'aide de Telmor pendant les cérémonies saisonnières, et consacrent une part des chasses au dieu. Ils n'ont pas d'autorité directe sur les tribus, les clans, ou leurs chefs, mais leur opinion pèse lourd. Dans les clans où vivent plus d'un chaman, chacun à son mot à dire sur la politique, mais le chaman le plus puissant possède la plus grande influence.

Chaque clan ou tribu telmori possède ses propres sites sacrés où se déroulent les cérémonies saisonnières. De nombreux clans telmori de Dorastor sont assez importants pour entretenir au moins un temple mineur. Les sanctuaires enseignent Tête du Loup.

Initié

Tous les loups vénèrent instinctivement Telmor comme leur ancêtre, sans aucune connection chaotique. Les loups adultes sont considérés comme les initiés du culte, ce qui explique pourquoi même de petits clans peuvent entretenir des temples mineurs.

Tous ceux qui sont nés de parents telmori croient être des loups et partagent automatiquement leur religion. Les mariages avec des étrangers sont considérés comme un acte bestial et sont interdits sous peine de mort. A l'âge adulte, les Telmori deviennent des membres à part entière de la tribu. Les Telmori étendent leur hospitalité aux Telmori des autres tribus et clans, bien que ce soient les actions personnelles qui déterminent les futures relations. Donc, un Telmori de la Passe du Dragon peut être accepté parmi les Telmori de Ralios, à moins qu'il n'ai commis un crime ou une vilénie. L'exil est assez courant dans les tribus telmori et les exilés ne sont pas acceptés dans les autres tribus.

Ceux qui ne sont pas nés dans la tribu doivent être adoptés avant de rejoindre le culte. Le rituel transforme l'esprit du candidat en celui d'un loup, bien que sa forme reste humaine. Ce rituel est très difficile et entraîne souvent la mort du candidat. Le rituel peut réussir même si le candidat meurt. Il garantit ainsi sa renaissance comme un loup ou un Telmori humain dans sa prochaine vie.

Un candidat à l'adoption dans la tribu doit avoir accompli une grande action pour celle-ci, son chef ou pour un chaman telmori. Il doit posséder une compétence Connaisance des Animaux et une Attaque à 50% ou mieux. Un jet inférieur ou égal à son POU x 3 doit être tenté. S'il réussit, le candidat est accepté par Telmor. Néanmoins, un jet sous CON x 5 doit être alors réussi ou l'on meurt au cours du processus. Les candidats qui ratent leur jet de POU x 3 doivent faire un jet sous CON x 2 ou mourir. Si le rituel est réussi, le candidat gagne son frère-loup pendant l'adoption qui correspond au rituel d'initiation.

Les devoirs et dîmes d'un initié sont fixés par les chamans de la tribu. Ils représentent environ 10 % de leur temps et de leurs revenus. Les initiés peuvent acheter ou obtenir de l'entraînement dans leurs compétences auprès du chef. La magie leur est apprise par les chamans ; tous les sorts de magie de l'esprit sont disponibles. Les initiés sont encouragés à sacrifier du POU pour obtenir les sorts divins à utilisation unique de leur religion. Les guerriers reçoivent toujours la meilleure magie et le meilleur entraînement disponible, car ils doivent protéger la tribu de ses nombreux ennemis.

Loup-Guerrier (Acolyte)

Les Loups-Guerriers sont les guerriers d'élite du culte et de la tribu. Ils ont prouvé leur valeur au combat et ont gravi tous les échelons du pouvoir au sein de la tribu, dont celui de chef. Les Telmori engagés comme mercenaires sont dirigés par un ou plusieurs Loups-Guerriers.

Pour être accepté à ce statut, un Telmori de n'importe quel sexe doit avoir plus de 50 % en Connaissance des Animaux, Attaque par Morsure (sous forme de loup), Cérémonie, Esquive et Connaissance du Monde. Le candidat doit être un loup-garou ou doit avoir assumé au moins une fois la forme du loup grâce aux sorts lancés sur lui. Il doit avoir accompli de hauts faits pour le culte et doit effectuer un jet sous son POU x 1. En cas d'échec, l'initié ne pourra pas le retenter avant un an.

Les Loups-Guerriers sont aussi des acolytes et peuvent donc obtenir des sorts divins réutilisables. Ils commandent les initiés du culte mais doivent obéir aux ordres des chamans sans poser de question. Ils ne peuvent pas devenir chamans. Leurs devoirs et leurs dîmes sont fixés par les chamans et représentent en général un montant d'environ 50 % de leurs revenus et 10 % de leur temps.

Chaman

Les chamans telmori atteignent normalement ce statut. Le Dieu Cornu apparaît toujours avec la tête (et souvent le corps) d'un loup, bien qu'il porte des cornes. L'esprit éveillé d'un chaman doit toujours prendre la forme d'un loup.

Les chamans non-telmori adoptés dans la tribu ne peuvent pas devenir des chamans de Telmor mais servent parmi les «Ituvani», ce qui signifie «les Faiseurs de Dieux». Il y a parmi eux quelques rares chamans telmori qui ont rejeté la voie de Telmor et atteint indépendamment le statut de chamans. Ils passent leur temps à invoquer des esprits, renforcer leur POU et créer des enchantements magiques sur les tatouages des guerriers.

Les chamans telmori traitent surtout avec les esprits animaux. Les esprits des loups sont toujours amicaux et ceux des autres carnivores toujours au moins neutres. Les esprits des proies tels que les cerfs, les moutons ou les chèvres seront neutres au mieux et souvent hostiles. Les autres esprits animaux sont habituellement neutres, sauf les esprits chats et chiens qui sont toujours hostiles. Dans la plupart des cas, les esprits non-animaux sont hostiles et refuseront de coopérer avec le chaman.

Les chamans telmori sont aussi des prêtres et peuvent apprendre de Telmor des sorts divins réutilisables.

Sorts Divins Communs

Santification, Adoration (Telmor).

Sorts Divins Spéciaux

Parler avec les Loups, Peau de Loup, Course du Loup, Tête de Loup.

Sorts Divins Spéciaux de Telmor

Parler avec les Loups — **1 point**

A portée de voix, Temporaire, Non cumulable, Réutilisable

Le lanceur de ce sort peut parler avec n'importe quel loup situé à portée de voix. Baratin et Eloquence peuvent être utilisés pour convaincre la cible. Le sort ne donne aucune intelligence à l'animal et il ne peut donc parler qu'avec sa conscience naturelle.

Peau de Loup — **2 points**

Toucher, Temporaire, Non Cumulable, Réutilisable

Une queue et un manteau de fourrure grise poussent à la cible de ce sort. Elle gagne une immunité partielle aux dommages comme un loup-garou. Seul le feu, la magie, le fer ou les métaux purs (runiques) pourront la blesser.

Par exemple, si une épée de bronze ordinaire avec un Vivelame 3 est utilisée contre elle, seul le sort Vivelame causera des dégâts. Si c'est toute la lame qui est enchantée, comme avec Epée de Vérité ou Epée de feu, tous les

dommages s'appliquent (sauf les bonus). Le poison l'affecte normalement si la peau est pénétrée. Elle a toujours besoin d'oxygène et peut être axphixiée ou noyée.

Si ce sort est lancé sur un loup normal, il aura les mêmes effets, en plus de l'armure naturelle qui protège le loup des dommages. S'il est lancé sur un loup-garou sous sa forme de loup, il ajoute 21 points à l'armure de celui-ci. Ce sort ne peut être lancé que sur un initié de Telmor.

Course du Loup **3 points**

Toucher, Temporaire, Non Cumulable, Réutilisable

Ce sort transforme les membres de la cible en ceux d'un loup, lui permettant de courir pendant des heures sur ses quatre pattes. Sa compétence Déplacement Silencieux et tous ses pourcentages d'Agilité (et Esquive) sont doublés. Sa vitesse de Déplacement passe à 7. Il perd ses mains et ne peut donc accomplir aucune compétence de Manipulation.

Quand ce sort est lancé sur un loup (ou un loup-garou sous forme de loup), les compétences Agilité et Déplacement Silencieux sont doublées comme ci-dessus. La vitesse est également doublée.

Ce sort ne peut être lancé que sur un initié de Telmor.

Tête de Loup **1 point**

Toucher, Temporaire, Non Cumulable, Réutilisable

Ce sort transforme la tête de la cible en celle d'un loup. Il gagne la compétence Morsure à 50 % plus les modificateurs d'Attaque. Elle cause 1d8 points de dommages plus le bonus aux dégâts. Cette attaque par Morsure peut être utilisée en plus des attaques et parades normales. Elle doit être utilisée à 3 rangs d'action des autres attaques. La chance de toucher peut être augmentée par l'expérience.

La compétence Pister de la cible augmente de 25 %. Elle peut toujours parler. Cependant, il lui faudra obligatoirement réussir un jet en compétence Parler Telmori, du fait de la difficulté de former des mots avec une gueule, une langue et des cordes vocales de loup. Il ne peut pas parler avec d'autres loups sans lancer auparavent le sort approprié.

Si ce sort est lancé sur un loup normal (ou un loup-garou sous sa forme de loup), il double les dommages causés par la Morsure. Le RA, le bonus aux dégâts et le pourcentage de toucher ne sont pas affectés.

Ce sort peut être utilisé n'importe quand et ne peut être lancé que sur un initié de Telmor.

Sous-Cultes

Esprit de Représailles

Le culte de Telmor n'a pas d'Esprit de Représailles. Les membres qui commettent des crimes abominables ou des actes répréhensibles (comme le meurtre, manger un Telmori ou un loup, utiliser de la magie étrangère) sont exilés du culte et de la tribu.

Telmor le fera savoir à tous les chamans telmori, de sorte que si le hors-la-loi rencontre une autre bande de Telmori, ceux-ci l'expulseront également.

Même son animal frère se retournera contre lui. Seuls deux crimes sont punis par la mort : la bestialité (avoir des rapports sexuels avec une autre personne qu'un Telmori) et le meurtre d'un chaman, d'un chef ou de son propre frère-loup.

Ceux qui commettent de tels crimes seront pourchassés jusqu'à leur mort. La compétence Pister de tous les poursuivants sera doublée par Telmor pour la durée de la chasse.

Si l'apostat était un Loup-Guerrier ou un chaman, tout loup rencontré l'attaquera immédiatement et la compétence Pister de tous les chasseurs sera triplée.

Cultes Associés

Mère Mammifère

C'est l'ancêtre de tous les mammifères. Elle a enseigné à son petit-fils son sort Transformation Totale.

Transformation Totale **2 points**

Toucher, Durée 1 heure, Non Cumulable, Réutilisable

Ce sort doit être cumulé avec les trois autres sorts de transformation du culte (Tête de Loup, Course du Loup, Peau de Loup).

Quand ces sorts sont combinés avec celui de Transformation Totale, le lanceur devient un immense loup semi-divin.

Tous les sorts sont à plein effet. De plus, ils durent une heure entière au lieu des 15 minutes habituelles. Toutes les capacités normales du loup sont disponibles pour le lanceur pour la durée du sort. S'il est lancé sur un loup (ou un loup-garou sous sa forme de loup), toutes les caractéristiques de l'animal sont augmentées de 3 points.

Notes

Loups-Garous

Tous les Telmori ne sont pas des loups-garous. Les Maudits, descendants de ceux qui ont suivi Nysalor, ont perdu le contrôle de leur nature et se transforment involontairement en loups-garous toute la durée du Jour Sauvage. Ces Telmori peuvent également se transformer volontairement en loups par la magie divine de Telmor. Les Purs, descendants de ceux qui ont rejeté Nysalor, ne sont pas des loups-garous et ne se transforment pas involontairement en loups le Jour Sauvage, bien qu'ils puissent en revêtir la forme par magie divine.

Jours de la Semaine

Les phases de la Lune Rouge suivent un cycle hebdomadaire. A cause du Jour Sauvage (lorsque les loups-garous se transforment) correspondant au jour de la Pleine Lune dans l'Empire Lunar, les loups-garous et les Telmori sont associés au cycle lunar dans l'esprit de l'homme commun, surtout parmi les ennemis de la Lune. C'est une erreur, mais peut-être pas une coïncidence.

Jour du Gel	Dernier Croissant
Jour de l'Eau	Lune Mourante
Jour de l'Argile	Nouvelle Lune
Jour du Vent	Premier Croissant
Jour du Feu	Premier Quartier
Jour Sauvage	Pleine Lune
Jour Divin	Dernier Quartier

Frères-Loups

Les Telmori possèdent une race de loups plus grands et plus intelligents que les loups normaux. Ils sont élevés dès la naissance et les deux races ne forment qu'une pour la plupart des objectifs. Les Telmori chassent et vivent avec ces loups et chaque membre adulte est le frère ou la soeur de sang d'un loup particulier. Ces loups ont les caractéristiques suivantes :

Caract.	*Moyenne*	
FOR 3d6+6	16-17	Déplacement : 7
CON 3d6+3	13-14	Pts de Vie : 15
TAI 2d6+9	16	Pts de Fatigue : 30
INT 8	Fixe	Pts de Magie : 13-14
POU 3d6+3	13-14	Localisations similaires
DEX 2d610	17	à celles des loups

Armes	*RA*	*A%*	*Dégâts*
Morsure	6	35+11	1d8+1d6

Compétences : Esquive 35+4, Pister 80+2, Déplacement Silencieux 50+1, Se Cacher 25+1.

Armure : fourrure à 3 points.

La Voie de l'Illumination

Illumination

La philosophie de l'Illumination a été embrassée par divers cultes de Glorantha, écoles et individus. Bien qu'elle soit associée avec une ou plusieurs divinités connues sous les noms de Rashoran, Nysalor, Gbaji et parfois Arkat, l'Illumination n'est pas un culte à proprement parlé.

Les Illuminés n'ont pas d'initiés, d'acolytes ou de prêtres. Il n'y a pas de cérémonies de célébration et aucune magie de l'esprit ou divine n'est accessible aux croyants. Ni les Illuminés, ni les érudits n'arrivent à se mettre d'accord sur les principes de base de la philosophie, que ce soit sur les pratiques ou les dons particuliers parfois attribués aux disciples de cette philosophie.

Mythologie et Histoire

Certains disent qu'un dieu nommé Rashoran, qui était soit le dernier né des dieux, soit la première création du Chaos, a été le premier à développer et à enseigner cette philosophie. On raconte qu'il a été tué par le dieu de l'Entropie pendant les Grandes Ténèbres.

A la fin du Premier Age, les races mortelles réussirent à construire un nouveau dieu, Osentalka, «Le Parfait», appelé plus tard Nysalor, «L'Eclatant». Par la suite, il a été rapidement adoré par les peuples de Péloria. Dans l'ouest de Péloria, l'être divin a été appelé Gbaji, un mot vulgaire qui signifie «Le Trompeur» ou «Sale Menteur».

Le nouveau dieu et ses disciples, communément appelés les Poseurs d'Enigmes ou Poseurs de Devinettes, ont prêché cette philosophie à travers la plus grande partie de Genertela. En effet, à l'exception de Kraloréla, la plupart des enseignements de Rashoran avaient été oubliés depuis très longtemps.

Arkat, Fils d'Humakt le Libérateur, a lancé une grande guerre contre Nysalor et ses disciples, passant trois générations à cette tâche. En fin de compte, il a laissé une trainée de cendres à travers le continent avant sa victoire finale. Presque tout le monde a pensé que le dieu était détruit.

Certains se querellent pour savoir si le culte et ses adorateurs pourraient avoir survécu à la mort de leur dieu. Mais tous s'accordent pour dire que la philosophie de l'Illumination a perduré.

Certains soutiennent que le culte de Gbaji a continué en secret du Premier Age à nos jours, alors que Nysalor est publiquement vénéré dans l'Empire Lunar actuel.

Au Troisième Age, la Déesse Rouge entreprit de tracer sa voie, et dans son voyage, chercha un passage au-delà d'une ombre vide sur le Plan des Esprits. Elle la défia, la combattit et dans le processus, fut illuminée par le dieu Nysalor. Depuis lors, les convictions du culte de Nysalor, dont la philosophie de l'Illumination, sont intégrées au culte de la Déesse Rouge.

De ce fait, la philosophie de l'Illumination s'est répandue à travers Péloria. Un certain nombre de cultes et d'écoles existent, embrassant chacun sa propre vision de l'Illumination. Dans l'Empire Lunar, la philosophie est largement répandue parmi les adorateurs de la Déesse Rouge, des Sept Mères et de la Lune Blanche. Elle flirte avec beaucoup d'autres cultes.

L'Illumination est rarement enseignée ouvertement. Etablir le degré de son influence relève de la spéculation. Très commune en Péloria, l'Illumination est connue sur tout Genertela, surtout en Kraloréla, Ralios, Jrustela et Vralos. On pense que certains des Proches ou Amis de Pamaltéla sont aussi des Illuminés.

Nature de l'Illumination

Un Illuminé est quelqu'un qui a atteint une vision particulière de l'univers. Cette vision altère complètement les pouvoirs et les perceptions de cet individu, de même que la façon dont il voit le monde. Les visions de l'Illumination sont atteintes par de nombreuses méthodes, la plus connue étant l'étude des Devinettes de Nysalor. Les craintes mystiques atteintes à travers les Devinettes de Nysalor transforment fondamentalement les perceptions du monde de l'individu et sa place dans celui-ci. Les visions peuvent également être atteintes par l'étude de certains poèmes, paraboles, événements dramatiques et objets remarquables.

Devinettes de Nysalor

Chaque Devinette de Nysalor consiste en une question et une réponse officielle. Elle est généralement accompagnée d'un long commentaire. On pense que les questions, les réponses et les commentaires ont été transmis oralement pendant l'extermination du culte de Nysalor au Second et au Troisième Age.

Si c'est encore le cas aujourd'hui en de nombreux endroits, un certain nombre de versions écrites sont étudiées dans l'Empire Lunar. La version la plus courante comprend 133 Devinettes. Les autres versions vont de 177 à 144 Devinettes.

Il existe une Devinette de Nysalor pour chaque compétence de Runequest. Chaque Devinette est connue par le nom de sa compétence (ex., la Devinette de l'Escalade, la Devinette de la Connaissance des Plantes, la Devinette du Pistage, la Devinette de l'Attaque au Bouclier Normand). Comprenez bien que

les compétences de Runequest n'impliquent rien à propos de la nature spirituelle ou philosophique des Devinettes de Nysalor. Il s'agit simplement d'une convention arbitraire pour les règles.

L'Illumination et les Devinettes de Nysalor

Quand un personnage se voit poser une Devinette de Nysalor, son joueur doit effectuer un jet sous la compétence requise. Ce n'est pas une utilisation de la compétence, il s'agit d'un simple jet sous la valeur de la compétence.

S'il réussit, il répond correctement à la Devinette et découvre involontairement la signification mystique de sa réponse. Il n'a pas besoin de formuler à voix haute sa réponse pour avoir cette vision mystique. Une fois que l'on a trouvé sa réponse à une des Devinettes de Nysalor, il n'y aura plus besoin d'effectuer un jet pour découvrir sa valeur mystique et elle n'apportera aucune illumination supplémentaire.

En cas d'échec, une réponse incorecte est apportée à la Devinette. Il n'y a pas de vision mystique. Néanmoins, il sera toujours possible d'apporter une réponse à la devinette en d'autres occasions.

Pour chaque Devinette à laquelle un personnage répond correctement, il gagne 1 % dans la compétence Illumination. Il s'agit d'une compétence particulière à Runequest. Aucun modificateur de caractéristique ne s'y applique et on ne peut pas augmenter sa valeur par expérience ou entraînement. A chaque fois que le personnage répondra correctement à une Devinette, sa compétence augmentera de 1%.

Chaque fois qu'un personnage répond correctement à une devinette, le MJ effectue un jet secret sous la compétence Illumination du personnage. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de la compétence, le personnage devient un Illuminé. Il gagne immédiatement les 5 premiers pouvoirs de l'Illuminé, mais n'est pas encore capable de reconnaître la signification de ces pouvoirs (voir les Capacités Spéciales des Illuminés pour plus de détails).

Une Introduction à l'Illumination (exemple)

Pericippus, un prêtre d'Etyries, est intrigué par les rapports historiques sur les disciples de Nysalor au Premier Age. Ayant entendu parler des versions écrites des Devinettes de Nysalor, il questionne ses connaissances mais il ne peut découvrir aucun exemplaire à la vente ou à la location. Toutefois, au début de la Saison des Tempêtes, il reçoit une invitation pour un dîner privé avec Drachemas, un marchand pélorien qu'il connaît vaguement. Pendant le dîner, Drachemas confie détenir d'importantes connaissances sur l'Illumination. Il révèle alors la Devinette de Nysalor n°1, et discute de la question, de la réponse et du commentaire.

Nous appellerons abitrairement la Devinette n°1, la Devinette de l'Escalade. Le joueur de Pericippus lance 1d100 sous sa compétence Grimper (28%). Le résultat est 58, un échec. Pericippus n'obtient pas le point pour avoir correctement répondu à la Devinette et ne gagne pas la compétence Illumination. Perplexe, et un peu embarrassé d'être apparut si ignorant, Pericippus essaie de pousser le marchand à s'expliquer davantage. Mais Drachemas lui répond que certains individus trouvent l'inspiration dans d'autres Devinettes. Pericippus le presse pour qu'il lui en révèle d'autres, mais Drachemas refuse, insistant sur le fait que la hâte et l'impatience sont contraires à l'Illumination.

La Quête de l'Illumination

C'est un Pericippus perturbé qui retourne dîner avec Drachemas plus tard pendant la saison des Tempêtes. Drachemas lui révèle alors la Devinette n°2 (la Devinette de l'Eloquence), et Pericippus y répond correctement. Il gagne alors la compétence Illumination à 1%. A ce moment, le MJ lance secrètement le dé sous la compétence d'Illumination de Pericippus et échoue. Pericippus ne devient pas encore un Illuminé.

Exemple : Devinette de Nysalor n°19.

Le Poseur d'Enigmes demande : «Quelle est la différence entre une intention vertueuse et une action vertueuse ?»

Celui qui Répond place son poing sur son coeur et dit : «Le pouvoir».

Le Commentaire fait franchement observer qu'une bonne intention est sans valeur (en fait, n'a pas de manifestation dans le monde), sans le Pouvoir de la concrétiser. Il rejette la nécessité de la Volonté, car il perçoitr et défit la Volonté seulement comme une preuve de l'Action.

Plus loin, le Commentaire examine les natures multiples et interconnectées du Pouvoir, qu'il soit physique, spirituel, moral ou magique. Il illustre au travers d'exemples l'échec du Pouvoir Réel en l'absence de tous ses éléments subsidiaires.

Finalement, le Commentaire suggère que de nombreux individus chaotiques ne peuvent exécuter d'actions vertueuses car ils ne contrôlent pas leur Pouvoir. Puis le Commentaire démontre aux travers de paraboles, comment un individu chaotique peut découvrir et contrôler son propre Pouvoir, révélant ainsi, bien que non reconnue mais essentielle, son intention vertueuse à travers son action vertueuse.

Capacités Spéciales des Illuminés

Les Illuminés gagnent certains pouvoirs en récompense de leur Illumination. La nature exacte de ces pouvoirs paraît varier d'un Illuminé à l'autre, et peut dépendre de facteurs comme la nature de l'enseignement reçu (qui diffère d'une secte à l'autre), le nombre d'enseignements reçus et la receptivité de l'Illuminé à ces enseignements. Un personnage qui lutte ou renie constamment sont état d'Illuminé peut manifester des pouvoirs moins efficaces. Il peut également renier ou ne pas reconnaître les pouvoirs qu'il possède. Après les guerres de Gbaji, un certain nombre des Poseurs d'Enigmes de Nysalor ont délibérément oublié ce qu'ils avaient appris pour échapper aux Arkati qui les poursuivaient.

Les pouvoirs attribués aux Illuminés apparaissent ci-dessous, dans l'ordre du plus commun au moins commun. La majorité des Illuminés possède les pouvoirs 1 à 5. Mais tous ne les possèdent pas, et certains peuvent en posséder d'autres. Dans la cas d'un PJ Illuminé, le MJ devra décider quels sont les pouvoirs qu'il acquiert, la fiabilité de ses pouvoirs (s'ils fonctionnent toujours ou seulement en certaines occasions, sur un jet de dé réussi sous la compétence Illumination du personnage) et l'étendue de la propre compréhension et appréhension de son ou ses pouvoirs.

La nature métaphysique exacte et les fonctions des pouvoirs des Illuminés sont souvent paradoxaux et ne sont pas sujets à une analyse logique. Ceci mène la plupart des érudits à la conclusion que ces pouvoirs peuvent refléter un changement miraculeux et fondamental du personnage lui-même, ou peuvent être une sorte de cadeau divin (mais de qui ?).

Connaissance Secrète

L'Illuminé sait, en vérité, que le Chaos n'est en lui-même ni mauvais ni hostile. Il libère la personne de la peur automatique du Chaos et de l'obsession de le détruire. De même, il libère les créatures du Chaos de leurs fausses convictions et leur offre une chance de se guérir par elles-mêmes de cette haine qui guide leur vie. L'Illumination permet d'atteindre cette vérité, mais il n'est pas nécessaire qu'un personnage change sa vie si d'autres croyances plus fortes et plus profondes interviennent. Les Illuminés ont souvent tendance à

se méfier des attitudes extrêmes de toutes sortes, mais la définition d'une attitude extrême varie d'une personne à l'autre.

Considéré comme une malédiction par certains, c'est le pouvoir le plus commun gagné par presque tous les Illuminés.

Capacité à sentir l'Illumination

Seul un Illuminé peut reconnaître les autres Illuminés. Ce n'est pas une compétence ou un sens, c'est plutôt une perception spéciale qui lui permet de déduire le statut d'un autre Illuminé par certaines évidences qu'un non-illuminé ne peut remarqué. Le nombre de pouvoirs que possède un Illuminé affecte la détection. Un Illuminé n'ayant aucun ou un seul pouvoir sera très difficile à détecter. Cette capacité fonctionne jusqu'à la portée normale de la voix.

Immunité aux compétences et sorts de détection du Chaos/Loi

L'Illuminé ne correspond à aucun type de sens, de compétence ou de sort, même s'il possède un trait chaotique.

Pouvoir d'ignorer les Interdits du Culte

Certains individus peuvent ignorer les interdits et les restrictions de leur culte sans aucune représaille de la part de leur dieu. Par exemple, un Illuminé de Kyger Lytor peut lancer le sort Lame de Feu ou un fermier malkioni peut pratiquer tous les arts de la sorcellerie. Un Illuminé peut toujours avoir accès à un don humakti ou devenir un chaman par la voie traditionnelle (L'Homme Mauvais n'est pas un esprit de représailles).

Cependant, une fois qu'un Illuminé à obtenu un don d'Humakt (par exemple), il peut librement ignorer les interdits associés sans aucun mauvais effet autre que le rejet des membres de son culte.

Immunité aux Esprits de Représailles

L'Illuminé n'est pas automatiquement attaqué par un esprit de représailles d'un culte auquel il est initié, même s'il en a ignoré les interdits, s'il a désobéi, ou s'il a quitté le culte. Toutefois, la Divination fonctionne sur un Illuminé, aussi loin que ses actions affectent le culte approprié.

Capacité d'Illuminer les Autres

Seul un Illuminé peut enseigner correctement l'Illumination.

Le processus exact d'apprentissage varie selon le professeur et sa méthode d'enseignement. Cela peut nécessiter une saison d'études, une longue méditation ou une procédure magique. Dans le cas des Devinettes de Nysalor, apprendre à enseigner une Devinette nécessite le sacrifice d'1 point de POU durant la période du Temps Sacré, et ce pour chaque Devinette.

Gagner la Lumière

Dans les années suivantes, Pericippus et Drachemas deviennent des amis proches, et partagent de nombreux repas et Devinettes. Drachemas refuse d'essayer d'expliquer plus d'une Devinette à la fois. Donc, le processus d'illumination se fait lentement.

Finalement, dans la troisième année de son amitié avec Drachemas, la compétence Illumination de Pericippus atteint 23% et le MJ la confirme avec succès. Pericippus devient un Illuminé.

Pericippus réalise-t-il qu'il est devenu un Illuminé?

Comme Péricippus a étudié Nysalor et l'Illumination, et a partagé de nombreux repas et de nombreuses discussions avec l'Illuminé Drachemas, le MJ décide que Pericippus est bien avancé dans sa compréhension et qu'il reconnaît en lui-même les signes de l'Illumination. Le MJ dit au joueur que Pericippus est Illuminé.

Pericippus a-t-il gagné les pouvoirs spéciaux de l'Illumination ? Le MJ décide qu'en tant qu'Illuminé néophyte, Pericippus est instantanément investi de deux pouvoirs spéciaux. Premièrement, Pericippus réalise la connaissance secrète que le chaos n'est pas mauvais en lui-même.

Deuxièmement, Pericippus commence à reconnaître les signes de l'Illumination chez les autres. Le MJ décide que l'école de l'Illumination de Drachemas et de Pericippus est limitée et dogmatique dans son enseignement. Elle est donc faiblement capable d'apprécier les nombreuses formes de l'Illumination. Le MJ dit au joueur qu'il doit réussir un jet sous sa compétence Illumination pour reconnaître un autre Illuminé en le regardant.

Au cours du dîner suivant avec son ami Drachemas, Pericippus décide d'essayer de reconnaître les signes de l'Illumination en ce dernier. Le MJ estime que la longue association entre Pericippus et Drachemas offre un substantiel bonus au jet de dé (60%), et Pericippus reconnaît Drachemas comme un Illuminé.

L'Illumination involontaire est-elle possible ?

Quelqu'un est ignorant l'histoire et la philosophie de l'Illumination peut-il devenir Illuminé simplement par la contemplation des Devinettes ? Quelqu'un refusant délibérément de contempler l'Illumination peut-il quand même devenir un Illuminé par l'écoute des Devinettes de Nysalor ?

Un certain nombre de personnes déclarent être devenues Illuminées par la simple écoute d'une seule Devinette de Nysalor. Un individu affirme être devenu un Illuminé après avoir été capturé et forcé d'écouter la récitation des Devinettes de Nysalor. Il n'y a pas de raison de douter de ces témoignages.

Malgré tout, la majorité de ceux qui sont devenus Illuminés l'ont fait volontairement, par l'étude délibérée ou par la comtemplation. Et même, là où un individu Illuminé clame qu'il n'a pas volontairement recherché l'Illumination, on peut se poser la question des diverses raisons émotionnelles, spirituelles ou philosophiques qui ont inconsciemment ouvert cet individu à la recherche de la mystique inspiration de l'Illumination.

L'Illumination peut-elle être atteinte sans Professeur ?

La tradition veut qu'un professeur Illuminé et vivant soit nécessaire pour inspirer l'Illumination. L'étude des Devinettes de Nysalor écrites est insuffisante. Il y a pourtant quelques rapports d'érudits ayant atteint l'Illumination seulement par cette voie. Ces rapports sont particuliers dans le sens où ils suggèrent tous que l'Illumination était un accident inattendu découlant de l'étude d'autres aspects de ces documents. Il est connu que certains manuscrits révélant comment accéder aux secrets de l'Illumination sont vendus en fraude. Quiconque déclare avoir atteint l'Illumination par la lecture seule doit être regardé avec méfiance.

Vues Publiques de l'Illumination

De nombreux habitants de Genertela connaissent les histoires de Nysalor et de Gbaji. A l'exception de Péloria et de Kraloréla, les Illuminés sont souvent haïs et redoutés, et ceux qui posent d'étranges questions sont souvent suspectés d'être des Illuminés.

Il est impossible pour les non-Illuminés de déterminer avec précision ce qui est ou n'est pas une Devinette, car les Devinettes sont des expressions d'apparence courante. Donc, on peut être exposé aux enseignements de l'Illumination et même devenir Illuminé et ne pas le réaliser.

Plusieurs cultes ont pris sur eux la destruction du Chaos et des êtres chaotiques, et ils comptent souvent les disciples de Nysalor et de

ses doctrines parmi leurs ennemis. Certains de leurs talents spécialisés pour ce combat peuvent ne pas fonctionner contre les Illuminés (comme la compétence Sentir le Chaos des berserks Taureau-Tempête). Mais si de tels adorateurs reconnaissent, suspectent ou reçoivent des rapports sur des personnes posant d'étranges questions ou agissant d'une manière socratique, ils peuvent décider d'avoir recours à la force pour détruire le Chaos avant qu'il ne se propage.

Chemin de l'Illumination (exemple)

Le MJ est responsable du développement du rôle de l'Illumination pendant le déroulement de sa campagne. Après plusieurs années de jeu, le joueur peut développer Pericippus comme un personnage obnubilé par l'Illumination. A ses moments perdus, Pericippus est continuellement plongé dans la lecture d'un parchemin traitant d'obscurs sujets ou en train d'engager tous les Illuminés qu'il rencontre dans des dialogues philosophiques interminables.

Pendant ce temps, le MJ développe sa version particulière de l'Illumination qu'a reçu Pericippus. Il décide que cette forme d'Illumination confère aussi le pouvoir d'ignorer les restrictions du culte, l'immunité aux esprits de représailles et l'immunité aux compétences et aux sorts de détection du Chaos/Loi. Le MJ révèle ces pouvoirs au joueur de Pericippus seulement si le personnage y est confronté en jeu. Pericippus n'a jamais été chaotique, donc il ne sait pas qu'il est immunisé contre les sorts ou les compétences de détection du Chaos/de la Loi. Mais il ignore les interdits de son culte et en risque les représailles pour avoir accompli des actes sans penser aux conséquences. Il peut donc en déduire qu'il possède ces pouvoirs.

Le MJ décide aussi que dans cette école de l'Illumination, la capacité d'Illuminer les autres ne peut être gagnée que sous la tutelle d'un Grand Maître. Drachemas a appris ses Devinettes du Grand Maître Améras d'Elz Ast, et Pericippus a longtemps espéré pouvoir faire le pélerinage pour apprendre au côté du sage. Le MJ ne sait pas exactement comment un Grand Maître apprend l'enseignement de l'Illumination, mais il décide de ne pas s'en inquiéter jusqu'à ce que Pericippus décide de faire son pélerinage. Après tout, peut-être qu'Améras a déménagé à Nochet, a été tué par un fanatique ou a renoncé à sa philosophie pour d'autres formes de l'Illumination.

Note sur les Mécanismes et leurs Effets dans le Jeu

Un concepteur peut difficilement manifester au travers d'une mécanique de jeu les implications d'une philosophie mystique et révolutionnaire. La plupart des habitants de Glorantha ont pour dogme que le Chaos est mauvais. Proposer autre chose aurait été reconnaître que le viol, le meurtre et l'inceste sont approuvés. Donc, devenir un Illuminé sur Glorantha est choquant et aliénant. Une fois que vous êtes Illuminé, il n'y a aucun moyen de faire machine arrière. Seuls les esprits les plus forts et les plus volontaires peuvent conserver le masque de la normalité après cette bouleversante métamorphose. Les meurtriers de masse, les prophètes fous, les hystériques, les atavistes, les catatoniques, et toutes sortes de tarés divaguants sont les produits de la profonde transformation qui résulte de l'Illumination.

Notes sur l'Illumination

Rapport avec les Lunars

Les adorateurs de la Lune Rouge ne sont pas nécessairement membres d'un culte de Nysalor. Il ne sont pas tenus de collaborer avec quoi que ce soit marqué par le Chaos. Par des histoires, les érudits lunars ainsi que les Poseurs d'Enigmes préviennent les gens ordinaires d'éviter le Chaos, expliquant que seuls les philosophes et les magiciens les mieux entraînés peuvent négocier en toute sécurité avec les dangers inhérents au pouvoir chaotique.

La Face Cachée

Les histoires du Premier Age de Dorastor et de l'Empire Eclatant racontent universellement que les enseignements de Nysalor sont la source de paix et d'éclaircissement de l'Age d'Or. Toutefois, la vision présente et populaire de l'Illumination la décrit comme un culte sinistre et dépravé, allié aux forces sombres et destructrices du Chaos. Les origines de cette réputation sont inspirées par les enseignements et les actions d'Arkat le Destructeur, le persécuteur de Nysalor et de l'Illumination du Premier Age.

Arkat disait que Nysalor était un menteur qui promettait une chose et en donnait une autre. Arkat disait que ceux qui avaient suivi Nysalor étaient incapables de faire la différence entre le bien et le mal, et qu'ils étaient donc irrémédiablement corrompus par leurs pouvoirs et leurs croyances. Arkat a enseigné que le côté obscur de Nysalor n'est pas, comme tout le monde pouvait le croire, l'alignement sur le Chaos. C'est une tentation plus subtile. Une fois qu'un être croyait qu'il n'y avait pas de différence finale entre le chaos et la loi, il pouvait par la suite établir un parallèle similaire, mais faux, entre son éthique personnelle et ses délires personnels. Cependant, la loi et le chaos ont été créés de façons différentes, et toute la créativité repose sur la coopération entre les divers éléments de l'existence. Celui qui agit uniquement à partir de ses désirs n'admet aucune contrainte naturelle. Sans la coopération et la créativité, l'être est un parasite, vivant sur le dos des autres, volant leurs produits sans rien donner en échange. Rien de ce qu'il peut être ou faire n'enrichit son espèce ou sa culture.

Divers philosophes ont suggéré que l'ironie ultime de la lutte entre Arkat et son ennemi juré, Gbaji, est qu'Arkat lui-même était un Illuminé. Les preuves de l'Illumination d'Arkat sont abondantes mais circonstancielles, et toujours largement discutées. Aucune source vérifiable de la vie d'Arkat n'existe aujourd'hui. Bien que le culte d'Arkat ait été exterminé au Second Age, l'héritage de ses enseignements à propos du mal, de la nature corrompue de Nysalor et de l'Illumination reste fondamental dans presque toutes les cultures génertelanes du Troisième Age.

Où est l'Erreur ?

La neutralité de l'Illumination, évoquée rapidement ici, suggère l'horreur et le dégoût qu'éprouvent la plupart des Gloranthiens pour cette philosophie. En effet, on n'a pas besoin de rejoindre les horribles cultes du chaos ou de participer à d'affreux crimes pour être Illuminé. L'Empire Lunar a de nombreux philosophes qui argumentent sur le fait que l'Illumination est le premier stade de l'Eclaircissement que tous doivent atteindre un jour.

Aujourd'hui, la plupart des Gloranthiens combattent toutes les formes du Chaos, et voient l'Illumination comme une terrible menace. De façon à ce que vous puissiez comprendre le point de vue de la plupart des cultures de Glorantha, nous avons ici le témoignage du sage malkioni Hrunth vi Osbonn.

«Pendant le règne de Nysalor, il devint clair que le soi-disant «côté sombre» de l'Illumination chassait le «côté de la lumière». Quand les Poseurs d'Enigmes arrivèrent en Ralios, ils étaient bienveillants. Ils aimaient les enfants, éduquaient les ignorants et transformaient les ennemis en amis. Mais, quand Seshnéla montra de la résistance à l'encontre de leur message, ces mêmes Poseurs d'Enigmes répandirent une maladie créée de toute pièce parmi la population tuant des milliers de personnes. Ensuite, ils prétendirent «soigner» la maladie et gagnèrent ainsi de nombreux convertis en Seshnéla. Comment ces mêmes hommes et femmes qui agirent en saints en Ralios purent se transformer en monstres hypocrites en Seshnéla ?

C'est à cause de la nature de l'Illumination. Un Illuminé voit les éthiques, les morales, les mythologies, les dieux, les magies et le monde d'une manière solipsistique. Comme la seule loi morale universelle qui est liée à lui est sa propre volonté, la tendance à ne pas prendre en considération les besoins des autres est irrésistible. Si une personne Illuminée est égoïste, elle voit les autres personnes comme des outils pour parvenir à ses propres fins. Si une personne Illuminée était bonne avant sa conversion, elle voit maintenant qu'elle sait ce qui est bon pour les autres. Sa morale est supérieure à la leur et elle fera tout ce qu'il faut pour les rendre «véritablement» heureux. C'est ce qui s'est passé en Seshnéla. Les Poseurs d'Enigmes savaient que les habitants de Seshnéla seraient mieux sous le règne doré de Nysalor, ils leur ont donc infligé une mort horrible pour leur propre bien ! Une telle générosité est aussi dangereuse que le pire des excès de ce soit-disant «côté sombre».

Aujourd'hui l'Empire Lunar embrasse l'Illumination. Il déclare que tout le monde sera plus heureux sous son règne. Demandez-vous si la Chauve-Souris Pourpre est un conte de fée ? La chauve-souris est supposée protéger leurs citoyens, mais combien en a-t-elle dévorés ? Les rumeurs sur les horreurs de l'Empire Lunar sont nombreuses. La légion composée de vampires entraînés pour la guerre, les assassins qui détruisent les anciennes familles nobles et respectées, les gladiateurs du Chaos sans esprit qui combattent pour satisfaire les spectacles de masse, les meurtriers et prostituées adorés comme des dieux. L'Empire, avec sa version aseptisée de l'Illumination, est une menace aussi grande pour le monde que l'était le sombre royaume de Gbaji. En fait, l'Empire est une menace bien plus grande, car aucun Arkat ne s'est levé pour s'y opposer.»

Devinette de Nysalor, Gbaji et Arkat

Arkat est acclamé comme le plus grand héros de cette époque, un homme qui a beaucoup souffert dans sa quête pour détruire Nysalor-Gbaji et son Empire Eclatant. Peu doutent des véritables inspirations de la vie et des leçons d'Arkat. Numidos le Sceptique est l'un de ceux qui doutent. Le paragraphe suivant est tiré de ses Méditations.

«Arkat était le plus grand ennemi de Nysalor et de l'Illumination, mais il était lui-même Illuminé. Je me pose tant de questions.

Arkat était-t-il simplement un outil éclairé ? Arkat n'a-t-il pas tout simplement exécuté la volonté de Nysalor en ruinant un continent entier ? Les Guerres du Chaos ne furent-elles pas les plus grandes incarnations des idéaux et des principes du Chaos depuis les Grandes Ténèbres ?

Dans toutes les sagas des Guerres du Chaos, Arkat et Nysalor se sont rencontrés dans la Tour des Rêves de la Cité des Miracles pour leur dernier affrontement titanesque. Dans toutes les sagas, un seul d'entre eux émerge de cette bataille finale. Etait-ce Arkat qui a gagné et qui a déchiré le corps de Nysalor pour en enterrer les morceaux dans des endroits secrets ? Ou était-ce Nysalor qui a survécu et pris l'apparence d'Arkat ?

Et si Arkat fut si souvent vaincu, seulement pour réapparaître plus tard sous une autre forme, est-il étrange que je pense à Ralzakark et à la Déesse Rouge ? Alors que je regarde le drame de l'Empire se déployer, attendant l'entrée des héros de cet Age, est-il surprenant que je cherche Arkat dans les coulisses ?».

Les Papiers de Talastar

Les Papiers de Talastar sont un ensemble de références fournissant aux joueurs des informations sur les cadres de la campagne de la Terre du Péril et de Dorastor.

Ils sont présentés comme s'il s'agissait de documents d'époque accessibles aux personnages orlanthi capables de lire.

Ces documents pourraient également être trouvés dans la librairie d'un temple de Lhankor Mhy comme celui de Tient-Bon ou celui de Tête de Boeuf en Skanthi. Mais ils peuvent être aussi trouvés dans une librairie ou une collection privée de Sartar ou de Pavis.

Les immigrants volontaires de la Terre du Péril ou les visiteurs de Dorastor peuvent rechercher ces documents avant de s'y rendre. Les immigrants involontaires de la Terre du Péril peuvent être invités à consulter ces documents dans la librairie privée d'Eystin Forbeck, un conseiller et un Sage de Fort Hasard.

Les Régions de Dorastor

Ce texte est tiré de l'ouvrage populaire le plus connu sur Dorastor : le livre de Farnhan «Anciens Trésors de Dorastor». On peut le trouver dans de nombreuses librairies et collections privées à travers Genertela. Il en existe diverses éditions copiées à la main ou mises sous presse.

Une ce ces éditions contient d'extravagantes illustrations gravées sur de petites planches de bois par des artistes n'ayant jamais vu les créatures qu'ils ont dessinées. Ils se sont seulement basés sur le texte de Farnhan, son journal ou des rapports personnels pour les détails.

On peut trouver les reproductions de ces illustrations tout au long de «Dorastor : Terre du Chaos» et vous pouvez les montrer à vos joueurs si vous le souhaitez.

Ces extraits présentent les principaux sites géographiques de Dorastor. Pendant votre lecture, utilisez la carte intitulée «Dorastor et Talastar à l'époque d'Hakon le Nageur» pour localiser les endroits décrits.

Ce que pensent les Orlanthi de Dorastor

Cette lettre est écrite à un habitant de Talastar en réponse à la question d'un cousin orlanthi. Ce cousin envisageait d'immigrer dans la Terre du Péril et cherchait les conseils du Talastari.

Rapport sur la Plaine de Cendres

Ce document date de la fin du Second Age. On ne connaît rien d'Ostrolof le Chasseur, de ses compagnons ou de la nature de sa mission.

Le Jour de la Chemise Blanche

Ce compte-rendu du développement de la Voie Lunar en Talastar est attribué à Ketil le Fléau d'Eric, assassin d'Eric Norallson, Roi de Talastar. Plus tard, il devint prêtre d'Orlanth à Tête de Boeuf et l'ami d'Oddi le Fervent et de son frère Halgrim.

Ketil a renoncé aux actes de ses jeunes années. Il ne confirme ni n'infirme la paternité de ce texte.

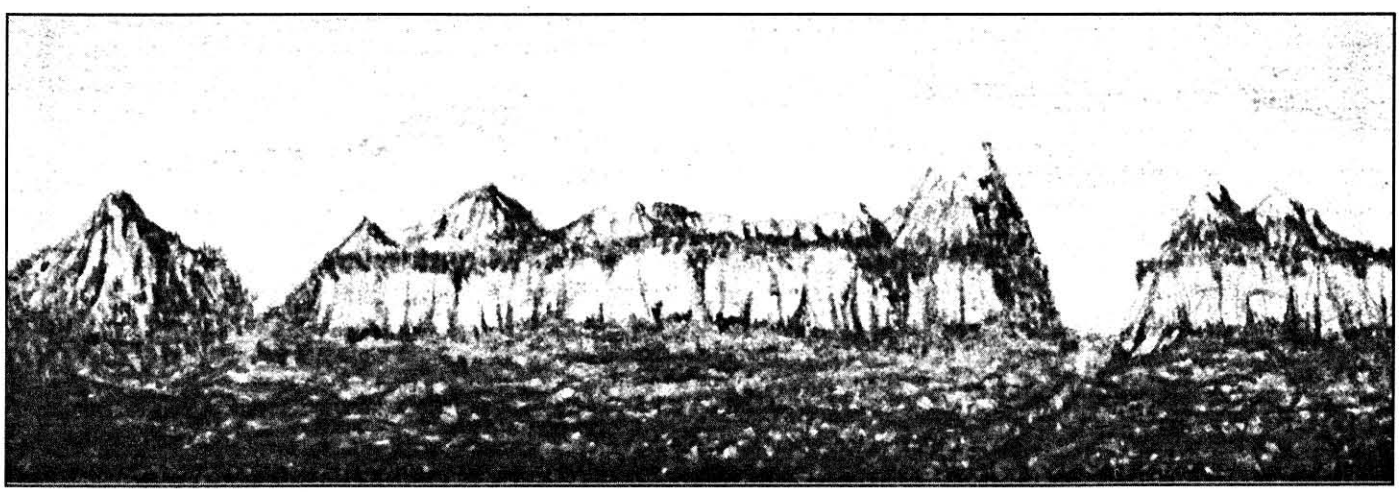
Les Rois de Talastar

Holrik Sans Cou, compilateur de la Saga Bilini, est le chroniqueur du clan bilini. Ces trois extraits sur Hrodar Nez-qui-Coule, Eric Norallson et Hakon le Nageur sont tirés des manuscrits conservés aux archives du clan à Tient-Bon.

Extraits du Journal de Dorastor de Farnhan

Comme le très largement répandu «Anciens Trésors de Dorastor», le Journal de Dorastor est une collection d'anecdotes prises dans le journal des voyages de Farnhan en Dorastor.

Il en existe de nombreuses versions recopiées à la main, avec de grandes différences dans les textes.



Catalogue de Farnhan
des Anciens Trésors de

Dorastor

Compte-rendu vrai et illustré de voyages dans et à propos des Terres où s'épanouit et a sombré dans le Chaos la civilisation du Premier Age.

Ce journal est dédié à notre Eternel et Généreux Bienfaiteur, Le Révérendissime Empereur, Défenseur des Terres, Gardien des Esprits et Pont vers le Paradis.

La Terre du Chaos

Guide du Lecteur

Il est dit que Dorastor n'est que Chaos de bout en bout, mais c'est une grosse exagération. De forme à peu près ovale, le long axe de Dorastor va du nord-ouest au sud-est. L'Est de Dorastor est craint, mais est à peine touché par le Chaos. Par exemple, le Sanctuaire de Dorasta est resté sûr pendant des siècles.

Le Fort du Vieux Loup, actuellement entre les mains du peuple de Talastar, a gardé la porte nord de Dorastor depuis le Premier Age. Les légendes qui citent l'endroit comme une ancienne forteresse des Telmori sont certainement fausses, car le Peuple Loup ne construit pas de forts. A cause de la vigilance des elfes du Buisson Empoisonnée, peu de créatures du Chaos parviennent jusqu'à cet endroit. Aujourd'hui, ce poste de garde de la petite frontière dépend surtout du passage semestriel de l'Expédition Commerciale Lunar pour son existence.

Le Bois du Buisson Empoisonné se situe sur les hautes-terres du nord-ouest. C'est une terre elfique fermée aux étrangers. Deux fois par an, les Aldryami autorisent le passage des caravanes. En aucune circonstance, ils n'autorisent un étranger à s'approcher de son site le plus connu, le Fort de la Pierre de Sang. La végétation n'est pas beaucoup marquée par le Chaos, grâce à la surveillance des elfes. Toutefois, de nombreuses créatures du Buisson Empoisonnée portent l'empreinte du Chaos, en dépit des patrouilles agressives des elfes. Autrefois, toutes les terres situées au nord ouest de la route commerciale faisaient partie du Bois du Buisson Empoisonné. Mais les elfes du Bois d'Enfer et les broos sauvages ont régulièrement brûlé de grandes étendues à la lisière sud de la forêt. Le Peuple Loup fréquente le Buisson Empoisonné pour la chasse ou pour voler les flèches des buissons vénéneux. Ces flèches sont l'objet le plus précieux produit dans les bois, et le traité avec Ralzakark, le roi broo de Dorastor, a été scellé avec une telle flèche.

Les elfes du Buisson Empoisonné sont en guerre perpétuelle avec les elfes du Bois d'Enfer, le Chaos et les Telmori. D'un autre côté, ils ont des liens pacifiques avec les habitants du Sanctuaire de Dorasta et un traité de non-interférence mutuelle avec Ralzakark.

Au bord nord du centre de Dorastor, le Plateau de Nangtali est séparé des basses-terres centrales par des falaises lisses de près de 200m. Le Plateau est la maison du Peuple Loup. Les Telmori sont un peuple hsunchen maudit par le chaos, largement connus comme de sauvages loups-garous, dont la féroce réputation décourage les visiteurs. La région est désolée et il n'y pleut presque pas, bien que des ruisseaux descendent des neiges éternelles des Monts Tobros. Les rochers noirs et lisses forment le paysage d'un royaume de fées percé de crevasses, et d'immenses piles de rochers. La végétation est clairsemée, localement dense et constituée d'arbustes. Elle est fameuse pour ses buissons de ronces et ses bruyères.

Les Monts Tobros longent le bord nord du Plateau de Nangtali et le domine d'environ 300 à 500m. Cette arête se termine au nord près du Fort du Vieux Loup et au sud, près de la Rivière Erinflarth. Le plus haut sommet des Monts Tobros, le Mont Tonnerre est sacré pour les Orlanthi. L'ancienne tradition dit que n'importe quel homme se tenant au sommet du Mont Tonnerre peut parler directement à Orlanth, sans aucun intermédiaire.

Les basses-terres du centre de Dorastor courent comme un long chenal, du nord ouest au sud est, le long de la Rivière des Eaux Usées et de ses affluents.

C'est une rivière à l'aspect répugnant et visqueux qui va de la Plaine de Cendres à la Terre du Péril où elle devient l'Erinflarth. Elle change parfois de couleur et d'étranges choses flottent souvent à sa surface. C'est du poison si on en boit. L'odeur en est horrible, et elle nourrit des gorps intelligents.

Juste au sud des bois du Buisson Empoisonné gît le haut Plateau du Démon. A l'ouest de ce plateau se trouve les Terres Malades, une région désespérément vide d'arbres. Fort Courroux se trouve sous la pointe ouest du Plateau du Démon. C'est le palais et la forteresse principale de Ralzakark, Roi des Broos et chef auto-proclamé de Dorastor.

L'Auberge de Dorastor est un hôtel de bord de route à deux étages. Il est situé à l'endroit où la route commerciale croise la Rivière des Eaux Usées. L'auberge est une mission Etyries libre sous la protection de Ralzakark.

Les Lunars ont signé des traités avec Ralzakark et les elfes des bois du Buisson Empoisonné, autorisant les passages aller-retour de deux caravanes entre Talastar et Ralios. Les deux missions commerciales Etyries, celle de l'auberge de Dorastor et celle de la dernière tour d'Arkat ont le monopole de tout le commerce à travers Dorastor.

Le Plateau du Démon est l'endroit le plus chaotique de Dorastor. Quand Arkat a tranché le sommet de la montagne, un démon qui y était emprisonné a gagné un accès limité à la surface. Par la suite, ce démon a créé, au moins partiellement, de nombreuses créatures du chaos dont le Hurleur, Yeachi et La Chose. Une vieille tradition uroxi dit que si un membre du culte vient en pèlerinage sur le Plateau du Démon, il est garanti de finir dans la peau d'un héros.

A l'est du Plateau du Démon, la Plaine de Cendres a été dévastée quand Arkat a détruit la Cité des Miracles. La surface de cette région est couverte d'une épaisse couche de cendres, parfaitement plate. De nombreux trous vaseux, des cavités profondes, des cendres mouvantes, ou d'autres choses peuvent être cachés sous cette couche. Les nuages de cendres peuvent être très gênants ou même mortels s'ils sont respirés (surtout pendant la saison des tempêtes). Les ruisseaux qui courent du Bois du Buisson Empoisonné à la Plaine de Cendres sont limpides avant d'y pénétrer.

Ces cours d'eau émergent au sud est de la Plaine de Cendres et forment la Rivière des Eaux Usées. Entre la Plaine des Cendres et le Plateau de Nangtali se trouve les Plaines du Sol Fantôme, un endroit étrange et accidenté.

Les seuls gibiers importants de Dorastor sont les cerfs gris qui y vivent. Le Peuple Loup, les prédateurs chaotiques et les broos y viennent pour s'entre-tuer et chasser le cerf gris. Cet endroit est un champ de bataille avec les dangers du sol fantôme.

Les ruines de Dokat, la capitale de Dorastor au Premier Age, sont situées sur le bord sud-est du sol fantôme, le long de la Rivière Noire, le cours d'eau le plus important des Monts Tobros.

Les seuls vestiges visibles sont quelques pierres et une place, mais on pense que de fabuleuses richesses et des trésors magiques sont enterrés ici. Les histoires parlent d'un puissant fantôme, l'esprit damné de l'ancien fondateur de la cité.

Les marais au sud de Dokat, le long de la Rivière Noire, sont connus sous le nom de Sol Pourri, un autre marécage chaotique à la mauvaise réputation. On pense que cet endroit est la demeure du Sultan Fou et de ses disciples dépravés. Le cerf gris du sol fantôme y vient pour paître. Les Telmoris et les créatures du chaos viennent pour chasser, bien que le Sol Pourri soit assez dangereux en lui-même pour déconcerter les natifs les plus prudents.

Les ruines de Pierre Visqueuse sont enveloppées par un gorp géant. En dessous de Pierre Visqueuse, la Rivière des Eaux Usées serpente à travers un grand marais. Cette région appelée Val Putride est l'endroit le plus terrible de Dorastor, une terre étrange et accidentée, où des fissures du chaos apparaissent et disparaissent dans le sol, et où le terrain est aussi changeant et mortel que le temps. Le Chaos et les créatures du Chaos règnent sur Val Putride.

Le Bois d'Enfer se trouve au sud du Val Putride, c'est la demeure des elfes du Bois d'Enfer.

Ces gens observent toujours les coutumes et les cultes traditionnels aldryami, mais ont été pervertis et touchés par la marque du Chaos. Ces elfes ont cherché l'Illumination de Nysalor, également appelé Gbaji. Les membres de la classe dirigeante de ces elfes sont appelés les «elfes krjalki» ou les «krjalks». Ils sont connus pour leur adoration secrète d'un obscur culte du chaos qui, pense-t-on, confère des dons horribles et bestiaux du Chaos à volonté. Le nom donné à la forteresse secrète des elfes du Bois d'Enfer est Sept Collines. Les Aldryami du Buisson Empoisonné et ceux du Bois d'Enfer se vouent une haine ancestrale, et s'attaquent les uns les autres avec une sauvagerie impitoyable.

Jamais-Mort, le légendaire zoo mort-vivant, se trouve sur les berges de la Rivière Hellwast, dans le Bois d'Enfer. On dit que les elfes du Bois d'Enfer moissonnent les récoltes semées et soignées si durement par les fermiers zombies.

Au nord du Val Putride, se trouve une forêt isolée sur un haut-plateau appelée les Bois de l'Araignée.

Ce bois est fameux pour la Tour de Plomb qui s'élève en son centre et pour la race d'araignées géantes qui y vivrait, d'après les rumeurs. Le cerf gris du sol fantôme va paître occasionnellement dans ces bois. Les Telmori et les créatures du chaos viennent parfois chasser à sa lisière, car ce n'est qu'à cet endroit que l'on trouve les seules plantes de soin de tout Dorastor qui ne soient pas gardées par les elfes.

Les deux installations humaines importantes de Dorastor se trouvent à l'est des Bois de l'Araignée. La première et la plus ancienne est le Sanctuaire de Dorasta, un petit village à la frontière du pays. C'est un îlot de paix dans une région du chaos. Celle-ci est proche, mais de braves fermiers ont lentement défriché la zone depuis des siècles. Les villageois sont de pacifiques adorateurs de Dorasta, la déesse de la terre de Dorastor du Premier Age. La Faille de Dorasta, un site géographique caractéristique, est proche. Cet endroit a une sinistre réputation mais est souvent décrit comme la cachette des anciens trésors du vieux Dorastor.

Le second, formé d'installations plus récentes, se trouve dans un endroit appelé la Terre du Péril, le long de la Rivière Grenouille et dans la gorge supérieure de celle-ci.

L'Empereur Rouge a accordé une charte à Rénékot, fils d'Hakon le Nageur, pour former un nouveau clan sur cette terre. Elle garantit aussi la liberté de culte pour les Orlanthi. Les rebelles à l'autorité lunar sont également exilés et escortés dans cet endroit. La société qui en résulte est un mélange particulier d'idéalisme héroïque frontalier et du pragmatisme rude et brutal d'une région forestière. Fort Hasard, la principale colonie de la Terre du Péril, est aussi le plus populaire point de départ d'aventuriers espérant piller les anciens trésors de Dorastor et de croisés désireux de découper quelques morceaux du chaos.

Encerclant Dorastor le long de son bord sud se trouvent les Monts Bolini couverts de neige, sommets de la haute chaîne des Montagnes du Bois-de-Pierre.

Cette barrière n'est brisée que par la haute passe de Kartolin. Celle-ci est fermée en hiver, et est gardée tout au long de l'année par la Dernière Tour d'Arkat à l'est et par le Château Kartolin à l'ouest.

Une grande colline, surmontée d'une forteresse connue comme la Dernière Tour d'Arkat, se dresse à l'extrémité est de la Passe, à la frontière du Pays Malade. Depuis les Guerres de Gbaji, les cultes qui haïssent le chaos veillent, s'assurant que rien d'impur ne passe de Dorastor en Ralios. Aujourd'hui les gardes sont des volontaires de l'armée impériale. Etyries maintient également un hôtel dans le fort, sa sécurité étant garantie par un traité avec Ralzakark.

On dit que les fondations de Château Kartolin datent des «Pleurs pour les Châteaux» du Premier Age de Nysalor. Ce refuge marque la fin de l'expédition commerciale lunar annuelle qui commence au Vieux Fort du Loup. On dit que des légions fantômes gardent la passe contre une éventuelle résurgence du chaos de Dorastor.

On dit aussi que d'autres châteaux du Premier Age gardent des passes perdues à travers les Montagnes du Bois-de-Pierre.

Les Pays Environnants

Benks et Skals : Ces régions de collines accidentées se trouvent à l'est du Bois d'Enfer et sont parfois ravagées par les vagues périodiques du chaos qui se déversent des basses-terres centrales. La Rivière Fourche de Skals suit son cours, limpide et douce, de la chaîne Bolini des Montagnes du Bois-de-Pierre en direction du sud. A l'inverse, la Rivière d'Huile coule compacte et noire, complètement imbuvable. Les hommes des collines de Skanthi disent que si cette eau est mélangée avec de la paille, elle brûle assez bien. Elle aide à lubrifier les roues des chariots. Les rumeurs disent qu'il s'agit de déchets provenant d'anciennes ruines naines quelque part dans les montagnes.

Ce sont officiellement des terres vierges, laissées libres pour les propres projets du MJ.

On peut aussi les considérer comme des terres désertiques, actuellement occupées par des tribus orlanthi mineures, similaires aux skanthi.

Skanthi : ces terres sont toujours dures et sauvages. Les hommes des tribus de Skanthi vivant dans cette région sont des Orlanthi conservateurs qui perpétuent leurs coutumes et leur culte depuis le Premier Age. Bien que considérés comme arriérés par les peuples de la Ceinture Barbare, les hommes des collines de Skanthi ne rendent de compte à personne quant à leur existence sociale et matérielle primitive, voire fruste. Les Skanthi s'estiment eux-mêmes fortunés d'être trop pauvres et trop insignifiants pour attirer la politique ambitieuse d'assimilation de l'Empire. Ce qui est remarquable dans ce pays, c'est la ligne de ruines qui le traverse, marquant le passage de l'armée d'Arkat, il y a environ 1 000 ans. Dans cette zone, seule pousse de la mauvaise herbe. On y voit des fantômes et des spectres toutes les nuits.

Royaume d'Aggar : Une province lunar dont la plus fameuse attraction est la Cité des 10 000 Magiciens. Celle-ci est fermée aux visiteurs depuis des dizaines d'années. Aggar est la plus sauvage et la moins civilisée des provinces lunars et les voyages sont lents à cause du terrain accidenté et de l'absence totale de routes d'est en ouest.

Sultanat de Sylila : Bien que ses habitants soient d'origine orlanthi, ils ont progressivement été assimilés au courant dominant de la culture lunar. Thubana est le siège du gouvernement.

Rist : cette province agricole pacifique de la Patrie Lunar était autrefois la demeure d'une tribu aldryami connue comme les elfes du Bois d'Enfer de Dorastor. Une grande magie lunar appelée Brûle-Lune a détruit les forêts originelles et a obligé les elfes à quitter leurs demeures de Rist. Ils se sont finalement installés dans le sud-ouest de Dorastor.

Talastar : cette région barbare se compose de collines et de rochers, produisant peu de cultures. Elle subvient difficilement aux besoins des troupeaux de moutons et des hommes des collines.

Les natifs sont orlanthi, mais les dernières générations ont été soumises à une pression de plus en plus forte de la part des Lunars pour intégrer Talastar à l'Empire.

Le peuple et ses chefs sont divisés entre les traditionalistes, rebelles et bornés, et les conciliateurs, pragmatiques et sérieux. Les trois régions culturelles majeures de Talastar sont : Anadiki au nord-ouest, peuplée de Talastari pratiquement lunarisés ; Bilini, qui regroupe les tribus centrales talastari les plus divisées par la politique intérieure ; Skanthi, au sud-est, où vivent des tribus orlanthi résolument conservatrices et traditionnelles.

Royaume de Bilini : c'est une grande tribu d'orlanthi, plus influencés par la Voie Lunar que leurs voisins de Skanth.

Ils contrôlent une vague confédération dirigée par une série de rois qui ont alternativement tenté de défier ou d'apaiser l'Empire. Les traditionalistes mécontents ont fui chez leurs cousins des terres sauvages de Skanthi.

Karia : une large vallée à l'ouest de la passe de Kartolin. Un contrefort isolé des Montagnes des Bois-de-Pierre marque la limite sud-ouest de Karia. Au nord-ouest se trouve Orms, peuplé de dragonewts dégénérés.

Orms fait parti de Vesmonstran, ou «Terre des Monstres de l'Ouest», ainsi nommé car la région est surtout peuplée de Mostali, d'Aldryami et d'Uz.

Au sud-est se trouvent les Etendues Sauvages de l'Est, avec une culture majoritairement orlanthi et quelques enclaves hsunchen isolées.

Montagnes des Bois-de-Pierre : cette chaîne à pic s'est élevée au temps des dieux pour séparer les peuples guerroyants de Péloria et de Ralios.

Elle a bien rempli sa mission et une seule haute passe la traverse, la Passe de Kartolin. La chaîne Bolini forme la crête de montagnes qui longe la frontière sud-est de Dorastor. La chaîne d'Ebkron forme un massif qui borde le nord, là où l'on pense que vivent toujours les dieux. Les montagnes sont couvertes de neige, et des géants y vivent encore provoquant des avalanches et des éboulements pour tuer les voyageurs.

Dans les anciens temps, il est dit qu'une forteresse naine a existé sous ces montagnes, mais qu'elle a été détruite pendant le Second Age. Elle est aujourd'hui abandonnée. Les légendes affirment que les anciens tunnels sont toujours accessibles.

Les Bois du Buisson Vénéneux

Cousin Therran,

Tu m'as demandé ce que je connaissais de Dorastor.

Dorastor est le pays du mal. C'est là que le Trio Impie se rencontrait en secret, et c'est également l'endroit où le Diable a été conçu. C'est donc le premier endroit où ont été commis des actes contre nature.

Quand les démons du chaos ont combattu les dieux, ils se sont rassemblés en Dorastor. C'était la capitale des Mauvais, là où Kajaboor, Pocharngo et Wakboth se réunissaient pour leurs innombrables forfaits.

Après qu'Orlanth ait donné naissance au Temps et sauvé le monde, il est venu en Dorastor pour tout nettoyer. La mauvaise racaille qui restait a été balayée, et tout ce qui ne pouvait pas être détruit a été endormi, dispersé ou transformé. Le Maître des Vents a déclaré que c'était une terre excellente et belle.

Après l'Aurore, quand tout était en paix, Orlanth a guidé les premiers colons en Dorastor. Leur chef était Kalasmas le Rarion. Ils ont découvert que tout était comme l'avait dit Orlanth, et les familles heureuses se sont rapidement agrandies de beaux enfants. Beaucoup de leurs semblables sont aussi venus vivre ici. Ils s'y sont développés et y ont prospéré pendant de nombreuses années.

Puis, un jour, ils ont découvert les anciens appareils des démons. Personne n'a reconnu ces objets, et ils n'ont nul part trouvé la marque du chaos. Même Pangaron le Fou, le grand homme d'Urox, a examiné ces objets à Dokat, et il les a déclarés sains et sans danger.

Ce sont les nains, et surtout Fanak Crâne de Fer, borgne et barbu, qui ont encouragé Fanarel à utiliser les appareils du Mal. Ils ne croyaient pas en l'essence maléfique du Chaos, ils n'ont donc pas reconnu le péril. Le peuple, à la courte espérance de vie et pressé de se développer, n'avait pas la sagesse nécessaire.

C'est le désir d'être meilleur que les autres qui a causé la perte du Premier Conseil. Certains ont dit que ce n'était que notre nature humaine, mais ceci est une piètre excuse pour notre faiblesse. Le peuple de Dorastor se sentait meilleur que les autres, était remarqué par son importance et rivalisait de fierté.

Bientôt, les voix de Dorastor supplantèrent les voix de la sagesse, de la tradition et de la prudence. Le peuple de Dorastor a exigé la guerre quand les habitants des basses-terres se sont montrés violents envers nous, et beaucoup d'autres personnes l'ont également souhaitée. Quand le peuple de Dorastor a déclaré qu'il fallait de nouveaux chefs pour cette lutte, les autres ont suivi. Locamayadon a organisé le Second Conseil, et ce fut le début de la fin.

Locamayadon a cherché l'ordre sans le principe. Son dieu était vide et faux. Il ne pouvait pas rester, et Harmast aux Pieds-Nus est parti en quête dans les terres du mythe pour ramener la source de la libération. Il en est revenu avec Arkat, qui, à son tour, est parti et revenu, cette fois avec une armée. Il ne s'est pas reposé avant d'avoir détruit le Malin.

Arkat a alors détruit le pays, et il a prié les dieux pour qu'ils le maudissent. Il a placé de grands signes pour empêcher quiconque d'y retourner. L'histoire aurait dû se terminer là.

Un autre peuple est venu et il avait le désir d'être différent de tous les autres. Il a même adopté les manières de ses ennemis, les dragons. Ces simples d'esprits sont venus en Dorastor et ont accompli les rites draconiques qui ont ramené à la vie le pays maudit. Les dragons, être scrupuleux, ignorent l'homme et ont laissé le chaos se déchaîner sur nous.

Depuis ce temps, à chaque fois que quelqu'un est faible, d'épouvantables choses du chaos émergent et répandent leur crasse et leurs maladies au-delà de Dorastor. CE SONT SOUVENT DE PETITES CHOSES QUI entrent furtivement dans nos terres riches et vivantes. Parfois, un grand nombre d'entre elles, menées par des armées de broos, sont sortis pour affronter nos ancêtres.

Ils sont venus en 1104, et nous n'avons rien pu faire contre eux. Nous avons fui dans les collines jusqu'à ce que le Maître des Vents et Urox se lèvent et nous donnent la force.

Ils sont aussi venus en 1450, mais nous les avons dupés et renvoyés chez eux.

Et plus tard, les armées impures ont de nouveau cherché à s'introduire sur nos terres.

Je n'ai pas l'intention de te décourager, mais si tu t'y installes, viens avec une lame bien aiguisée et avec l'amour de la guerre. Car la paix n'e règnera pas dans cette terre tant que la souillure de Dorastor n'aura pas été nettoyée pour toujours, par le feu, l'épée, le vent et la magie.

Rapport sur la Plaine de Cendres

Source : Ostrolof le Chasseur

Alors que je quittais le pays, j'ai noté quelque chose d'étrange. Tout ce qui se trouvait derrière moi, et qui était de grande taille, rapetissait ou disparaissait de ma vue. Le grand pin que j'avais remarqué à cause de sa cîme qui frissonnait, a été attiré sous terre. J'ai réalisé qu'une de ces masses avalant les corps se déplaçait rapidement vers moi. N'y tenant plus j'ai prié pour que la magie d'Orlanth m'investisse pour m'élever au-dessus du sol, espérant semer cette chose et rentrer chez moi avec l'aide des vents.

Avant que je n'atteigne une bonne altitude, j'ai regardé derrière moi. Je fus terrifié de remarquer que la Plaine de Cendres s'étendait très rapidement. C'était comme si elle aspirait tout ce qui se trouvait sur sa route. J'ai volé plus haut, et j'ai pu voir qu'elle s'étendait dans toutes les directions, bordant même le Plateau du Démon et les Montagnes des Telmori. Quand j'ai dépassé le sommet d'un arbre, je me suis dirigé vers l'est, le long de la rivière. J'avais pensé qu'il me serait aisé de la suivre, même de nuit, au travers du Val Putride. Mais la vallée, là où de grands troupeaux de peaux-grises se sont lamentés, avait disparu. Aucune rivière n'était visible à travers les épaisses frondaisons des arbres qui couvraient la zone des Monts Tobros aux Montagnes des Bois-de-Pierre. Et de ma hauteur, je pouvais voir ces choses rouges monstrueuses, ces araignées velues dans les arbres situés à ma gauche. Aucun doute, les Bois de l'Araignée s'étaient étendus pour couvrir le Val Putride. J'ai constamment eu peur que les aigles de cuir ne sortent du Bois d'Enfer pour m'attraper, mais Orlanth protégeait ma route, et j'ai fui sans me retourner. Puis j'ai eu peur de me poser entre les arbres, me rappelant des histoires sur ces araignées. J'ai aperçu une clairière et m'y suis dirigé, espérant que ce n'était pas un autre piège monstrueux. Elle faisait peut-être moins de 1 km de circonférence. J'ai vu trop tard qu'elle était couverte de peaux-grises, épaule contre épaule, nez contre hanche. Ils ont été pris de panique quand je leur suis lourdement tombé dessus. Leurs cris hystériques ont fait écho pendant des heures, alors qu'ils fuyaient dans les bois environnants. Aucun d'entre eux n'a essayé de m'attraper et je me suis retrouvé seul en quelques instants. Quand le soleil s'est levé, j'ai vu que j'étais à distance égale d'une pierre rouge et d'une pierre bleue. J'ai immédiatement reconnu les pierres frontalières que Canartha et moi avions trouvées. Mais elles n'étaient plus séparées que d'un demi-kilomètre, où auparavant il y avait près de 50 fois cette distance. J'ai réalisé que cette clairière était, d'une certaine façon, tout ce qui restait du Val Putride. J'ai également trouvé les restes de la Rivière des Eaux Usées. Son lit s'était incroyablement rétréci, ne mesurant plus qu'une douzaine de mètres de large. Sa surface était couverte d'une mousse noire et houleuse. Un petit résidu du poison noir dégoulinait en amont. J'ai pensé que, d'une manière ou d'une autre, la grande expansion de la Plaine de Cendres avait causé la réduction de cette terre, impliquant un gonflement de ses eaux et leur retour dans les cendres sans fond. Avec l'aube, j'ai calculé que la plupart des prédateurs devaient être rassasiés avec les peaux-grises. Je me suis donc engagé dans les bois en direction de l'aval de la rivière. Après un voyage difficile et quelques courses pour échapper à des araignées, je suis arrivé au Sanctuaire de Dorasta à la tombée de la nuit. Le lendemain, je me suis dirigé vers Densdam. J'ai noté que même ici, les eaux putrides du lac avaient été aspirées en arrière. L'intérieur du grand lit était presque complètement exposé, noir et couvert d'une croûte de mousse sèchée.

Me tenant sur la berge, j'en ai fait le tour. Cette fois-ci, les eaux claires du côté est étaient plus hautes que les eaux usées de l'ouest, comme si elles étaient également attirées par la Plaine des Cendres. Puis j'ai réalisé que le barrage avait fait bien plus que d'éclaircir les eaux de l'Erinflarth, mais avait aussi protégé la rivière entière et certainement l'Oslir plus éloignée. Je pouvais imaginer que la Plaine des Cendres pouvait s'enfoncer si loin qu'elle engloutirait toutes les eaux encore propres.

A ce moment, j'ai réalisé que tout changement que nous pourrions apporter à Dorastor ne serait que temporaire. L'ampleur des problèmes est telle que nous ne pouvons l'affronter avec nos méthodes traditionnelles, croyant en la sagesse d'Orlanth pour nous protéger et nous guider vers l'Inconnu.

Le Jour de la Chemise Blanche

En 1590, il s'est produit le fameux «Achat» ou «Mariage» de Talastar. C'est la date officielle de la conversion des tribus de Talastar à la Voie Lunar. Un officiel lunar a fait de grands gestes de conversion lors d'une longue déclaration. Puis, il a proclamé Que Talastar, Bilini et Anadiki étaient lunarisées. C'est ce qu'il a fait en faisant appel à leur instinct le plus primaire : l'avidité. Et, crédules comme ils le sont, les Talastari sont tombés dans le panneau et ils ont accepté. Ainsi se poursuit l'histoire lunar. Depuis 1590, Talastar fait habituellement partie des régions éloignées qui suivent la Voie Lunar.

La vérité est plus complexe, et moins flatteuse pour les Lunars que ce qu'ils veulent bien en dire. Les missionnaires lunars étaient présents depuis des années. Ils étaient surtout populaires parmi les pauvres et les dépossédés. De nombreux habitants de Lakrene suivaient leurs coutumes et leurs déesses, ainsi que d'autres personnes parmi les tribus.

Varnarn d'Elz Ast était un politicien ambitieux qui percevait un large montant des taxes de Talastar comme part de l'héritage de sa famille. Désireux de s'imposer par lui-même et d'établir sa crédibilité, il est venu à Voranel et a commencé à se mêler de l'administration. Bien qu'il ait forcé la cité à payer plus d'argent, il a éveillé l'hostilité des hommes des tribus qui ont diminué leur écot.

Varnarn d'Elz Ast (originaire de Gambarri) a tenté de se lier d'amitié avec les hommes des tribus par de somptueux cadeaux et des discours flatteurs. Kostorl le Bélier, Roi des Vosladings, a exploité sans pitié ce fou de façon à ce que sa famille porte de l'or, et que toute sa maisonnée soit vêtue de riches livrées.

Varnarn a toujours encouragé ses visiteurs à rejoindre la Voie Lunar, et il a déclaré qu'au jour fixé, il offrirait de plus grands cadeaux à tout ceux qui s'y joindraient. Les chefs sont rentrés chez eux et ils ont discuté de cette offre.

Quand est arrivé le Grand Jour, les représentants de toutes les tribus étaient présents, sauf celle des Skanthi. Les grandes masses de pauvres des cités ont été rassemblées, ainsi que des milliers d'hommes des clans. L'équipe officielle de Varnar était très occupée à distribuer des chemises blanches et propres à tout le monde, dont les nombreux chefs. Mais certains hommes ont refusé, disant qu'ils n'accepteraient pas de rejoindre le culte tant que leurs rois s'y refusaient. Ils rajoutèrent que leurs propres féaux attendraient également. Ils prêtèrent alors serment avec tous ceux qui disaient être les chefs et les rois ou reines. Il s'ensuivit un grand festin où des milliers de vaches, de cerfs et de cochons furent dévorés. Varnar est alors retourné chez lui avec ses trophées et ses promesses et il n'est jamais revenu voir ce qu'il avait laissé derrière lui.

En réalité, de nombreuses personnes ayant prêté serment n'étaient pas qualifiées pour parler au nom des clans. Certains d'entre eux avaient été envoyés pour défier ouvertement le seigneur lunar, mais il n'a jamais remarqué l'insulte. D'autres étaient là pour l'escroquer, et ils y sont parvenus. Certains ont même été jusqu'à créer de faux artefacts et cadeaux pour les donner à ce stupide homme des basses-terres. Cette journée est surnommée «Le jour de la chemise blanche» parmi les tribus, pour les cadeaux qu'ils ont reçus sans en retour. Seuls les peuples de Cités ont été assez fous pour obéir au chaos, et ils ont bientôt payé pour leur erreur.

Hrodar Nez-qui-Coule, Roi des Bilini, couronné en 1595 et a régné jusqu'en 1605

Parmi les tribus orlanthi, celles des Bilini sont les plus féroces. Les Bilini vivent à l'ombre de Dorastor depuis des siècles, et ils étaient célèbres pour avoir fait face aux choses qui rampaient hors du berceau du Chaos, épargnant ainsi de nombreux troubles aux basses-terres.

Les chefs de la tribu des Bilini n'ont jamais accepté de devenir les sujets de Lakrene, déclarant que cela offenserait leur dieu. A la place, ils se sont auto-proclamés Royaume de Bilini, et ils ont utilisé les anciens insignes de royauté de Lakrene pour couronner Hrodar Nez-qui-Coule. Le Roi Hrodar a juré sur l'Ancienne Voie, et a invoqué la grande magie d'Orlanth pour faire preuve de sa loyauté. Il a prêté serment sur Dent et Peau de tuer tous ceux qui pourraient secrètement adorer les dieux mauvais. De nombreuses personnes de ses tribus se sont entretuées les uns au nom de l'Apaisement Rouge des basses-terres et les autres au nom de l'indépendance des hautes-terres.

Le Roi Opand de Doranel était le chef des gens que haïssait Hrodar, les Accepteurs Rouges. Aidée par les soldats de l'Empire Lunar, il avait une immense armée hantée par une étrange magie. Ainsi fortifié et possédant la puissance des basses-terres, les forces d'Opand étaient écrasantes. Pour cette raison, le Roi Hrodar a habilement évité une bataille ouverte et s'est retiré devant lui. Quand des groupes de cette armée sont partis à la recherche de nourriture, ils n'ont trouvé qu'une terre brûlée. Quand ses éclaireurs partaient à la recherche d'une route, ils étaient embusqués, et c'est ainsi que Hrodar a protégé sa terre. Il a retenu sa puissance dans l'attente du moment propice.

En l'an 1595, le Roi Hrodar a déclenché son piège. Il a rassemblé sa propre armée, s'est déplacé rapidement et a ravagé Relain. Le Roi Opand a regroupé ses forces et il les a menées à la bataille. Les armées se sont rencontrées à la Bataille d'Endeel, et l'armée d'Opand a été mise en déroute, avec des milliers de morts et quelques centaines de prisonniers à rançonner. Alors, les Darani, amis inconstants et laquais des Lunars, ont remonté la rivière en amont et ils se sont emparés des autres cités. Endeel et de nombreux autres clans ont rejoint Hrodar.

L'année suivante, les ambassadeurs darani ont demandé à ce qu'Endeel leur soit restituée, comme cela avait été promis. Le chef d'Endeel a déclaré que son peuple ne le souhaitait pas, et il a cherché la protection du Roi Hrodar. Ceci a déclenché de nouveaux combats, mais les murs de la cité ont résisté, et les amis de Hrodar ont rendu l'hiver difficile pour leurs ennemis.

Quand Hrodar a appris que la majeure partie de l'armée ennemie s'était repliée, il a envisagé de grands projets. Quand ils sont tous partis, il s'est infiltré en Lakrene, pour préparer l'assaut et le siège des cités. Elles ont préféré se rendre. Il a pénétré en Dara-Ni, et là aussi, les cités se sont rendues et ont payé un lourd tribut. Hrodar a conquis tout le Dara-Ni, et ne voulant pas être présomptueux et trop ambitieux, il s'est arrêté.

Au cours de l'année 1605, des messagers impériaux sont venus à la cour de Hrodar. Ils venaient lui demander de rendre les cités capturées, de rendre tous les tributs, les cadeaux et les pots de vins qui lui avaient été payés. Ils lui ont aussi demandé de se retirer immédiatement de toutes les terres occupées, et d'abandonner tous les titres sur ces propriétés. Le sceau posé sur ces demandes était celui de l'Empereur Rouge.

Hrodar a juré qu'il résisterait au démoniaque empereur, ennemi d'Orlanth, de toutes ses forces, sa vie durant. Il a commencé de grandes magies avec ses amis, avec le projet d'en appeler aux pouvoirs d'Orlanth pour les aider. Mais l'Empereur a été trop rapide, et il s'est infiltré jusqu'au coeur du pays avec quelques amis pour capturer le Roi. Maintenant, sa majesté est retenue prisonnière dans une petite jarre en argile, et sa vie danse dans une boîte à miroirs.

Eric Norallsson, Roi des Bilini, couronné en 1605 et a régné jusqu'en 1611

L'Empereur Rouge a nommé un ancien exilé pour être Roi. C'était Eric Norallsson du clan Oakstead, qui avait passé quelques années à la cour de Sylila. Il a été couronné en l'année 1605, utilisant les nouveaux insignes de la royauté.

Le Roi Eric n'aimait pas les Uroxi et il leurs a ordonnés de partir, sinon ils seraient chassés à mort. Pour les impressionner, il leur a montré une meute de chiens de chasse rouges qui ont ramené les quatre pattes d'un lion sauvage pour prouver leurs capacités.

Alors, les adorateurs d'Urox sont partis, comme la majorité des Bilini. Ils sont allés vivre chez des cousins, dans d'autres tribus, de lointains amis, ou pour passer de longs moments dans leurs pâturages les plus éloignés.

Pendant le Temps Sacré, avant l'année 1607, le Roi a sacrifié le temps habituel à la déesse de la maladie. Un fantôme est apparu pour accepter son offrande. Il lui a alors demandé cent fois plus, sinon la déesse reviendrait en personne pour s'occuper de chaque habitant du pays.

En 1608, Wowandor et les monteurs de cerfs sont apparus à la tête d'une grande armée du chaos. Ils étaient excédés par les terres et les fermes brûlées qu'ils avaient trouvées en Bilini. Ils sont rapidement arrivés à Relain et à Endeel avant que les premiers murs ne puissent être construits. Au moment où Doranel était assiégée, les renforts broos sont arrivés, et se sont répandus dans les campagnes environnantes. Une armée de Sylila a attaqué, mais elle n'a pas trouvé d'ennemis.

Partout en Lakrene et en Talastar, les Conciliateurs n'ont pas cédé aux vieux démons, payés depuis des siècles, mais à de nouveaux. Cet événement est à l'origine des Sept Problèmes qui sortent du cadre de cette histoire et qui concerne l'Empire Lunar.

Dans les collines, et parmi leurs cousins, les Bilini n'étaient pas heureux et ils se sont rassemblés. Le roi Eric était là avec des amis et des magiciens étrangers. Ils ont discuté, puis ils se sont défiés. C'est un homme nommé Ketil Oeil Blanc, surnommé plus tard Kétil le Fléau d'Eric, qui était le champion des Bilini. Eric a été tué, et ses amis capturés contre rançon ou exécutés.

Puis la tribu est rentrée dans ses terres tombées en jachère et auxquelles la horde n'avait pas fait attention. Ils ont utilisé des méthodes secrètes et ont nettoyé le pays de leurs ennemis du chaos. Les hommes d'Urox sont venus à l'aide de Lakrene. Du fait qu'il ait tué un homme si important, Kétil n'a pas osé rester. Il est parti pour devenir un puissant Saint Homme.

Roi Hakon le Nageur, Roi des Bilini, couronné en 1611

Quand Eric a été tué, les chefs de clans ont rassemblé un conseil à Tient-Bon pour choisir celui qui les guiderait. Les clans étaient divisés par les dures paroles sur l'honneur des tribus et les offres des hommes des basses-terres rouges. A la fin, la voix claire et la réputation sans tâche d'Hakon le Nageur ont fait de lui le seul candidat acceptable pour le conseil.

Hakon le Nageur possède un caractère très fort, et s'est rapidement montré d'une grande volonté. Il a cherché la paix et la justice pour son peuple, longtemps porté par des dizaines d'années de guerres inutiles entre d'ambitieux clans et de terribles chefs. Son règne avait bien commencé. Il était respecté et honoré par son peuple pour ses actes courageux et pour son coeur tendre.

Sa femme, Gudmund la Dorée, était d'un caractère de fer. Même ceux qui en parlaient mal admettaient que son aptitude à dépasser les limites de son infirmité devaient servir d'exemple à chaque homme et à chaque femme. Gudmund, la plus jeune et la plus belle des filles de Carrath le Javelot, chef de clan et roi de Skanthi, avait été séduite par la beauté et la jeune renommée d'Hakon.

Elle l'a épousé en 1606, malgré le désaccord de sa famille. Fier chef de bataille, Gudmund s'était couvert de gloire lors de la défense désespérée des terres bilini contre les raids de Wowandor et des monteurs de cerfs, en l'an 1608. Mais elle fut atteinte par la maladie de langueur, qui a sapé sa vitalité et l'a rendue invalide. Par la suite, Gudmund fut encore plus précieuse à Hakon, qui lui cédait tout, mais pas assez souvent à son regret.

Le roi Hakon a conclu des accords avec les Lunars pour contrer les forces de Dorastor. En retour, il a reçu l'assurance que ses tribus pourraient conserver leurs terres traditionnelles et perpétuer les cultes orlanthi. Ces preuves, Hakon les a cherchées dans l'assurance que les Orlanthi ont longtemps prouvé leur courage contre les hordes du chaos. Hakon a autorisé son fils, Rénékot la Pierre, à former un nouveau clan et à en établir le siège à Hasard de Nouvelles Fortunes. C'était un fort situé dans la Terre du Péril, le long des berges de la Rivière Grenouille, à l'ombre du grand Mont Tonnerre.

Pour sceller cet accord, le roi Hakon a accordé de nombreux otages de sa propre famille et des plus importantes familles Bilini à la garde des Lakréniens. Beaucoup ont été irrités par cette concession et auraient préféré la guerre, mais ils ont été réduits au silence dans le conseil et forcés de le garder. Ce don incluait plusieurs terres qui étaient tenues par la famille Hahlgrim, ainsi incitée à la haine et à la violence. Ces griefs et ses accommodations avec les Lunars lui ont attiré l'inimitié des Hahlgrim et des autres têtes brûlées traditionalistes et fières. La politique, et plus tard une rébellion menée par les traditionalistes contre Hakon, ont obligé le roi à persécuter les Hahlgrim, provocants et perturbateurs, et leurs alliés.

Au conseil, Hahlgrim a accusé Orragentes Calax, le prêtre de Dee Zola et le médecin de Gudmund d'être des agents de l'Empereur Rouge. Il n'a pas pu apporter les preuves établissant un lien entre le jeune Calax et l'Empereur Rouge ou n'importe quel autre agent politique, mais la rumeur et la suspicion ont diminué la confiance du peuple en son Roi.

✵ TERRE LIBRE ! CULTE LIBRE ! ✵

L'Empereur Rouge déclare l'Amnistie !

La Terre du Péril est une région fertile de douces vallées et de hautes-terres boisées le long d'une grande rivière. La température de cette terre s'accorde bien aux conditions de vie des Orlanthi, avec beaucoup de pluie et des saisons douces. Cette terre a un avantage naturel sur la plupart des endroits connus, avec son sol fertile, ses beaux pâturages, ses grandes forêts, son gibier abondant et sa rivière à l'eau étincelante et emplie de gros poissons. Le Mont Tonnerre, sacré pour les Orlanthi, et d'autres grandes montagnes protègent les vallées contre le mauvais temps. Il peut y avoir de nombreuses journées ensoleillées, même pendant la Saison des Tempêtes.

Hakon le Nageur, le Noble et Généreux Roi de Bilini, principale tribu de la nation talastari, autorise son fils, Rénékot la Pierre, Seigneur des Vents, Héros au Grand Coeur et Fléau du Chaos, à fonder un Nouveau Clan dans cette terre bénie. De fiers guerriers, des hommes libres bien portants et de sérieux paysans forment son wyter, connu comme :

Clan Rénékoti, Tribu de Bilini, Nation de Talastar

Le seigneur Rénékot souhaite la bienvenue à tous ceux qui jureront fidélité au clan, au conseil et au chef. Les fermiers recevront de vastes terres à cultiver, un boeuf, une charrue et quelques moutons. Ceux qui rejoindront sa garde auront confort et soutien, de bons prix et ils pourront entamer une guerre sainte contre les rejetons du chaos jusqu'à ce qu'ils soient couverts de sang et de gloire.

L'Empereur Rouge garantit,
seulement dans la Terre du Péril, par l'engagement du trône,
que le culte d'Orlanth ne sera pas persécuté.

L'amnistie pour crimes peut être accordée à ceux voulant s'installer dans la Terre du Péril.

Les personnes intéressées doivent présenter les preuves de leur bonne foi à un temple d'Ernalda ou à n'importe quel bureau provincial du gouvernement lunar.
Toutes les informations seront confidentielles sur le serment, la vérité et la mort.

✵

Extraits du Journal de Dorastor de Farnhan

En 1599, l'explorateur et journaliste Farnhan a voyagé vers le sud de Talastar en Ralios avec une expédition commerciale lunar. Gagnant la faveur de Ralzakark par de grands cadeaux, il lui a été permis de rentrer, non pas par la route commerciale, mais par une route plus à l'est le long du plateau de Nangtali et de la Terre du Péril. Pour ce périple, il était accompagné de guides broos et de gardes accordés par l'autorité de Bave, un lieutenant de Ralzakark, Roi des Broos. Il a donc été suffisamment chanceux pour voir des endroits de Dorastor rarement visités par des hommes civilisés.

[Sur l'entrée en Dorastor]

Nous avons voyagé au sud à travers Kentyll jusqu'au Fort du Vieux Loup, suivant une ancienne route très sombre. De nombreuses bêtes sauvages ont été gardées à distance par le feu ou tuées par les armes et la magie. Le Fort du Vieux Loup, un tranquille relais commercial, est situé sur le bord sud des terres connues. Derrière se trouve Dorastor. Nous avons traversé les lignes des anciennes pierres, marquées chacune par des runes presque effacées. Les Arkati ont placé ces pierres, il y a de cela des siècles, pour marquer les frontières de Dorastor. Leurs pouvoirs sont toujours actifs, bien que les secrets de cette magie soient perdus.

[Sur les Elfes du Buisson Empoisonné]

Nous n'en avions vu aucun jusqu'à ce que l'une d'entre eux apparaisse à notre campement. Elle ne semblait pas effrayée, mais n'a pas voulu parler avec nous. En fin de compte, nous avons compris qu'elle désirait un anneau d'argent fin que portait Edman. Nous le lui avons donné comme un geste d'amitié et elle a immédiatement disparu. Dans la matinée, Bannil, un homme très doué pour le pistage, n'a pu trouver aucune trace de son passage.

[Sur Ralzakark]

Ralzakark est de la même forme que n'importe quel autre homme, mais avec la tête d'un cheval blanc, une corne étrange et unique jaillissant de la base de son nez chevalin. En parole et en manière, il apparaît être un gentilhomme éduqué, mais il est facile de voir son pouvoir magique. Ses monstrueux lieutenants ne le craignent pas, mais d'autres idiots inférieurs tremblent en sa présence. Il rongeait un cuisseau cru alors qu'il me parlait. Il m'a ordonné de dégainer mon épée et de la placer sur mon cou, et je n'ai jamais essayé de résister. Quand on lui demande pourquoi un quêteur héroïque si célèbre n'a pas encore rejoint les rangs des dieux, il répond, «Pourquoi devrais-je convoiter les entraves du Compromis ? Il vaut mieux guider la charrue de l'homme libre en Dorastor plutôt que le chiffon d'un esclave à la Cour du Paradis.» Il a montré un grand intérêt pour les affaires de l'Empire et m'a beaucoup questionné. Il semblait très content de mon cadeau, les Manuscrits de Jarrod, et il m'a donné un sauf-conduit à travers le pays pour la durée de la saison de la caravane. Il a refusé quand je lui ai demandé si je pouvais quitter la route de la caravane, mais il m'a dit que je pourrais de nouveau le solliciter quand je reviendrai à la prochaine saison.

[Sur le Plateau du Démon]

Notre guide disait que des monstres se rassemblaient ici au printemps pour obéir à la volonté de Ralzakark et pour lui payer son tribut. Je n'ai pas vu cela, ce n'était pas la bonne saison, mais nos gardes racontaient que des milliers de broos pouvaient apparaître et que les défis et les similis-guerres pouvaient durer des jours.

[Sur la Dernière Tour d'Arkat]

L'Empire Lunar a une garnison dans cette forteresse imprenable. Elle est construite sur une colline artificielle de plus de 500 mètres de large et d'une hauteur de 100 mètres. Un chemin étroit se déroule autour de cette montagne artificielle jusqu'à la forteresse à son sommet. Là, un muret de terre très érodé encadre un espace rectiligne de 30 m x 40 m. Les portes passées, on arrive dans une cour contenant une ancienne tour de pierre et un hôtel d'Etyries récemment construit. Les marchands et les voyageurs peuvent se reposer dans la cour ou à l'hôtel, mais les créatures du chaos ne sont pas les bienvenues. Personne hormis les gardes ne peut pénétrer dans la tour centrale.

Parmi les voyageurs, j'ai rencontré un vénérable chevalier de Loskalm, un officier lunar en disgrâce et serviteur de Yanafal Tarnills, ainsi qu'un énorme troll sombre. Ils disaient que les vestiges physiques de Gbaji étaient enterrés sous la colline et seront gardés par des esprits et une puissante magie jusqu'à la fin du monde.

[Sur la Passe de Kartolin, Ralios]

J'ai passé la saison au fort de la Passe de Kartolin. Ici, la Grande Librairie contient de nombreux documents qui concernent Dorastor.

[Sur le Périple de Retour de Ralios]

A notre retour à Fort Courroux, nous n'avons pas pu avoir d'audience avec Ralzakark. Mais un de ses lieutenants, qui se fait appeler Bave, a répondu à notre requête pour une permission de passer par l'est, plutôt que de suivre la même route que la caravane. Il nous a confié à la garde d'une escouade de broos, sans doute pour nous protéger, mais probablement pour voir si nous ne ferions pas de bêtises. Les broos ont semblé être impressionnés et intimidés par la faveur que nous ont accordé Bave et Ralzakark, et sont extrêmement amicaux. Certains parlent le Nouveau Pélorien avec un accent. Ils nous ont joyeusement raconté des histoires de terrifiantes créatures à nous faire dresser les cheveux sur la tête, décrivant leurs redoutables aspects et leurs odieuses habitudes avec force détails. Nous ne savions pas comment lire les traits de leurs visages, et nous pensions qu'ils prenaient un grand plaisir à nos dépends. Puis certains nous ont montré de bizarres trophées comme preuve. Nos guides nous ont dit que lorsque les broos choisissent de ne pas mentir, c'est un signe d'extrême déférence. Les monstres ont montré un grand intérêt pour notre culte des Sept Mères, et ils ont abondamment partagé les détails de leurs propres cultes dépravés.

[De Fort Courroux, Farnhan et ses guides broos ont longé la Plaine des Cendres par le nord, passant à travers le Sol Fantôme et longeant les collines qui bordent les falaises du haut Plateau de Nangtali].

[Sur les Telmori, le Peuple Loup]

De jour, ceux-ci prennent la forme de l'homme, mais le Jour Sauvage de la pleine lune rouge, ils deviennent de sauvages loups-garous. D'immenses chutes d'eau descendent du Plateau de Nangtali, le long des 200 mètres de falaises lisses. Nos guides nous ont dit qu'aucune créature qui avait marché sur le plateau n'était revenue pour en parler. Aucune autre région, sauf les Bois de l'Araignée et la Tour de Plomb n'a autant inspiré nos guides à raconter de terrifiantes histoires d'horreur et de chaos.

[Sur la Plaine des Cendres]

Nous avons persuadé nos guides de faire un détour pour visiter la Plaine des Cendres. On ne trouve pas d'endroit plus désolé sur tout Genertela. Les sorts révèlent que la région entière irradie un intense activité magique. Près de la Plaine, un guide broo a trouvé un objet bizarre et il nous l'a amené pour examen. Nous savons qu'il est magique, mais sa provenance et sa fonction nous sont inconnues. Il paraît être une matraque métallique marquée comme un mur de briques après des années d'exposition aux intempéries. Il brillait d'une faible lueur en notre présence, bien que cela n'ait pas été évident avant la tombée de la nuit. Le broo semblait inquiet du fait que nous aurions pu conserver l'appareil, mais nous avons rendu un objet aussi dangereux à la brute difforme.

[Sur les Broos Primitifs]

Nos gardes broos prenaient beaucoup de peine à se distinguer des broos primitifs qui infestent Dorastor. Ils disent que ces monstres ignorants et passionnés parcourent le pays, festoyant de chair vivante pour stimuler leurs grands phallus afin qu'ils puissent les rentrer

dans les hôtes. Rien n'arrête leur appétit sexuel,que ce soit la faune locale, les peaux-grises ou leurs semblables. Même nos guides jurent qu'ils peuvent se servir d'arbres et de rochers pour se satisfaire. De cette façon, ils remplissent l'horrible paysage de Sol Pourri de choses en terre, en pierre et en bois. Ils s'entre-dévorant souvent dans une folie de faim et de luxure. Les broos primitifs sont féroces et rusés, mais ils apprennent rarement la magie, car personne ne la leur enseignera. Ceux que nous avons vus étaient petits, faible, et souvent grotesquement gauches. Nos broos civilisés nous ont dit qu'ils sont capturés et recrutés dans les maisonnées de Ralzakark. Une de ces brutes nous accompagnait en tant qu'éclaireur et connaissait très bien cette région.

[Sur le Recrutement des Broos au Service de Ralzakark]

Les lieutenants de Ralzakark patrouillent la campagne, et à chaque fois qu'ils soufflent dans leur kallerhorns, ils signalent qu'une compétition pour tous les candidats désireux de rejoindre leurs bandes se déroulera le lendemain. Les épreuves incluent tuer des choses, faire preuve d'obéissance, prouver ses capacités, démontrer son potentiel magique et résoudre quelques problèmes de simple logique. Ils sonnent parfois le début de ces épreuves quand ils se trouvent dans les tribus broos, même si cela rend furieux les chefs qui perdent leurs meilleurs broos pour Ralzakark. Mais l'attirance pour être au service de Ralzakark est si grande que les broos risquent souvent le courroux de leurs propres maîtres pour entrer dans la compétition. Nos guides nous ont fait comprendre que n'importe quelle bête qui échoue aux tests ne partant pas avec les lieutenants est considérée comme ayant trahi son groupe et son chef. C'est un moment particulièrement chaud.

[Sur le Sol Fantôme]

Notre éclaireur broo nous a fait passer près des falaises pour éviter Dokat et le Sol Fantôme à proximité. Apparemment, cette terre est hantée par des esprits particuliers. Le chaman broo qui nous accompagnait ne pouvait pas nous protéger, insistant sur le fait que ce n'était pas cette sorte de «fantômes», mais de «sales fantômes». D'habiles prédateurs se cachent souvent près de ces sols hantés pour chasser ceux qui sont assaillis par les esprits.

[Sur le Cerf du Chaos]

Ces remarquables créatures sont comme les cerfs, avec une fourrure grise et rase. La tête est absente, laissant une blessure ouverte et rouge, là où le cou devrait se trouver. Les organes sensoriels de la créature sont répartis n'importe comment dans un sac putride qui pend de ce trou. Une bave acide sort de ce sac et tombe sur la végétation, la réduisant en quelques minutes en une masse gluante et fétide. Une langue sort alors de ce sac et suce ce repas. Les broos ont tué plusieurs cerfs du chaos et les ont préparés pour notre repas du soir. J'étais hésitant quant à apparaître délicat, j'ai donc goûté cette chair, qui à ma grande surprise était assez savoureuse, bien que dure et laissant un arrière-goût infect. Nos gracieux hôtes nous ont mis en garde de ne pas essayer de cuire de la chair de cerf du chaos, qu'ils ont dit être empoisonnée si elle n'était pas correctement préparée.

[Sur Sol Pourri]

Nous avons installé notre camp sur des collines de rochers sous les falaises. De là où nous nous trouvions, nous pouvions voir les brumes s'élever des marais à la tombée de la nuit.Dès la première garde, nous avons été alertés par l'approche bruyante d'une énorme créature dans les buissons situés en dessous de nous. Puis tous les bruits se sont arrêtés, à environ 20 mètres. Alors une voix, la plus incroyable, la plus exquise voix de castrat imaginable, s'est mise à chanter. Je n'ai pas compris les mots, mais l'air était celui de «Si Toutes les Etoiles étaient des Larmes», un air navérien.

J'étais sans voix, cloué sur place. Après avoir répété l'air une douzaine de fois, la voix s'est arrêtée à mi-phrase, et la créature s'est bruyamment enfoncée dans les profondeurs de Sol Pourri. Je n'ai jamais ressenti si fortement l'incongruité particulière des splendeurs cachées de Dorastor.

[Sur les Bois de l'Araignée]

Les magnifiques arbres de cette région mesurent souvent plus de 100 mètres de haut. Ce sont, semble-t-il, des conifères. Mais nos guides ne nous ont pas laissé nous en approcher, par peur des araignées géantes, qu'ils disent vivre ici. Les broos essayaient de maintenir une attitude indifférente, mais ils étaient en alerte et anxieux alors que nous longions la zone boisée. Notre route nous a emmenés dans d'énormes ronces et de profonds marécages, alors que le sol de la forêt proche était plat et facile d'accès. Il devait donc y avoir une bonne raison pour l'éviter.

[Sur la Tour de Plomb]

J'étais déçu de ne pas pouvoir jeter un coup d'oeil à la Tour de Plomb, mais la forêt la cache complètement. J'ai sérieusement discuté avec nos gardes, les priant d'aller visiter ce site, mais les broos nous ont dit qu'un groupe de sorciers au service de Ralzakark avait fait de cet endroit leur sanctuaire. Quand je les ai questionnés plus tard à ce sujet, j'ai eu la distincte impression que quelqu'un leur avait ordonné de nous raconter cette histoire. Les broos répétèrent cette histoire en dépit du fai, qu'ils étaient incapables de fournir la moindre preuve, expérience, ou anecdote pour la renforcer. Je me suis souvent demandé quel entraînement avaient nos guides pour nous impressionner avec les dangers de Dorastor.

[Sur le Sanctuaire de Dorasta]

Nos guides nous ont laissés sans plus de cérémonies poursuivre notre route jusqu'au Sanctuaire de Dorasta, un petit village agricole comme ceux que l'on peut voir dans les basses-terres de l'Empire. Il semble presque impossible qu'un site si exposé, sans défense naturelle ou artificielle, ait pu tenir pendant tant de siècles en dépit des vagues du chaos de Dorastor. Les habitants disent que leur déesse Dorasta les protège de tout danger. On dit que la terre fertile d'ici provient des riches cendres qui couvraient la Terre. Après les rigueurs des nuits à la belle étoile, les simples dîners et couchages des paysans nous sont apparus être d'un luxe exquis.

RuneQuest

Dorastor

Avertissement du Chirurgien Impérial : les visiteurs de Dorastor ont de fortes chances de devenir des sources d'amusement ou de nourriture pour les créatures qui y habitent.

Dorastor : la Terre du Mal. Cette terre maudite a vu l'essor de l'Empire Brillant de Nysalor et sa libération par Arkat le Destructeur. Dans sa fureur, Arkat la dévasta et jura que plus un souffle de vie ne devait jamais l'animer. C'est alors que le Chaos suinta des restes de l'empire pour infecter tout le pays.

Au second Age, Razalkark le Roi Broos sans âge et dieu incarné, réunit sous sa tutelle ces terres putrides. Aujourd'hui toutes les créatures et les plantes qui y naissent portent les déformations et la corruption du Chaos, créant ainsi des créatures que l'on ne peut voir nulle part ailleurs. Quels sont les projets du Roi des Broos et que cache son alliance avec l'Empire Lunar ? Parviendrez-vous à coloniser ces terres inhospitalières pour y apporter la vérité et le souffle d'Orlanth ? A moins que vous ne finissiez, affublés d'hideuses mutations, sous la hache des quelque croisé de Taureau Tempête.

Dorastor est un supplément de 140 pages, comprenant une carte en couleur. Vous y trouverez la description complète des différentes cultures et territoires frontaliers de cette région. Des informations sur les sites importants et leurs principaux habitants vous seront apportées. Une campagne vous permettra de faire découvrir à vos joueurs les horreurs tapies à l'ombre des arbres de Dorastor. Face à ces périls, ils devront aider le clan orlanthi de Rénékot à s'implanter aux frontières du Mal.

Vous devez posséder un exemplaire des règles de RuneQuest pour pouvoir exploiter pleinement ce supplément.

ISBN 2-906897-69-8

Prix : 210 F.