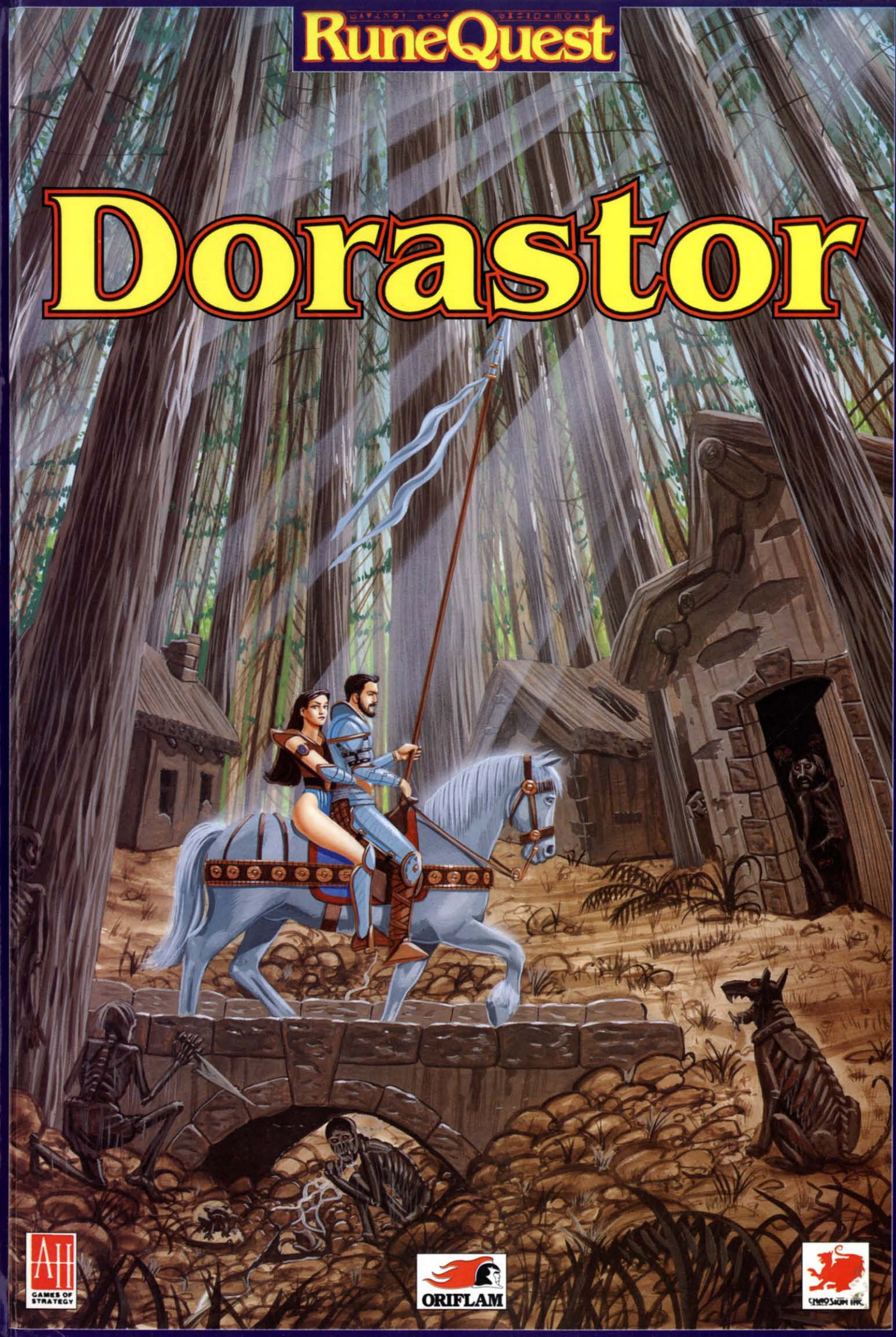


შპს "ორიფლამი" • 2010 წ. • 100 ათ. ლ
RuneQuest

Dorastor



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



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.

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 cœur 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 aventuriers.

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 cœur 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, exami-

nez «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.

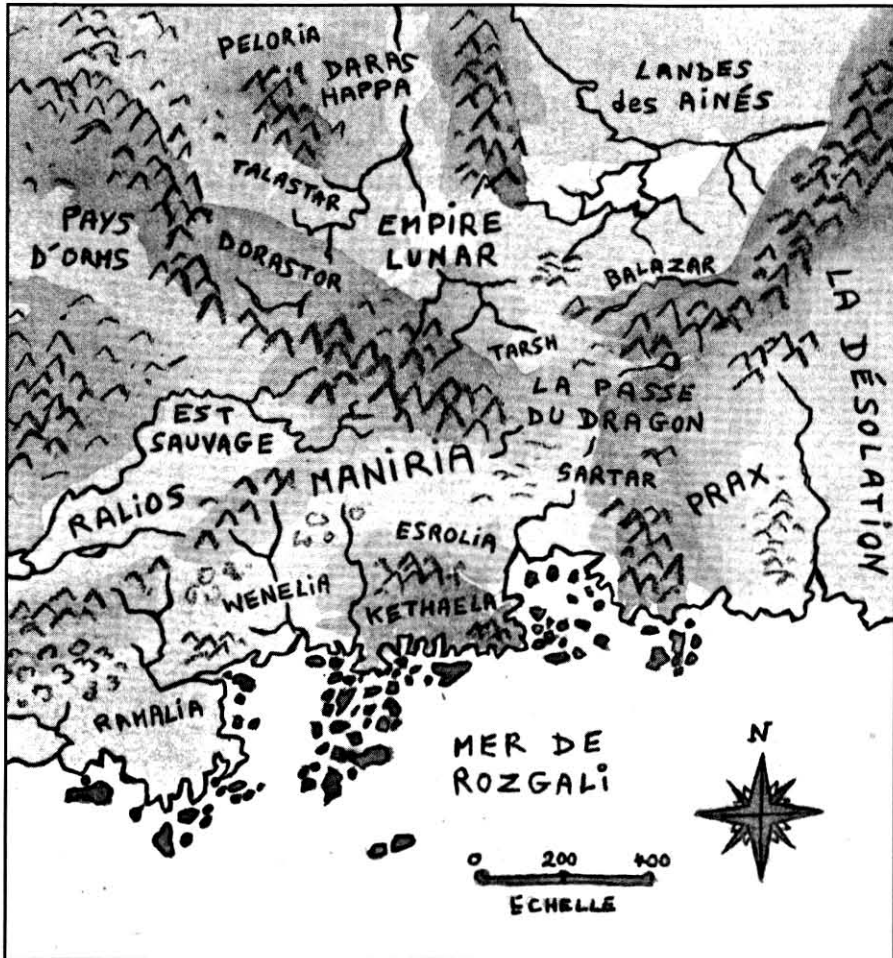
La chasse au trésor est une autre idée de campagne simple. De nombreux trésors magiques de la race éteinte des Feldichi et de l'Empire Doré, dont certains morceaux de l'Epée Incassable et de la Couronne de Compréhension, sont cachés en Dorastor.

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.

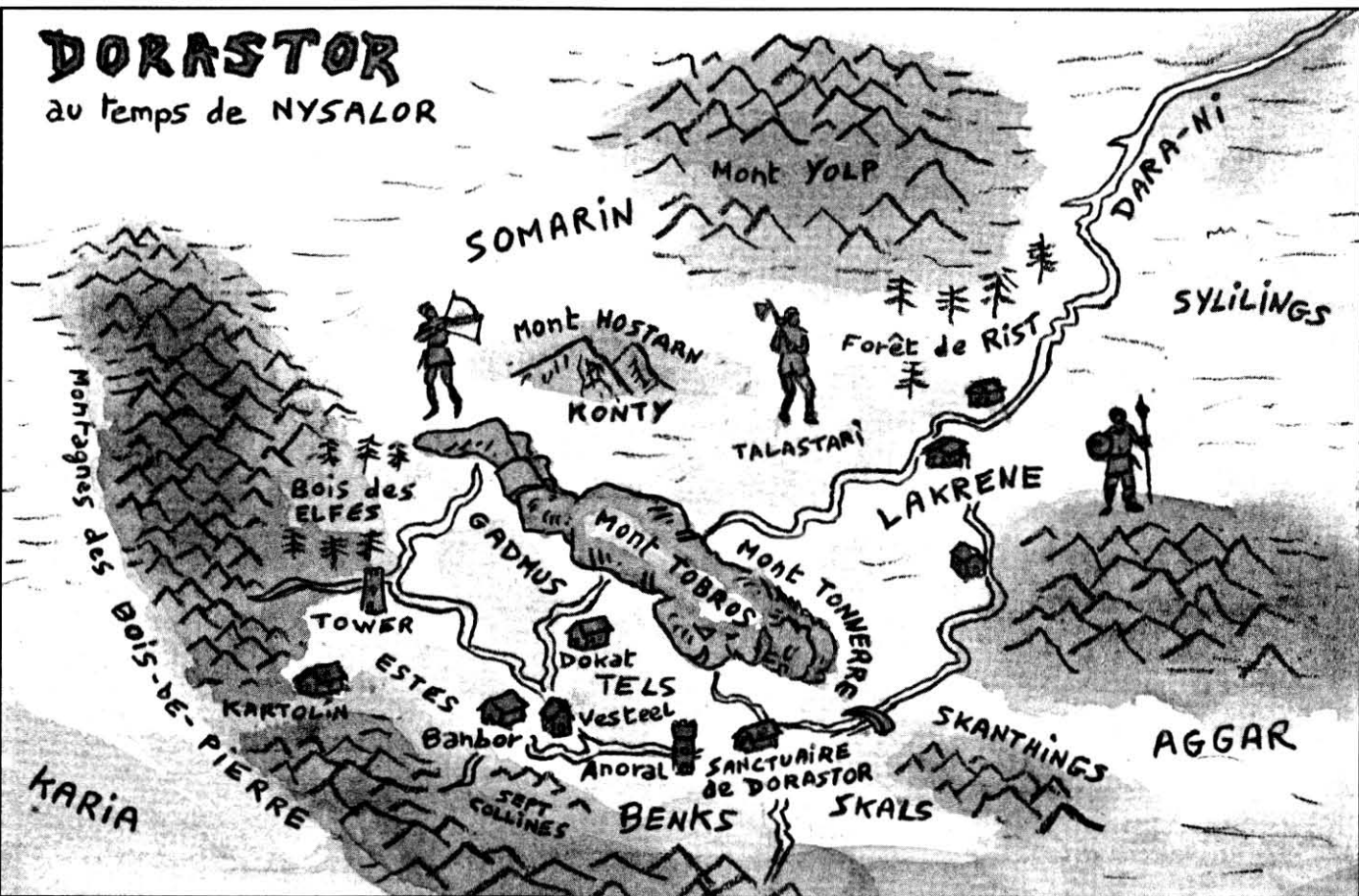


Centre de Genertela

(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 connaît 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.



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.

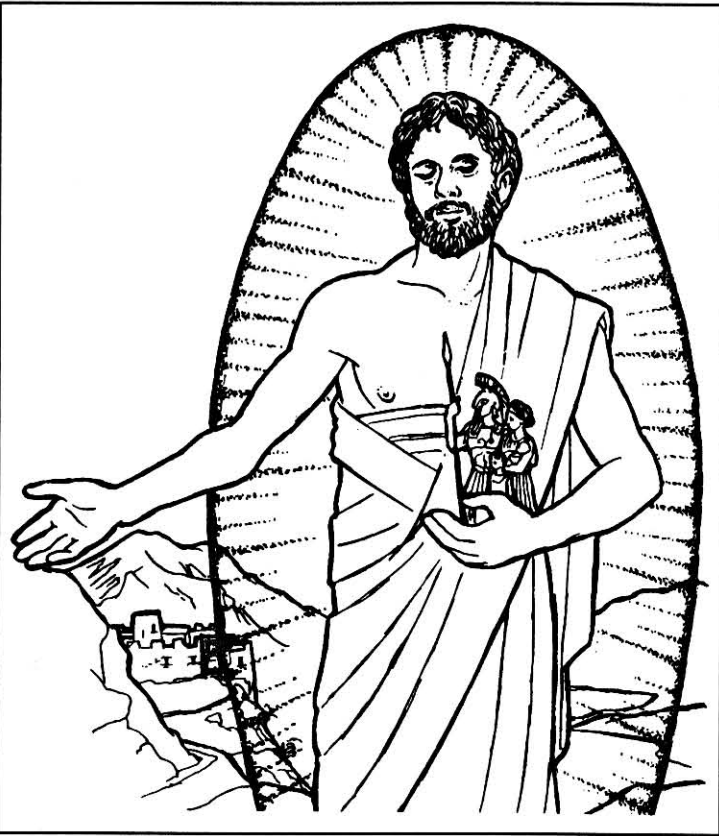
Rapidement, il construisit une grande flotte pour débarquer en Slontos, aidé par les mécontents qui vivaient non loin des terres sombres. Il marcha sur la Passe du Dragon.

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'Épée Imbrisable d'Humakt.

Les succès d'Arkat dans son avance vers le cœur 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



griefs passés. Néanmoins, 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 ténements 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. Ces fous détruisirent Urnandle et dévotèrent 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, le 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. Après 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 corrompait 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	
<i>Temps solaire</i>	<i>Wanes lunar</i>
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

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.

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 extravagantes 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.

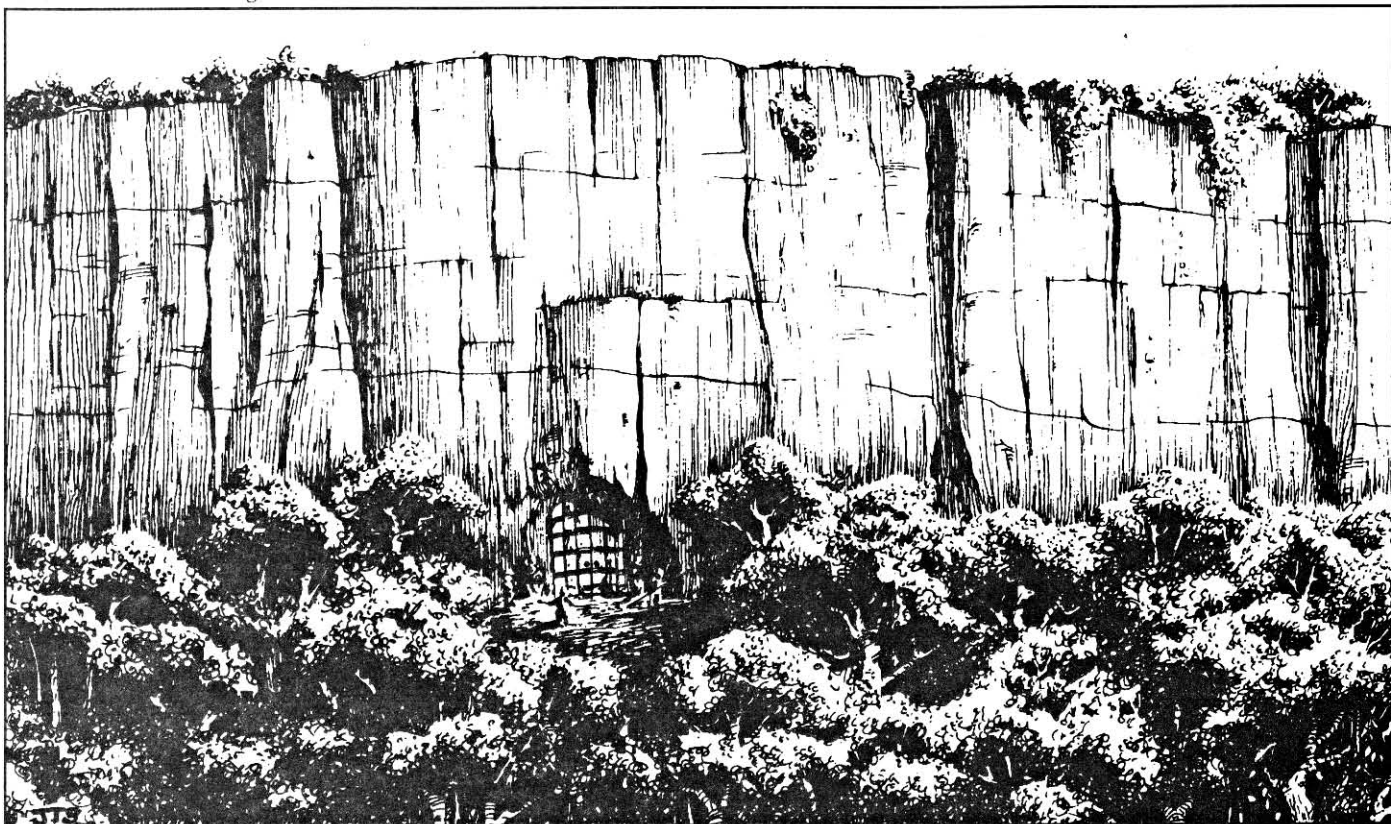
- **Les Deux-Têtes** : d'après les dires, il s'agirait d'une seule famille dont les membres seraient semblables et coopèreraient. Les deux-têtes sont toujours des variantes de cerf, même si quelquefois membres et corps sont différents. De nombreux broos inférieurs les suivent pour partager leurs pillages.

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.

Le Fort de la Pierre-de-Sang



• Vostasador le Réplicateur : il est impossible de tuer cette terrible créature. Elle ne peut être neutralisée temporairement 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 ème 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).

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 événements 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 séquoias, 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 au-

tour 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 liées 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 séquoias et de pins de Dorastor. Le domaine d'une famille ou d'un clan est lié aux arbres-niches et aux arbres-esprits. Ce

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

De plus, les séquoias 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.

Séquoias et Pins Argentés

Les arbres des Bois de l'Araignée sont uniques sur tout Glorantha. Les séquoias sont de très hauts arbres à feuillage persistant pouvant atteindre 40 à 120m à maturité. (Ces arbres ressemblent aux séquoias 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 séquoias 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 séquoias 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 séquoias (40-80m à maturité), mais leur tronc peut mesurer jusqu'à 30 m de diamètre, (ces arbres sont semblables aux plus immenses séquoias 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 appelées ou pour parachever leur éducation.

Les séquoias 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

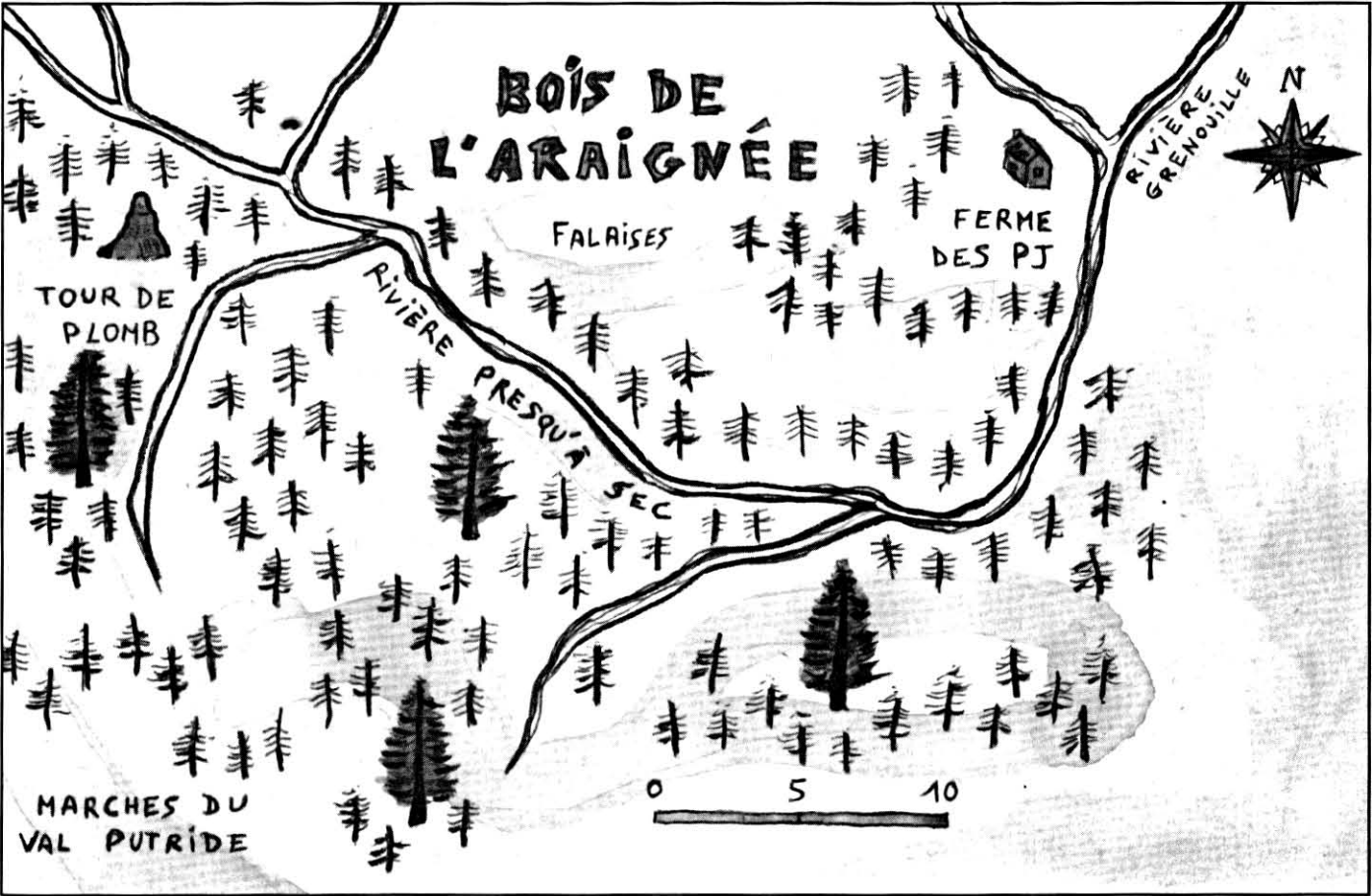
bois a une grande valeur potentielle en tant qu'exportation exotique des colonies de la Terre du Péril. Néanmoins, l'abattage des arbres exterminerait ou diminuerait inévitablement la population du Peuple Araignée, qui s'y opposerait féroceement.

Territoire

Le Peuple Araignée ne reconnaît pas d'abs-traites 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 reconnaît 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.



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 Teimori 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

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

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 féroce-ment 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 femelles sont acceptées dans la meute et les jeunes hommes sont chassés dans la nature. Parfois les femelles 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 femelles 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



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 por-

tent 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 re-

lations à long terme. Quand les Telnorins s'adressent à leurs animaux comme «frère», «soeur» ou même «femme», ils parlent probablement littéralement.

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 Teltori vivent et chassent avec leurs compagnons loups. (Voir «Le culte de Teltor», «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 chapitre «rencontres», pp. 65-68.

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 âmes (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 entraîner 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.

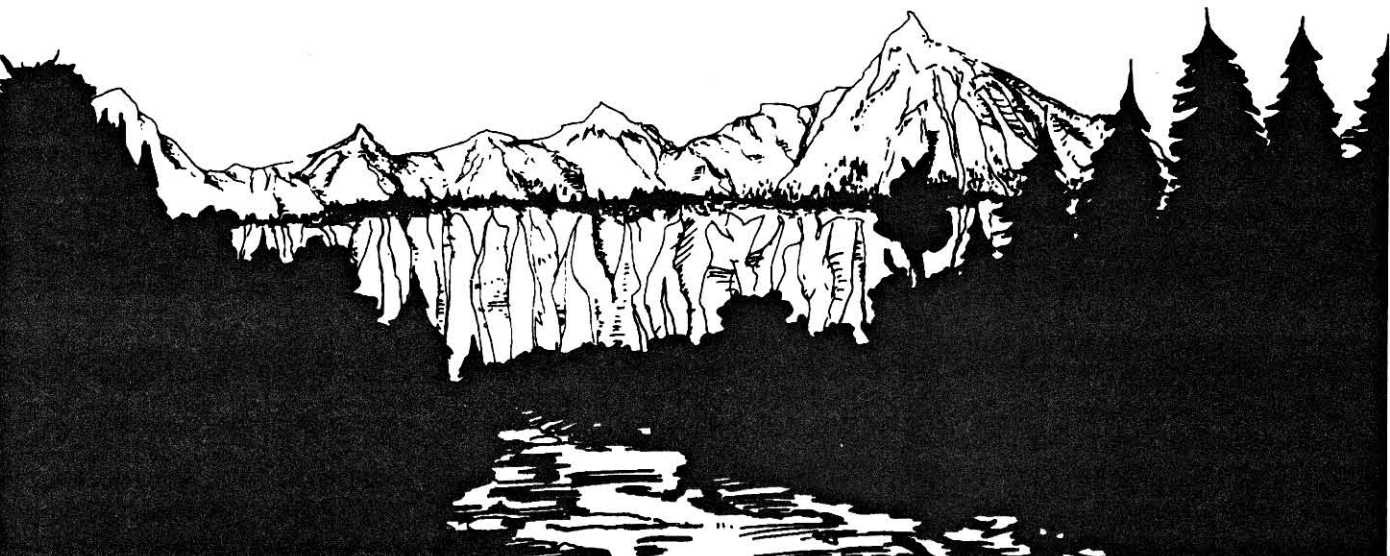
De bonnes relations avec les Telmori donnent automatiquement les avantages suivants aux colons de la Terre du Péril : repérage et prévention contre les invasions du Chaos, et détails de leurs particularités (première vague composée de jeunes broos, suivis d'horreurs intelligentes, puis de charognards 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'habi-

leté, 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 Âge 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

À 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. À 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.



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 apercevoir 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, Dardard, Vigueur 5. (Divine 78%) Divination 6, Extension 2, Lien Mental 4, Sanctification, Réflexion 8, Surveiller une Route 2, Vision de l'Âme 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

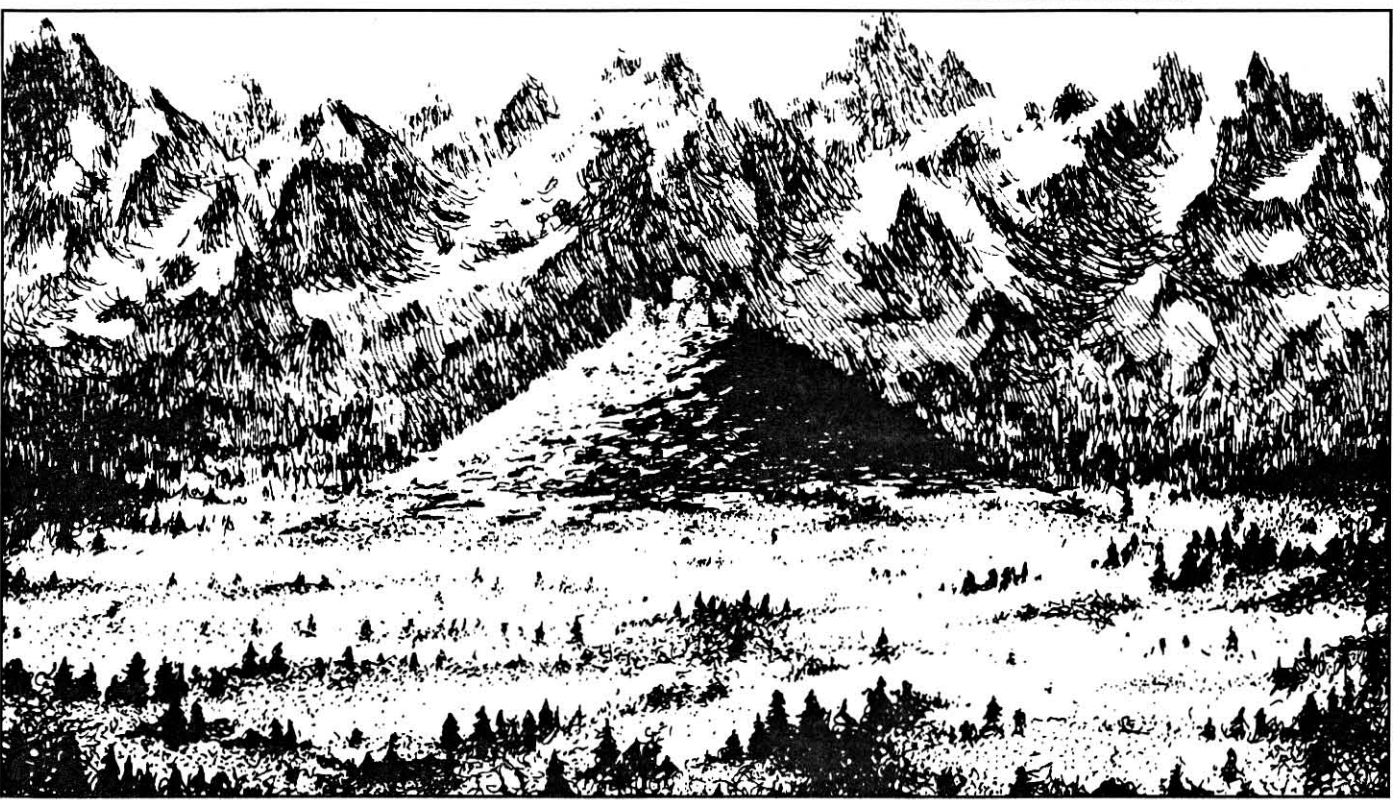
Sillabus, le prêtre Etyries et le chef de la mission commerciale de la dernière Tour d'arkat se trouve généralement dans la salle d'audience centrale, ou dans sa chambre de compte.

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 vété-

ran, toujours intéressé par les nouvelles et les rumeurs, et très doué pour ne révéler que ce qu'il décide de dire. Sillabus est gêné 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



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
Épée bâtarde MD	6	106	1d10+1+1d6	68	12
Épée 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 Cœur 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	
<i>Armes</i>	<i>RA</i>	<i>A%</i>	<i>Dégâts</i>
Ruade	6	68	1d6+3d6
Morsure	6	44	1d10
Cabrage	6	54	2d6+3d6
Piéfiner	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
Épée 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 Soins.

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'Âme.

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

Trésor : anneau avec Esprit de Soins (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	-
Coloquours	-	59-60	-	-	54	53	-
Krarshikid (MAEC)	55-60	-	34-41	-	-	54-55	-
Krajilki	-	-	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	-
Vomieuve	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 frondières 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 ; Mantres 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.

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 rela-

tion 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 parler 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 débute 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 dotée de pointes. Pas d'attaque de tête (petite tête sans corne).

Les Broos Visqueux

C'est un groupe de broos doté 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 interaction 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



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 grasseuse.

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'agit en tous sens, crachant son intestin tous les deux ou trois rounds, et alors que ses ennemis prennent du temps pour s'en dépêtrer, 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.



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'hypnotiser 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 hypnotisent leurs victimes.

Armes	RA	A%	Dégâts
Regard	1	-	Harmoniser

Serpent Visqueux

Ces serpents exhalent une salive malodoreuse. 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 moutette. La cible touchée sera incapable de suivre les traces avec son odorant 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	Engance 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 (Carodémon)	14
Ignition	11	Fletrissement (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 connaît. 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'emporte, 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, mais 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'enlourberait dans le piège naturel avant de lancer leur attaque. Certains êtres du Chaos sont même 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

Id100	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 abîmée.

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
Épée 2 M	4 47 2d8+1d6 52 9
Morsure	6 76 2d6+venin - -
Hurllement	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 - -
Hurllement	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 - -
Hurllement	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 - -
Hurllement	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	-	-
Hurllement	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	-	-
Hurllement	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	-	-
Hurllement	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'apprendre 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'Engence 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'ordre 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 changements dus à des stimuli 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 descen-

dent, 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 démenche 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 agressives 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 Razakark ont essayé d'entraîner et d'armer les peaux-grises comme pétaielle sacrificiable 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.

□ × ○ ∴ ||| ℞ ∞ △ † ∅ ρ ‡ ◊ ⋈

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 Kakhrehk, 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 Kakhrehk, 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 Kakhrehk, 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 Kakhrehk, 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 Kakhrehk, 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 prévient 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

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

□ × ○ ∴ ∥ ∩ ∞ △ ★ ∅ ∂ ∫ ∪ ∩ ∇

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 lance 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
Rapier D	7	75	3d6+1d6	73	8
Rapier 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 rapier) 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
Rapier	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

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.

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 agressifs, 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 d'Armure : 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 empallement 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
Corps	01-20
	PV 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 démembreront 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
Patte droite 4	01	01
Patte droite 3	02	02
Patte gauche 4	03	03
Patte gauche 3	04	04
Abdomen	05-08	05-10

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 reconnaissent 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.

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, atlatl	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, atlatl	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, atlatl	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 Aiguësées 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, atlatl	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.

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 soupçonne également de trouver refuge dans les ruines mostali abandonnées sous la chaîne 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
Épée 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.



Vomievres

Comme tout ce qui existe en Dorastor, les vomievres sont affectés par d'extraordinaires corruptions et mutations dûes au Chaos. La politique de Ralzakark est de détruire tout vomievre 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 vomievres les plus astucieux et les plus redoutables sont susceptibles d'être rencontrés par les voyageurs.

Le Vomievre-Scorpion

Ce vomievre 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 vomievre attaque simultanément avec ses 8 aiguillons. Chaque aiguillon doit attaquer une cible différente.

Le Vomievre Intelligent

Ce vomievre 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
 CON 18
 TAI 28
 INT 11
 POU 16
 DEX 11

Déplacement : 3
 Pts de Vie : 23
 Pts de Fatigue : 48-30=18
 Pts de Magie : 16

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.

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Spectres

Nombre de ces esprits sont les fantômes des trolls, broos et humains tués pendant les Guerres de Gbaji.

Spectre 1
 CON 53
 INT 12
 PM : 19
 Attaque la FOR

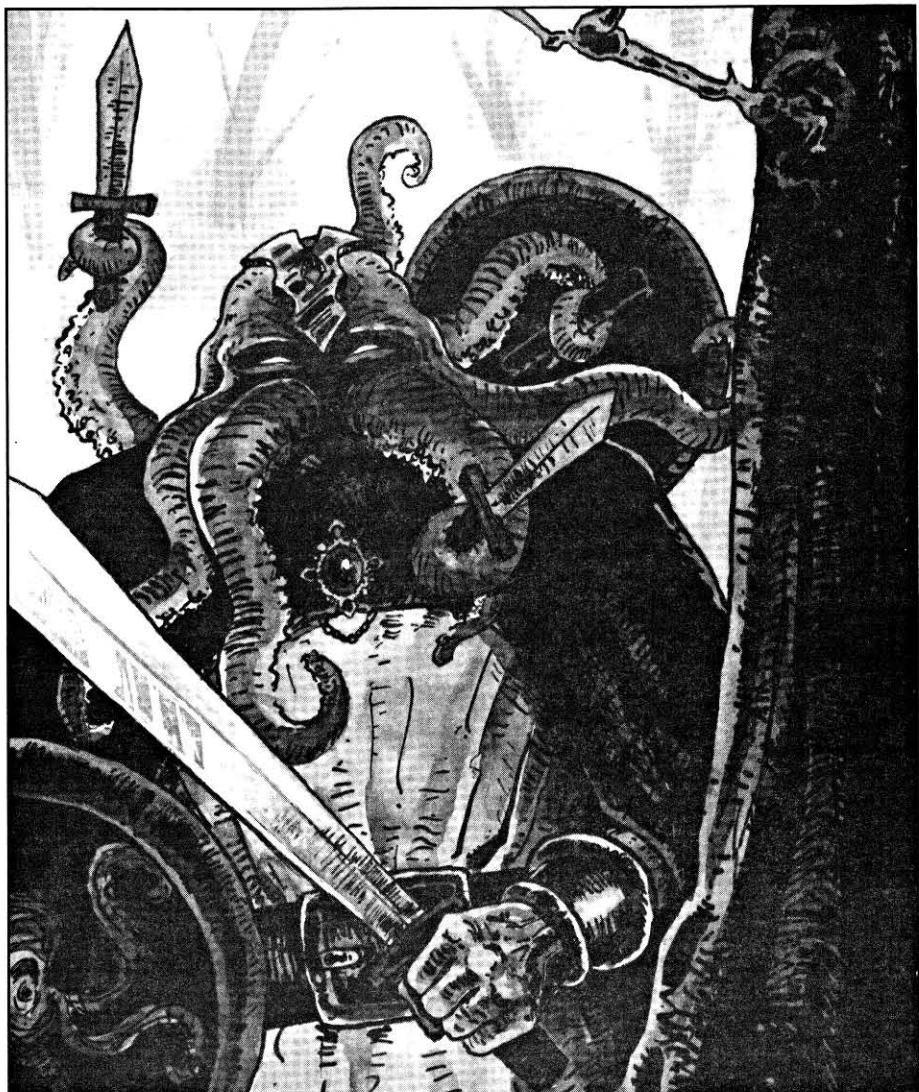
Spectre 2
 CON 47
 INT 12
 PM : 17
 Attaque la CON

Spectre 3
 CON 41
 INT 14
 PM : 18
 Attaque l'INT

Spectre 4
 CON 35
 INT 10
 PM : 16
 Attaque la FOR

Spectre 5
 CON 29
 INT 14
 PM : 15
 Attaque la CON

Spectre 6
 CON 23
 INT 13
 PM : 22
 Attaque l'INT



2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

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
 CON 23
 TAI 16
 INT 7
 DEX 8
 APP 2

Déplacement : 2
 Pts de Vie : 20
 Pts de Magie : 16

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
Rapier MD	7	50	1d6+1+1d6	50	8
Rapier 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
Hurlerment	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
POU 20

Pts de Magie : 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).

67W●†‡‡△□X⊙: |||ℝ∞

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 :** Hurlleur, 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
Épée courte MD	4 188 1d6+1+1d4 15
Épée courte MG	7 188 1d6+1+1d4 15
Garrot	5 213 1d4 -
Épée 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.

Épée 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'Épée 55, Épée 2M 90/90, Épée 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

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 Absorption 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 oblige 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 Ennemi, 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

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
CON 6d6	21
TAI 10d6	35
INT 2d6+6	13
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 réussit, 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

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 cela, 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 ambiguë 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	

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 glorianthienne 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'Épée.

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
Grieffe D	4	245	2d6+4+3d6	335	(3)
Grieffe 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, Contre 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, Épée 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
Épée 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). Épée 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	

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 perverses 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

Postscriptum 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 vénéraient 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 Duretojours

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 Duretojours 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 indéfiniment 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 Duretojours 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 proprié-

taire 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'Orlanthi, 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 intéressés 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 connaître 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 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 chaleureusement 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'Erlinlath. De là, les routes suivent l'Erlinlath vers le nord jusqu'aux cités des basses-terres de Voranel, Endeel et Relain. Après Relain, le voyageur continuera le long de l'Erlinlath, mais les routes deviendront rapidement de vagues chemins caravaniers. Lorsque la route des caravanes quitte l'Erlinlath vers Tête de Boeuf au sud-est, le voyageur peut continuer à suivre l'Erlinlath, le long d'anciens sentiers dans les Terres Skanthi à l'ouest et vers le Trou de la Rivière Erlinlath 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'Erlinlath 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 Hasard». 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 interactions 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 araignées peuvent 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 groupe de la ferme Soderfall peut discrètement 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 impliquant des combats mortels.

Vivre dans le Monde : La vallée de la Rivière Grenouille et les terrains environnants ressemblent à la région vallonnée de Berkshires et Taconics à New York, Massachusetts et Connecticut, tout particulièrement à la vallée de la rivière Housatonic dans le nord-ouest. Les séquoias des Bois de l'Araignée sont inspirés des séquoias toujours verts des côtes Pacifiques. Le Plateau de Nangtali est basé sur le Tepui du Vénézuéla (voir National Geographic, Mai 1989). Les Monts Tobras 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.

□ × ○ ∴ ||| ℞ ∞ △ ★ ∅ ∩ ∪ ∩ ∩ ∩ ∩

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 Serla	100 chacun	100%	200
Roving 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 Roving décideront de voler de leurs propres ailes.

D'un autre côté, les Soderfall sont des fermiers paresseux et incompetents. 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 Léka	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 cœur (ou charognard) peuvent décider de courtoiser 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 Connaissance 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 apprendre 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 prouvé 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 aîné, 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 ravitaile 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 Mlfspk. 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 Gzikkk.

Pour affronter des PJs d'un niveau moyen, Pzyxst et Mlfpsk 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 Mlfpsk.



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,

suisant 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
Épée 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	
<i>Localisation</i>	<i>Mêlée</i> <i>Missile</i> <i>Points</i>
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
<i>Armes</i>	<i>RA</i> <i>A%</i> <i>Dégâts</i> <i>P%</i> <i>Pts</i>
Épée 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 déplaçant 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 cadeau, 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 pré-tendant. Seuls Un-Oeil Coda et Worford le Flemmard s'empres-seront 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.

6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

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 circons-

tances 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
Boudier 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 féroce-ment. 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 cachent 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 considéreront 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'atterrissage, etc.). Le dessin de la structure ressemble à un bateau 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 reconstruire 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 restrictions 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 manœuvrable. 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.





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 révélera 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 cœur 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 ambiguë 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 suggéreront 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 protégeront 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 Godsmen. Les amorces suivantes devront alors être utilisées pour introduire les PJ 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 projeteront 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 protégés 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 agressivement 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 extraordinairement 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 inquiétantes 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.

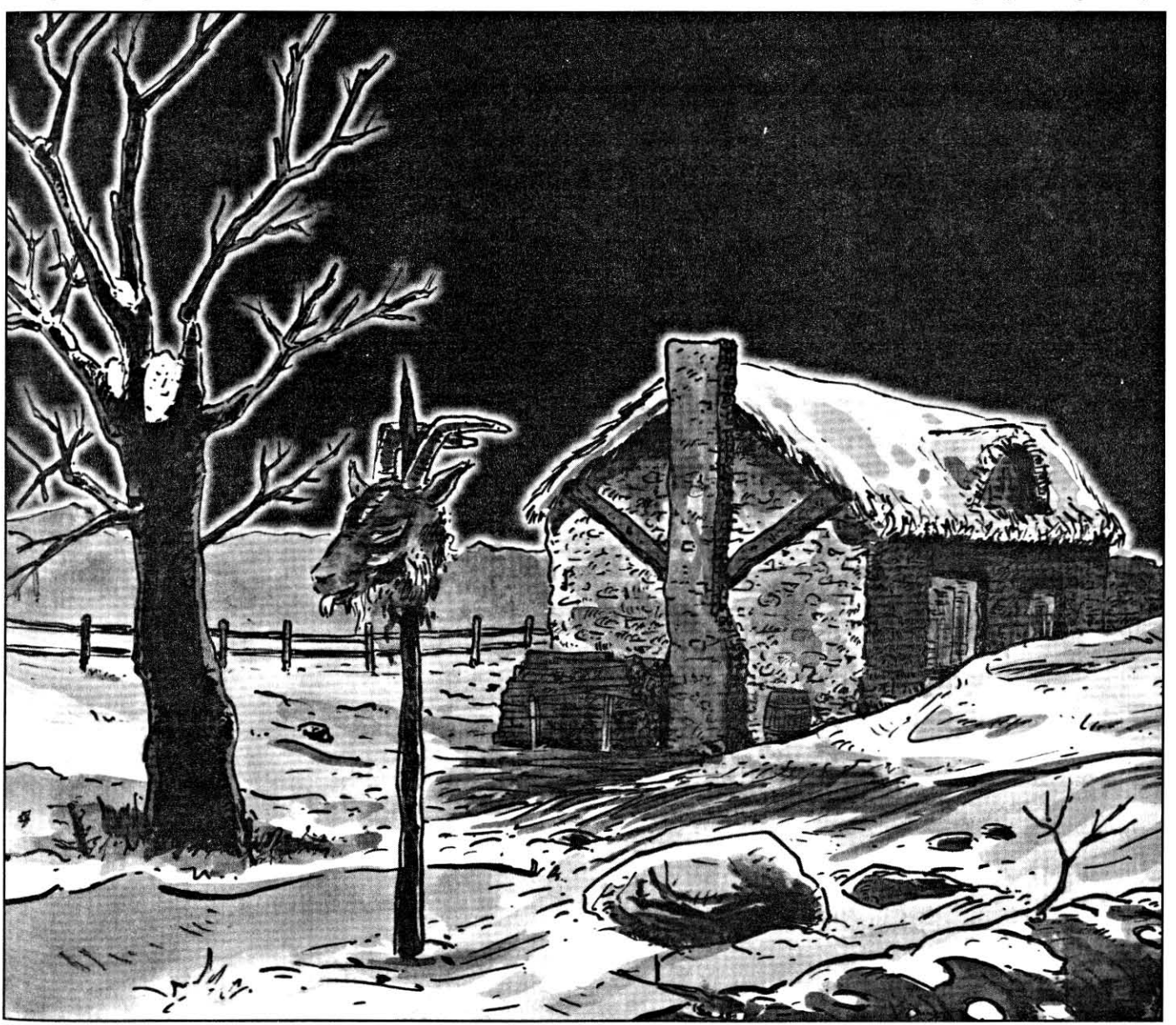
Des volontaires patrouilleront les environs des fermes, et descendront parfois au sud jusqu'au Val Putride pour repérer des signes de troubles. Beaucoup espèrent que le nombre des chèvres tuées par les loups diminuera avec ces patrouilles, mais il n'en sera rien. Un matin, une tête de chèvre sera trouvée plantée au bout d'un bâton en face de la ferme Kalf.

Sept broos faibles et horriblement difformes, 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



□X○∴|||ℓ∞△⋈⊙⊞⊠⊡⊢⊣⊤⊥⊦⊧⊨⊩⊪⊫⊬⊭⊮⊯⊰⊱⊲⊳⊴⊵⊶⊷⊸⊹⊺⊻⊼⊽⊾⊿⋀⋁⋂⋃⋄⋅⋆⋇⋈⋉⋊⋋⋌⋍⋎⋏⋐⋑⋒⋓⋔⋕⋖⋗⋘⋙⋚⋛⋜⋝⋞⋟⋠⋡⋢⋣⋤⋥⋦⋧⋨⋩⋪⋫⋬⋭⋮⋯⋰⋱⋲⋳⋴⋵⋶⋷⋸⋹⋺⋻⋼⋽⋾⋿⋐⋑⋒⋓⋔⋕⋖⋗⋘⋙⋚⋛⋜⋝⋞⋟⋠⋡⋢⋣⋤⋥⋦⋧⋨⋩⋪⋫⋬⋭⋮⋯⋰⋱⋲⋳⋴⋵⋶⋷⋸⋹⋺⋻⋼⋽⋾⋿

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 Siègne 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 rejoindre 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 déambulateurs bas et couverts entourent la cour centrale. Le déambulateur sud est percé de quatre entrées et s'ouvre sur la cour intérieure. Les déambulateurs est et ouest abritent les temples des Porteurs de Lumières (Issaries, Chalana Arroy, Lhankor Mhy, Eurmäl, Vinga et Ginna Jar), d'Ernalda et de Dorasta. Ces déambulateurs s'ouvrent sur la cour intérieure. Le sanctuaire d'Orlanth se tient au centre de la cour. Le déambulateur 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 pécuniaires par le culte d'Etyries.

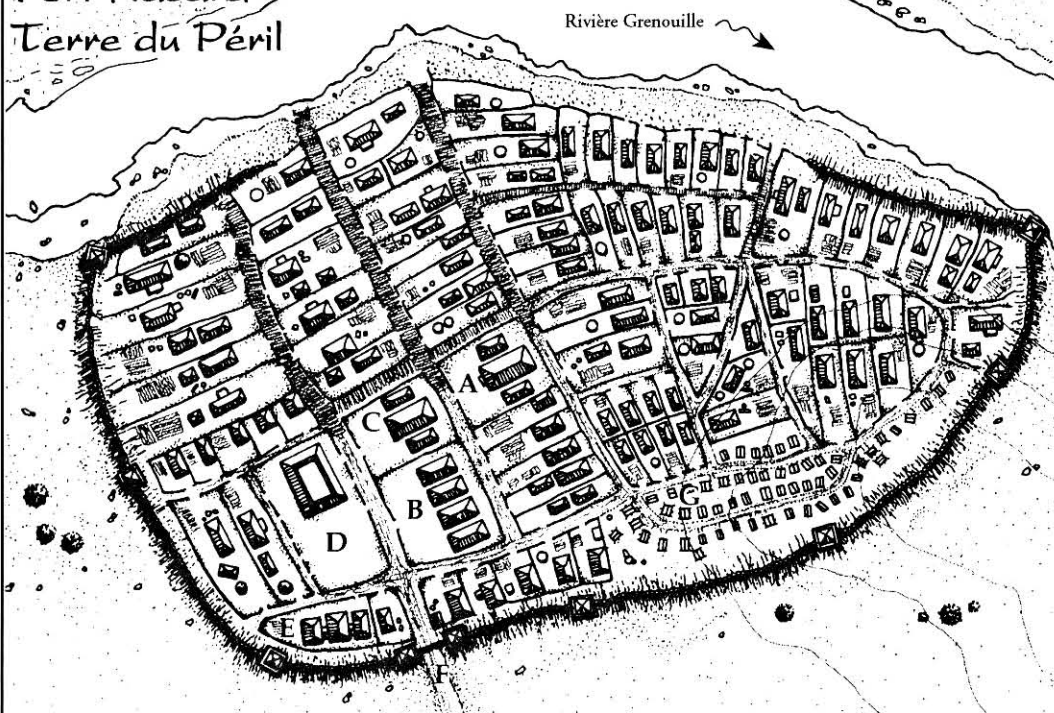
C'est ce qui ressemble le plus, à Fort Hasard, à une taverne. Pendant les Saisons du Feu et de la Terre, les logements sont chers et très prisés, la nourriture y étant excellente. L'hôtel est calme pendant les autres saisons. Il est surtout fréquenté par des propriétaires de fermes prospères. Le chef, 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 espérant 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 fort 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

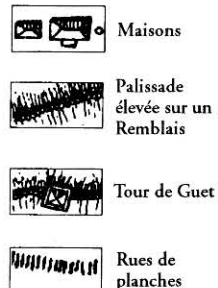
Fort Hasard Terre du Péril



Légende

Echelle : 1 cm=30 m

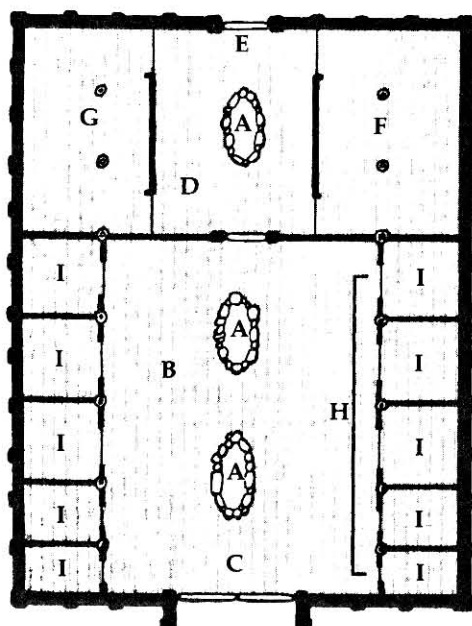
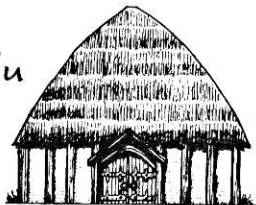
- A. Résidence du Chef
- B. Quartier des Guerriers
- C. Salle du Conseil
- D. Hall d'Orlanth et Place du Marché
- E. Mission des Sept Mères et Hôtel
- F. Les Portes
- G. La "Ville de Toile"



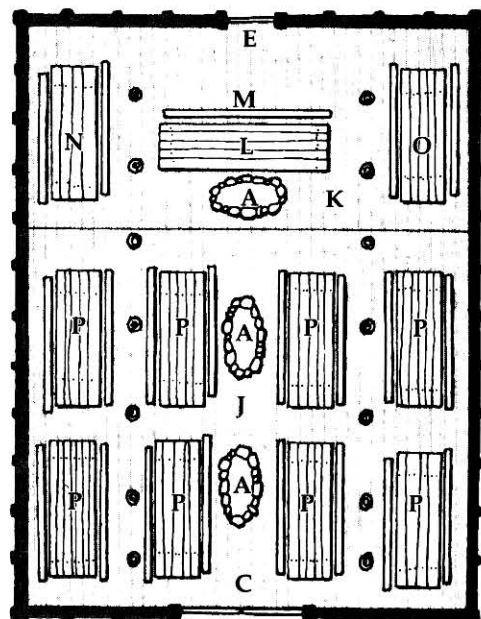
Légende

- 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

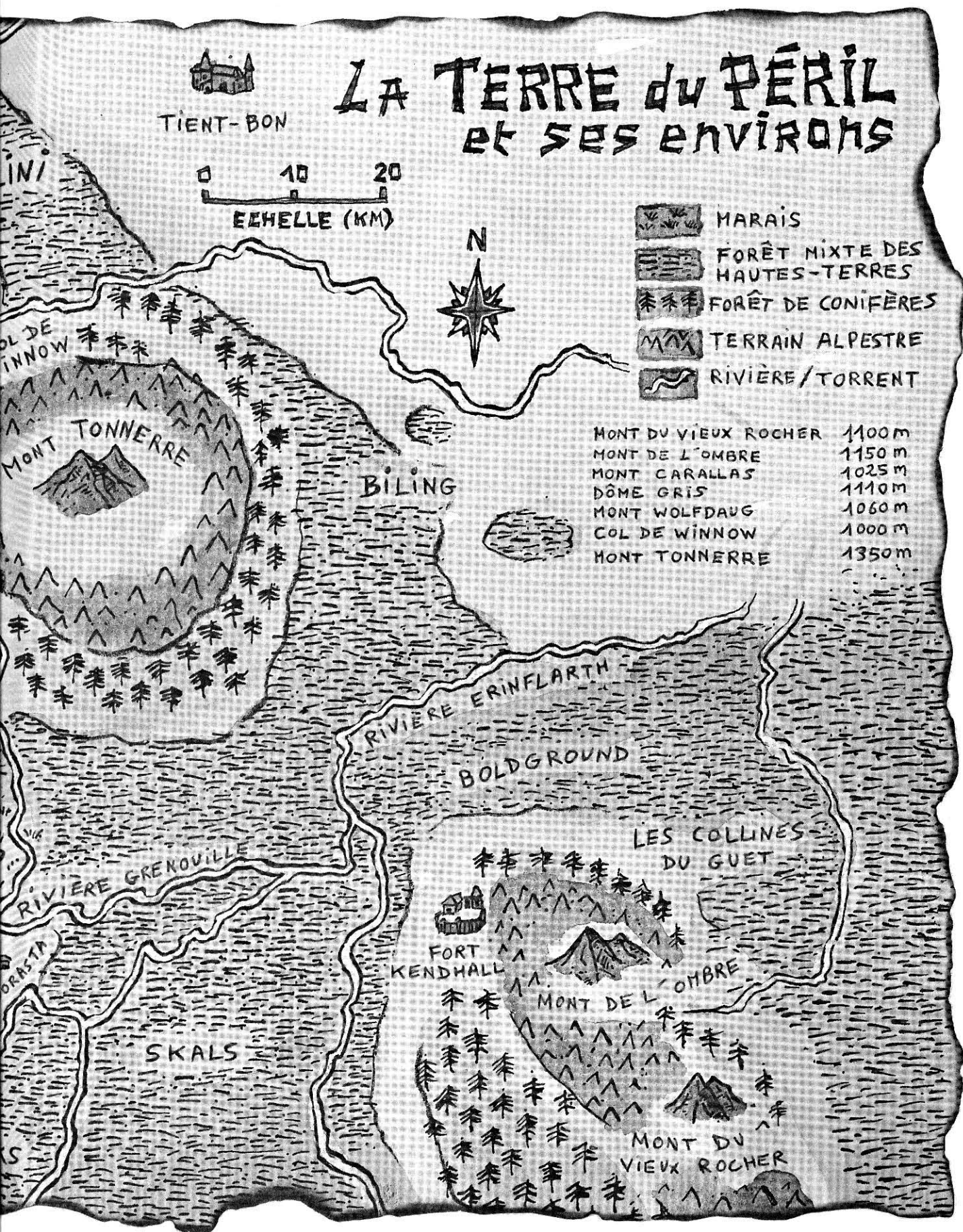
Résidence du Chef



Salle du Conseil







⌘ Ⓔ ♾️ 🤖 ● † ✎ ◻ ⋈ ⊙ ∴ ||| ℞ ∞

[illegible]

⌘ Ⓔ ♀ ♋ ● † ✎ □ ∞ ∅ ∴ ||| ℞ ∞

$\triangle \square \times \circ :: \text{III} \text{ I} \infty \triangle \text{†} \text{W} \text{D} \text{Z} \text{†} \triangle \text{X} \text{G} \nabla$
114
 $\square \times \circ :: \text{III} \text{ I} \infty \triangle \text{†} \text{W} \text{D} \text{Z} \text{†} \triangle \text{X} \text{G} \nabla$

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 asphixiée 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 auparavant 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 lunaire 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 sœur 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 2d6+10	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, Justela 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

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.

Arkato disait que Nysalor était un menteur qui promettait une chose et en donnait une autre. Arkato 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. Arkato 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 Hrunch vi Osborn.

«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.

«Arkato était le plus grand ennemi de Nysalor et de l'Illumination, mais il était lui-même Illuminé. Je me pose tant de questions.

Arkak était-il simplement un outil éclairé ? Arkak 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 Ténébres ?

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. Était-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 de 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.

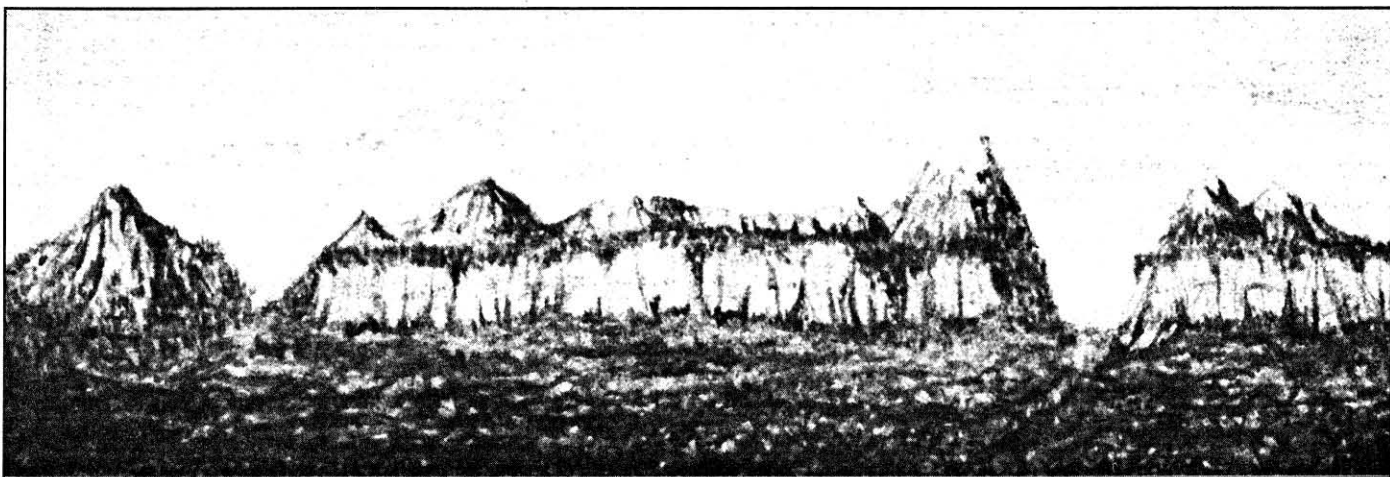
Les Rois de Talastar

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 Empoisonné, 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 Empoisonné 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 Étyries 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 Étyries, 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 Hurlleur, 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.

À 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 Âge, 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 Âge. 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 Orlanthe. 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.

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 Étendues 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

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 cime 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 Dal 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 Dal 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 Dal 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 séchée.

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'Osir plus éloignée. Je pouvais imaginer que la Plaine des Cendres pouvait s'enfoncer si loin qu'elle engloutterait 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 Doie 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 Doie 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.

Darnarn 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 Doranel 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.

Darnarn 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. Rostorl le Bélér, 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.

Darnarn a toujours encouragé ses visiteurs à rejoindre la Doie 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 Darnar 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. Darnar 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 Doie, 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 cœur 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.

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'Uroꝛ 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, Mowandor 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 Ketil 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'Uroë 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 voie 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 ! CULTÉ 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 emplies 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 Cœur 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.



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.