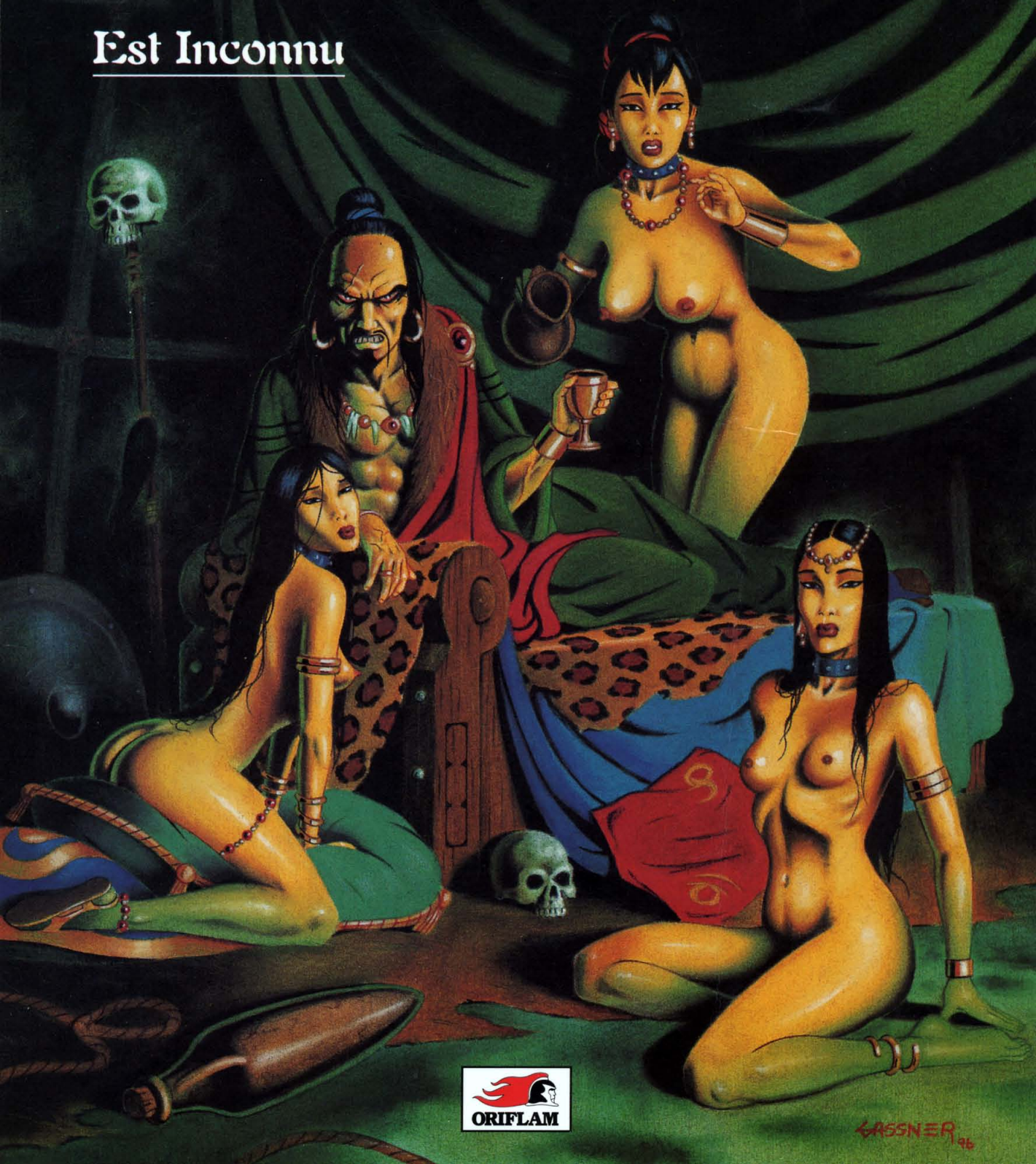
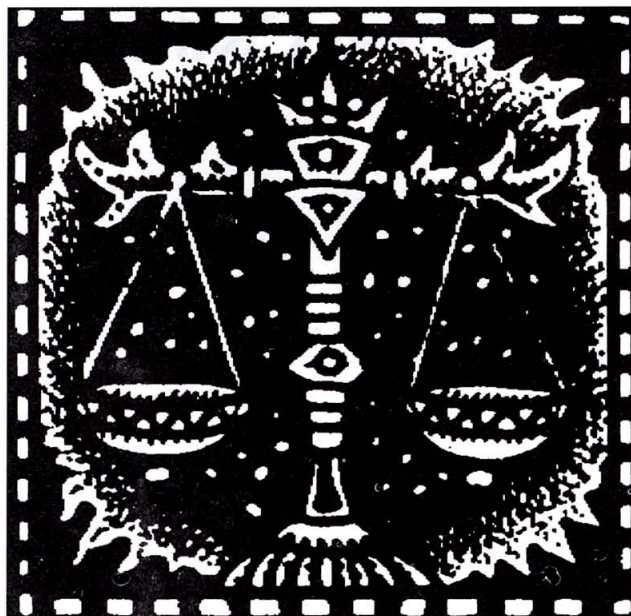
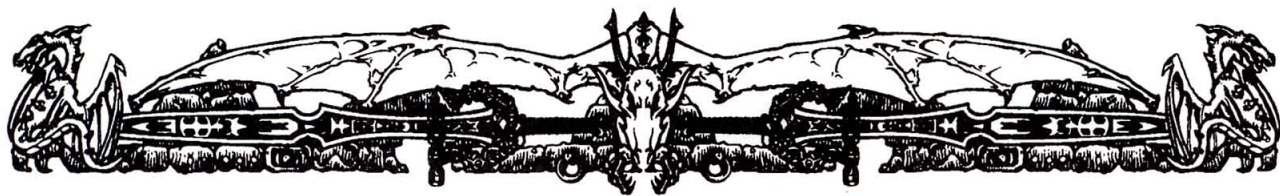


ELRIC

Est Inconnu

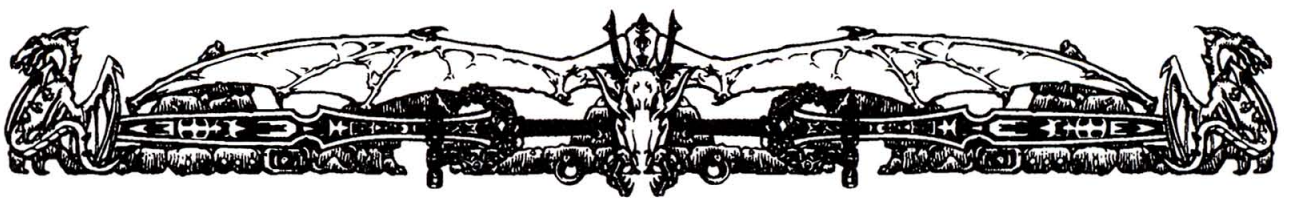




«En vérité, c'est dans les Terres de l'Est Lointain, bien au delà des montagnes sauvages appelées les Piliers Déchiquetés, que je trouverai de nombreuses aventures. En fait, assez d'aventures pour en remplir un livre, voir une vie entière.»

**Extrait du journal personnel
du Duc Avan Astran de Vilmir**





Est Inconnu

Laurence Whitaker

Basé sur le journal du
Duc Avan Astran de Vilmir

Traduction : Philippe Dohr

Relecture : Samuel Boespflug

Correction : Samuel Boespflug

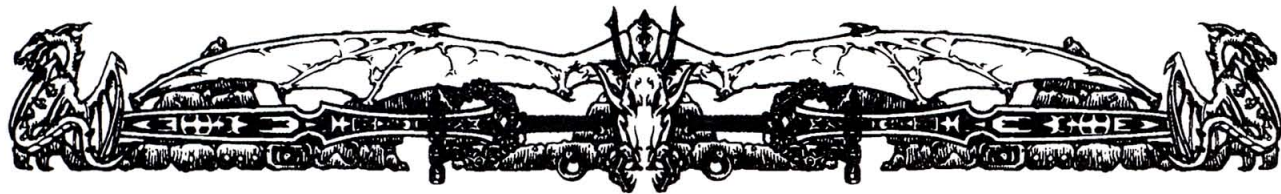
Illustration de Couverture : Alain Gassner

Illustrations Intérieures et Cartes : Bernard Bittler, Laurent Cagnial, Jean-Marc Maquin,
Vincent Trannoy, Th. Darkhem, Sylvain Cordurié, Laurence Whitaker, Malcom Wolter

Maquette : Sylvain Cordurié

Production : Thierry Arnould





Sommaire



Pour Commencer5

Les Terres de l'Est6

Histoire6

Atteindre l'Est Inconnu9

Flore et Faune13

Les Puissances de l'Est19

Bas'lk et Nishvalni-Oss19

Changshai20

Le Directoire Valedorian22

Eshmir30

Haghan'iin31

Okara32

Phum34

Les Cultes dans l'Est37

Créer un Personnage43

Créer un Aventurier46

Nouvelles Armes50

Magie52

Les Sphères et les Runes52

Effets Magiques Spécifiques59

Digest de l'Est Inconnu62

Personnalités68

Mini Scénarios72

La Ruée vers l'Est76

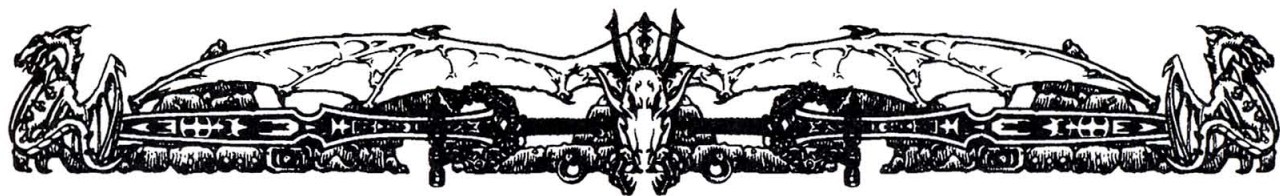
Le Voyage79

Fiche de Personnage93

Epoque du supplément Est Inconnu

Les événements narrés dans ce livre se déroulent un an avant l'avènement des situations décrites par Michael Moorcock dans le roman *Elic des Dragons*. Les publications d'Oriflam intitulées *les Sorciers de Pan Tang*, *Périls dans les Jeunes Royaumes*, *les Seigneurs des Mers*, *Melniboné* et *la Nef des Fous* proposent un décor et des aventures intervenant au cours de cette période préliminaire.





Pour Commencer...



Les peuples des Jeunes Royaumes et de Melniboné appellent les terres situées au-delà du Désert des Larmes, l'Est Inconnu, les Royaumes Inconnus ou plus simplement, les Terres de l'Est. Les habitants de ces contrées appellent leur continent Menastree. Dans ce supplément, les termes de Menastree et d'Est Inconnu sont utilisés indifféremment et se réfèrent au même endroit. L'Est Inconnu n'a pas encore été exploré par les habitants des Jeunes Royaumes et reste pour eux un mystère. Melniboné est parvenue à conquérir ces terres mais depuis la guerre contre les Dharzi, tout ce que l'on en savait a été oublié. C'est pourquoi, les peuples des Jeunes Royaumes considèrent l'Est Inconnu comme un mythe. Certains racontent que le monde se termine au bord du Désert des Larmes, d'autres croient que ces terres sont habitées par des démons et des monstres. Tous ces contes ne font qu'exciter l'imagination et ajouter à la fascination qu'exercent ces terres inconnues.

Ce supplément décrit l'Est Inconnu : ses peuples, ses pays, ses moeurs, ses guerres et ses aspirations. Ce faisant, l'auteur a eu besoin de rationaliser certaines aberrations qui apparaissent dans les écrits de Michael Moorcock lorsqu'il fait référence dans Elric à l'Est Inconnu. La saga d'Elric n'a pas été écrite dans un ordre chronologique et de telles incohérences sont apparues petit à petit. Ce supplément regroupe les références disparates à l'Est Inconnu, les place dans un ordre logique et les développe afin de les utiliser dans le cadre du jeu Elric. Si, en dépit de ce travail, certaines contradictions demeurent entre les romans et ce supplément, nous espérons que votre plaisir n'en sera pas pour autant diminué.

Ce supplément est organisé en quatre parties. La première donne une présentation de l'histoire de l'Est Inconnu, son économie et sa société. Vous y trouverez également des détails sur la façon de se rendre des Jeunes Royaumes jusque dans ces terres mystérieuses, sans oublier les caractéristiques de sa faune et de sa flore.

La seconde partie présente les différents pays les uns après les autres. Elle décrit leurs habitants et leurs coutumes. Chaque pays contient un petit paragraphe qui vous permettra de découvrir un élément ayant contribué au développement des mythes de l'est. On peut citer les Prêtres Guerriers de Phum ou les Assassins Bleus de S'aleem. Cette partie s'achève sur un aperçu des différentes religions de l'est.

La troisième détaille les règles qui vous permettront de créer un personnage provenant de l'est. Vous y trouverez la liste des différentes occupations, les noms, les équipements et les armes et armure spécifiques à la région. Une partie sur la magie décrit l'usage radicalement différent de la magie et vous fournira quelques indices afin de jouer correctement un personnage sorcier. Une feuille de personnage modifiée est fournie à tous ceux désireux d'incarner un aventurier de l'est.

La dernière partie vous permettra de créer des scénarios dans cette région du monde. Vous y trouverez un digest présentant divers intervenants possibles, plusieurs petits scénarios ne demandant qu'à être développés et une aventure, «la Ruée vers l'Est», conçue pour présenter l'Est Inconnu à des personnages provenant des Jeunes Royaumes. Enfin, il vous est donné de voir une présentation du futur des terres de l'est. Elle détaille le destin du continent, du pillage de ces contrées par le Porteur de Flamme jusqu'à la fin du monde.





Les Terres de l'Est



Cette partie détaille l'histoire, l'économie, la société, les croyances et la technologie de l'Est Inconnu. Il s'agit d'un lieu riche en aventures potentielles et ce chapitre en présente le contexte. Les extraits du journal du Duc Avan Astran de Vilmir, seul explorateur connu des terres de l'Est et chroniqueur de ses habitants, sont là pour exciter la curiosité des personnages qui désirent partir à l'aventure et voir par eux-mêmes ce qui se cache par delà le Désert des Larmes.

Histoire

Il y a vingt mille ans, les Seigneurs Élémentaires Grome et Straasha s'affrontèrent dans un conflit qui devait changer la face de la Terre. C'est au cours de cette guerre que furent créés les continents, les îles, les océans et les mers décrits dans la saga d'Elric. Des forces monumentales bouleversèrent la terre, soulevant des montagnes, submergeant des continents ou faisant jaillir les déserts, les forêts, les lacs ou les régions glacées. L'un de ces changements fut la division d'un grand continent en deux parties. Désormais, les terres de l'ouest et de l'est étaient séparées par une immense chaîne de montagnes quasiment infranchissables connue sous le nom de Piliers Déchiquetés. Cette partition poussa l'est et l'ouest à se développer chacun de leur côté et, hormis l'épisode de Melniboné qui étendit sa domination à la fois sur les Jeunes Royaumes et l'Est Inconnu, chaque partie a une histoire distincte et très différente.

Il y a douze mille ans, dans les terres de l'ouest, une race étrange s'installa sur un groupe d'îles et le baptisa Melniboné. Ce peuple était alors aligné sur la Balance mais un conflit terrible allait le déchirer. A mesure que le temps s'écoulait, les proto-Melnibonéens rejetèrent la Balance pour prêter allé-

geance au Chaos. Ceux qui continuèrent à supporter la Balance, les Menastrai, se virent entraînés dans un conflit qui se transforma inévitablement en guerre civile.

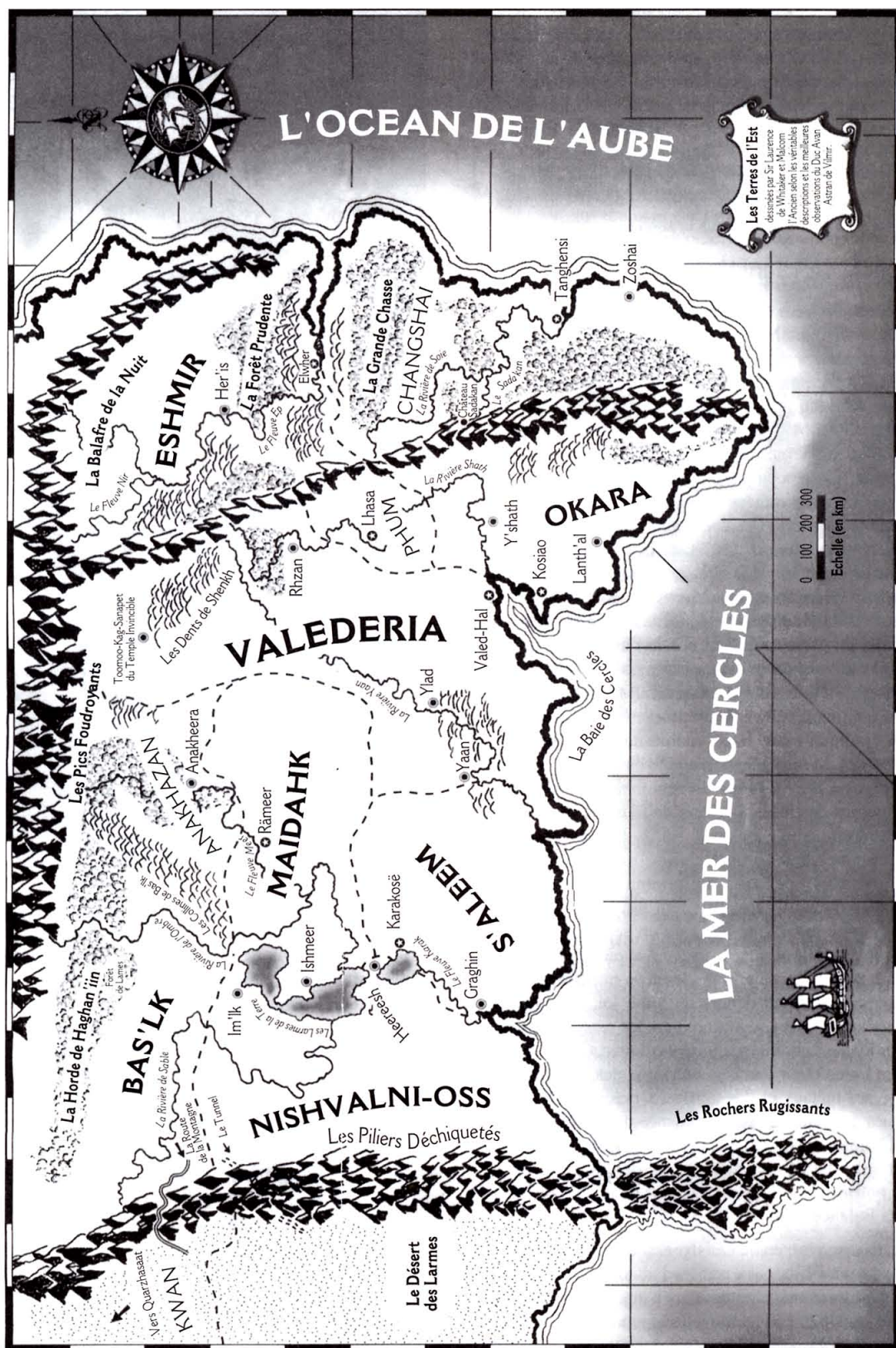
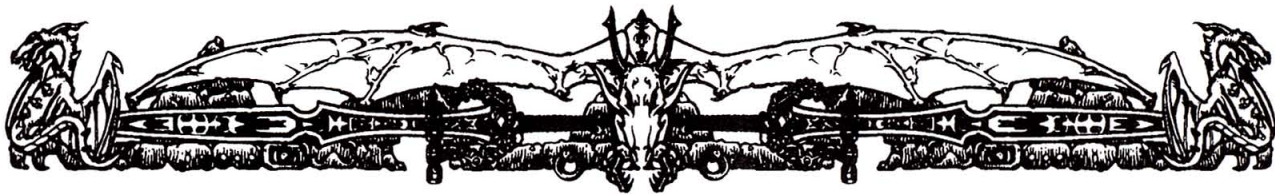
Les Menastrai

La guerre fut brève et sanglante. Les adorateurs du Chaos firent le siège de H'hui'shan, la forteresse des Menastrai, et, après trois jours de combat féroce, la détruisirent. Néanmoins, lorsque les Melnibonéens fouillèrent les ruines à la recherche de survivants, ils ne trouvèrent rien. Les Menastrai avaient disparu, ne laissant derrière eux que les restes de leur ancienne et flamboyante cité.

Durant le siège, les Menastrai firent appel à d'anciennes et bienveillantes sorcelleries. Un portail fut ouvert entre H'hui'shan et le continent, très loin à l'est de Melniboné. Avant que la destruction ne s'abatte sur leur cité, les Menastrai purent s'enfuir vers ces terres inconnues, fermant le portail derrière eux. Satisfaite d'avoir débarrassé Melniboné de l'influence restrictive des Menastrai, la faction du Chaos oublia ces derniers et tourna son attention vers les contrées entourant Melniboné, détruisant tout ce qui se dressait sur son chemin.

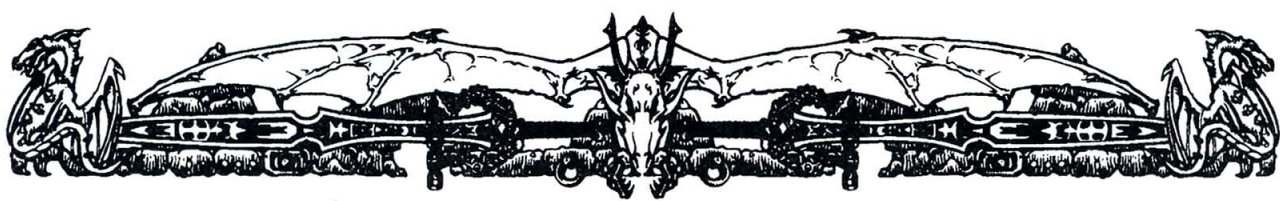
Les Menastrai baptisèrent le continent Menastree et s'installèrent à l'abri d'éventuelles représailles de Melniboné. Dans les années qui suivirent, les Menastrai bâtirent des villes et des cités, utilisant une sorcellerie pacifique pour collecter la pierre et les métaux précieux de tout le continent. Leur splendeur dépassait même celle d'Imrryr, la Cité qui Rêve. D'immenses blocs de pierre traversaient les airs lorsque les Menastrai lançaient leurs enchantements. Ces pierres venaient se placer d'elles-mêmes dans les structures complexes et chatoyantes des nouvelles demeures des Menastrai. Alors que les prêtres poursuivaient leurs chants, des cités à la beauté sans égale sortaient de terre. Chaque rue, chaque bâtiment, chaque pierre se trouvait en subtil équilibre avec ce qui l'entourait, comme la Balance l'exigeait.





Carte des Royaumes Inconnus





C'est alors que les Menastrai rencontrèrent les humains. Les habitants d'origine n'étaient que des sauvages comparés à la grâce des Menastrai. Néanmoins, alors que Melniboné réduisait en esclavage les peuples moins avancés, les Menastrai vécurent en paix avec eux. En effet, pour eux, cette simplicité les rapprochait des principes de la Balance. Les Menastrai encouragèrent toutes les tentatives de coopération et d'amitié avec les peuples natifs ou Valni, dans leur propre langue gutturale. Ils respectèrent leurs territoires et autorisèrent ceux qui en exprimaient le désir à s'immerger dans la société menastree.

La Conquête de Menastree

Des milliers d'années passèrent, un inter-règne qui vit la Balance s'incarner dans Menastree et l'émergence de cités-états. Ces dernières devaient former bien plus tard les nations actuelles de l'Est Inconnu. La guerre n'existait plus et la sorcellerie avait été bannie des esprits, exception faite de la magie bienfaisante des Eléments et de la Balance. Mais le Destin devait cruellement prendre sa revanche sur les Menastrai. Assoiffée de conquêtes, Melniboné tourna son regard avide vers les terres situées à l'est des grands déserts bordant l'Empire de Lumière. Ces contrées n'avaient jamais suscité son intérêt auparavant. Utilisant la sorcellerie et les dragons pour franchir les Piliers Déchiquetés, les Melnibonéens se répandirent dans Menastree pour y découvrir leurs anciens ennemis qu'ils pensaient morts. Après six mille années de paix, les Menastrai avaient oublié l'art de la guerre et ils n'eurent pas le temps d'invoquer la magie qui avait permis à leurs ancêtres de s'enfuir de H'hui'shan. Pour Melniboné, la conquête du continent releva de la promenade de santé. Ce faisant, elle éradiqua toute trace visible de la Balance. Les grandes cités des Menastrai s'effondrèrent sous l'effet du venin des dragons. Des millions de personnes furent massacrés lors de purges destinées à effacer de la mémoire des survivants tout souvenir de la Balance. Enfin, les Melnibonéens tentèrent d'instaurer leur propre civilisation corrompue sur Menastree. Toutefois, les Menastrai prirent conscience de la corruption inhérente au Chaos. Ils firent semblant d'accepter la domination melnibonéenne alors qu'en secret ils maintenaient leur propre philosophie. Lorsque Melniboné ne trouva plus personne pour lui résister, elle cessa sa purification sanglante envers ceux qui, en dehors de toute loi, adoraient la Balance. Elle préféra alors se tourner vers les ressources naturelles du continent et commença à les exploiter. Ces richesses comprenaient notamment des bois précieux, des épices et des herbes rares, des métaux et des minéraux précieux, des poissons exotiques et abondants en provenance des mers bleues et chaudes qui baignaient les côtes. La sauvagerie de la conquête initiale se transforma peu à peu en un calme pillage de l'économie du continent. Les Menastrai purent récupérer et attendre que la Balance retrouve son équilibre.

La Balance revient en Menastree sous la forme d'un conflit. Cette guerre n'opposa pas les habitants du continent est aux Melnibonéens mais ces derniers à une race particulière qui s'appelait les Dharzi. Une nouvelle fois, la guerre embrasa le monde alors que les Dharzi tentaient de détruire Melniboné

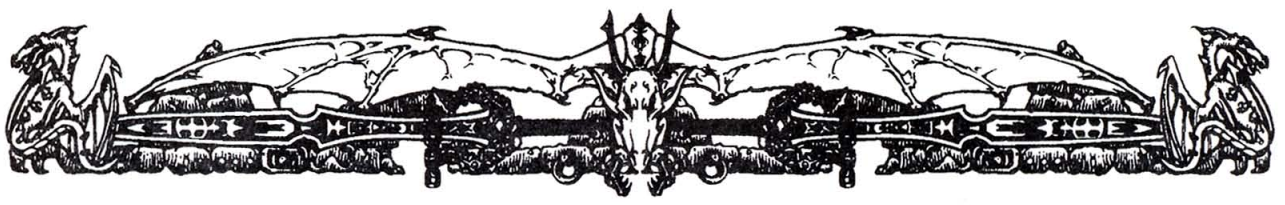


et réciproquement. La guerre débuta sur le continent est mais se concentra rapidement à l'ouest, le cœur de l'Empire de Lumière devenant son centre. Incapable de soutenir un conflit de longue haleine sans renfort important, l'Empereur d'Imrryr rappela les forces stationnées en Menastree, laissant le continent est reprendre sa destinée interrompue. Trop occupée à défendre ses territoires à l'ouest, Melniboné oublia rapidement son empire oriental. Menastree fut le premier des pays conquis à gagner son indépendance. C'est sans doute son fort héritage culturel qui permit à Menastree d'en arriver là, en dépit de siècles d'occupation melnibonéenne. Au moment où la guerre contre les Dharzi atteignit son apogée, le continent est avait déjà établi ses propres nations : Changshai, Okara, Phum, Valederaï et Maidahk. Elles furent suivies plus tard par Anakhazan, S'aleem et Eshmir. Au cours des cinq siècles qui suivirent la fin de la guerre contre les Dharzi, le continent est revint à son allégeance envers la Balance. Cette nouvelle civilisation n'a conservé que peu de choses de l'héritage melnibonéen. De nouvelles religions et philosophies apparurent en même temps que de nouvelles formes de gouvernement et de coopération entre états. Si longtemps dominées par les voies corrompues du Chaos, les nations de l'Est Inconnu tournèrent le dos aux forces de l'entropie et de la Loi pour se forger une identité nouvelle basée sur les convictions plus anciennes et plus harmonieuses des Menastrai.

À l'époque d'Elric, les habitants de l'Est Inconnu ont pris une grande avance sur leurs cousins des Jeunes Royaumes. Considérant ces derniers comme des barbares incultes, les peuples de l'est sont retournés à leur anonymat et ont choisi de ne plus aller voir ce qui se passe au-delà des Piliers Déchiquetés.

Les Terres de l'Est





Atteindre l'Est Inconnu

Se rendre de l'Est Inconnu dans les Jeunes Royaumes et vice-versa est une tâche ardue. Les Piliers Déchiquetés constituent une barrière formidable qui divise le continent. Lorsque les montagnes atteignent la mer, elles s'enfoncent sous les eaux pour former les Rochers Rugissants, cauchemar des navigateurs. Ces obstacles quasiment infranchissables ont gardé séparés les Jeunes Royaumes et l'Est Inconnu depuis la fin de l'Empire Melnibonéen.

Néanmoins, cette barrière peut être passée. Le Duc Avan Astran atteignit l'Est Inconnu par la terre. Après avoir franchi les Rochers Rugissants, le Comte Smiorgan Tête Chauve atteignit par la mer, Graghin, au sud du continent est (il devait perdre la majorité de sa flotte dans cette tentative). Enfin, Tristelune réussit à franchir les Piliers Déchiquetés pour prévenir Elric de l'arrivée imminente du Porteur de Flamme.

«Il s'agit d'un voyage périlleux. Ceux qui l'entreprennent se retrouvent face aux montagnes que les habitants de l'est appellent les Piliers Déchiquetés. A ma connaissance, il n'existe qu'un seul passage pour franchir ces pics acérés. Nous l'avons découvert plus par chance qu'autre chose. C'est alors que nous avons dû affronter la neige qui nous arrivait à la poitrine, les crevasses sans fond et d'étranges créatures ailées dont on me révéla plus tard qu'elles se nourrissaient des âmes des humains. Nos âmes, glacées par le froid intense, devaient sans doute être moins alléchantes que celles vivant sous des climats plus tempérés.»

Extrait du Journal du Duc Avan Astran

Les Piliers Déchiquetés

Contrairement à ce que raconte le journal du Duc Avan Astran, deux passages permettent de franchir les Piliers Déchiquetés. Le premier est celui décrit par Astran. Il s'agit d'une sorte de route construite par les esclaves melnibonéens, il y a 4 000 ans. Cette route atteint presque les deux cents kilomètres et débute aux limites orientales du Désert des Larmes. Elle est pavée de galets en granit et serpente doucement entre les collines des Piliers Déchiquetés. Elle devient plus abrupte et dangereuse alors qu'elle s'enfonce dans les montagnes. Sur la plupart du trajet, elle est assez large pour permettre à deux chevaux de progresser de front. Néanmoins, elle devient très souvent assez étroite. Les neiges abondantes compliquent un peu plus encore le voyage. Elles bloquent parfois complètement la passe, surtout pendant les mois d'hiver. Presque tout au long de l'année, la couche de neige atteint au moins 60 centimètres d'épaisseur, rendant la progression pénible aussi bien physiquement que moralement.

La route aboutit sur le versant oriental des Piliers Déchiquetés, descendant vers le quart sud-ouest de Bas'lk. Elle est bien connue des Valni qui fréquentent les contreforts des montagnes. Elle est appelée en Ulish, «l'Escalier vers Shenhk». Ils croient que lorsqu'une personne meurt, son âme voyage sur cette route pour atteindre la terre paradisiaque de Shenhk.

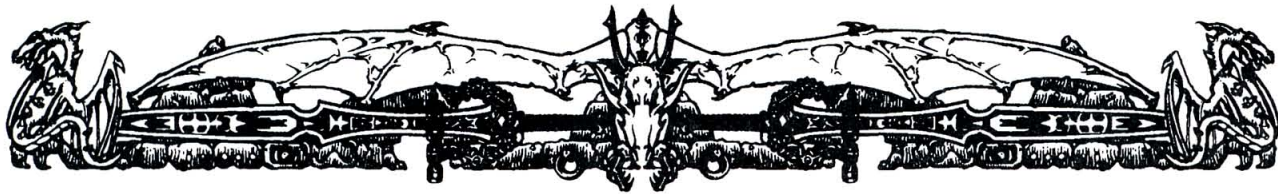
La seconde route permettant de franchir les Piliers Déchiquetés est peu connue. Elle fut empruntée par Tristelune lors de son voyage pour prévenir Elric de l'arrivée du Porteur de Flamme. Le Loup Blanc devait aussi l'emprunter lors de sa première incursion dans les terres de l'est, à la recherche d'Eshmir. Cette route passe sous les montagnes et l'on pense qu'il s'agit d'une ancienne route de ravitaillement melnibonéenne creusée par des élémentaires de la Terre. L'entrée du passage se trouve à l'extrême nord des montagnes, parallèlement à la forêt de Haghan'iin. Elle est située dans les collines et dissimulée par d'épaisses forêts de pins. Les personnes sachant où regarder verront que l'une des plus petites collines abrite une caverne en forme de bouche. Cette dernière s'enfonce dans la pierre et, si le chemin reste droit, le sol est mal taillé et les eaux d'infiltration montent parfois jusqu'au genou. Cette humidité suinte des crevasses du plafond. A priori, le passage monte et descend au hasard et on peut trouver les squelettes d'hommes, d'animaux ou d'autres créatures. Ces malheureux sont morts de faim, se sont noyés dans un trou d'eau obscur ou ont été écrasés par un éboulement dans les parties les moins sûres du tunnel. Le passage suit une diagonale sous les montagnes et atteint une longueur de 320 kilomètres. Sur le versant ouest des Piliers Déchiquetés, il débouche au niveau d'une ligne de collines à la bordure du Désert des Larmes.

Les Rochers Rugissants

Les Piliers Déchiquetés s'enfoncent sous l'océan à l'extrémité sud du continent. Ils représentent une terrible chaîne de montagnes à demi immergées appelée les Rochers Rugissants. Ce sont les courants violents qui leur valent cette appellation. La mer déferle avec violence entre les pics acérés. Le son de ces turbulences est amplifié par les crevasses séparant les différentes montagnes et un rugissement incessant s'en élève, provoqué par les vagues et déferlantes. On ne peut franchir les Rochers Rugissants : les remous entre les montagnes sont si puissants qu'ils briseraient un vaisseau de guerre. Pour passer, il faut les contourner et, même alors, le capitaine du vaisseau devra faire face aux vents violents, aux courants imprévisibles, aux tourbillons et aux récifs immergés qui menacent à tout instant de broyer la coque. La seule façon de passer les Rochers Rugissants est de s'en approcher jusqu'à une quinzaine de miles puis de faire voile vers le sud sur vingt miles, puis vers l'est sur trente miles. Ceci fait, il est alors possible de remonter au nord pour finalement atteindre la côte de l'Est Inconnu. C'est le Comte Smiorgan qui a découvert ce passage lors d'une expédition en provenance des Iles des Cités Pourpres. Les autres capitaines qui l'accompagnèrent commirent d'importantes erreurs de jugement : les uns allèrent s'écraser sur les récifs, les autres furent engloutis par la férocité de l'océan.

Les Terres de l'Est





Magie et Technologie

Comme elle modela l'Empire de Lumière, en quatre mille ans de règne la sorcellerie melnibonéenne imprima sa marque sur l'Est Inconnu. Néanmoins, avec le départ de Melniboné et le retour des voies de la Balance Cosmique, la sorcellerie a quasiment été oubliée dans tous les royaumes de l'est. Elle est d'ailleurs déclarée hors-la-loi dans tous les pays à l'exception d'un seul et les sorciers sont à la fois craints et méprisés sur tout le continent est.

«Je n'ai jamais rencontré auparavant une agriculture aussi ingénieuse que celle de l'Est Inconnu. Des rivières coulent au travers de déserts ; leurs cours sont dirigés par l'esprit des humains et leurs inventions plutôt que par des démons ou des esprits élémentaires. Si les Jeunes Royaumes parviennent à dépasser leurs misérables petites querelles intestines, l'exemple des peuples de Maidahk, S'aleem et Valederia pourra leur apprendre de grandes choses.»

Extrait du journal du Duc Avan Astran

La Sorcellerie Orientale

Le petit pays de Phum est le seul endroit où la sorcellerie est toujours activement pratiquée. Il s'agit d'une des premières régions colonisées par les Melnibonéens et l'Enclave de Tumbru y a été établie. C'est dans ce complexe immense de pierre, d'or et d'os humains que les Melnibonéens étudièrent et perfectionnèrent leurs magies. Certaines d'entre elles furent finalement utilisées dans la guerre contre les Dharzi. Un ordre de prêtres-guerriers, les Chevaliers de Tumbru, fut créé afin de protéger l'Enclave. Ces serviteurs du Chaos étaient non seulement de terribles sorciers mais également de redoutables guerriers. Au départ de Melniboné, l'Enclave de Tumbru resta debout et ces prêtres-guerriers jurèrent sur leurs âmes de maintenir les traditions de sorcellerie et d'adoration du Chaos. Alors que le reste du continent se développait et rejoignait la Balance Cosmique, les prêtres-guerriers de Phum se retranchèrent dans l'étude de vieux sortilèges. Ils finirent par s'isoler du monde et devenir un groupe de dévots fanatiques au service de l'Entropie. Leur magie destructrice ressemble plus à celle employée par les Princes Dragons qu'à celle pratiquée dans les Jeunes Royaumes. L'Enclave de Tumbru est crainte et évitée. On murmure que ces déments passent leur temps à se préparer pour la confrontation finale entre la Loi et le Chaos qui décidera du destin de la Terre. La magie de ces sorciers orientaux est décrite en détail plus loin dans ce supplément.

Technologie

En termes de technologie, l'Est Inconnu ne diffère pas beaucoup des Jeunes Royaumes. Les esclaves sont courants. Il s'agit généralement de criminels ou de personnes n'ayant au-

cune autre utilité dans la société. Dans tous les cas, les esclaves de l'Est Inconnu ont des conditions de vie bien supérieures à celles de leurs équivalents dans les Jeunes Royaumes. Sans l'influence de la Loi, les innovations mécaniques sont rares. L'usage du verre et le travail du métal sont largement connues et répandues dans toutes les nations civilisées. L'acier est le métal le plus couramment utilisé pour les armes et armures. Les chameaux, animaux inconnus des Jeunes Royaumes, sont les bêtes de somme habituelles. Les chevaux sont rares et appartiennent généralement aux personnes les plus fortunées. Les techniques maritimes sont moins avancées que dans l'ouest. Certaines contrées ne possèdent aucune ouverture sur la mer et, de ce fait, n'ont aucune marine marchande ou de guerre. Les pays ayant une façade maritime n'ont développé que de gros bateaux côtiers servant au transport des marchandises entre les ports. Les vaisseaux aux longs cours, communs dans les Jeunes Royaumes, n'ont pas été développés. En fait, l'Est Inconnu forme une puissance terrestre plutôt qu'un empire basé sur le contrôle des océans.

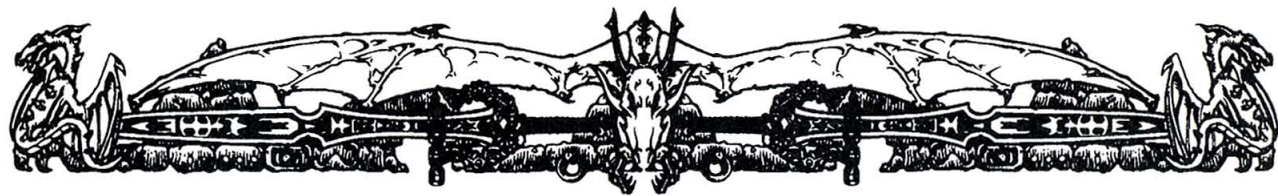
Les techniques agricoles sont beaucoup plus avancées que dans l'ouest. La rotation des récoltes et la culture des sols sont très largement répandus, surtout en Eshmir et Anakhazan où les sols alluviaux sont extrêmement fertiles. On y cultive surtout plusieurs variétés de fruits et légumes. Dans les parties plus arides, des systèmes d'irrigation ont été développés afin de contrer l'avancée des déserts et les techniques agricoles ont été adaptées en conséquence. De ce fait, le régime alimentaire des habitants de l'Est est varié et équilibré, comprenant différentes formes de fruits et légumes ainsi que plusieurs types de viandes et de poissons. C'est l'adhésion de ces hommes aux principes de la Balance Cosmique qui leur a permis à nouveau d'entretenir une relation stable et profitable avec la terre.

Economie

L'Est Inconnu possède une structure économique complexe. On n'a recours au troc que dans les zones les plus reculées et toutes les nations possèdent une monnaie. La pièce utilisée dans tout l'Est Inconnu est le Rahnd d'argent. Si les différents pays frappent leur propre variante du Rahnd, ce dernier est accepté dans toutes les contrées civilisées. Ses subdivisions sont le quart, le demi, le trois quart et ses valeurs entières sont le 1, le 5, le 10, le 50 et le 100. En termes de pouvoir d'achat, 1 Rahnd vaut 6 Bronzes des Jeunes Royaumes et correspond à 40 francs français. La pièce de bronze est refusée en tant que monnaie d'échange, les habitants de l'est ne prenant en considération que sa valeur métallique. Les pièces d'or existent mais sont extrêmement rares. Ce sont surtout les gouvernements qui utilisent ce métal sous forme de lingots afin de conclure d'importants accords commerciaux.

Les pays du Directoire Valederien (Valederia, Anakhazan, Maidhak et S'aleem) ont une forme d'économie plus avancée. Ces nations commercent librement les unes avec les autres. Elles ont mis en commun leurs connaissances et leurs ressources afin de garantir la stabilité des prix dans chacun des états-membres. On est ainsi assuré de trouver les biens d'un





état à un prix raisonnable dans un autre. La classe marchande est bien entendu extrêmement influente dans l'Est, les Marchands Aventuriers formant de loin la confrérie la plus puissante. Ces derniers cherchent constamment de nouveaux marchés ou des techniques leur permettant de réduire leurs coûts de production, d'augmenter leurs ventes, voire de développer leur activité. C'est ainsi que des nations telles qu'Eshmir ou Valederia ont atteint une position commerciale équivalente à celle de Melniboné. Les produits d'un pays sont facilement trouvés dans un autre et le vaste réseau des Marchands Aventuriers a pour effet de conduire à l'établissement de modes ou de tendances à l'échelle du continent.

«L'économie ne repose pas uniquement sur une monnaie mais aussi sur un ensemble fascinant d'accords et d'échanges internationaux. Tout ceci favorise le commerce entre des nations qui autrement seraient incapables de bénéficier des productions de leurs voisins. Il est inconcevable qu'un tel système puisse voir le jour dans les Jeunes Royaumes. En effet, le commerce y est davantage lié à la puissance militaire qu'à un esprit de coopération. Dans les Jeunes Royaumes, beaucoup trop d'échanges sont réglés par la piraterie et la quantité d'épées qu'un pays peut lever. Dans l'Est Inconnu, il est courant pour des pays de s'asseoir et de parler !»

Extrait du journal du Duc Avan Astran

Langue

La langue de l'Est Inconnu est le 'pande. Il s'agit d'un mélange entre la langue originelle parlée par les Menestrai et le Haut Melnibonéen importé durant l'occupation de l'Empire. Même si elle possède quelques vagues ressemblances avec le commun des Jeunes Royaumes, elle reste très difficile à apprendre. En effet, elle intègre des éléments de poésie abstraite

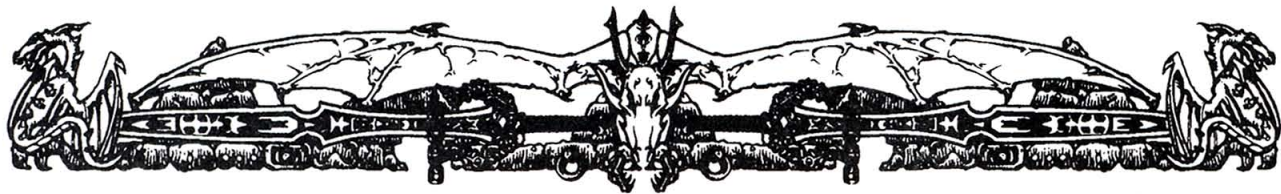
aux rigueurs nécessaires à tout mode de conversation parlée. Le 'pande accentue les voyelles tout en déployant une gamme de consonnes très riche et agréable à l'oreille. La forme écrite est élégante et fluide. Elle se lit de droite à gauche. La plupart des habitants de l'Est Inconnu sait lire et écrire (un nouveau décret de la Balance) et si une partie de la population reste illettrée, elle est bien moindre que dans les Jeunes Royaumes. Les personnes parlant le Bas Melnibonéen pourront sans doute comprendre le 'pande et communiquer avec ceux qui le pratiquent. Les aventuriers dont la compétence Bas Melnibonéen est de 80 % ont 15 % de chances de comprendre et de se faire comprendre en 'pande. Les aventuriers maîtrisant couramment le Haut Melnibonéen découvriront que le 'pande est une forme abâtardie de cette langue.

Les tribus valni possèdent leur propre langue, le Ulish. Celle-ci est proche du Lesh, le langage parlé par les tribus du Désert des Larmes. En effet, le Lesh n'est qu'une variante de l'Ulish, des tribus valni ayant traversé les Piliers Déchiquetés pour s'installer dans le Désert des Larmes, il y a plusieurs milliers d'années. L'Ulish possède une forme écrite. Celle-ci consiste en une série de marques horizontales et verticales effectuées à différentes hauteurs au dessus et en dessous d'une fine ligne guide. Sous sa forme parlée, l'Ulish est une série de consonnes dures et sifflantes, adoucie par des soupirs indiquant le présent, le passé ou le futur.

«Je l'ai trouvé (le 'pande) plus adapté à la poésie que notre langue. Son alphabet ne repose pas seulement sur les sons qu'une bouche peut produire mais aussi sur les humeurs et sensations qu'ils peuvent engendrer. Les chants dans la langue 'pande sont des merveilles d'harmonie, de rythme et de structure. Leurs sonorités sont si riches et hypnotiques que je me suis moi-même retrouvé dans un état de demi-transe en écoutant de simples chants folkloriques.»

Extrait du journal du Duc Avan Astran





Climat et Géographie

L'Est Inconnu est une terre d'extrêmes, des forêts luxuriantes et tempérées d'Eshmir aux déserts inhospitaliers et balayés par les vents de Nishvalni-Oss en passant par les velds et champs du Directoire Valederia. Il s'agit d'un pays à la beauté sauvage et cruelle. Les Piliers Déchiquetés, les Montagnes Shenhk et les Pics Foudroyants le bordent, tels des gisants, sur trois côtés. La campagne alterne entre des plaines herbeuses, des abîmes rocaillieux et des vallées aux parois abruptes.

Le continent est formé essentiellement d'une immense vallée bordée par trois chaînes de montagnes. Il résulte de la gigantesque bataille entre les Seigneurs Grome et Straasha, il y a des milliers d'années. Néanmoins, l'activité géologique naturelle a contribué au visage actuel du continent, en particulier les vastes glaciers des Pics Foudroyants et la Balafre des Montagnes de la Nuit dans le nord d'Eshmir. Les eaux de fusion de ces glaciers ont formé les rivières qui parcourent le continent. De même, les grands lacs de Maidahk proviennent de la fonte, il y a peut-être un million d'années, de deux immenses couvertures glaciaires qui avaient envahi le continent central.

La température moyenne de l'Est Inconnu est plus élevée que celle des Jeunes Royaumes. Toutefois, elle n'atteint pas celle du Désert des Soupirs ou des terres arides de Dorel. Les températures varient sur tout le continent et les moyennes générales sont indiquées dans le tableau ci-dessous.

Nishvalni-Oss et Bas'lk sont des terres broussailleuses et arides. Le sol très fin est incapable de retenir les eaux de pluie et si la région reçoit des précipitations importantes (en moyenne 400 millimètres d'eau par mois, provenant de l'air chaud s'élevant au dessus des Piliers Déchiquetés pour former un front chaud), l'eau s'écoule rapidement lavant la terre de ses minéraux et éléments nutritifs. La flore de cette région est rabougrie. Elle est formée de buissons sans feuilles qui se regroupent par plaques aux endroits où l'eau reste assez importante.

Plus à l'est, la qualité du sol augmente fortement, en particulier en Maidahk, Anakhazan et Eshmir. Les vents en provenance du désert y ont déposé des particules nutritives au pied des anciens glaciers, formant ainsi un sol de loess fertile, bien drainé et profond. Les ingénieurs de Maidahk ont créé des systèmes d'irrigation évolués, s'assurant que le sol ne soit pas trop humide et puisse naturellement se régénérer. Ces terres sont donc particulièrement adaptées à la culture céréalière et les techniques employées en Maidahk ont été adoptées par Eshmir et Anakhazan. Ces deux contrées sont d'ailleurs devenues les plus gros producteurs de céréales, de légumes et de coton de l'Est Inconnu.

Les températures chutent brutalement lorsque l'on se dirige vers l'est du continent même si les terres à l'ouest des Montagnes Shenhk sont toujours plus chaudes que la moyenne des Jeunes Royaumes. Quoiqu'il en soit, en Changshai et Eshmir le climat est similaire à celui de Vilmir ou Ilmiora à savoir, un été chaud suivi d'un automne frais et d'un hiver court et froid. En effet, les Montagnes Shenhk contribuent à la création d'un nouveau front pluvieux qui permet à ces régions de bénéficier de pluies abondantes, particulièrement au printemps et en été. Des précipitations d'une hauteur de 20 millimètres ne sont pas exceptionnelles durant les mois d'été à Changshai. L'hiver, les chutes de neige peuvent être abondantes et le froid intense.

Températures Moyennes Suivant les Saisons

Nishvalni-Oss, Bas'lk, Maidahk, Anakhazan, S'aleem

Printemps : 18° - 20°

Été : 27° - 30°

Automne : 19° - 22°

Hiver : 11° - 13°

Valederia, Phum, Okara

Printemps : 17° - 19°

Été : 24° - 27°

Automne : 15° - 18°

Hiver : 8° - 11°

Eshmir, Changshai

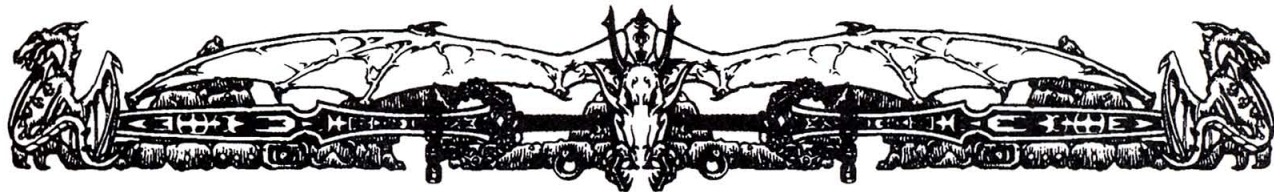
Printemps : 14° - 18°

Été : 20° - 24°

Automne : 15° - 18°

Hiver : 8° - 10°





Flore et Faune

Il existe de nombreuses variétés de plantes et d'animaux dans l'Est Inconnu et il est impossible d'en faire la liste exhaustive dans ces pages. Même les botanistes de Maidahk n'ont pas encore fini de répertorier et de décrire les millions d'espèces existant sur le continent est. Bien évidemment, certains exemples de flore ou de faune sont spécifiques à l'Est Inconnu. De rares orchidées tropicales poussent en abondance dans les forêts plaisantes de Anakhazan, Changshai, Eshmir et Okara. Des cactées aux formes étranges couvrent les plaines poussiéreuses de Nishvalni-Oss et des choses étranges poussent dans les forêts de Haghan'iin. Cette partie décrit quelques exemples de plantes et d'animaux que l'on ne trouve qu'en Menastree.

«J'ai découvert des animaux que je n'avais jamais vus auparavant. Certains sont inoffensifs, d'autres dangereux. On peut y apercevoir des créatures de légende comme les Manticores de Changshai ou les Dragons des Sables de Nishvalni-Oss. On raconte que les Pics Foudroyants abritent une race de lézards, ancêtres des grands dragons de Melniboné. Et les plantes ! Je n'en ai jamais vu autant de variétés différentes qu'en Anakhazan. On peut citer notamment des orchidées en forme d'insectes ou des plantes rampantes qui s'éloignent lorsque l'on tente de les examiner. Dans les forêts de Haghan'iin (où les hommes craignent de se rendre), il existerait des plantes douées de pensée et de sensibilité à l'instar des humains. On m'a même raconté que certaines pourraient exploser.»

Extrait du journal du Duc Avan Astran

Plantes

Orchidées Frelon

Ces plantes exotiques poussent principalement dans les forêts d'Anakhazan. Comme le Duc Avan Astran l'a observé, elles ont la forme d'insectes. Le cœur de la fleur rappelle la forme d'une guêpe et est strié de jaune et de vert à l'image des énormes frelons qui vivent dans les zones où poussent ces orchidées. Les pétales de la fleur sont disposés de la même façon que les ailes de l'insecte. Ils sont fins et semblent prêts à être déployés pour s'envoler. L'apparence de l'orchidée constitue à la fois un excellent système de défense et un bon moyen de reproduction. En effet, le frelon est attiré par la fleur qui lui ressemble et la féconde. L'insecte que la fleur imite est dangereux et sa piqûre peut foudroyer un homme en quelques secondes. Les animaux évitent donc de s'approcher



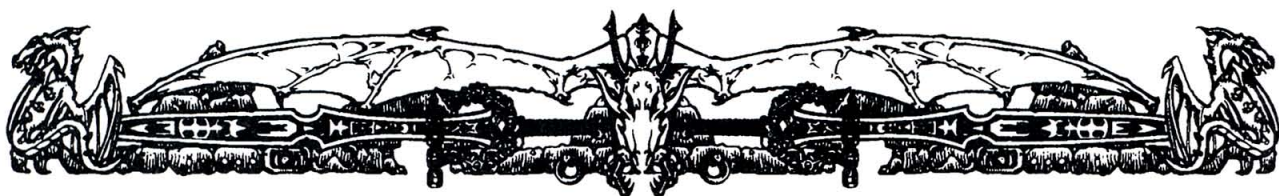
des bosquets d'orchidées. Ces fleurs n'ont aucune odeur et il est impossible pour un homme de la détecter par odorât. Les personnes versées dans les arts de la guérison savent qu'une fois séchée et réduite en poudre, l'orchidée peut servir à la réalisation d'un baume très efficace. Une seule fleur utilisée pour traiter une blessure augmente le processus de guérison de 1 point de vie. Toutefois soyez prudent, l'orchidée frelon que vous pensiez cueillir pourrait bien être l'insecte lui-même dont la piqûre ne possède, elle, aucune faculté curative.

L'Arbre de Fal

Durant la guerre contre les Dharzi, de terribles sorcelleries ont été invoquées par les Seigneurs des Bêtes et les Melnibonéens. Tout ce qui est entré en contact avec cette magie a été affecté et de nombreuses créatures ont muté suite aux sorts qui ont balayé la terre. L'arbre de Fal est un exemple de ces mutations. On ne trouve cette plante volatile que dans les endroits où le Chaos a été relâché. A sa maturité, l'arbre de Fal atteint une taille de deux mètres. Son écorce, étrange et caoutchouteuse est chaude au toucher. Il s'agit d'un arbre très dangereux à abattre. Sa sève est très volatile et lorsqu'elle est mise sous pression (par exemple, sous l'effet d'un bon coup de hache), elle explose, projetant aux alentours des éclats d'écorce et des gouttes de sève acide. Les Prêtres Guerriers de Phum récoltent précautionneusement cette sève qu'ils distillent pour fabriquer l'Huile Falian. Ce liquide noir et visqueux est conservé dans des fioles qui, une fois lancées ou laissées tomber, explosent comme des grenades. Les dégâts occasionnés par la sève sont importants. Toute personne se trouvant à moins de 1 mètre de l'arbre endure 4D6 points de dégâts. Ces dommages s'échelonnent ensuite comme suit : 3D6 entre 1 et 2 mètres, 2D6 entre 2 et 3 mètres et 1D6 entre 3 et 4 mètres. Un arbre mature qui explose double ses dégâts et leur portée ; de 8D6 à moins de 2 mètres jusqu'à 2D6 entre 6 et 8 mètres.

Les Terres de l'Est





Roses Fouet

La Rose Fouet est une plante originaire d'Eshmir mais elle est parvenue à s'implanter en Changshai et Okara. Elle ressemble à un rosier sauvage couvert d'épines. Chaque plante porte généralement cinq à six fleurs d'un rose intense. Si une personne s'approche de la plante, par exemple pour en sentir l'odeur, elle se rétracte automatiquement et se replie sur elle même en fermant ses fleurs. Si la personne tente alors de toucher la plante, une des branches se déploie avec une vitesse égale à une DEX de 2D6 + 8. Un jet de DEX contre DEX doit être réussi pour éviter le coup porté par la plante. En cas d'échec, les épines longues de 1 centimètre infligent 3D4 points de dégâts.

Haajya

On trouve cette plante aromatique dans tout Changshai et Okara. Ce petit arbuste dense et vert possède des feuilles serrées et ovales en forme de diamant. Lorsqu'elles sont mâchées, les feuilles augmentent temporairement de 1D6 % les compétences Perception de l'utilisateur. Une seule feuille produit de l'effet pendant une heure de jeu. Les habitants de Changshai en mâchent régulièrement, un peu comme les habitants d'Amérique du Sud consomment de la coca.

Lorsque les effets du haajya se dissipent, les compétences de Perception diminuent de 1D6 % pendant 1D3 heures de jeu. La personne se sent engourdie un peu comme par un grand froid. Les Valerians pensent que la consommation de haajya entraîne une dépendance et ils en interdisent l'usage, mais cela n'a jamais été prouvé.

Animaux

Dans l'Est Inconnu, la vie animale est extrêmement variée. De nombreuses créatures, inconnues des Jeunes Royaumes, peuvent y être trouvées en abondance : lions, chameaux, gazelles, girafes, zèbres, etc. On les trouve dans les savanes de Nishvalni-Oss et Bas'lk. On parle également de créatures plus étranges comme les horribles Manticores de Changshai, les Wyrms des Pics Foudroyants et les Dragons des Sables qui vivent dans les vastes étendues arides autour de S'aleem et Maidahk. Les descriptions et caractéristiques de certaines de ces créatures sont fournies ci-dessous avec, dans certains cas, leur représentation.

Chameaux

Les chameaux et les dromadaires (qui ne possèdent qu'une bosse) constituent les animaux de bât traditionnels dans l'Est Inconnu. Leur endurance et leur pied particulièrement sûr sont très prisés. Les spécimens les plus fins changent de main pour plusieurs centaines de Rahnd. Pour une personne originaire des Jeunes Royaumes, les chameaux peuvent sembler le pire des moyens de locomotion. En effet, leur allure et son mouvement incessant de bas en haut peuvent indisposer de nombreux cavaliers. Néanmoins, entre les mains

d'une personne experte, les chameaux peuvent se déplacer rapidement et avec agilité dans des terrains inaccessibles aux chevaux ou à d'autres types de montures. S'ils n'ont pas été dressés préalablement, les chameaux sont des animaux particulièrement bornés et difficiles à diriger. Plutôt que de se laisser monter, les spécimens sauvages infligeront une ruade aux éventuels amateurs ou leur cracheront à la face. Les aventuriers qui ne savent monter que les chevaux verront leur compétence Equitation divisée par deux lorsqu'ils voudront monter un chameau.

«Je n'avais jamais vu de créature semblable auparavant. D'une hauteur d'un homme et demi, leur dos est étrangement bossu. Certaines espèces possèdent parfois jusqu'à deux de ces protubérances. Leurs yeux sont grands et humides. La première fois que l'on monte sur ces créatures, leur allure provoque généralement de violentes nausées. Cependant, elles sont tout particulièrement adaptées aux difficiles conditions de terrain de Menastree. Leur endurance est exceptionnelle et ils peuvent voyager pendant plusieurs jours sans manger, ni boire. De surcroît, leur vitesse peut rivaliser avec celle d'un cheval de course.»

Extrait du journal du Duc Avan Astran

Chameau

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	4D6+20	33-34
CON	2D6+15	22
TAI	4D6+25	39
INT	5	-
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+6	13

DEP : Marche 7, Petit Galop 9, Galop 11

Points de Vie Moyens : 33

Modificateur aux Dégâts Moyen : +4D6

Armes : Ruade 35 %, dégâts 1D8+MD ; Cracher* 30 %, spécial.

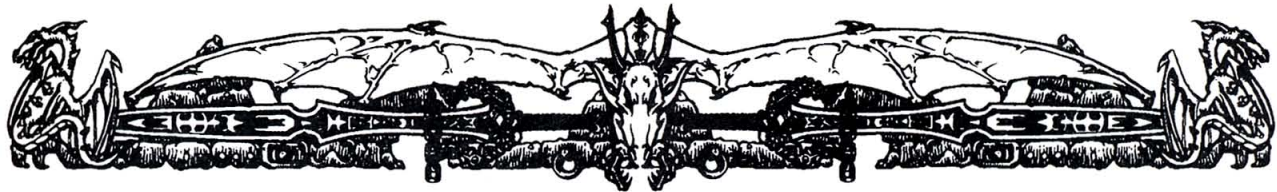
* S'il est dérangé ou mis en colère, un chameau peut cracher sur son adversaire. La boule de mucus a une portée égale à la FOR du chameau. Si elle touche, elle possède une chance d'atteindre les yeux de sa victime égale à la DEX x 3 du chameau. Dans ce cas, la personne est aveuglée pendant 2D3 rounds ; il s'agit du temps nécessaire pour retirer le mucus collant et malodorant du visage. Tant que la victime est aveuglée, toutes ses compétences et attaques sont réduites de moitié.

Armure : 1 point de cuir épais

Habitat : répandu dans tout l'Est Inconnu

Les Terres de l'Est





Nyan-Nyang (Chien de Chasse Valni)

Les Valni utilisent en guise de compagnon de chasse et d'animal familier une espèce de chiens semi-domestiqués. Semblables à de petits renards, ils ont une queue touffue et on les trouve communément dans les tribus valni. Ce sont de parfaits chasseurs. Très fins, ils atteignent des vitesses surprenantes et leurs sens de l'ouïe et de l'odorat sont très développés. Les Valni s'en servent pour débusquer les antilopes qui sont rabattues vers les lances des chasseurs. Les Nyan-Nyang (qui signifie «animal vigilant») sont respectés et très appréciés dans la société valni. Ils sont d'excellents compagnons et reçoivent respect et amour en retour. Les Valni sont particulièrement choqués par les mauvais traitements infligés aux chiens dans les sociétés dites civilisées. Un mythe valni veut qu'un beau jour Shenhk enverra un grand démon-chien qui détruira ces sociétés pour la façon dont elles ont traité ces animaux.

Nyan-Nyang

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	1D6+1	4-5
CON	3D6	10-11
TAI	1D4+1	3-4
INT	7	-
POU	1D6+6	9-10
DEX	2D6+8	15

DEP : Course 10

Points de Vie Moyens : 6

Modificateur aux Dégâts Moyen : -1D4

Armes : Morsure 30+1D10 %, dégâts 1D10-1D4

Les Nyan-Nyang chassent généralement en meute de 3D6 chiens conduite par un mâle alpha. Si un chien attaque, le reste du groupe fait généralement de même. Les maîtres-chiens valni peuvent ordonner à leurs bêtes d'attaquer en groupe.

Armure : 1 point de poils denses

Compétences : Esquive 80 %, Ecouter 90 %, Sentir/Goûter 85 %, Pister 95 %

Habitat : Nishvalni-Oss et Bas'lk. Certains individus domestiqués en Maidahk.

Lion

On peut trouver des troupes de ces grands félins dans les savanes de l'Est Inconnu. Une troupe est généralement dominée par un mâle. La chasse et l'éducation des petits sont à la charge des femelles. Les lions ne sont pas des mangeurs d'hommes. En fait, ils passent la majeure partie de leur temps à dormir au soleil. Tous les trois ou quatre jours, ils se mettent en chasse mais toutes leurs tentatives ne sont pas nécessaire-

ment couronnées de succès. D'une façon générale, il n'est pas conseillé de s'approcher d'une troupe de lions, même endormis. Les mâles défendent avec férocity leur territoire, en particulier si la troupe contient des petits. S'ils ne sont pas dérangés et si l'on prend le soin de les observer à distance, les lions n'auront pas de réaction belliqueuse vis-à-vis des humains. Les caractéristiques ci-dessous sont celles des mâles. A toutes fins utiles, celles des femelles sont également indiquées entre parenthèses.

Lion

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	5D6+12 (4D6+12)	29-30 (26)
CON	2D6+6	13
TAI	4D6+12 (3D6+12)	26 (22-23)
INT	5 (6)	
POU	2D6+6	13
DEX	3D6+6 (3D6+8)	16-17 (18-19)

DEP : Course 8

Points de Vie Moyens : 20

Modificateur aux Dégâts Moyens : +2D6

Armes : Griffe 60 %, dégâts 1D8+MD ; Morsure 58 %, dégâts 1D10+MD ; Déchiqueter 80 %, dégâts 2D8+MD.

Les lions peuvent griffer et mordre à chaque round, la morsure intervenant cinq rangs de DEX après la griffure. Si ces deux attaques portent, le lion peut Déchiqueter sa victime à l'aide de ses pattes postérieures.

Armure : 2 points de fourrure

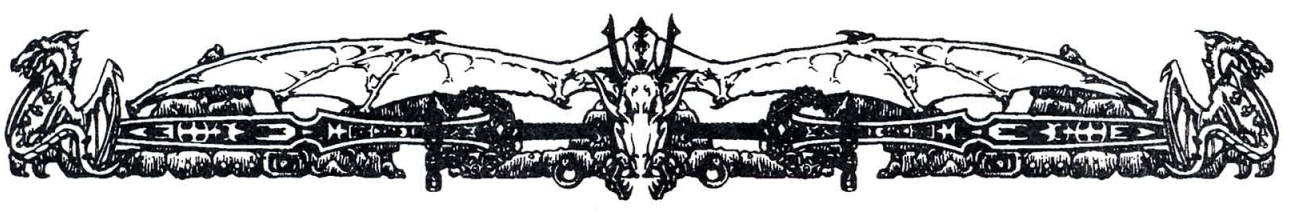
Compétences : Grimper 75 %, Esquive 48 %, Sentir/Goûter 85 %, Pister 80 %

Habitat : Nishvalni-Oss, Bas'lk, Maidahk, S'aleem

Manticore

Ce que nous savons de la manticore n'est que conjecture. Ce monstre ne vivrait que dans les vastes forêts de Changshai. Il s'agirait du résultat d'abjectes expériences melnibonéennes, lesquelles auraient permis de croiser un humain avec un lion et un serpent. Au départ des Melnibonéens de l'Est Inconnu, les manticores furent relâchées dans la forêt de Changshai où elles se reproduisirent et semèrent la destruction. En dépit de tout ce que l'on raconte, personne n'a jamais vu de façon indubitable une manticore, ou, du moins, n'a pu rapporter le fruit de ses observations. Néanmoins, ces rumeurs sont alimentées par la découverte régulière de restes d'humains et d'animaux affreusement mutilés, tueries imputées aux manticores. Kaleg Vogun, le Prince Usurpateur des Tanghensi, est à la recherche constante de ces créatures, espérant pouvoir les utiliser dans sa bataille contre son demi-frère. En tout cas, si les manticores existent, elles pourraient avoir les caractéristiques suivantes.





«Le peuple de Changshai parle à demi-voix de la Manticore, la créature la plus crainte de toutes celles qui hantent leurs forêts sauvages. Ceux qui l'ont vue et qui ont survécu à cette rencontre la décrivent comme un hideux croisement entre l'homme, le lion et le serpent. Ce monstre cracheur de venin a le visage et la voix d'une femme superbe, le corps d'un lion gigantesque et la queue d'un scorpion. Prenez garde au chant de la manticore !»

Extrait du journal du Duc Avan Asran

Manticore

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+15	28-29
CON	2D8+10	19
TAI	2D8+12	21
INT	1D8	4-5
POU	3D8	13-14
DEX	2D8+6	15

DEP : 8

Points de Vie Moyens : 19

Modificateur aux Dégâts Moyens : +2D6

Armes : Griffes (x2) 45 %, dégâts 2D6+MD ; Dard 40 %, VIR du venin égale à la CON de la manticore

Chant : la manticore est capable d'ensorceler un humain à l'aide de sa voix mélodieuse. Son chant délicat et fascinant est capable de paralyser ceux qui l'écoutent. Opposez le POU de la manticore à celui de sa victime. Si la manticore l'emporte, sa proie, captivée par la voix, ne peut bouger pendant 1D6 rounds. La manticore profite de la paralysie pour frapper sa victime avec son dard jusqu'à ce que mort s'ensuive. Le chant de la manticore affecte les personnes se trouvant dans un rayon égal au POU de la créature en mètres, mais celle-ci ne peut attaquer qu'une proie à la fois. A chaque round de paralysie, la personne affectée peut tenter de se libérer de la transe en opposant son POU à celui de la manticore sur la table de résistance.

Armure : 4 points d'un cuir incroyablement épais

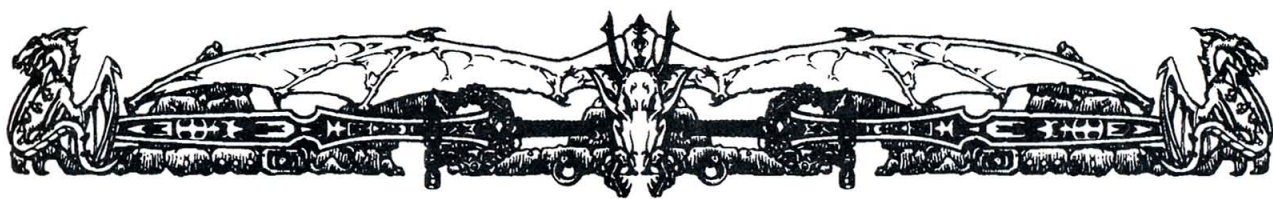
Compétences : Esquive 30 %, Se Cacher 95 %, Sauter 40 %, Déplacement Silencieux 98 %

Habitat : les forêts de Changshai

Dragon des Sables

Il ne s'agit pas d'un véritable dragon mais plutôt d'un immense lézard qui vit dans les régions les plus arides de l'Est Inconnu. Il se jette sur tout ce qui traverse son chemin. Les Dragons des Sables sont des créatures qui vivent sous terre et y creusent des tunnels. Elles sont attirées vers la surface par





les vibrations que créent les créatures vivantes qui marchent dans le sable. Les Dragons des Sables ressemblent à des varans de Komodo albinos et aveugles. Ils suivent leur proie à la trace sur des kilomètres grâce aux vibrations du sol. Lorsqu'ils passent à l'attaque, ils remontent brutalement des profondeurs. Cette attaque est toujours précédée d'une explosion de sable et d'un horrible rugissement alors que le monstre se précipite sur le premier repas à portée. Une fois sa proie saisie, le dragon l'entraîne sous le sable où elle est asphyxiée et dévorée. Les caravanes marchandes craignent particulièrement les attaques des dragons des sables, de nombreuses vibrations pouvant attirer plusieurs de ces monstres. Lors de la traversée de régions notoirement connues pour leur danger, les chameaux marchent très doucement et il est interdit d'émettre le moindre bruit, toute communication ayant lieu par langue des signes.

Dragon des Sables

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+12	21-24
CON	2D6+6	12-14
TAI	2D6+15	22
INT	3	-
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+10	17

DEP : Creuser 10

Points de Vie Moyens : 18

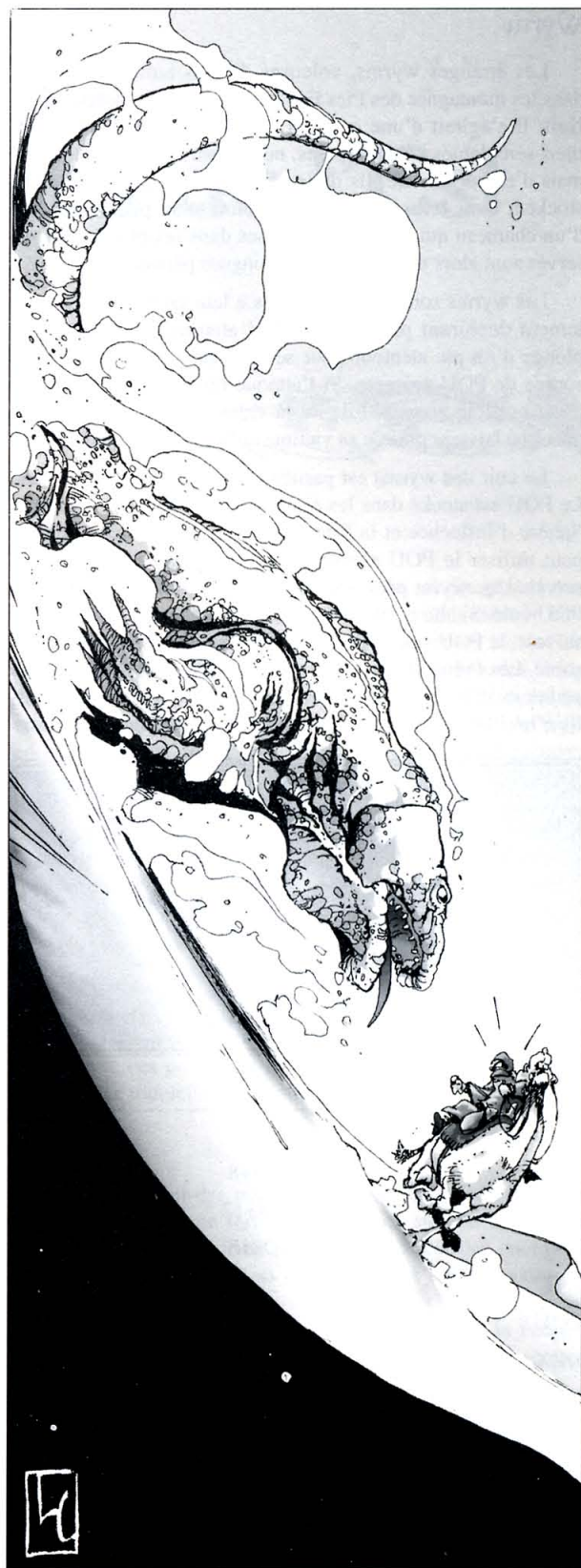
Modificateur aux Dégâts Moyens : +2D6

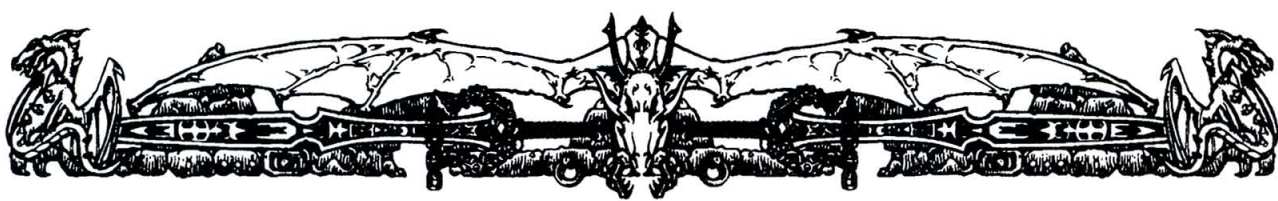
Armes : Explosion de Sable*, spécial ; Morsure 65 % (35 %), dégâts 1D10+4+MD

* Lorsqu'un dragon des sables se trouve juste sous la surface, à quelques mètres de sa proie, il utilise sa queue et ses puissantes pattes antérieures pour se projeter la gueule ouverte droit sur elle. L'explosion de sable qui en résulte aveugle temporairement tous ceux qui ne prennent pas la précaution de protéger leurs yeux. Des jets de Chance devront être effectués. En cas d'échec, la personne est aveuglée pendant 1D6 rounds, le temps de retirer le sable et la poussière des yeux. Dans la confusion, toutes les compétences sont réduites de moitié. Le dragon des sables s'empare alors de sa proie et l'entraîne sous le sable. Utilisez les règles de noyade page 93 dans Elric pour infliger les dégâts. Les dragons des sables sont aveugles et sont immunisés contre toutes les attaques ou sorts affectant la vue. L'attaque par Morsure possède deux pourcentages. Le premier représente l'attaque initiale du dragon des sables lorsqu'il se jette sur sa victime. Le second représente les chances réduites de la créature de trouver sa proie une fois qu'elle est sortie du sable.

Armure : 6 points d'écailles colorées

Compétences : Esquive 15 %, Sentir/Goûter 85 %, Sentir Vibration 105 %





Wyrm

Les étranges wyrms, voleuses d'âmes humaines, vivent dans les montagnes des Pics Foudroyants et de la Balafre de la Nuit. Il s'agirait d'une création des Dharzi. Ces grands reptiles, semblables à des serpents, ne se nourrissent pas de chair mais d'essence vitale. Ils drainent le POU de leur proie et le stockent dans leurs écailles multicolores, un peu à la façon d'un chameau qui stocke des graisses dans ses bosses. Ses réserves sont alors utilisées lors des longues périodes de jeun.

Les wyrms sont reconnaissables à leur cri hideux. Ce hurlement déchirant précède de peu l'attaque du monstre qui plonge d'un pic alentour pour se jeter sur la plus importante source de POU présente. Si l'attaque réussit, la créature emporte sa proie vivante. Elle ira la vider de son POU dans son nid et ne laissera plus de sa victime qu'une coquille desséchée.

Le cuir des wyrms est particulièrement prisé des sorciers. Le POU est stocké dans les écailles de la tête. En associant la Sphère d'Influence et la Rune appropriées, un sorcier de l'est peut utiliser le POU stocké pour augmenter ses propres réserves. Une wyrm peut stocker jusqu'à trois fois son POU en POU volé. Si elle est tuée et son cuir tanné dans les heures qui suivent, le POU stocké pourra être utilisé par une personne capable. Les Prêtres Guerriers de Phum montent souvent des expéditions dans les Pics Foudroyants afin d'y tuer des wyrms. Ils n'hésitent pas à sacrifier quelques humains pour les attirer.

«Ces serpents ailés et dépourvus de membres ont le corps recouvert d'écailles couleur arc-en-ciel. Ces monstres terrifiants plongent du ciel pour dévorer nos âmes et laissent derrière eux des coquilles sans la moindre étincelle de vie. Ces créatures du Chaos sont à ce point damnées par la nature qu'elles vivent dans les montagnes, loin de la vue humaine.»

Extrait du journal du Duc Avan Astran

Wyrm

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D8+8	21-22
CON	2D8+12	20-22
TAI	3D8+8	21-22
INT	2D8	9
POU	2D8+10 *	17
DEX	3D8+10	23-24

DEP : Vol 12

Points de Vie Moyens : 23

* une wyrm peut posséder du POU stocké. Lancez 1D10 et ajustez le POU comme suit. 1-3 : pas de POU stocké, le POU est généré normalement. 4-8 : le POU stocké est égal à POU x 2. 9-0 : le POU stocké est égal à POU x 3.

Modificateur aux Dégâts Moyens : +2D6

Armure : 7 points d'écailles épaisses

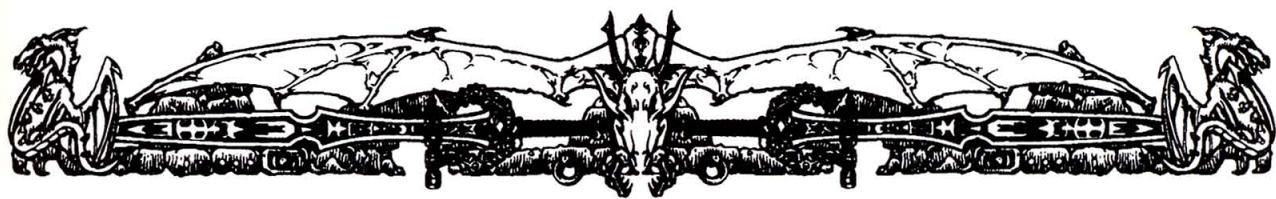
Armes : Morsure* 38 %, dégâts 1D10+3+MD ; Drainer le POU **

* Si l'attaque par Morsure est réussie, la victime est solidement maintenue entre les crocs du monstre. Elle doit réussir un jet de FOR contre la FOR de la wyrm pour parvenir à s'échapper. En général, la wyrm s'empare de sa proie et retourne immédiatement à son nid pour la vider de son POU.

** La wyrm draine 1D3 points de POU à sa victime par round que celle-ci passe entre ses crocs. Une fois complètement vidée de son POU, la victime est morte.

Compétences : Esquive 46 %, Hurler à vous glacer les sangs 79 %, Sentir les Ames Appétissantes 100 %





Les Puissances de l'Est



Ce chapitre décrit les différentes nations de Menastree et les peuples qui y vivent. Les contrées sont décrites par ordre alphabétique à l'exception de celles du Directoire Valederian qui sont regroupées en un tout.

Bas'lk et Nishvalni-Oss

A l'origine, les Valni étaient répandus dans tout Menastree. Ils sont aujourd'hui confinés dans Bas'lk et Nishvalni-Oss. Ces contrées sont formées de vastes savanes, velds et de forêts isolées. Petit à petit, lorsque l'on se dirige vers le sud, la végétation disparaît pour laisser la place à des étendues désertiques. Le sol craquelé et couvert de pierres blanchies permet tout juste la survie de quelques plantes particulièrement résistantes. Il s'agit des pays les plus chauds de l'Est Inconnu. Si les Piliers Déchiquetés ont empêché la progression du Désert des Larmes, Nishvalni-Oss est sec et impropre à la culture de céréales. Les fronts chauds provenant de l'ouest se heurtant aux Piliers Déchiquetés, des pluies violentes s'abattent sur ces contrées tous les deux ou trois jours. Néanmoins, le sol est tellement desséché que l'eau y ruisselle entraînant les éléments nutritifs indispensables aux cultures. Bas'lk est légèrement plus frais et la savane y est particulièrement dense et riche. Les tribus valni y emmènent paître leurs troupeaux et y coupent de l'herbe afin de pouvoir nourrir les bêtes au cours de leurs voyages en Bas'lk et Nishvalni-Oss.

A l'exception de la Rivière de Sable, les seules sources d'eau importantes sont les trois grands lacs appelés les Larmes de la Terre par les Valni. Les Larmes marquent également la limite des territoires valni avec le Directoire Valederian. Les villes frontières de Im'lk au nord et de Heereesh à l'est permettent aux deux cultures de se rencontrer. Les deux cités ne servent que de points d'échange où les Valni viennent commercer avec les peuples civilisés. Ils produisent essentielle-

ment des épices de la Forêt de Lames, du sel des grands lacs salés au nord de Bas'lk et des ornements taillés dans le bois des forêts. Les commerçants civilisés (provenant surtout du Directoire Valederian) leur fournissent des céréales, des fruits, de l'alcool et du bétail. Dans le passé, ils ont d'ailleurs été accusés d'avoir délibérément perverti la nature simple des Valni en encourageant un tel commerce. Les caravanes d'esclaves d'Eshmir et d'Okara qui échangent de la marchandise humaine ne font que renforcer cette réputation. Certains marchands se défendent en expliquant le contraire. Pour eux, les relations avec les Valni seraient beaucoup plus détestables si ce commerce n'existait pas.

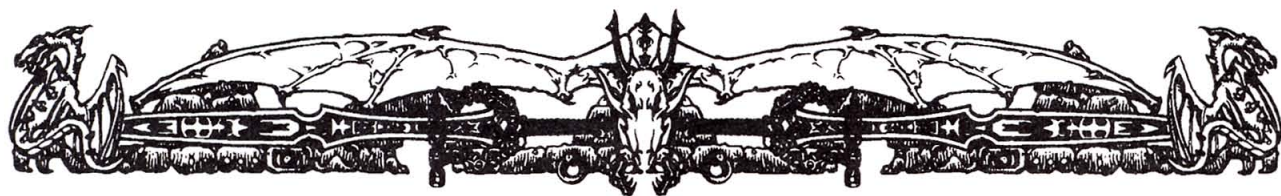
Si la présence des étrangers est tolérée, elle n'est pas encouragée. De petits groupes de bandits valni rôdent le long des frontières de Nishvalni-Oss et attaquent les caravanes qui s'éloignent par trop des routes connues. Il n'y a que peu de voyageurs solitaires dans les terres valni et si un certain respect existe entre ces peuples et les nations civilisées, un sentiment de méfiance mutuelle n'en continue pas moins de persister.

Le Peuple

Les Valni sont des nomades et des centaines de tribus se déplacent d'une zone fertile à une autre, suivant un rythme saisonnier. Si chaque tribu possède un nom et des coutumes particulières, ils s'appellent collectivement les Nishvalni (le Peuple) et leurs terres sont dénommées Oss (Demeure). C'est de là que vient le nom Nishvalni-Oss, la Demeure du Peuple. Bas'lk est un autre mot valni qui signifie les Riches Pâturages.

Les Valni ont la peau foncée. La pigmentation va du brun foncé au noir ébène. Leurs cheveux sont toujours noirs et très bouclés. Chez les Valni de Bas'lk, les cheveux sont portés longs et tressés de façon complexe. Dans Nishvalni-Oss, ils sont coupés plus courts et l'on va même jusqu'à laisser apparaître le cuir chevelu. Les yeux des Valni sont noisette ou brun foncé. Ils sont petits mais très bien bâtis. L'obésité est rare et





la musculature est très développée aussi bien chez les hommes que chez les femmes. Il s'agit du résultat d'un style de vie très rigoureux et d'un régime alimentaire composé surtout de fruits frais et de viande maigre.

Vivant dans les régions les plus chaudes de l'Est, les Valni ne portent pratiquement aucun vêtement. Ils se contentent d'un simple pagne fabriqué à partir de cuir animal ou de végétaux tressés. Les Valni connaissent les vêtements (le lin de Bas'lk est d'ailleurs très prisé) mais ils préfèrent avoir recours à des peaux fines ou des herbes tissées qui laissent respirer la peau tout en apportant une certaine protection. Les deux sexes préfèrent rester torse nu. Les bijoux sont extrêmement populaires. Tous les Valni, quels que soient l'âge ou le sexe, portent des bandeaux, des colliers, des anneaux et des tores. Ces bijoux sont fabriqués en divers métaux, bois, céramiques et os. D'une façon générale, plus le statut social d'une personne est élevé, plus ses bijoux sont brillants.

Les deux sexes partagent toutes les tâches et l'égalité entre hommes et femmes relève de leur style de vie. Des hommes peuvent s'occuper des enfants pendant que les femmes vont à la guerre. Il n'existe aucun travail que l'un des deux sexes ne puisse accomplir. Comme le veut l'enseignement de leurs esprits, les Valni pensent que tous les hommes sont égaux. Ils ont donc bâti leur société sur cette idée. Dans la plupart des cas, ils sont ouverts et amicaux. C'est un peuple curieux, toujours fasciné par de nouvelles expériences et avide d'apprendre, même s'il en revient toujours à ses traditions. Les Valni n'éprouvent aucun désir de conquête mais protègent ce qui leur appartient avec fermeté. Ils resteront calmes tant qu'on ne les poussera pas directement à l'affrontement. Les tribus ne prennent contact avec les sociétés civilisées que pour commercer. Dans les autres cas, ils préfèrent s'en tenir à l'écart. Chaque tribu est formée d'une vaste famille de cent à deux cents membres. Ce nombre peut être plus important si deux tribus décident de fusionner pour n'en former plus qu'une. Leur culture repose sur la chasse et la cueillette, même si certaines tribus élèvent du bétail et restent au même endroit pendant de longues périodes. D'autres Valni sont plus violents et attaquent les tribus plus faibles pour se procurer à moindre frais ce dont ils ont besoin.

Chaque tribu possède un chef, homme ou femme. On l'appelle le Si (homme) ou le Sa (femme). Le Si/Sa est choisi suivant la volonté de l'esprit allié de la tribu. Cet esprit se manifeste par la voix du chaman. Les individus aspirant à conduire la tribu peuvent passer des années à accomplir les volontés du chaman afin de montrer leur valeur aux yeux de l'esprit. Ceux qui contariaient le chaman ne sortiraient jamais du rang ; quant à ceux qui le mécontentent ou vont contre sa volonté, ils s'attireront le mauvais œil. Le Si ou le Sa est choisi à la mort de son prédécesseur. Personne ne songerait à le défier directement puisque cela reviendrait à s'opposer à la volonté de l'esprit. Seul le chaman peut déposer le Si ou le Sa. En effet, il est le seul à pouvoir interpréter les désirs de l'esprit et donc, de savoir qui est apte à diriger la tribu. Des luttes d'influence pour s'attirer les bonnes grâces du chaman ou discréditer le chef en place interviennent plus souvent dans certaines tribus que dans d'autres.

Changshai

Changshai, le royaume des arbres, se trouve sur la façade orientale des grandes Montagnes Shenhk. Soixante dix pour cent de Changshai est recouvert de forêts denses. Si on la regarde des collines est des Montagnes Shenhk, Changshai a l'apparence d'une mer gelée couverte de moutons argentés ou vert foncé. La couverture forestière est si dense que dans certains endroits la lumière du soleil parvient difficilement au sol. On traverse ainsi de temps à autre des poches obscures dont le silence n'est brisé que par le chant des oiseaux alors que des puits de lumière traversent de loin en loin la couverture verte. Le sol de la forêt est couvert d'une flore abondante qui va des simples champignons aux fleurs les plus délicates. Des insectes, aux variétés aussi innombrables que les arbres, parcourent sans cesse les forêts de fougères et les tapis d'herbe fraîche. Des daims, des ours, de grands félins rôdent sous les frondaisons. La nuit, on peut y entendre les loups hurler. A la lisière nord, les vers à soie accrochent aux buissons leurs fils délicats, illuminés par les lucioles et les champignons phosphorescents. Les plantes sont les véritables maîtres de Changshai apportant protection, nourriture, matériau de construction et bois de chauffe, sans parler du gibier abondant.

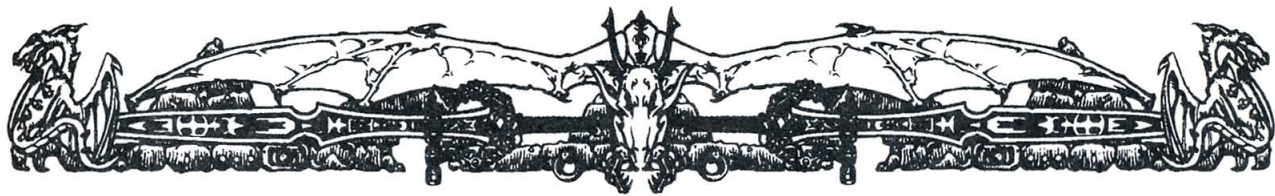
Des sentiers correctement entretenus serpentent entre les arbres et aboutissent sur de petits villages. Les bâtiments sont blottis au creux de vastes clairières. Construits avec le bois des environs, ils se confondent avec le paysage alentour. Sous le règne de Melniboné, les Changtse étaient des esclaves. Ils étaient élevés sur l'Île des Dragons puis apportés dans la région pour servir l'Empire Brillant. A leur départ, les Princes Dragons abandonnèrent leurs esclaves. Ceux-ci ne tardèrent pas à se répandre dans la forêt, construisant les petits villages qui ponctuent maintenant Changshai.

En dépit de sa beauté, Changshai est en guerre avec elle-même. Depuis les vingt dernières années, un conflit sanglant et impitoyable oppose le Roi de Changshai, le Drei Myur, à son demi-frère, Kaleg Vogun, Prince Usurpateur de Tanghensi. Certains proclament que Kaleg Vogun est le Drei légitime de Changshai et que Myur n'est qu'un imposteur. D'autres soutiennent que Kaleg Vogun n'est qu'un démon déguisé en roi. Selon eux, il chercherait à établir le règne du mal sur la Terre. D'autres encore racontent que les Prêtres Guerriers de Phum sont derrière toute cette affaire et qu'ils étudient ainsi, pour quelque obscure raison chaotique, les effets d'une guerre civile. Les histoires diffèrent avec le conteur et il existe des milliers de versions de chacune de ces légendes.

Actuellement, Kaleg Vogun l'emporte. Au début de la guerre, Vogun a chassé Myur de la capitale de Changshai, Tanghensi, et l'a obligé à se réfugier à Château Sadakan, une résidence d'été de la famille royale. Vogun avait emporté le soutien des habitants de Tanghensi et, en s'emparant de la capitale de Myur, il démontrait au peuple qu'il était le plus apte à gouverner. Ceux qui avaient conservé leur loyauté à Myur

Les Puissances de l'Est





furent éliminés et finalement, les partisans du roi déchu furent repoussés dans les collines de Montagnes Shenkh. Aujourd'hui Kaleg Vogun tient le pays d'une main impitoyable. Ceux qui s'opposent à lui sont éliminés ; quant aux autres, ils préfèrent jurer loyauté au Prince Usurpateur plus par peur que par une réelle volonté. En effet, ils se réfugient dans l'espoir que Myur finira bien par se rendre ou par mourir et que leur vie reviendra alors à la normale.

Vogun ne possède aucune armée structurée. En fait, ce sont de petites poches de milices armées qui tiennent les forêts de Changshai. Elles prêtent fidélité à Vogun du bout des lèvres et se taillent dans l'ombre de véritables petits empires. Les forces de Vogun s'entre-déchirent pour les raisons les plus futiles. Cette confusion ne fait que rajouter à la détresse de la triste Changshai. La seule cause qui unit les forces de Vogun est leur désir de voir mourir Myur. Peu savent pourquoi et moins encore s'en préoccupent. Vingt ans d'effusion de sang a endurci le cœur, l'esprit et l'âme des Changtse. Peu d'entre eux connaissent autre chose que la guerre. Ils se battent simplement parce que c'est ce qu'ils ont toujours fait. Et s'ils ne peuvent affronter les forces de Myur, ils s'entre-tuent les uns les autres.

Le Dreï Myur s'est arrangé pour maintenir un semblant d'ordre parmi ses supporters. En quittant Tanghensi, il s'est assuré du soutien de la noblesse et de l'armée régulière. Ceux qui se sont alliés à Myur reconnaissent que Kaleg Vogun est une force incontrôlable. Ils ont donc décidé que la discipline et les vieilles traditions devaient être maintenues s'ils ne voulaient finir par ressembler aux troupes de mécréants du Prince

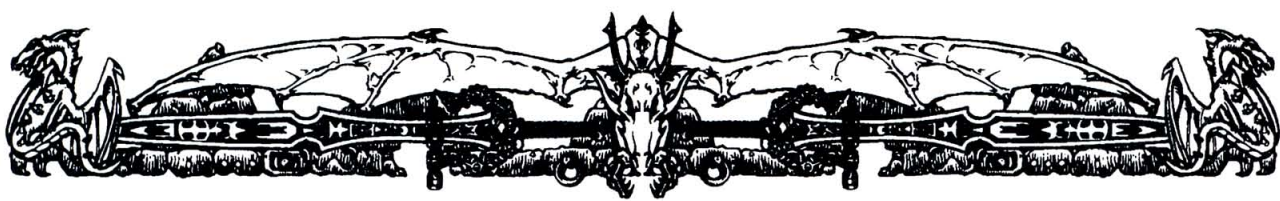
Usurpateur. Lorsque Myur atteignit Sadakan, l'armée se réorganisa d'elle-même. Elle recruta de nouveaux soldats parmi les réfugiés qui fuyaient les pillards de Vogun et les entraîna suivant la vieille discipline maintenue dans les régiments de Changshai depuis des siècles. L'armée de Myur est petite mais organisée et loyale. Si vingt ans de combat ont fini par affaiblir le moral des troupes, elles n'ont jamais perdu de vue leur objectif : maintenir la Vieille Changshai en sauvegardant le Dreï et sa lignée. Si le roi tombe, la guerre est perdue et Changshai finira entre les griffes du Prince Usurpateur.

Il y a douze ans, Kaleg Vogun a fait une sérieuse erreur de jugement. Grisé par son succès après avoir chassé le Dreï Myur de Tanghensi, il décida de s'intéresser à Eshmir. Il pensait que ses forces seraient assez puissantes pour Eshmir et annexer les terres proches de la frontière. Il se dirigea vers le nord pour mettre à sac plusieurs villes eshmiriennes en s'enfonçant dans le pays. C'était sans compter la détermination courageuse des Eshmiriens. Une armée se heurta aux Tanghensi au nord de la vallée Eshmire. La bataille qui s'ensuivit dura trois jours et trois nuits. Un demi million de guerriers y perdirent la vie, soixante dix pour cent des pertes étant supportés par les Tanghensi. Kaleg Vogun fut repoussé, sa fierté bafouée et son rêve d'un empire s'étendant sur la façade est du continent mis en pièces.

De nombreux héros eshmiriens se distinguèrent lors de la Bataille de la Vallée Eshmire, toujours commémorées dans les chants et histoires. Parmi eux on peut citer Tristelune, dont ce fut la première bataille, et Rackhir qui avait quitté les Prêtres du Chaos et louait ses services comme mercenaire.

Les Puissances de l'Est





Tanghensi, l'ancienne et fière capitale de Changshai, est aujourd'hui sinistre et désespérée. Si elle n'a jamais été touchée par la guerre, tous les artefacts remontant à la dynastie du Drei Myur ont été arrachés des rues à présent dénudées et sans âme. Vogun les a remplacés par des statues et mosaïques criardes le représentant dans diverses postures héroïques ou victorieuses. Le commerce avec les autres nations étant rendu quasiment impossible, la nourriture à Tanghensi est de mauvaise qualité et les stocks sont souvent au plus bas. Le peu de nourriture importée finit généralement entre les mains des revendeurs du marché noir, l'une des seules professions à tirer profit de la situation. Tous les jours, on peut voir dans la ville des mercenaires cherchant du travail auprès des bandes de brigands établies dans les vastes forêts environnantes. Bon nombre d'entre eux ont fui les lois de leur pays et viennent chercher refuge dans un lieu où l'illégalité a été élevée au rang de forme d'art. Une rumeur veut que Vogun a récemment courtisé plusieurs sorciers de Phum afin d'introduire la magie dans son armée. En fait, le pays sombre doucement dans la folie et Changshai devient peu à peu un fruit mûr pour les adeptes du Chaos.

Le Peuple

Les habitants de Changshai ont la peau blanche. La couleur de leurs cheveux va du châtain clair au noir de jais. Les hommes sont hirsutes et tirent une grande fierté à tisser leur barbe épaisse suivant des motifs complexes. Les femmes portent les cheveux longs et les coiffent suivant un arrangement compliqué de nattes et de tresses. Les Changtse sont de taille moyenne. Elle atteint 1,80 mètre pour les hommes et 1,65 pour les femmes. Le développement de la masse musculaire est considéré comme un signe de puissance aussi bien chez les hommes que chez les femmes. Il n'est donc pas rare de trouver des individus des deux sexes au physique très développé.

Changshai est une nation en guerre et les tenues vestimentaires reflètent cet état. Les vêtements sont lourds et fonctionnels. Généralement, les culottes et justaucorps en lin sont recouverts de pièces de cuir. La soie et d'autres matériaux fins sont réservés à la noblesse et seulement pour des occasions particulières. Hommes et femmes portent les mêmes tenues. Ces dernières ne revêtent une jupe-culotte que lorsque la situation l'exige. Les armes sont généralement exhibées. Les épées (les cimenterres pour les femmes) et les dagues sont portées à de larges ceintures d'étoffe décoratives.

Les Changtse parlent peu, souffrent beaucoup et agissent avec précaution. La plupart d'entre eux ont traversé vingt années de guerre et leur mentalité s'en ressent. Ils restent constamment sur leurs gardes et toute personne habituée à une compagnie gaie et exubérante les trouvera rudes et grossiers. Ce n'est pas le cas. Dès leur naissance, on apprend aux enfants que le silence est la meilleure défense et la prudence la meilleure alliée. Les adultes ont du l'apprendre par expérience...

L'une des habitudes particulières du peuple de Changshai est la consommation de feuilles de haajya. Ses effets sont décrits dans le chapitre précédent au paragraphe Flore et Faune.

Le Directoire Valedorian

Quatre nations forment le Directoire Valedorian : Anakhazan, Maidahk, S'aleem et Valederia. Le Directoire a vu le jour une centaine d'années avant la chute d'Imrry au terme d'un traité précisant que les quatre nations fondatrices partagent un ensemble commun de croyances et de philosophie. Centré sur la préservation de la Balance Cosmique, il contient les grands points suivants :

- Chaque nation combattrait toute influence néfaste de la Loi ou du Chaos et pourrait compter sur l'aide des autres nations du Directoire en cas de besoin.

- Les échanges commerciaux sont libres entre les différentes nations du Directoire et seuls les biens importés d'autres pays sont taxés. De ce fait, les biens de première nécessité restent à des prix constants et les produits agricoles du Directoire sont assurés d'un marché. Les biens en provenance des autres nations sont parfois à un prix beaucoup plus élevé que dans le reste de l'Est Inconnu.

- La libre circulation des idées est autorisée dans tout le Directoire Valedorian. De plus, toutes les classes de la société ont accès à l'éducation. Les pays du Directoire, en particulier Valederia elle-même, ont un niveau d'instruction élevé et ont établi un système d'écoles et d'universités très en avance dans les Jeunes Royaumes.

- Il est du devoir de chaque membre du Directoire de maintenir et promouvoir la volonté de la Balance Cosmique. Chaque homme naît libre et doit rester libre des influences extrémistes de la Loi et du Chaos. Chaque nation doit préserver une attitude tolérante et libérale en matière de politique, religion et vie en société afin de promouvoir la Balance dans l'individu.

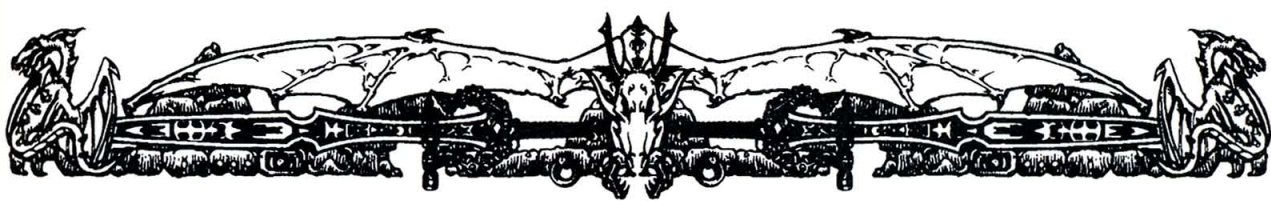
Le Directoire Valedorian a remporté un énorme succès. Chaque nation prise individuellement possède une force négligeable mais une fois groupées dans le sein du Directoire, elles représentent une puissance économique, sociale et militaire considérable. L'unité du Directoire a contribué au maintien de la paix dans Menastree depuis le départ de Melniboné. Cette paix a perduré jusqu'à ce que Terarn Gashtek lève les armes contre tout le continent est et le dévaste complètement.

Le Gouvernement dans le Directoire

Chaque nation du Directoire suit un régime gouvernemental similaire. Il est basé sur un Sénat, un groupe élu et représentant les intérêts de chaque pays. À leur tour, les Sénaats élisent un sénateur chef qui siégera au Haut Sénat. C'est ce dernier qui incarne le Directoire Valedorian et en prend les décisions. Il siège à Valed-Hal, dans la ville capitale de Valederia. Si chacun des membres du Directoire est libre d'émettre ses propres lois et de prendre ses décisions, l'autonomie des différentes contrées est limitée par les décrets et règles émis par le Haut Sénat. Ce dernier peut obliger chaque nation à adopter et appliquer un ensemble de lois qui sera

Les Puissances de l'Est





alors commun à tout le Directoire. Lors de cette procédure, les chefs sénateurs de chaque nation membre décident des lois applicables à tous les pays puis consultent leur sénat respectif pour en obtenir l'aval. Enfin, il faut savoir que chaque nation émettant une nouvelle loi dans ses frontières doit obtenir l'accord du Haut Sénat pour l'appliquer. De ce fait, les décisions économiques et politiques peuvent s'avérer longues et laborieuses. Pour éviter de telles situations, les états membres essaient de minimiser la législation, autant pour prévenir l'avalanche bureaucratique qui s'ensuit que pour préserver les libertés individuelles. Un étranger découvrira rapidement que les mêmes lois sont appliquées dans tout le Directoire.

Si une chose est illégale dans un pays, il y a de très fortes chances qu'elle le soit dans tous les autres états. Anakhazan et ses provinces jumelles constituent la seule exception. En effet, bon nombre de ses lois furent établies avant son entrée dans le Directoire. En fait, la province de Guyë essaie constamment de défendre et maintenir sa liberté et son particularisme face au clan de Freyr. Celui-ci exerce des pressions incessantes sur le Haut Sénat afin qu'il mette un frein à quelques-uns des usages en vigueur en Guyë. Jusqu'à présent, la province de Guyë est parvenue à défendre ses intérêts mais ce combat politique est une source constante de tension entre les deux factions d'Anakhazan.

Anakhazan

Anakhazan la belle est une terre de forts contrastes. Les régions sud et centrales sont formées de vallées profondes et boisées. Les plaines fertiles sont consacrées à l'agriculture et en particulier la viticulture. Cette province est couverte d'une quantité innombrable de petites villes et villages, tous bâtis dans la même pierre jaune et sableuse. Le climat de ces régions est chaud et humide. Les vents doux descendent des collines de Bas'lk et se chargent des senteurs des fleurs exotiques et du parfum des cyprès en traversant les vallées et les bois. Le sud et le centre d'Anakhazan sont idylliques. En remontant vers le nord, la température chute et le paysage semble se rétracter. Bien vite, on n'y trouve plus que des plateaux rocheux ou de vastes étendues froides couvertes de landes et parcourues par les chèvres, les moutons, les sangliers et les loups. Il s'agit d'une véritable désolation comparativement aux richesses du reste d'Anakhazan. A distance et semblant toujours hors d'atteinte, on peut apercevoir l'imposante épine dorsale du continent est : les biens nommés Pics Foudroyants. Cette chaîne de montagnes est formée de pics gigantesques et acérés semblant transpercés les cieux de glace. Ils sont la demeure des terribles wyrms qui se repaissent des âmes des humains. Durant les mois d'hiver, le ciel au-dessus des Pics Foudroyants est traversé de couleurs irréfelles, d'étranges lumières y apparaissent pour s'évanouir en draperie derrière les montagnes. C'est dans ce territoire inconnu et inaccessible que le monde prendrait fin.

Politiquement, Anakhazan est également une terre de contraste. Elle est dirigée par deux grandes familles. A l'est, il s'agit du Clan Freyr, à l'ouest du Clan Guyë. Les deux fac-

tions sont séparées par le puissant fleuve Meer. Le cours d'eau a donc divisé Anakhazan en deux provinces distinctes qui portent chacune le nom de leur famille respective. Le Clan Freyr est dirigé par le Comte Kores Freyr. En dépit de son alliance avec la Balance, ce patriarche sévère sympathise fortement avec la Loi. C'est le Clan Freyr qui fit entrer Anakhazan dans le Directoire, maximisant ainsi ses positions commerciales face à la concurrence d'Eshmir et de Valederia. La province de Freyr est stricte, à l'image du Comte qui la dirige d'une main de fer. Des lois y régissent tous les aspects de la société et les droits individuels sont sacrifiés au maintien de la liberté de la société toute entière. Les fantaisies individuelles sont restreintes et les manifestations de liesse populaire ne sont autorisées que certains jours de festivals traditionnels. Généralement, le côté est d'Anakhazan est considéré comme morne et on lui préfère la province de Guyë, plus détendue, de l'autre côté du fleuve.

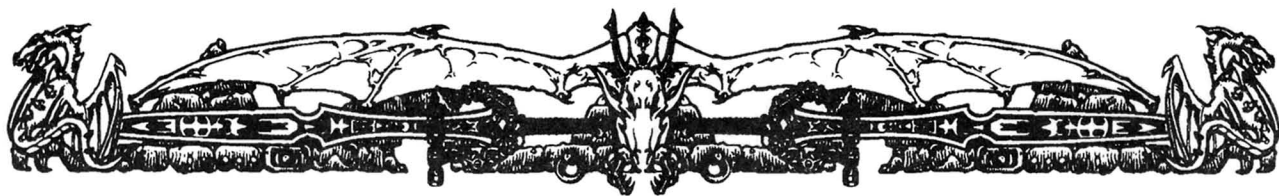
La province de Guyë est dirigée par le clan du même nom avec à sa tête la Comtesse Anathaym Guyë. Cette province penche davantage vers le Chaos que la Loi et considère que la liberté individuelle est plus à même d'assurer l'harmonie sociale. La population est libre dans toutes ses croyances et encouragée à s'exprimer le plus possible. En effet, cette politique serait la plus à même d'apporter le bonheur et la tolérance aux hommes. La province de Guyë est extrêmement libérale et entretient un contentieux permanent avec la province de Freyr. D'ailleurs, la façon calme et méthodique avec laquelle le Comte Freyr essaie de limiter les libertés individuelles lui déplaît fortement. De ce fait, si une chose est interdite en Freyr, elle est généralement encouragée en Guyë. Seule l'intelligence des deux chefs de clan empêche Anakhazan de sombrer dans la guerre civile, à l'instar de Changshai. De plus, on réalise rapidement, qu'en dépit des différences et des querelles, Anakhazan dans son intégralité sert la Balance.

Anakhazan ne contient qu'une seule cité importante, Anakheera. Fondée sous l'occupation melnibonéenne, l'antique et fière cité d'Anakheera enjambe le fleuve Meer. Chaque clan possède la partie installée sur sa rive. Sur la rive gauche, la vie est calme, rationnelle et soumise aux décrets de la préfecture de Freyr, ce qui maintient constamment un niveau de sobriété publique élevé. Les tavernes et les marchés de rue y fleurissent mais sans l'exubérance propre à ces endroits. Ces lieux publics sont ternes comparés aux bijoux de la rive droite.

Le quartier Guyë d'Anakheera est beaucoup plus vivant. Il s'agit d'un labyrinthe de rues qui contraste de façon frappante avec la structure en forme de grille du quartier Freyr. Tavernes, fumeries (où l'on peut s'adonner à diverses drogues sans crainte de troubler l'ordre moral), magasins, bordels et autres y abondent. Les marchands se rendent dans le quartier Freyr d'Anakheera pour commercer et dépensent leurs profits dans le quartier Guyë. A la tombée de la nuit, les ponts de bois sur le Meer craquent sous le poids des gens quittant le quartier Freyr pour se diriger vers les lumières brillantes de la rive droite.

Les Puissances de l'Est





Le Peuple

Les cheveux des Anakhazani sont généralement épais et de couleur rousse, châtain ou noire. De grande taille, ils sont élégants aussi bien immobiles qu'en mouvement, reflétant peut-être les vieux traits de Melniboné. Leur peau est diversement bronzée, allant du simple hâle au teint mat profond. Le visage des Anakhazani est long, leur nez droit et leurs lèvres épaisses et sombres. Les yeux sont généralement bruns ou verts.

Ils portent fréquemment des robes amples tissées dans le lin et la soie. De larges ceintures et des broches colorées en retiennent les plis et draperies. Les pantalons des hommes sont très larges pour se resserrer autour de la cheville. Les femmes portent souvent de longues jupes-culottes fendues à l'avant ou à l'arrière au niveau des hanches. Les capuches de couleurs vives sont très courantes et la noblesse porte parfois des turbans. Les boucles d'oreilles, les anneaux dans le nez et les fines chaînes d'or reliant ces deux bijoux sont très à la mode. Néanmoins, cette pratique a surtout cours chez les riches membres du Clan Guyë. La sandale est la forme de chaussure la plus courante. Toutefois, les femmes portent souvent des chaussons de soie décorés de clochettes qui tintent à chacun de leurs pas gracieux.

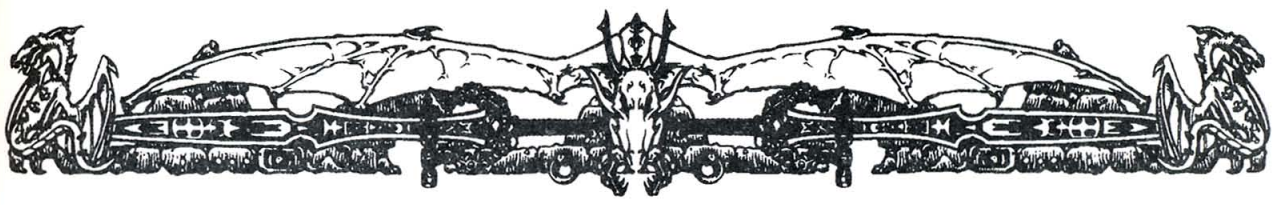
Les Anakhazani forment un peuple fier et cultivé. Le débat et la conversation sont considérés comme des formes d'art même si les formes plus traditionnelles de la peinture, sculpture et musique sont également tenues en haute estime. Les arts martiaux sont pratiqués et enseignés dans de nombreuses académies de Guyë. C'est d'ailleurs la noblesse de cette province qui constitue le gros des officiers de l'armée d'Anakhazan. Ceux qui sont éduqués dans Freyr sont orientés vers l'étude de la politique et de la philosophie. Guyë produit les meilleurs guerriers mais Freyr produit les meilleurs diplomates. Les Anakhazani essaient d'approfondir tous les aspects de l'esprit et du corps. En effet, ils sont persuadés qu'une personne n'atteint un véritable accomplissement que si l'esprit et la chair sont poussés à leur plus haut niveau.

Le Globe des Nations Futures

On raconte qu'Anakhazan détient un globe dans lequel on peut voir les nations du prochain cycle temporel et au-delà. Elric, qui avait entendu parler de ce trésor, s'est même rendu en Anakhazan, espérant y trouver les réponses qui l'ont toujours fui lors de sa vie désolante. Le globe lui-même est gardé secret et seuls les chefs des clans Freyr et Guyë savent où il se trouve et ce qu'il est censé montrer. Forgé par les Menastrai avant la conquête melnibonéenne, le globe est caché à l'extrême nord du pays, dans une forteresse souterraine. Il est gardé par des wyrms apportées des Pics Foudroyants et d'autres enchantements étranges. Seuls ceux qui sont fidèles aux buts de la Balance sont autorisés à le contempler. Même le Comte Freyr et la Comtesse Guyë s'estiment indignes d'apprendre ses secrets. Une légende anakhazani veut qu'à l'approche de la fin du monde, un Champion de la Balance viendra du désert pour méditer au Temple du Globe avant de prendre part à la bataille finale qui annoncera le prochain

Les Puissances de l'Est





cycle de temps. En dépit de leur défiance naturelle envers les mythes de ce genre, les Anakhazani croient en cette légende et l'acceptent entièrement. Jusque là, les deux clans se sont unis pour garder le globe secret et chaque famille envoie un groupe de guerriers choisis pour maintenir sa défense. Toutes les tentatives visant à regarder le globe ont échoué. Même les Prêtres Guerriers de Phum venus le détruire se sont cassés les dents sur ses défenses extraordinaires.

Maidahk

Maidahk, la Terre des Ingénieurs, se trouve au sud d'Anakhazan. Plus chaud et plus aride qu'Anakhazan, le pays est essentiellement composé de déserts de pierres et d'étendues désolées où seuls poussent quelques cactus et plantes adaptées à ces conditions difficiles. Pourtant, Maidahk est aussi un pays dont les terres arables produisent des céréales en abondance depuis plus de deux siècles et où l'on trouve un bétail des plus recherchés.

«Montrez à un Maidahkian une branche desséchée et il vous montrera le pont qu'elle deviendra un jour. Vieux dicton valedarian.»

Extrait du journal du Duc Avan Astran

La force de Maidahk repose dans l'ingéniosité de ses ingénieurs. Ces individus ont décidé, sans recourir à la sorcellerie, d'exploiter les terres qui les entourent afin de les rendre aptes à entretenir la vie. Maidahk a consacré un temps et une énergie formidables à développer des plans d'irrigation, à détourner des rivières, à construire des barrages et des réservoirs, et à nourrir la terre pour la voir verdier. Au lieu de ressembler à un vaste désert inhospitalier, Maidahk est une mosaïque de champs de maïs, de blé, d'orge, d'avoine et d'arbres fruitiers exotiques. Cette richesse fait de Maidahk l'un des membres les plus importants du Directoire et ce qui lui manque en puissance militaire est amplement compensé par son expérience technique.

La capitale de Maidahk est Rameer, véritable hommage à l'ingénierie. Les tours et les vastes demeures, les musées et les bibliothèques, les palais, les jardins et les monuments à ceux qui les ont élevés sont tous de véritables merveilles. En se promenant dans les rues de Rameer, on découvre ce que l'architecture peut produire de stupéfiant lorsque cet art est poussé à la perfection. Partout, on se retrouve entouré par une véritable communauté d'ingénieurs, de bâtisseurs, d'architectes et autres. Rameer suit un plan en cercles concentriques, la merveilleuse université gothique se trouvant en son centre. Cette oeuvre unique est formée de nombreuses tours complexes dont les sommets effleurent les cieux. Ces spires émergent d'un ensemble de bâtiments aux formes stupéfiantes et étroites. L'anneau central, qui entoure l'université, est appelé l'Arc. Il s'agit du quartier résidentiel le plus huppé et on y trouve les demeures des guildes les plus puissantes et les plus riches de Rameer. La majorité des bâtiments les plus grands et

les plus élaborés se trouve dans l'Arc. On y trouve notamment le parlement ou Balance. Bâti pour ressembler à une gigantesque balance, il a été construit en marbre et en pierre rouge sang importés de S'aleem. Quittant l'Arc pour s'étendre en cercles concentriques, les autres rues et avenues délimitent les autres zones résidentielles de Rameer. Certaines évoquent l'Arc, d'autres ne sont plus que des ghettos, depuis longtemps oubliés par leurs concepteurs et abandonnés aux ravages de la misère.

La pire de ces zones se dénomme la Limite. Elle se trouve à un peu moins d'un kilomètre de l'Arc sur la rive ouest et comprend un bloc de huit rues et deux avenues. La Limite est le centre du crime organisé et de la dépravation. Elle contraste violemment avec l'atmosphère studieuse prévalant dans presque toute la cité. On prévient les voyageurs de se tenir à l'écart de la Limite, tout particulièrement la nuit. Même la garde d'élite de Rameer, les Escrimeurs, évitent d'entrer dans ce quartier sans une bonne raison.

A l'exception des habitants de la Limite et de quelques autres quartiers de Rameer, le peuple de Maidahk est chaleureux, a les vues larges et essaie par la technique et l'artisanat de rendre ses terres encore plus accueillantes. Le Collège des Ingénieurs est vanté dans tout l'est par tous ceux désireux d'imiter les oeuvres de Maidahk. Les sciences y sont enseignées et traitées avec le plus grand des respects. De ce fait, Maidahk penche donc plus vers la Loi que vers le Chaos lors de ses échanges avec la Balance Cosmique.

Le Peuple

Généralement, les Maidahki ont la peau, les cheveux et les yeux sombres. Il faut y voir l'influence du soleil qui brille sur Maidahk la plupart de l'année. Les cheveux noirs sont très courants, le châtain et le roux sont rares, le blond exceptionnel. Hommes et femmes sont de taille moyenne, à peu près 1,80 mètre, et de toute corpulence ou stature. L'accent maidahkian est doux et musical. Les phrases se terminent généralement sur une inflexion montante, exactement comme si une question était posée.

Les vêtements reflètent la Balance et l'influence qu'elle exerce sur tous ceux vivant dans le Directoire. Ils sont très symétriques et en coton léger. Des robes simples et des capuches offrent une protection contre les excès du soleil. Les sandales restent le type de chaussures le plus courant. Le cuir et les peaux sont délaissés au profit d'un coton épais ou de toile. Les Maidahki ne tirent pas un grand plaisir à étaler leur richesse personnelle. Néanmoins, les personnes les plus fortunées aiment porter des bijoux raffinés comme des broches, des anneaux finement gravés ou de minuscules clous précieux leur perçant les oreilles. Normalement, on ne porte aucune arme en public à l'exception d'un couteau à lame courte. Seuls les guerriers habilités à le faire peuvent déroger à cette règle. Les escrimeurs portent deux rapières utilisées ensemble au combat. En fait, les Maidahki considèrent la rapière comme la plus noble des armes et l'escrime est enseignée plus comme une forme d'art que comme une méthode de combat.

Les Puissances de l'Est





Les Assassins Bleus

«Puis les Assassins Bleus, qui avaient juré la mort de tous les malfaiteurs, s'étaient glissés dans la forteresse ; il y avait sept ans, il (Rackhir l'Archer Rouge) avait entendu Sorana hurler...»

- Sauver Tanelorn, l'Épée Noire

Le culte des Assassins Bleus est entouré de mystère. Une seule chose est certaine : ils détestent le Chaos et ont juré de le frapper en plein cœur dès que possible. Ce sont les Assassins Bleus qui tentèrent de tuer l'amante de Rackhir, Sorana, la belle et terrible sorcière du Chaos. Ce sont les Assassins Bleus qui poignardèrent à mort Yalishan Kamiir, le sorcier bandit qui sévissait le long des routes de Valederia. Ils se sont donnés pour but la disparition de la surface de la Terre de tous ceux montrant de la sympathie à l'égard des Seigneurs de l'Entropie.

On raconte que les Assassins Bleus sont apparus peu après la conquête de Menastree par Melniboné. Un groupe de réfugiés menastrai réussit à s'enfuir dans les terres de la future S'aleem et trouva refuge sur une des petites îles du Lac Karak. Là, ils complotèrent la chute des Princes Dragons. Après des mois de réflexion, ils décidèrent d'utiliser la ruse et la discrétion pour détruire tous ceux incarnant la puissance de Melniboné. Complètement dévoués à leur but, les réfugiés commencèrent à s'entraîner dans les arts du guerrier assassin : déplacement silencieux, déguisement, développement de potions et poisons, méthodes de combat étranges que l'adversaire ne pourrait anticiper. Après des années d'étude et d'entraînement, les premiers réfugiés quittèrent l'île pour se rendre à l'avant-poste de Yaan (où se trouve actuellement la cité valederian portant le même nom). Cette petite bande de quatre individus maximum s'infiltra dans la ville. Tous étaient déguisés en marchands valni. A la tombée de la nuit et une fois le marché levé, les Menastrai tuèrent les gardes de la porte principale, ne faisant pas plus de bruit que le vent dans les feuilles des arbres. Ils laissèrent derrière eux des cadavres à la peau d'un bleu nuit, l'un des effets du poison dont ils avaient recouvert la lame de leurs couteaux. Les assassins trouvèrent rapidement les chambres du gouverneur melnibonéen de Yaan. Les gardes du gouverneur évités, ils le tuèrent ainsi que son harem. Ils ne laissèrent derrière eux qu'un amas de cadavres bleutés et aucun indice susceptible de les trahir.

Les assassinats se multiplièrent sous le règne de Melniboné. Chacun d'entre eux utilisait la marque de fabrique établie à Yaan. En dépit de tous ses efforts, Melniboné ne découvrit jamais la tanière des assassins. Leur réputation, et avec elle la terreur qu'elle inspirait, se répandit. Même bien après le départ de Melniboné vers l'Est Inconnu lors de sa guerre contre les Dharzi, le nom des Assassins Bleus faisait encore trembler.

Les Assassins Bleus sont toujours actifs. La taille du culte s'est agrandi, mais il est toujours basé dans le Directoire Valederian. Sa localisation actuelle est gardée secrète et l'on raconte que les organisateurs du culte sont des descendants directs des premiers réfugiés menastrai. Certains vont même jusqu'à dire qu'il s'agit en fait des réfugiés eux-mêmes et qu'ils auraient survécu à travers les siècles grâce à l'absorption de certaines herbes et à la pratique de sorts sans danger. Quoiqu'il en soit, les Assassins Bleus sont très secrets et brillamment organisés. Ils sont entraînés dès la naissance aux arts de la discrétion et de la dissimulation. On leur apprend à haïr le Chaos et à mener une double vie : citoyens normaux d'un côté, destructeurs du Chaos de l'autre. De nombreux assassins vivent tout à fait normalement pendant des années et ne sont que rarement appelés pour accomplir leur sinistre besogne. D'autres sont constamment engagés dans l'organisation du réseau d'espionnage du culte, traquant les adorateurs du Chaos et les Chevaliers de Tumbur en quête. Aucun assassin ne révélera jamais le plus petit détail sur le culte et ses méthodes d'entraînement. En dépit de tortures plus atroces les unes que les autres, aucun assassin vivant n'a jamais parlé. Il préférera perdre la vie plutôt que de trahir le culte.

Jouer un Assassin Bleu

Seuls les aventuriers obtenant lors d'un jet l'occupation Assassin peuvent devenir Assassin Bleu. Le culte ne recrute que dans ses rangs et l'aventurier descendra donc d'une longue lignée d'Assassins Bleus. Les enfants sont emmenés dans les camps d'entraînement secrets dans le Directoire Valederian. C'est là qu'on leur apprend l'art du meurtre. Ils retournent ensuite à la société, coulant des jours normaux jusqu'à ce que les anciens de la secte leur assignent une mission contre le Chaos. Un aventurier Assassin Bleu peut avoir une seconde occupation en plus de ses activités en tant qu'assassin.





Les Maidahki pensent que le développement personnel passe davantage par la coopération avec autrui que par la compétition. On préfère le débat mesuré à la dispute et chaque personne se doit de ne montrer aucun penchant envers la Loi ou le Chaos. Les ingénieurs maidahki sont à l'origine de quelques-unes des plus grandes constructions du continent. Presque tous les habitants de cette contrée adoreront s'impliquer dans un projet nécessitant une bonne compréhension des sciences physiques.

Les Ingénieurs Brigands de Loheb Bakra

Dix ans avant la chute d'Imrryr, Valederia fut menacée par les Prêtres Guerriers de Phum. Les Assassins Bleus étaient parvenus à abattre l'un des Chevaliers de Tumbru les plus craints. Sadachar le Noir tomba dans une embuscade et fut poignardé alors qu'il revenait d'un pèlerinage dans les Montagnes Shenhk. Les Prêtres Guerriers découvrirent que les assassins étaient originaires de Ylad, une ville de Valederia. En représailles, ils envoyèrent les Chevaliers de Tumbru, dont Rackhir l'Archer Rouge, détruire la cité.

Loheb Bakra se trouvait à Valed-Hal lorsque la nouvelle d'une attaque contre Ylad parvint au Haut Sénat. Incapable de monter une armée suffisante en nombre et en expérience pour arrêter les Chevaliers de Tumbru, les sénateurs se tournèrent vers Loheb Bakra. En effet, les sommités du Directoire avaient déjà pu constater auparavant la maîtrise de Loheb dans la conception et la fabrication d'engins de guerre. Loheb Bakra fut d'accord pour tester ses machines dans la défense de Ylad. Accompagné d'une armée hétéroclite regroupant de jeunes recrues, des volontaires et quelques soldats expérimentés, il se dirigea vers le nord, à la rencontre des Chevaliers de Tumbru. C'est dans les champs et les collines prospères entourant la ville agricole de Ylad qu'eut lieu la bataille.

Les engins de Bakra étaient de conception extrêmement variée. On pouvait notamment découvrir des trébuchets à vapeur projetant des boulets de 1,80 mètre de diamètre ou des chariots à voile équipés de lances et de lames. Propulsés par des vents favorables au travers des champs, ces engins tranchaient les pattes des chameaux de la cavalerie adverse. D'autres appareils aussi étranges et mortels avaient également été rassemblés dans l'espoir d'arrêter l'assaut des Chevaliers de Tumbru et de leur terrible sorcellerie.

Les Chevaliers de Tumbru ne s'attendaient qu'à peu de résistance lorsqu'ils s'enfoncèrent dans la vallée de Ylad. Quelle ne fut pas leur surprise lorsque les chariots à voiles, descendant des collines, mirent leurs rangs en pièces. Alors qu'ils recouvraient à peine leur esprit, une pluie de boulets s'abattit sur le champ de bataille. Les trébuchets à vapeur accomplirent leur besogne avec une précision que même Loheb Bakra n'imaginait pas.

La bataille de la Vallée d'Ylad dura dix heures. Finalement, les Chevaliers de Tumbru vaincus et couverts du sang versé dans leurs assauts infructueux tournèrent bride et prirent la fuite. Ils réalisèrent qu'avec toute leur magie, ils n'avaient tout simplement pas tenu compte de l'usage d'en-

gins de guerre sur le champ de bataille. Ces machines les avaient cloués sur place et mis en pièces à chaque fois qu'ils avaient tenté d'avancer.

Loheb Bakra fut accueilli en héros. Les survivants qui avaient servi les machines lors de la bataille de la Vallée de Ylad formèrent leur propre compagnie et furent affectés à la défense du Directoire Valedorian. C'est ainsi que furent fondés les Ingénieurs Brigands. Dès qu'une menace d'attaque pèse sur un village, une ville ou une cité du Directoire Valedorian, les Ingénieurs Brigands et leurs étranges machines sont là, prêts à relever n'importe quel défi.

S'aleem

Considéré par beaucoup comme le parent pauvre de Maidahk, S'aleem ne possède pas de véritable trait caractéristique. Il lui manque la magnificence de Maidahk, les anicroches pétillantes d'Anakhazan et la ténacité naturelle de Valederia. S'aleem possède néanmoins une calme réserve qui a souvent modéré les ardeurs des joutes politiques au sein du Directoire.

Chaud et plat, S'aleem est principalement formé d'une immense savane. Ses plaines aux herbes robustes sont parcourues par des troupeaux d'antilopes et de bisons. Fermes et petits villages sont les formes d'habitats les plus courantes. Parfois, une famille étendue domine une communauté. S'aleem compte deux cités : Karakosë, la Cité sur le Lac, et Graghin, la plus grande des deux et seul port maritime du pays. La communication entre les deux villes est excellente. De grands bateaux à voiles étroites font la navette sur la rivière Karak, transportant des produits tout le long de cet axe vital.

S'aleem a beaucoup emprunté aux autres nations, tout particulièrement les principes d'irrigation maidahki qui lui ont permis de fertiliser ses terres. C'est d'ailleurs pour cette raison que S'aleem est entré dans le Directoire ; Maidahk lui avait promis de l'aider à mettre au point un système d'irrigation en échange de son adhésion au traité. Cet accord a servi les deux pays. La principale céréale produite par S'aleem est le riz. Il pousse en abondance et permet d'entretenir des échanges commerciaux avec les autres nations du Directoire. Les terres autour de Graghin et Karakosë, ainsi que celles situées en amont de la rivière, ressemblent à une mosaïque de rizières. Des milliers de fossés d'irrigation, connectés à la Karak, y déversent l'eau au pied des plants de riz.

Graghin est un grand port de pêche et le premier exportateur de produits issus de la mer dans tout le Directoire et au-delà. Des jonques à voile latine font la navette sur les côtes, remontant du requin, du merlu, du thon, des homards et des centaines d'autres espèces. Ces poissons et crustacés sont ensuite salés et expédiés vers Karakosë et les contrées voisines. Les marchands spécialisés dans le commerce du poisson salé sont appelés les Ecailleurs. Ils contrôlent l'économie entre Graghin et Karakosë. Si le riz reste la production majeure du pays, le poisson est une source de profit plus importante. Les Ecailleurs occupent donc une position très puissante dans l'économie de S'aleem, au plus grand chagrin des producteurs et marchands de riz.

Les Puissances de l'Est





Le Peuple

Les S'aleemites ont le teint olivâtre. Leurs yeux et cheveux sont sombres. Leur bouche est souvent large et dotée de lèvres un peu plus épaisses que dans le reste de l'Est Inconnu. Leur poids et leur corpulence sont moyennes. Néanmoins, les S'aleemites sont généralement carrés d'épaules et bon nombre d'entre eux considèrent les habitants des autres pays comme des avortons. L'accent s'aleemite est rugueux et n'est qu'une version plus saccadée de la langue fluide parlée en Maidahk. Les phrases sont pimentées de nombreux mots d'argot très populaires dans tout le pays. Un étranger pourrait même en arriver à penser qu'ils parlent une langue différente du 'pande habituel.

L'habillement est simple. Il se compose surtout de robes de coton agrémentées de couleurs discrètes. Quelques bijoux très sobres décorent parfois l'ensemble. Les S'aleemites n'évaluent pas leur opulence, soutenant que seule la terre peut afficher ses richesses. Les Ecailleurs ne sont pas de cet avis. En effet, bon nombre d'entre eux ont goûté aux charmes de la vie dans Anakhazan ou Eshmir, deux pays où l'étalage de richesses est synonyme de puissance. Les S'aleemites ne portent jamais d'armes en public. Dans Karakosë et Graghin, il est interdit de se promener avec un objet plus dangereux qu'un simple bâton.

Les S'aleemites ont des habitudes curieuses, la création incessante de nouveaux mots argotiques en est un exemple. Généralement, le 'pande n'est pas déformé dans l'Est Inconnu mais les S'aleemites semblent se faire une véritable joie de créer de nouveaux mots et expressions pour les objets ou évé-

nements courants. Par exemple, marcher se dit druder. Les hommes sont des heds et les femmes des huds. Les expressions s'aleemites sont souvent adoptées par les autres nations et utilisées comme jurons. A titre d'exemple, une des imprécations favorites est «Si je met mes paluches sur cette raclure, je lui monte sa bijouterie en collier.» On pense que de nombreuses expressions utilisées par les S'aleemites remontent aux Assassins Bleus et qu'elles seraient tombées dans le langage courant avec le temps.

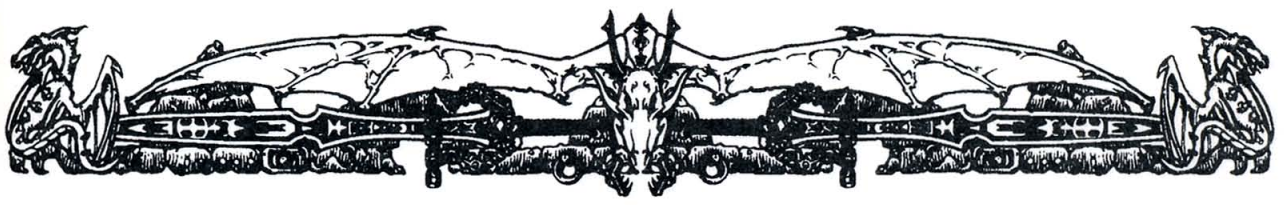
Valederia

Il s'agit de la plus grande nation du Directoire. Valederia occupe le centre de Menastree et s'étend des Pics Foudroyants au nord, à la Baie des Cercles au sud.

Valederia comprend tous les types de climat. Le quart nord du pays, des contreforts des Pics Foudroyants aux Dents de Shenhk, bénéficie d'un climat tempéré et agréable. L'amplitude thermique moyenne n'est pas très importante et les précipitations restent raisonnables. Le relief se compose donc essentiellement de vastes plaines verdoyantes et de forêts de conifères embaumées. Au fur et à mesure que l'on se dirige vers le sud, la température augmente. Lorsque l'on arrive à la côte, et tout particulièrement au niveau de Valed-Hal, la capitale, les températures sont caniculaires en toutes saisons. Fort heureusement, l'automne et les mois d'hiver apportent un vague répit lorsque les moussons s'abattent sur le pays deux heures par jour.

Les Puissances de l'Est





Valederia est peu peuplée et le gros des habitants vit dans les trois grandes cités de Valed-Hal, Yaan et Rhzau. Si de petites villes, des villages et des fermes isolées sont éparpillés un peu partout dans les plaines de Valederia, le pays reste essentiellement urbain. Un réseau de routes rudimentaires a été établi afin de relier entre elles les cités et les villes importantes et d'y établir une bonne communication. De ce fait, Valederia reste une nation unie en dépit de sa taille et de sa population éparses.

Les trois cités majeures de Valederia n'ont rien d'exceptionnel. Valederia n'a pas l'éclat d'Eshmir et la vision architecturale de Maidahk. Ses villes ne sont ni belles, ni tristes. Certains disent que cela provient des Valederians, qui sont eux mêmes profondément ennuyés. En fait, Valederia a consacré toute son énergie à créer un système philosophique cohérent pour elle-même et par extension, pour les autres pays du Directoire. Les Valederians insistent sur les impératifs économiques avant les frivolités architecturales. Ils voient dans leurs villes une façon de se conformer aux principes de la Balance. Rien ne domine et chaque chose est à sa place exacte. Les visiteurs provenant de contrées extérieures au Directoire trouvent les cités de Valederia, et Valed-Hal en particulier, fonctionnelles. Les gens y existent mais n'y vivent pas comme dans les villes plus souriantes et animées.

Depuis l'arrivée des Menastrai dans l'est, Valed-Hal a été un port maritime majeur. Au cours du millénaire, il a changé plusieurs fois et aucun bâtiment melnibonéen ou menastrai n'est encore debout. Il s'agit de l'une des plus grandes cités de l'Est Inconnu. Très ordonnée, la ville est divisée en zones clairement définies, chacune remplissant une fonction précise. Les habitants de Valed-Hal vivent au nord, entourés par les parcs et les jardins communaux. Le district marchand, où sont conclus tous les échanges commerciaux, est caché de la vue des habitants par une haie de cyprès. Ceux-ci forment un immense demi-cercle masquant les entrepôts, les magasins et les comptoirs. Le district gouvernemental se trouve au centre de Valed-Hal. Il est formé de plusieurs immeubles borgnes regroupés autour d'un parc central. Ce jardin privé est utilisé par les officiels et leurs serviteurs. Le district portuaire est le seul quartier de la cité ayant une véritable identité. Il remonte aux Menastrai qui ont construit les appontements et les murs du port toujours en usage. Une certaine énergie, qui serait déplacée dans le reste de la cité, émane du labyrinthe d'écluses, de marinas et de petits ports intérieurs. Sur les quais, on peut voir un amas d'auberges, de magasins, de marchés et d'hôtels en tous genres. Presque immédiatement, les étrangers sont attirés par le district portuaire et on le considère souvent comme un quartier complètement autonome du reste de Valed-Hal. Le gouvernement reconnaît qu'il s'agit là d'une force et a interdit que l'on change quoi que ce soit au port. En d'autres termes, il est impossible de construire de nouveaux bâtiments dans ce quartier et les immeubles anciens doivent être restaurés suivant les techniques traditionnelles. De ce fait, le district portuaire, aussi beau et pittoresque qu'il soit, tombe peu à peu en ruines. Ce phénomène ne fait que s'accélérer avec le nombre de plus en plus important de personnes sillonnant ses rues étroites.

Le Peuple

Physiquement, les Valederians ne se distinguent pas de la moyenne. La population comprend toutes les tailles et corpulences. Les cheveux sont généralement de couleur claire, à savoir blonds, roux ou châains, et plus rarement noirs. Les Valederians sont reconnaissables à leur visage carré, leur sourire éclatant et parfois à leur expression vide. En réalité, les Valederians sont des gens pratiques et souvent très têtus.

Les tenues vestimentaires dans Valederia suivent le style de Maidahk et S'aleem. Il s'agit principalement de robes légères ne portant que très peu de décorations ou ornements. La mode est considérée comme un élément chaotique et vivement découragée. Les vêtements sont donc bien souvent laids et fonctionnels. Cette règle n'empêche nullement les membres du service public ou les sénateurs de porter des robes très colorées lorsqu'ils vaquent à leur tâche. En fait, la triste uniformité vestimentaire des Valederians auprès de ces tenues chatoyantes renforce un peu plus le caractère particulier et exceptionnel du service public.

Les Valederians sont arrogants. Valederia est le plus grand des pays de l'Est Inconnu et, aux yeux des ses habitants, il possède la forme de gouvernement la plus avancée. De plus cette nation est à l'origine de la plus puissante entité commerciale au monde. Les Valederians sont donc très fiers de ce qu'ils ont accompli et pensent être en avance sur le reste de l'Est Inconnu. En privé, certains Valederians admettent que ce n'est pas le cas et que la vision de la Balance n'est pas partagée par tous. Néanmoins, les habitants du pays donnent un sentiment de suffisance à l'égard des pays extérieurs du Directoire, et même à l'encontre de ceux en faisant partie.

Le Sénat

Comme les autres nations du Directoire, Valederia est dirigée par un sénat. En fait, la notion de république s'est développée dans Valederia peu après le départ de Melniboné. Le sénat est composé d'officiels élus qui décident de la politique économique, sociale, militaire et judiciaire à appliquer. Les décisions prises sont relayées sur le terrain par un service public complexe. Les Valederians estiment que leur système politique est juste puisque chaque personne vote pour un sénateur qui doit la représenter. En réalité, les choses sont loin d'être aussi parfaites. Le droit de vote n'est accordé qu'aux personnes ayant été jugées aptes à le pratiquer. De ce fait, seuls les individus lettrés et possédant quelques notions en économie et politique peuvent en jouir. Ceux qui vivent hors de la ville et les fractions les plus pauvres de la communauté sont donc écartés. En effet, les indigents n'ont pas accès à l'écriture et, de ce fait, ne peuvent prétendre satisfaire aux conditions exigées. Ainsi, seuls vingt pour cent de la population du pays a le droit de voter. Bien évidemment, ces vingt pour cent comprennent surtout des personnes riches, ambitieuses, calculatrices et égoïstes. La corruption ne fait que renforcer ses traits. Dans l'esprit, le sénat de Valederia est bien dirigé et pense agir pour le bien de la société. Dans les faits, les mêmes sénateurs sont réélus tous les ans et ce petit groupe

Les Puissances de l'Est





de deux cents hommes et femmes continue à mener sa petite vie tranquille, les murs du sénat assourdissant les plaintes de la rue. Les services publics composent avec cet état de fait. Ils protègent le sénat de la populace et adaptent les édits à leur convenance afin de servir selon eux les intérêts de Valederia. La corruption est largement répandue, même si la population ne le sait pas. L'information et la connaissance sont restreintes, déformées ou écartées. Tout ce qui pourrait remettre en question les principes de la Balance Cosmique dans l'esprit des Valederians est soigneusement contrôlé ou supprimé. Ce faisant, les services publics contribuent au statu quo général.

Eshmir

Eshmir, surnommée le Jardin d'Or ou la capitale marchande de Menastree, est l'un des plus jeunes royaumes de l'est mais aussi le plus riche. Bordé au nord par les Montagnes Shenkh et la Balafre de la Nuit, Eshmir abrite les terres les plus fertiles de l'est et les matières premières les plus facilement accessibles. Sa rapide ascension provient d'échanges commerciaux avisés et d'une gestion prudente des réserves du pays.

Eshmir est une nation qui a vu le jour dans le sang. Cette terre fut violemment revendiquée par Phum et Okara. Eshmir a enduré leurs attaques et a toujours survécu. Pour préserver leurs richesses, les Eshmiriens ont du développer des compétences aussi bien militaires que mercantiles. Finalement, seule la terrible puissance de Terarn Gashtek, le Porteur de Flamme, put mettre Eshmir à genoux lorsque lui et sa horde ravagèrent presque tout l'Est civilisé.

Eshmir est une contrée aux paysages enchanteurs. Des rivières à l'eau cristalline coulent au fond de douces vallées. Les collines sont couvertes de forêts aux arbres variés. Parfois, on peut apercevoir, nichées dans les clairières, les fermes qui fournissent le grain, les légumes et la viande aux cités prospères d'Elwher et Her'is. Plus au nord, dans les contreforts des montagnes de la Balafre de la Nuit, des centaines de mines permettent de ramener à la surface du cuivre, de l'étain, du fer, de l'argent et d'autres métaux précieux. Eshmir extrait quelques-unes des qualités de fer les plus élevées des Jeunes Royaumes. Celui-ci est exporté vers Maidahk dont les techniques de fonte avancées permettent de produire des aciers d'une qualité exceptionnelle. En retour, Eshmir achète des marchandises qu'elle est incapable de produire par elle-même : du coton, des céréales particulières, des épices, de l'olive et des huiles plus exotiques. La diversité du commerce d'Eshmir se reflète dans les différents types d'unités de production du pays. Cela va des minuscules fermes et mines exploitées par une famille aux énormes ranchs et carrières à ciel ouvert détenus par de puissants marchands ou le gouvernement eshmirien.

Eshmir possède deux cités importantes. Elwher en est la capitale et se trouve située à l'embouchure de l'El. C'est une cité jeune et brillante où s'étalent l'or, le marbre, la soie et des

tours audacieuses et étincelantes. Les rues de la cité sont larges et en arcades. Les façades rouges exaltent la magnificence et le style qui ont rendu Eshmir célèbre. Rivalisant avec Anakhazan, Eshmir est un lieu de culture où l'art, la philosophie et la science s'épanouissent et grandissent. La majorité de la population est lettrée et, si le commerce est le sang de la cité, la culture en est son âme. On raconte qu'Elwher est la capitale de toutes les histoires et il est vrai que ses habitants sont assoiffés de littérature, de musique ou de tout autre moyen d'expression artistique. A la différence des rues sombres et tortueuses des villes okaranes qui se réfugient dans leur gloire passée, Elwher est une cité de lumière, de chant et d'histoire ; un enfant dont les yeux ouverts contemple le monde et est ravi par ce qu'il voit.

La seconde cité est Her'is. Elle est plus petite que sa soeur mais non moins brillante. Her'is est située sur les rives de l'El et au nord de la Forêt Prudente. Jeune et construite sur le commerce, ses bâtiments sont grands et gracieux, ses rues larges et bordées d'arbres, ses fontaines et ses jardins captivants. Her'is est plus réfléchie que sa soeur, l'impétueuse Elwher. Elle abrite la philosophie religieuse d'Eshmir, l'Elithior. Au milieu des tours, on peut apercevoir de temps à autre, de vastes dômes en cuivre portant une vaste fente dirigée vers le ciel. C'est à l'intérieur de ces édifices qu'officient les Scrutateurs. Les yeux rivés sur leurs télescopes, entourés d'astrolabes et de cartes, observant les mouvements des astres célestes, ils suivent les doctrines de l'Elithior qui forme le cœur de la religion d'Eshmir.

Le Peuple

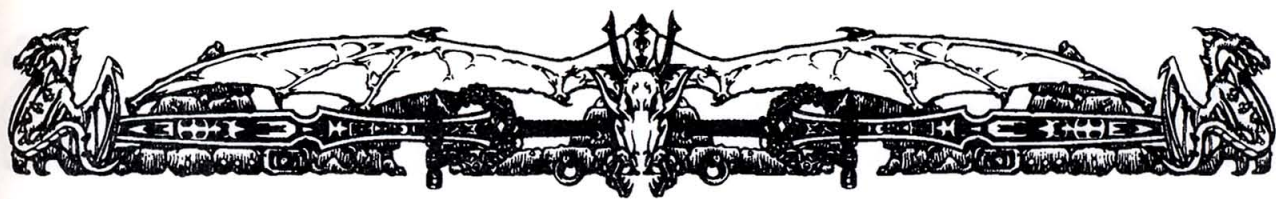
Les Eshmiriens n'ont pas de véritables traits distinctifs. On va du grand mince au petit baraqué. Les cheveux sont blonds, bruns ou roux et les yeux noisettes ou bleus. Les Eshmiriens ont un accent particulier. Ils parlent suivant un rythme doux et cadencé qui a un effet hypnotisant sur l'auditoire, particulièrement lorsque cet accent est utilisé pour raconter des histoires ou chanter.

Les Eshmiriens apprécient que leur richesse soit reflétée dans leurs vêtements. Ceux qui en ont les moyens portent de la soie, du satin, du lin ou des robes en laine richement colorées et brodées de coton. Les personnes moins aisées s'habillent plus simplement mais toujours dans des couleurs gaies. Les rouges et les verts sont particulièrement appréciés à Elwher. Les Eshmiriens sont des fanatiques de la mode. Chaque semaine des douzaines de nouveaux styles apparaissent pour sombrer dans la ringardise quelques jours plus tard. Une semaine, on peut porter des turbans décorés de plumes d'autruche et la suivante, des chapeaux à pointe. Le statut social transparait aussi bien dans la richesse des vêtements que dans l'aptitude à suivre la mode.

Les Eshmiriens sont connus pour leur générosité et leur bonne humeur. Tout le monde est le bienvenue en Eshmir et il n'y existe aucun a priori négatif envers les autres nations, exception faite des Tanghensi de Changshai qui ont vainement essayé de piller le pays. Les Eshmiriens aiment chanter et ra-

Les Puissances de l'Est





conter des histoires. Ils adorent discuter et se lancent parfois dans des débats moqueurs sur les sujets les plus triviaux. Les nations plus sérieuses de l'Est Inconnu, comme Anakhazan ou Valederia, ont du mal à comprendre comment une nation aussi fantaisiste a réussi à devenir la première puissance commerciale des Royaumes de l'Est. De leur côté, les Eshmiriens pensent qu'il vaut mieux garder le sourire même dans la mort plutôt que de se lamenter sur certains malheurs qui de toute façon ne pourront être évités. A ce propos les Eshmiriens ont un dicton : « Sous les étoiles, optimistes et pessimistes sont égaux mais les premiers passent du bon temps. »

Haghan'iin

Un vaste forêt se trouve au nord des savanes de Bas'lk. Peu d'hommes en parlent et encore moins ont osé la visiter. Il s'agit de la forêt d'Haghan'iin. Ce lieu étrange et torturé est un reste de la guerre entre les Dharzi et Melniboné. Au cours des terribles batailles ayant opposé les deux puissants empires, on eut recours des deux côtés à d'hideuses sorcelleries. Les sorts employés n'affectèrent pas seulement les guerriers des deux armées mais aussi le sol sur lequel ils s'affrontaient. La forêt de Haghan'iin témoigne de la nature perverse de cette guerre. Des arbres aux formes hideuses se pressent les uns contre les autres sur des kilomètres carrés. Leurs feuilles noires et longues de deux centimètres empêchent la lumière du soleil d'atteindre le sol. Il s'agit de la demeure de créatures monstrueuses que l'on peut entendre crier, pleurer ou hurler comme des bébés. La forêt elle-même paraît vivante et ceux qui ont eu l'audace de s'en approcher racontent avoir vu les arbres ouvrir des yeux sanglants pour scruter les intrus. Certains ont vu les arbres respirer ou encore se nourrir des restes mutilés d'animaux dont ils se seraient emparés grâce à de longues branches munies de griffes et de crocs.

La Horde de Haghan'iin ne vit que dans la forêt. Ces monstres sont la conséquence de siècles de mutation, une alliance étrange et écoeurante entre la faune et la flore. Physiquement, les Haghan'iin ressemblent à des humains. Ils sont bipèdes, possèdent deux yeux et cinq doigts et orteils. La ressemblance s'achève là. Les Haghan'iin n'ont pas de sang. C'est la sève de l'arbre de Fal qui coule dans leurs veines, ce qui les rend dangereux à tuer. A l'état naturel, leur peau est de couleur brune-verte. A l'instar du caméléon, elle possède la faculté de changer de couleur suivant l'environnement. Ces monstres sont donc presque totalement invisibles dans la forêt. S'ils quittent la forêt, les Haghan'iin perdent cette capacité. Elle semble donc conférée par la forêt et ne proviendrait pas des Haghan'iin en eux-mêmes.

Les Haghan'iin ne parlent pas une langue humaine. Ils communiquent entre eux par de rapides changements de couleur accompagnés de bourdonnements et de stridulations, un peu à la façon des insectes. On sait qu'ils détestent toutes les formes de vie qui ne sont pas liées à leur forêt. Ceux qui osent s'aventurer dans le territoire des Haghan'iin sont pour-

chassés et capturés. Ils deviennent alors les victimes d'étranges rituels permettant de lier le corps et l'âme de l'intrus à l'essence même de la forêt. Ceux qui survivent à de telles pratiques portent d'horribles cicatrices livides sur tout le corps. Il s'agit de marques laissées par les coups portés à l'aide de fines baguettes de bois permettant d'enfoncer des graines dans les blessures. Une expédition a rapporté comment huit de ses membres furent fouettés au sang avant de se transformer en arbres dans les jours qui suivirent, hurlant alors que leurs membres se durcissaient et se transformaient en branches.

Les Haghan'iin ont peur de la magie et ne peuvent pas s'en servir. Cela provient sans doute du souvenir laissé par les sorts qui leur ont donné leur apparence. La conscience collective de la forêt panique lorsqu'elle rencontre de la magie. Si Elric n'avait pas été un maître sorcier, il aurait eu peu de chances d'échapper aux griffes des Haghan'iin.

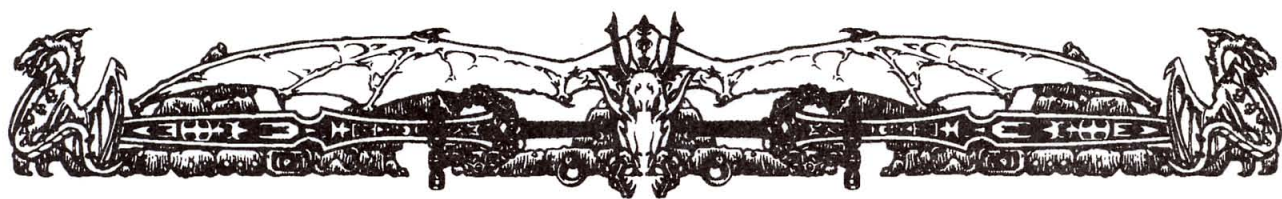
Les Haghan'iin vivent dans les arbres et y ont bâti des cités entières. Ils se déplacent facilement dans les hauteurs, utilisant les branches et les lianes pour se mouvoir silencieusement et rapidement. Les femelles sont dépourvues d'intelligence et servent uniquement à la reproduction et à l'éducation des petits. Une femelle donne naissance soit à des mâles, soit à des femelles, jamais les deux. Celles qui accouchent de mâles sont considérées comme des possessions de choix par les chefs de la Horde. Les femelles vivent séparées des mâles, parquées dans les hauteurs des cités-arbres. Elles s'occupent instinctivement des petits Haghan'iin. Tuer une femelle porteuse de mâles revient à assassiner une partie de la forêt et attire la fureur de toute la Horde. C'est l'erreur que fit Elric lorsqu'il détruisit à l'aide de sa magie toutes les femelles porteuses de mâles. La Horde traqua alors l'albinos jusqu'en Anakhazan où elle se heurta aux armées de la comtesse Guyë et à la magie d'Elric. Les Haghan'iin et leur race furent détruits dans cet affrontement.

« On ne connaît que peu de choses sur la Horde de Haghan'iin mais les hommes en parlent à demi mot et avec le plus grand effroi. Ceux qui ont eu le malheur de rencontrer une créature de cette horde n'en parlent pas du tout. On ne sait pas si ces créatures sont humaines ou végétales, à moins que ce ne soit un mélange des deux. Quoi qu'il en soit, leurs caractéristiques ne sont rencontrées que chez les créatures les plus corrompues par le Chaos. »

Extrait du Journal du Duc Avan Astran

Ce livre prenant place avant les aventures de l'illustre Elric, les Haghan'iin existent toujours. Une expédition dans la forêt des Haghan'iin pour rechercher des herbes rares et précieuses peut constituer la base d'un excellent scénario. Les caractéristiques d'un Haghan'iin sont fournies à la page suivante. Les caractéristiques des femelles sont indiquées entre parenthèses.





Haghan'iin

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2D8+3 (1D8)	12 (4-5)
CON	2D8+4 (2D8)	13 (9)
TAI	2D8+3 (1D8)	12 (4-5)
INT	2D8 (1)	9 (1)
POU	3D8	13-14
DEX	2D8+6 (1D8)	15 (4-5)
APP	2D8	9

DEP : A pied 8, Dans les arbres 10

Points de Vie Moyens : 13

Modificateur aux Dégâts Moyens : +1D6

Armes : Arc de Chasse 40+5D10 %, dégâts 1D6+1/2 MD ; Grande Lance 50+3D10 %, dégâts 1D10+1+MD ; Gourdin 30+3D10 %, dégâts 1D6+MD

Armure : aucune mais les Haghan'iin ont la faculté de se confondre avec leur environnement. Toutes les chances de toucher de leur adversaire sont donc divisées par trois. Les Haghan'iin n'ont pas de sang. C'est de la sève d'arbre de Fal qui coule dans leurs veines (voir Arbre de Fal page 13). La sève est moins volatile qu'à la normale mais si le total de points de vie d'un Haghan'iin est réduit à moins d'un tiers en un seul coup, il y a une chance qu'il explose égale à son POU. Les dégâts occasionnés aux alentours sont indiqués ci-dessous :

- 0-1 mètre de rayon 3D6
- 2-3 mètres de rayon 2D6
- 4-5 mètres de rayon 1D6

Compétences : Grimper 90+3D10 %, Esquiver DEX x 2 %, Se Cacher 90+3D10 %, Sauter 80+2D10 %, Ecouter 6+2D10 %, Déplacement Silencieux 90+2D10 %, Monde Naturel 70+2D10 %, Se Balancer à l'aide de Lianes 70+3D10 %, Lancer 40+3D10 %, Pister 50+3D10 %.

Les femelles ne possèdent aucune compétence.

Okara

Pendant des siècles, Okara a eu des visions de grandeur, espérant étendre ses frontières au-delà de celles imposées par la géographie et la politique. A chacune de ses tentatives infructueuses, Okara s'affaiblissait et se fragilisait un peu plus, devenant de moins en moins capable de rallier les autres nations de Menastree à ses vues. Frustrée et isolée, Okara se replia sur elle-même, diminuée et rabaisée par les pays voisins.

La géographie de Okara n'a rien de remarquable. Plate et quasiment dénudée, la contrée n'a rien d'attirant et la nature insipide du paysage contraste avec les rancœurs et le malaise qu'éprouvent ses habitants. Au nord, le désert s'enfonce pro-

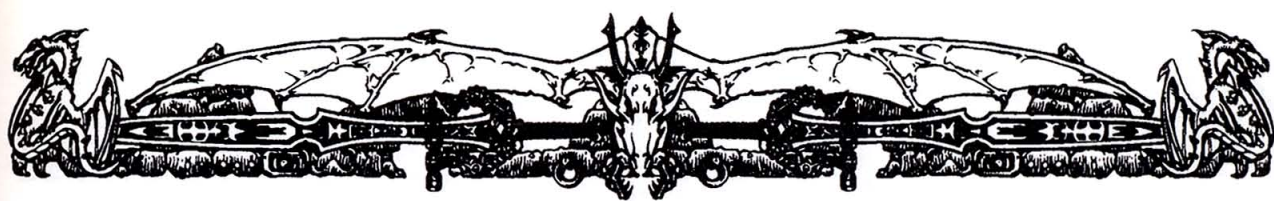


fondément dans le pays. Aride et couvert de pierres, il n'autorise que très difficilement l'agriculture. A l'est, les montagnes Shenhk séparent le pays des terres plus tempérées de Changshai. Au sud, les terres fertiles de savanes sont laissées à l'abandon, exception faite de quelques minuscules villages. Cette partie d'Okara est le domaine des Seigneurs Nomades. Ces vastes groupes de bandits menacent constamment le pauvre Roi Usheri dans sa capitale-forteresse de Kosaio, le seul véritable port d'Okara. Terarn Gashtek, qui devait dévaster la plupart de l'Est Inconnu, provient des Seigneurs Nomades. Son histoire est racontée en détail plus loin.

Le Roi Usheri dirige le pays depuis vingt ans. Il est maintenu au pouvoir par les obscures machinations de sa vaste famille. A un moment ou un autre, Usheri a tenté de s'attirer les bonnes grâces de toutes les nations de l'est. Là où ses demandes d'alliance ne rencontraient aucun écho, il choisissait alors de recourir à la force. Usheri envisage toujours d'unir

Les Puissances de l'Est





Menastree non par la Balance, mais par l'épée. Méprisant la réussite du Directoire Valedorian et l'indépendance d'Eshmir, Usheri a tenté à plusieurs reprises d'attaquer les bases de ces sociétés. Peu de pays ont confiance en Usheri et la plupart le considère avec dédain. Chaque contrée sait qu'il aspire à contrôler tout Menastree sans laisser de place aux autres dans ses grands projets.

Quelques marchands aventuriers d'autres nations commercent avec Okara. Les mines dans les contreforts des montagnes produisent du cuivre, du bronze, du fer et une petite quantité d'or ; rien qui ne puisse être acheté ailleurs. Okara doit donc se débrouiller seul pour survivre. En dépit de cela, Usheri a toujours des rêves de grandeur tout en manquant de moyens pour réaliser ses ambitions.

Okara possède trois sites humains importants. Au nord, Y'shath est le centre commercial des métaux, près de Valedoria. Cette soit disant ville tombe en ruines et a une réputation de violence et d'insécurité. Mercenaires et hors-la-loi s'y rassemblent. Ces rebuts du reste de l'Est Inconnu y proposent leurs services aux caravanes marchandes en route vers le sud pour les protéger des Seigneurs Nomades. Ils choisissent parfois de rejoindre une des factions s'affrontant dans la guerre civile qui déchire Changshai. Ville sale et sinistre, Y'shath est fréquentée par les individus les plus dangereux de Menastree.

Sur la côte, Kosaio, la capitale d'Okara est une imposante cité ceinte de murailles. Construite par les Melnibonéens, elle représente ce qui s'apparente le plus à la grandeur dans Okara. Ses tours contre nature s'élèvent au dessus de murs épais de six mètres. Il est évident qu'aucun architecte humain ne pourrait jamais construire de tels monuments. La cité, en elle, est parcourue par un labyrinthe de rues qui serpentent entre les bâtiments bancals. Ces derniers ont été directement construits à partir des rochers sur lesquels se trouve la cité. L'influence du Roi Usheri se sent dans toute la ville. Son palais, connu sous le nom de Ruine Excellente, se trouve au milieu de la ville, telle une araignée au centre de sa toile, les autres immeubles semblant lui prêter hommage.

Kosaio est renommée pour ses articles contrefaits, souvent d'excellentes copies d'originaux d'autres cités de l'Est. «Fait à Kosaio» est une insulte souvent employée par des marchands soucieux de décrire les biens offerts par leurs rivaux.

Les bateaux de pêche restent dans les eaux côtières et en ramènent toutes sortes de créatures marines, notamment des méduses dont les Okarans, et en particulier les Kosaions, sont friands. La cité entière semble grouiller d'activité mais un observateur discret réalisera rapidement que toute cette agitation n'est qu'un leurre, une pauvre imitation des autres cités conçue pour flatter la vision du Roi Usheri. Ce dernier a encouragé son peuple à adopter les us et coutumes des autres nations. Il espère ainsi voler la meilleure part de chacune d'elles et créer la cité parfaite. Kosaio est bien moins que la somme de ses parties et la défiance naturelle de Usheri à l'encontre même de son propre peuple a produit une cité où personne ne croit en personne. Usheri contrôle la terrible Iotai, sa police secrète. Celle-ci sur-

veille Kosaio et écrase quiconque ose agir contre Usheri ou dénoncer ses intérêts. Les gens disparaissent sans laisser de traces, enlevés dans les rues par la Iotai pour avoir effectué une plaisanterie inadéquate ou chanter des paroles non autorisées. Au lieu de créer la cité idéale, Usheri a donné naissance à un monstre sans âme à l'image de sa propre nature suspicieuse.

Le Peuple

Les Okarans sont grands et solidement bâtis. Leurs yeux sont bridés ce qui leur confère une apparence un peu rude. Les femmes sont plus fines et ont les traits autour des yeux moins marqués. En général, elles sont plus petites que les hommes, minces et fines. Les cheveux des Okarans sont sombres mais on peut parfois trouver des tons plus clairs. Le châtain est très courant surtout au sud du pays et le long des côtes.

Le peuple d'Okara est très réservé aussi bien dans ses goûts que dans ses tenues. Les vêtements sont simples mais robustes. Il s'agit généralement de chemises en lin et de pantalons robustes surmontés d'un long manteau ou d'une robe. Dans les zones montagneuses, les Okarans portent des fourrures de yaks ou d'autres animaux afin de se protéger du froid terrible qui sévit en altitude. Les turbans sont communs et on ne connaît pas les chapeaux. Dans toute cette grisaille, le turban est la seule chose avec laquelle les Okarans s'autorisent quelques fantaisies. Chez les plus riches, ils sont ornés et maintenus en place à l'aide de bijoux. Ils sont souvent décorés de plumes de paons ou d'oiseaux de paradis. Même parmi les classes les plus basses, on s'assure que le turban garde une certaine splendeur. De nombreux villages conçoivent et fabriquent leur propre forme ce qui confère une identité à leur utilisateur. Un Okaran peut deviner de quelle région provient un étranger rien que par la forme de son turban. Le style et la décoration permettront même quelquefois de déterminer la ville ou le village d'origine.

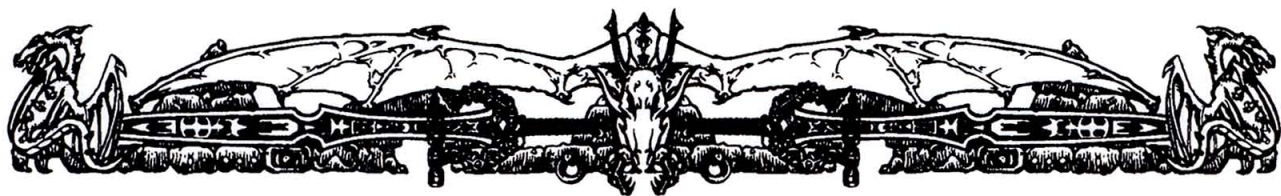
Le Porteur de Flammes

Ce supplément se réfère à une période antérieure de plusieurs années à la montée au pouvoir de Terarn Gashtek. Les événements suivants n'ont donc pas encore eu lieu. La description ci-dessous de l'histoire du Porteur de Flammes est écrite au passé pour des raisons de commodité de lecture.

De tous les Seigneurs d'Okara du sud, Terarn Gashtek était le plus puissant. Fatigué des déclarations du Roi Usheri qui promettait sans cesse l'avènement imminent d'un monde dirigé par les Okarans, Terarn Gashtek revendiqua pour lui-même la souveraineté du pays. Certains marchands aventuriers d'Eshmir prirent connaissance des déclarations arrogantes de Terarn Gashtek et rapportèrent ces informations à Elwher. Les scrutateurs consultèrent les étoiles et y virent les signes d'un vaste affrontement à venir. Malheureusement, ils pensèrent que cette guerre serait déclenchée par le Roi Usheri et Eshmir envoya sans plus réfléchir des armes à Terarn Gashtek. Elle espérait ainsi pouvoir établir plus tard de fructueuses relations commerciales avec le nouveau dirigeant d'Okara.

Les Puissances de l'Est





Gashtek utilisait les armes pour unifier les bandes de brigands écumant le sud d'Okara. Ceci fait, il se lança avec une force de quinze mille hommes à l'assaut de Kosaio.

La cité tomba en un mois. Sa milice, importante mais mal entraînée, fut incapable de supporter les conditions d'un siège. En dépit des promesses de Gashtek garantissant la vie sauve au Roi Usheri si celui-ci se rendait, le souverain déchu fut décapité sur la place principale de Kosaio. Terarn Gashtek offrit alors aux habitants de la cité le choix entre mourir ou le rejoindre pour conquérir l'est. Bien évidemment, l'immense majorité choisit la seconde option et à la fin de la première semaine d'occupation de Kosaio, tous les dissidents avaient été éliminés.

«Son visage était presque aussi creusé que les crânes qui ornaient sa tente, et ses yeux obliques étaient profondément enfoncés sous d'épais sourcils.»

Les Porteurs de Flammes - L'Épée Noire

Ce fut au cours de cette purge que Terarn Gashtek fit sa découverte la plus lucrative. Ses hommes trébuchèrent sur Drinij Bara, un sorcier d'une certaine réputation. Celui-ci gisait ivre mort entre deux filles d'auberge. Bara avait sombré dans une vie de débauche alternant entre beuverie, coucherie et jeu. Au cours d'une de ses soirées plus qu'arrosées, Drinij Bara avait révélé que son chat contenait son âme. Terarn Gashtek décida donc de faire mener devant lui le sorcier et son familier. Il fit à Bara une offre à laquelle il était impossible de résister. Ou le sorcier aidait Gashtek ou celui-ci tuait le chat, mettant ainsi fin aux jours de Bara.

Ce fut donc avec l'aide de Drinij Bara, plutôt qu'avec celle de Dag-Gadden le Destructeur, que Terarn Gashtek traversa les montagnes Shenhk et attaqua les Tanghensi. Ceux-ci, empêtrés dans leur guerre civile, furent complètement pris par surprise. Le feu engloutit la cité alors que Dag-Gadden l'invoquait. Sur les marches de son palais, Kaleg Vogun goûta lui-même à l'épée de Terarn Gashtek. C'est ainsi que ce dernier mit fin en un seul coup à trente années de guerre civile. Il gagna dans le même temps son nom de Porteur de Flammes.

C'est alors que des rumeurs affirmant que Gashtek voulait dévaster tout l'est atteignirent Eshmir. Celle-ci déploya ses forces le long de la Vallée Eshmire, coupant la voie principale permettant d'entrer dans le pays. Malheureusement, l'armée eshmirienne ignorait que Gashtek disposait d'une aide magique. Elle ne dura pas plus de six heures face à la puissance des forces du Porteur de Flammes. De plus, l'armée des barbares avait été renforcée par des recrues tanghensi. Une horde hétéroclite de trente milles pillards se répandit en direction d'Elwher rasant tout sur son passage. Quelques Eshmiriens, dont Tristelune, réussirent à s'enfuir et à trouver refuge en Anakhazan. Néanmoins, Tristelune apprit que Drinij Bara avait révélé à Terarn Gashtek que des richesses plus importantes encore se trouvaient dans les contrées de l'ouest, par

delà les Piliers Déchiquetés. Réalisant que rien ne pourrait arrêter le Porteur de Flammes, Tristelune se rendit à l'ouest pour prévenir Elric de la menace qui s'avancait.

Après avoir pris Eshmir, Terarn Gashtek traversa à nouveau les montagnes Shenhk et se dirigea vers Valederia. A la frontière, il se heurta à une armée de cent mille hommes. Il s'agissait de toutes les troupes du Directoire Valederien sous les ordres de la comtesse Guyë. Pendant deux jours, les forces en présence s'observèrent, placées chacune sur les bords d'une étroite vallée. Les deux commandants établissaient respectivement leurs stratégies d'attaque et de défense. Finalement, Gashtek décida que la seule défense dont il aurait besoin était l'attaque. Il ordonna à Drinij Bara de se rendre à Phum tout proche et d'y gagner l'appui des Chevaliers de Tumburu.

Les survivants de la bataille qui s'ensuivit jurèrent que l'armée de Terarn Gashtek n'avait pas grandi en nombre. Pourtant des centaines parmi eux parlent d'une armée invisible se fraya un chemin sanglant dans les rangs du Directoire avant même que Gashtek ait donné l'ordre à ses troupes d'avancer. On raconte que la moitié des forces du Directoire avait péri avant que Gashtek n'ait fini de traverser la vallée séparant les deux ennemis. Quoiqu'il en soit, on ne sera jamais sûr de la vérité historique. Certains murmurent que Chardros lui-même a dirigé l'armée invisible ; d'autres assurent que ce sont les chevaliers eux-mêmes qui s'étaient rendus invisibles grâce à quelque puissante magie. Dans tous les cas de figure, Terarn Gashtek fit battre en retraite une armée deux fois plus nombreuse que la sienne et s'empara de l'ensemble des nations civilisées de l'est.

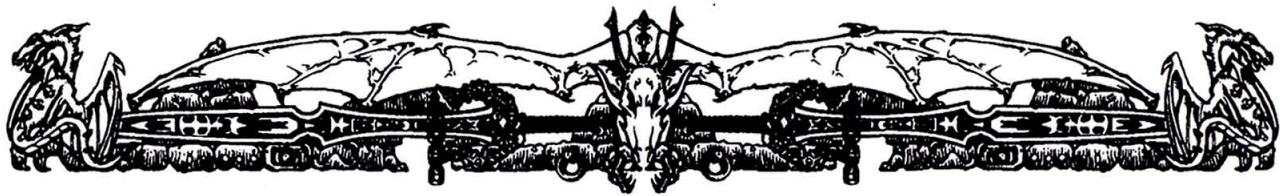
Après avoir calculé ses gains, Terarn Gashtek écouta une fois de plus les histoires que Drinij Bara lui racontait sur les merveilles que recelaient les Jeunes Royaumes. Gashtek décida alors de se diriger vers l'ouest. Utilisant l'ancien tunnel traversant les Piliers Déchiquetés, ses forces atteignirent le Désert des Larmes. Ce qui arriva alors à Gashtek est décrit en détail par Moorcock dans «les Porteurs de Flammes», une partie du roman «l'Épée Noire». Il suffit ici de dire que l'intervention d'Elric mit un terme à la folie destructrice de Terarn Gashtek et que ce dernier mourut sous les coups de Stormbringer, son âme noire de crimes servant à apaiser la faim de l'épée démon.

Phum

Phum est le plus petit des royaumes de Menastree mais aussi la plus ancienne province établie. Ce fut la première contrée colonisée par les Menastrai et elle devint le centre de l'empire de Melniboné. Il s'agit du berceau de la civilisation orientale mais on ne la considère plus comme le centre du continent. Phum est crainte, méprisée et ignorée par les autres nations. La raison en est les Prêtres Guerriers du Chaos et l'infâme enclave de Tumburu. Une description plus approfondie de cette société séculaire et démente est fournie plus loin.

Les Puissances de l'Est





Phum ne possède aucun accès sur la mer et son commerce est uniquement basé sur les échanges terrestres. L'accès à l'intérieur du pays est rendu pratiquement impossible par un mauvais réseau routier. Même si des pays voulaient commercer avec Phum, la tâche leur serait rendue extrêmement difficile. Néanmoins, un petit nombre de marchands parvient à atteindre le cœur de Phum. Le pays vit donc en autarcie presque complète et ses ressources sont limitées. Les habitants se consacrent à une agriculture de subsistance et seule une poignée de fermes dégage des excédents susceptibles d'être vendus. Les saisons sèches mettent à mal l'économie fragile de Phum et des centaines de personnes meurent lors de ces périodes. Même le pouvoir considérable de l'Enclave de Tumburu ne peut rien faire pour le pays lorsque la pluie vient à manquer.

La capitale est Lhasa. Elle a été construite sur les ruines de la première cité bâtie par les Melnibonéens à leur arrivée dans l'est. Cette ville délabrée est constituée de bâtiments rapidement érigés et adossés maladroitement aux ruines des constructions melnibonéennes. Les rues s'achèvent brutalement sur des impasses formées par les restes des anciens murs de la cité. Les résidences sont construites sur des fondations plus qu'incertaines et il arrive qu'un bâtiment s'effondre sans raison apparente. Les eaux usagées s'écoulent dans les rues entre les façades noires de crasse et des rats de la taille de petits chiens vivent au milieu des débris. En conclusion, il ne fait pas bon vivre à Lhasa, surtout à l'ombre du gigantesque Château Tumburu, demeure des Prêtres Guerriers.

Le Peuple

Les Phumites n'ont aucun trait distinctif. Les tatouages sont courants et beaucoup des membres éminents de certaines castes n'hésitent pas à se faire recouvrir tout le corps de dessins criards afin d'afficher leurs richesses. Les castes inférieures se débrouillent seules et la médiocre qualité des encres conduit souvent à des empoisonnements du sang ou à des infections défigurant pour toujours le malheureux adepte. Les vêtements sont de toute nature. Ceux qui peuvent se l'offrir achètent des tenues provenant de Valederia. Ils affectent ainsi le style et la mode du pays même s'ils n'en ont pas la philosophie. Les castes les plus pauvres portent des vêtements faits maison. Ils sont généralement tissés dans une laine grossière ou fabriqués à l'aide de cuirs de mauvaise qualité. Les mendiants ne portent souvent aucun vêtement et des bagarres éclatent souvent autour de quelques haillons laissés à l'abandon.

Les Phumites ont l'habitude des privations. Ils vivent dans un pays pauvre et savent ce que sont la disette, la maladie et la sécheresse. Leur vie est généralement malheureuse, brutale et courte. Cette société en déliquescence a réglé ses problèmes grâce à un système de castes. La structure sociale reconnaît trois castes. La haute caste regroupe les propriétaires terriens et ceux qui parviennent à amasser des richesses en exploitant les plus pauvres. La caste moyenne comprend les artisans et les marchands ; en fait, toutes les personnes capables de tirer un maigre profit des ressources de Phum. La caste basse regroupe les paysans et les mendiants qui, soit fouillent les ordures pour vivre, soit meurent de faim. La taille de chaque

caste est inversement proportionnelle à son statut social. La haute caste compte moins d'une centaine de familles. La caste moyenne en regroupe peut-être deux ou trois cents. La caste basse en compte des dizaines de milliers. Quarante vingt dix pour cent des richesses de Phum sont détenues par seulement un pour cent de la population et les divisions sociales ne sont nulle part aussi visibles qu'à Lhasa.

Quelques Phumites voyagent. Ceux-ci reviennent rarement dans leur pays natal, préférant rester dans les contrées où ils se sont rendus. Les autres nations de l'est considèrent les Phumites comme taciturnes et indignes de confiance, pire peut-être que les Okarans. Pour leur défense, les Phumites causent rarement des troubles et sont conscients de leur réputation. Celle-ci est due à la présence sur leurs terres de l'Enclave de Tumburu et toutes les nations orientales croient que chaque Phumite est un adorateur du Chaos. Dans la réalité, la plupart des Phumites n'a jamais entendu parler du Chaos et seules les hautes castes cherchent activement à établir des alliances avec les Seigneurs de l'Entropie, espérant ainsi s'attirer les faveurs de l'Enclave de Tumburu. Le Phumite commun ignore l'influence du Chaos et préfère consacrer ses forces à sa survie plutôt que d'hypothéquer un peu plus son existence.

Les Prêtres Guerriers du Chaos

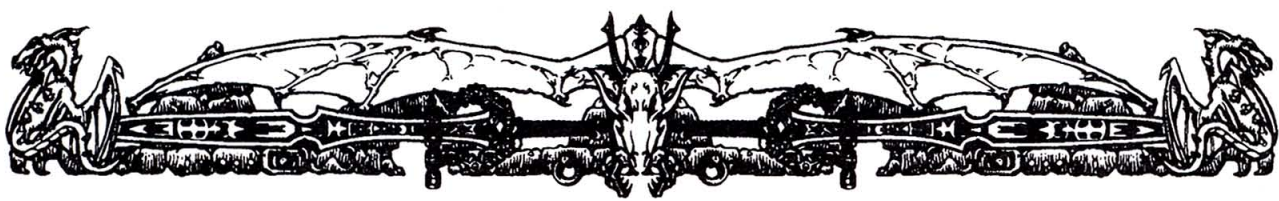
On ne connaît pas grand chose de cette étrange secte de moines guerriers qui s'appellent eux mêmes l'Enclave ou les Chevaliers de Tumburu. Crainte et haine, on pense que l'Enclave trouve son origine dans un petit groupe de chevaliers melnibonéens dirigés par Tumburu Kal'saber, un Prince Dragon disciple favori de Slortar. C'est lui qui fit bâtir le gigantesque château labyrinthique au sommet des collines dominant Lhasa. Il a établi parmi ses suivants une tradition martiale teintée de mysticisme et d'études des voies du Chaos. Au départ de Melniboné de Menastree, l'enclave perdura, dernier bastion du Chaos, affirmant son antique façon de vivre, face à l'avance inexorable de la Balance.

Les Chevaliers de Tumburu quittent rarement leur château de basalte et d'os. En cas de départ, il s'agit d'individus isolés, quittant l'Enclave une fois leur formation accomplie pour ne jamais y revenir, ou encore de chevaliers en charge d'une mission pour l'église du Chaos. On raconte que l'Enclave contient une armée de démons qui sera relâchée pour combattre aux côtés du Chaos lors de son ultime combat avec la Loi. De telles rumeurs n'ont jamais été confirmées. Hormis les dévots véritables du Chaos, nul n'a pu entrer dans l'Enclave et en ressortir vivant. Les rares sorciers qui quittent le château ne révèlent jamais ses secrets par crainte, peut-être, de terribles représailles.

Les Chevaliers de Tumburu vouent leur âme à un Seigneur du Chaos. Afin de prouver leur dévotion, ils doivent quitter l'Enclave et accomplir une quête qui fera montre de leur allégeance. Ces quêtes peuvent prendre de nombreuses formes. Généralement, elles éprouvent les talents et la résolution du chevalier tout en servant les buts de l'Enclave. Entre autres, des chevaliers ont été envoyés afin de déstabiliser le

Les Puissances de l'Est





Directoire Valederian, d'infiltrer les échelons du pouvoir dans Eshmir, d'observer la guerre civile en Changshai ou de gagner l'accès au Globe des Nations Futures dans Anakhazan. Les quêtes peuvent nécessiter des jours, des mois ou même des années pour être accomplies. Certains chevaliers ne reviennent jamais et meurent au service de leur Seigneur du Chaos. D'autres sont plus chanceux et font avancer la cause du Chaos tout en érodant lentement l'équilibre de la Balance Cosmique. L'Enclave renouvelle ses rangs de deux façons. Dans la première, les familles de la haute caste présentent leurs enfants à l'Enclave au cours d'une cérémonie appelée «la Reconnaissance». Un enfant est susceptible d'être «reconnu» dès qu'il atteint l'âge de deux ans.

Un conseil composé de Prêtres Guerriers éminents examine les enfants et ceux qui sont jugés aptes (qui possèdent en termes de jeu un POU de 16 ou plus) sont acceptés dans l'Enclave. Ils doivent alors renoncer à leur famille pour toujours. On leur enseigne immédiatement les voies du Chaos et de la magie. Après quinze années, ils ont le choix entre quitter l'Enclave et errer de par le monde, ou être initiés Chevaliers et servir le Chaos jusqu'à la fin de leurs jours. Le processus d'apprentissage de la magie est décrit au chapitre Magie de ce supplément. La seconde façon d'enrôler de nouveaux chevaliers est l'enlèvement. Des Chevaliers de Tumbru tout spécialement sélectionnés sont envoyés dans les différents pays de l'est pour y repérer des enfants susceptibles de devenir des membres intéressants de l'Enclave.

Ces chevaliers parcourent les villages, les villes et les cités examinant les enfants et évaluant leurs possibilités exactement comme les prêtres lors de la Reconnaissance. Si l'enfant est jugé apte, il est enlevé par les Chevaliers de Tumbru et emmené dans l'Enclave où il est formé et endoctriné. Pour effrayer certains enfants indisciplinés, quelques mères énervées leur parlent parfois des Chevaliers de Tumbru qui viendront les enlever s'ils ne sont pas sages.

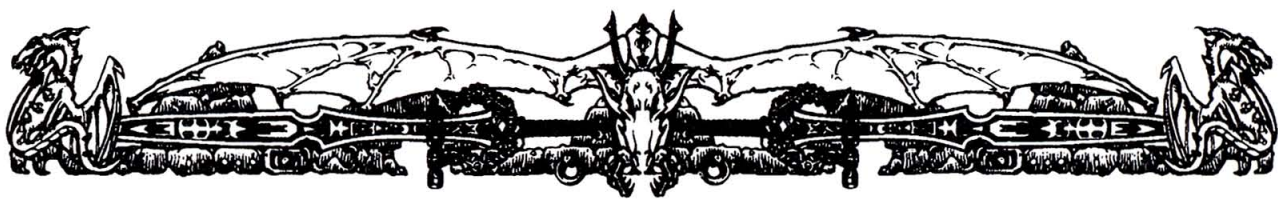
La menace est plus réelle qu'on pourrait le penser. En effet, les Chevaliers chasseurs d'enfants n'hésitent pas à revêtir plusieurs déguisements et à recourir à la ruse pour acquérir de nouvelles âmes à l'Enclave. Même si ce livre n'y fait pas référence, les Chevaliers de Tumbru seront présents à la bataille de la Fin du Monde. Répondant à l'appel de Pan Tang, les Chevaliers quitteront leur château et dévasteront les armées de l'est avant de rejoindre les forces du Chaos en train de détruire les Jeunes Royaumes. La finalité de l'Enclave est de préparer ce jour et lorsque l'appel résonnera, les Chevaliers de Tumbru seront prêts.

Jouer un Aventurier Prêtre Guerrier

Ce n'est pas recommandé. Les Chevaliers de Tumbru quittent rarement l'Enclave et travaillent généralement en solitaire. Il leur est donc difficile de rejoindre un groupe d'aventuriers. Si un joueur désire incarner un sorcier aventurier, nous vous suggérons de créer un sorcier itinérant ayant laissé l'Enclave derrière lui, refusant l'initiation à la Chevalerie. La magie est détaillée plus loin dans ce supplément.

Les Puissances de l'Est





Les Cultes dans l'Est



Ce chapitre détaille les religions orientales et leur portée. L'Est Inconnu n'a prêté allégeance ni aux Seigneurs de la Loi, ni aux Seigneurs du Chaos. Il ne reconnaît même pas les élémentaires. Le Directoire Valedorian voue un culte à la Balance Cosmique qui n'a aucun dieu, quant aux Valni, ils ont développé une religion complexe basée sur les Seigneurs des Bêtes. Quelques nations n'ont aucun alignement religieux et rendent hommage aux dieux qui exercent la meilleure influence. Eshmir a développé sa propre religion basée sur les étoiles. Ce chapitre décrit les grandes religions de l'Est Inconnu et l'influence qu'elles exercent sur ses habitants.

Shenkh et la Religion des Valni

Au début était le monde, aveugle, sourd et muet. Il donna naissance à Shenkh le Messager, le premier et le plus grand des esprits. Il a pour tâche de révéler les désirs de la grande mère Terre. Et Shenkh possède de nombreuses langues. Lorsque le monde est en colère, Shenkh provoque les tremblements de terre, les inondations, les sécheresses et les ouragans. Il frappe les Valni de maladie et de famine. Lorsque le monde est heureux, Shenkh apporte des récoltes abondantes, de beaux enfants, la santé et des chasses fructueuses. Le but des Valni est de plaire à Shenkh et par là même plaire au monde. Car si la Terre ne peut pas voir ou entendre ses enfants, elle sent leur présence sur son dos et si Shenkh est heureux, alors le monde l'est aussi. Les hommes ont été créés pour plaire à Shenkh et sentir sa fureur lorsque le monde est malheureux.

Pour l'aider dans sa tâche d'écoute et d'observation du monde, Shenkh a créé les esprits. A son tour, chaque esprit a créé un animal à son image et c'est ainsi que les animaux, les insectes et les oiseaux envahirent le monde. La finalité de ces esprits est de communiquer directement avec les hommes afin de les informer des volontés de Shenkh. Chaque tribu valni est

donc alliée avec un animal et tient celui-ci pour sacré. L'esprit choisi par la tribu est appelé Totem. Les lieux où vivent les tribus sont ainsi embellies par de grandes effigies en bois du totem du clan.

En réalité, chaque tribu croit que son totem est plus important que celui des voisins. Ceci est démontré dans le monde naturel par les relations entre le prédateur et la proie. Les tribus valni qui place la guerre en tête de leurs préoccupations suivent les grands prédateurs comme l'ours, le serpent, les oiseaux de proie, les grands félins et ainsi de suite. Celles qui sont d'humeur plus pacifique ont pour esprit des créatures plus calmes comme le bison, le chameau, l'antilope ou la gazelle. Les caractéristiques d'une tribu sont généralement reflétées par l'esprit qu'elle suit. C'est pourquoi les voyageurs des terres civilisées évitent les contacts avec des tribus suivant des prédateurs, préférant commercer avec les Valni plus pacifiques.

Le Chaman

Chaque tribu a un chaman. C'est Shenkh qui le choisit et lui donne le pouvoir de parler avec l'esprit de la tribu. Lui seul est capable de le faire. Un chaman est toujours reconnu à la naissance même si cette reconnaissance peut prendre plusieurs formes.

Lorsqu'un enfant naît, le chaman est toujours présent. Il ou elle examine le placenta de la mère et si les runes de l'esprit de la tribu y sont lues, l'enfant nouveau-né a été élu par Shenkh.

Si aucune rune ne peut être identifiée, le chaman emmène l'enfant dans un lieu isolé et sauvage. C'est là qu'il présente l'enfant à l'esprit et lui demande s'il a été choisi. En cas de réponse positive, l'enfant est remis aux parents qui s'en occupent les trois premières années. Une fois cet âge atteint, il passe aux mains du chaman qui lui enseignera tout le reste de sa vie la Connaissance de l'Esprit, de Shenkh et du monde. A la mort de l'ancien chaman, son successeur prend immédiate-

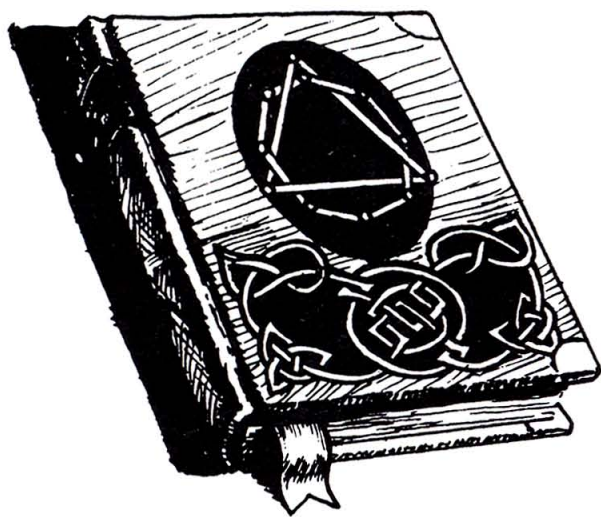




ment sa place quel que soit son âge. Un chaman ne prend qu'un seul enfant pour disciple et il peut passer de nombreuses années à sa recherche. Bon nombre de parents passe énormément de temps à essayer de prouver la valeur de leur enfant auprès d'un chaman sans disciple. Parfois, ils vont même jusqu'à effectuer des dons très précieux ou se lancer dans des promesses impossibles. Ils espèrent ainsi prouver que leur enfant a bien été choisi par Shenhk pour être élevé dans la tradition chamanique.

Le chaman est tout puissant. Il est tout à la fois faiseur de roi, prophète, médium et sage-femme. Un chaman ne fait pas étalage de son pouvoir mais apprend à ses élèves la meilleure façon de s'en servir.

Un chaman n'abuse jamais de la confiance de sa tribu mais sait toujours en tirer avantage. Un chaman ne dirige jamais une tribu mais influence celui qui la commande. Le chaman conseille le Si ou le Sa qui ne prend jamais une décision sans venir d'abord le consulter.



La Magie Nomade

Les chamans ne sont pas des sorciers. Ils n'invoquent et ne lient pas des démons et des élémentaires de la même façon que les magiciens des Jeunes Royaumes. Néanmoins, un chaman peut communiquer avec les Seigneurs des Bêtes et ont un lien unique avec le Seigneur des Bêtes (ou esprit) adoré par leur tribu. Après une méditation égale à son POU en rounds, le chaman peut demander conseil auprès de son esprit sur un problème donné. Il doit alors effectuer un jet de Chance sous POU x 3. En cas de réussite, les prières du chaman ont été entendues par le Seigneur des Bêtes qui envoie un signe sous la forme de présage. Ces présages peuvent revêtir de nombreuses formes. A titre d'exemples, on peut citer des nuages de tempête se regroupant pour indiquer une menace, une nuée de mouches s'élevant de Terre pour signaler un mensonge ou des oiseaux chantant en chœur pour augurer d'un dénouement

heureux. Les présages doivent être soigneusement interprétés et un chaman n'est pas toujours capable d'y parvenir. Pour déterminer si un présage a été correctement interprété, le maître de jeu devra effectuer un jet secret sous la compétence Divination du chaman. En cas de réussite, la signification du présage a été clairement interprétée. En cas de réussite critique, le chaman a été illuminé et tire de l'expérience davantage d'informations qu'une simple interprétation. En cas d'échec, le chaman s'est trompé sur le sens du présage ou est incapable de l'interpréter. Une maladresse signifie que le chaman a commis une erreur désastreuse et que son interprétation erronée peut avoir de graves conséquences sur ceux qui se fient à son savoir.

Les chamans avec un POU de 16 ou plus peuvent tenter d'invoquer l'aide directe d'un Seigneur des Bêtes. Ceci nécessite une période de méditation égale au POU du chaman en minutes. A la fin de ce délai, le chaman sacrifie 1D6 points de magie et effectue un jet de Chance sous POU x 3. En cas de réussite, le Seigneur des Bêtes entend l'appel de son fidèle serviteur et lui envoie une aide appropriée à la situation (un tigre pour tuer un ennemi qui arrive, un vol d'aigles pour enlever le chaman et le mettre en sécurité et ainsi de suite). Si jet est raté, aucune aide n'est envoyée. En cas de maladresse, le chaman a irrité l'esprit et ne pourra plus l'appeler avant 1D20 semaines, ni le consulter au travers de présages. De ce fait, les chamans hésitent à invoquer de cette façon l'aide de leur esprit car ce dernier pourrait très bien leur retirer définitivement son aide en cas d'offense grave.

Les Seigneurs Plantes de Changshai

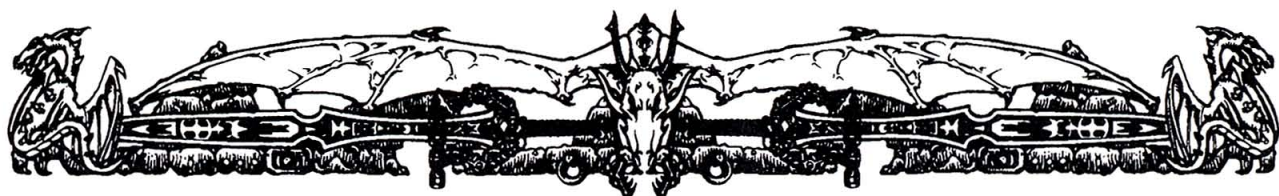
Changshai ne possède aucune religion établie. Avant la guerre civile, on considérait le Roi comme un être divin envoyé sur terre par le Créateur Universel pour le représenter. Tous les autres dieux sombraient dans l'insignifiance auprès du puissant Drei de Changshai. De plus, les Changtse ont toujours rendu hommage à la gigantesque forêt qui domine le pays. Ils croient que Ish'ish'a'maal, la Dame des Arbres, est leur véritable dieu, le roi n'étant plus que son agent terrestre désigné. De plus, les Changtse vivant en forêt croient que chaque plante possède son propre Seigneur et que si l'homme se trouve en paix avec ce Seigneur, alors la plante qu'il contrôle lui sera bénéfique. C'est pourquoi on traite avec le plus grand respect les plantes utiles en guérison de crainte d'irriter les Seigneurs Plantes qui les contrôlent. En effet, les plantes empoisonnées proviennent de la fureur qu'un Seigneur Plante éprouve à l'égard des humains.

Il n'existe aucune église consacrée à l'adoration des Seigneurs Plantes. Chacun leur rend hommage à sa façon. Néanmoins, aucun d'entre eux ne surpasse en puissance la Dame des Arbres et avant d'abattre un arbre, de longues et complexes prières sont adressées à Ish'ish'a'maal pour l'apaiser et gagner son accord.

A l'éclatement de la guerre civile, la foi des Changtse dans les Seigneurs Plantes vacilla. Beaucoup pense que leurs dieux les ont abandonnés pour laisser la guerre prendre libre-

Les Cultes dans l'Est





ment son tribut. Le sentiment religieux en Changshai s'est donc considérablement affaibli. Seuls quelques fermes éprouvent encore à l'égard des Seigneurs Plantes la même déférence qu'avant le début de la guerre.

Eshmir et l'Elithior

En 'pande, elithior signifie constellation. L'adoration des constellations qui se déplacent dans les cieux a commencé peu après le départ de Melniboné de l'Est Inconnu. Elle a débuté parmi les peuples qui habitaient les forêts du nord de Changshai. Cette croyance s'est déplacée avec ces tribus lorsqu'elles ont quitté la forêt pour s'installer dans les terres qui allaient devenir Eshmir. Au fur et à mesure du développement d'Eshmir la croyance en l'omnipotence des étoiles grandit et s'enracina dans la culture du pays. Elle a finalement atteint son état actuel, celui d'une science et d'une philosophie.

«Nous avons une philosophie entière basée sur les étoiles en Elwher» répondit Tristelune. «Nous les voyons comme le maître plan de tout ce qui arrive sur Terre. En tournant autour de la planète, elle voit toutes choses, passé, présent et futur. Ce sont nos Dieux.»

Le Voleur d'Ames, Chapitre 1

Les Eshmiriens croient que les dieux résident la nuit dans les cieux. Les étoiles sont leurs yeux qui observent du ciel tout ce qui se passe sur Terre, quels que soient le lieu ou l'époque. Comme tous les dieux, ils ont leurs serviteurs élus sur Terre. Ce sont eux qui organisent l'adoration des masses et interprètent leurs désirs. Dans Eshmir, ces serviteurs sont appelés les Scrutateurs.

Il y a longtemps, des individus ont commencé à observer les constellations et à noter leur position à des moments particuliers de l'année. Pour ces observateurs, les futurs scrutateurs, il apparut que certaines constellations étaient ascendantes au moment où se déroulaient des événements importants dans l'histoire d'Eshmir. En approfondissant leurs études, les scrutateurs découvrirent qu'ils pouvaient prédire la nature ou l'issue de certains événements en observant l'emplacement des constellations. Ils virent également que des constellations spécifiques semblaient présider au déroulement d'événements particuliers. En répertoriant les constellations et leurs positions, les scrutateurs s'aperçurent qu'ils étaient capables de remonter le cours de l'histoire mais aussi de prévoir certains événements suivant l'emplacement des étoiles.

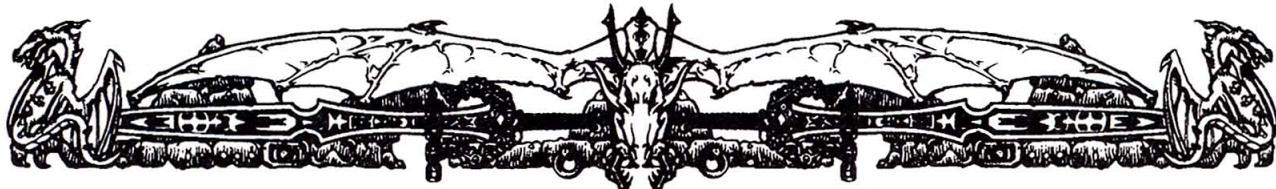
Les scrutateurs en tirèrent comme conclusion que les étoiles savaient tout sur le monde et l'influençaient du haut des cieux. Pour eux, elles sont forcément les yeux des dieux. Il ne s'agit pas des dieux inconstants et pétulants du Chaos ou des seigneurs stériles de la Loi, mais plutôt des divinités omniscientes de la Nuit. Les scrutateurs leur donnèrent des noms suivant le motif dessiné par leurs étoiles. A titre d'exemples, on peut citer Rethwyr, la constellation du Chêne, Dieu des



Bois ; Anasyf, la chasseresse, déesse des guerriers et des chasseurs ; Angharand, le Char, dieu des voyageurs et des aventuriers-marchands. Des centaines de constellations, et donc des centaines de dieux, observent et dirigent la vie des hommes, des femmes et des enfants. Elles influencent de façon subtile les événements et, suivant leur position, en prédisent d'autres. Les scrutateurs, qui forment aujourd'hui une secte élitiste de prêtres-astrologues-philosophes, observent les étoiles par leur télescope et cartographient soigneusement les relations entre les dieux et la Terre. Les scrutateurs conseillent aussi bien les paysans que les rois et les nobles. Le peuple d'Eshmir accorde sa pleine confiance aux interprétations des scrutateurs. Il ne se pose aucune question et sait que, même cachés par le soleil, leurs dieux les regardent.

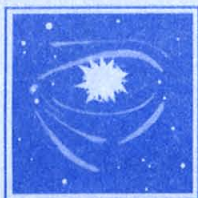
Les Cultes dans l'Est





Les Dieux Etoiles d'Eshmir

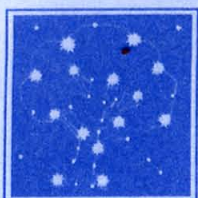
Il y a plus d'une centaine de dieux dans le panthéon eshmirien. Certains représentent des objets ou des formes de commerce. D'autres encore président à différents aspects majeurs de la vie. Les six dieux décrits dans les lignes ci-dessous sont à considérer comme importants.



Methanwyr

Dieu du Passé, du Présent et du Futur

Methanwyr est le seul dieu qui ne possède aucune constellation dans son intégralité. En fait, il s'agit de l'étoile la plus brillante. Elle conserve la même position sur l'ensemble de l'année et les autres constellations se déplacent en gravitant autour d'elle. Il est dans la tradition de croire que Methanwyr est le père des autres dieux et qu'il est le seul à pouvoir regarder dès qu'il le désire le passé, le présent, voire le futur. Methanwyr n'exerce aucune influence de manière directe. En fait, il a créé les autres dieux pour satisfaire à cette tâche. C'est pourquoi aucun scrutateur n'étudie Methanwyr alors qu'il est reconnu comme le patron de la Préfecture.

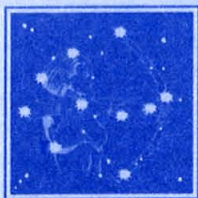


Rethwyr

Dieu des Forêts

La constellation de rethwyr ressemble à un immense chêne. Il commande au destin des forêts, des champs et des animaux.

Toutes les formes de vie non humaines relèvent de son domaine. Paysans et forestiers lui rendent hommage dans l'espoir qu'il bénisse leurs terres.



Anasyf

La Chasseresse

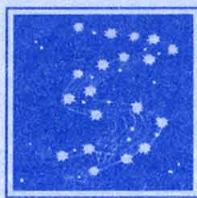
La constellation d'Anasyf ressemble à une femme bandant un arc, le mouvement du chasseur prêt à tuer. Anasyf est la déesse patronnesse des guerriers et des chasseurs. Ceux-ci se sentent au faite de leur puissance lorsqu'Anasyf est à son firmament à la fin de l'été et au début de l'automne. Lorsqu'Anasyf sourit au monde, chasseurs et guerriers croient que chaque coup qu'ils portent est béni.



Angharand

Le Chariot

La constellation de douze étoiles disposées en forme de chariot à deux roues représente Angharand, le patron des marchands et des voyageurs. Toutes les personnes se préparant à un voyage prie Angharand pour que leur déplacement soit rapide et placé sous de bons auspices. Les marchands aventuriers considèrent Angharand comme leur dieu et celui qui bénit leurs caravanes alors qu'ils commercent dans tout l'Est Inconnu.



Iuchyr

Le Dieu Rivière

La constellation d'Iuchyr serpente au travers des cieux comme une rivière. C'est lui qui commande aux fleuves et aux mers du monde. Traditionnellement, les marins négligent tous les autres dieux pour vouer une confiance aveugle à Iuchyr. Lorsque sa constellation est à son firmament, au cours du printemps, les marées sont favorables et les mers calmes. Lorsqu'elle descend, durant l'hiver, les océans sont plus dangereux et ceux qui adorent Iuchyr passent de longues heures à prier, lui demandant de rendre les mers favorables à leurs bateaux.



Teirny

Déesse de la Vie

La constellation de Teirny ressemble à une femme berçant un enfant. Elle influence la fécondité chez les humains, comme Rethwyr préside à la fertilité des terres. Teirny est l'épouse de Rethwyr mais aucun n'exerce de domination sur l'autre. La naissance d'un enfant est un bon présage lorsque Teirny est à son firmament. D'ailleurs, c'est au début du printemps que naît le plus d'enfants dans Eshmir.





Jouer un Aventurier Scrutateur

Les joueurs créant un personnage eshmirien peuvent choisir de jouer un scrutateur si cette fonction est tirée sur la Table des Occupations. Les scrutateurs sont à la fois des astronomes, des astrologues et des prophètes. En étudiant les étoiles et les relations entre les différents dieux de l'Elithior, ils espèrent prédire le futur du monde. Cette pratique est complètement exempte de magie. Il s'agit davantage d'une science prenant en compte les règles complexes de notre astrologie.

En général, un scrutateur se consacre à un seul dieu, étudiant ses mouvements chaque nuit et sa position par rapport aux autres constellations. Les aventuriers scrutateurs ne devront pas choisir plus de deux dieux figurant dans le panthéon majeur et concentrer leurs études sur ces constellations. Par exemple, un aventurier scrutateur peut choisir d'étudier Luchyr et Angharand. Il pourra ainsi conseiller les marchands et les marins sur leur projets de voyage et leur révéler ce que le futur réserve à leurs caravanes et navires. Les études des scrutateurs sont reportées dans de grands livres ou Atlas. A l'instar des grimoires des sorciers, ces tomes sont précieusement gardés. Remplis de cartes astrologiques, des formules astronomiques et de prophéties religieuses, les scrutateurs espèrent déterminer le cours de l'histoire en étudiant les étoiles qui contemplent le monde. Les aventuriers scrutateurs doivent posséder les compétences Art d'Astrologie et d'Astronomie pour exercer cette occupation. Ces nouvelles compétences sont détaillées ci-dessous.

Art (Astrologie) : Selon cette science, les mouvements et la position relative des corps célestes exercent une influence sur les affaires humaines. Le scrutateur peut déterminer la volonté des dieux en étudiant les étoiles, leur déplacement et leur position dans le contexte d'un zodiaque. Ce dernier est une sorte de carte divisée en régions d'influence comme la guerre, la paix, la famine, la prospérité et ainsi de suite. En comparant la position des constellations à celle d'une étoile située dans une section particulière du zodiaque, on peut découvrir ce que recèle le futur.

En utilisant cette compétence, le scrutateur peut deviner ce que réserve le futur proche (1 jour par tranche de 5 points dans la compétence Astrologie). En cas de jet réussi (et après une longue consultation par l'aventurier de ses tables et l'étude des positions célestes), le maître de jeu pourra lever un coin du voile sur ce que cache le futur. La précision de l'indice dépend du jet. En cas de critique, la prédiction du scrutateur est infaillible. En cas de maladresse, son interprétation des projets du dieu est désastreuse. Quoiqu'il en soit, toutes les prédictions devront être vagues et exprimées dans des termes généraux. Par exemple, «Vous tomberez sur un étrange contretemps dans les trois prochains jours» plutôt que «Vous tomberez dans une trappe dissimulée à la fin du passage conduisant à la salle au trésor de Kaleg Vogun.»

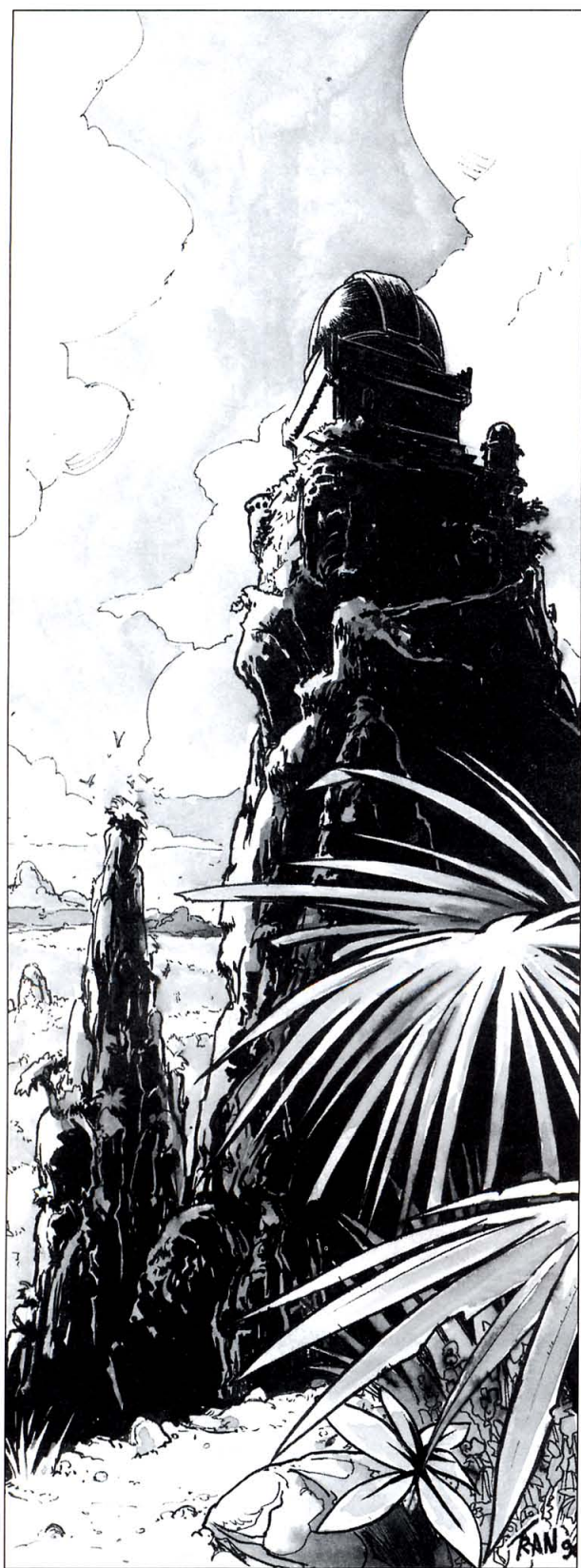
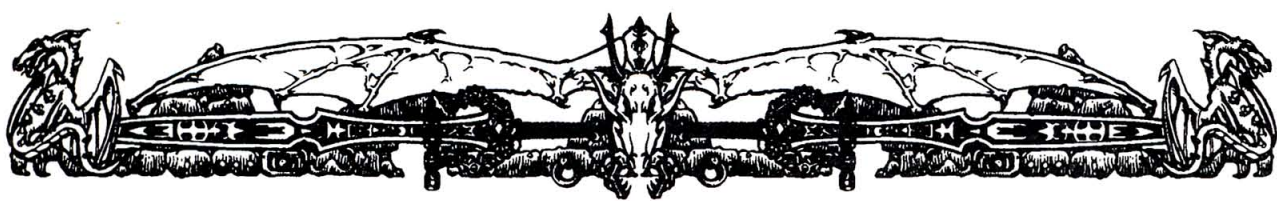
Art (Astronomie) : Il s'agit de l'étude scientifique des corps célestes. Elle comprend la mesure des distances séparant les astres, la composition de ces derniers, les relations qu'ils entretiennent, etc... A l'époque d'Elric, l'astronomie est une science toute jeune, sujette à des interprétations erronées. On la considère comme la petite cousine de l'astrologie. Grâce à un jet réussi en Astronomie, un scrutateur peut prédire la course d'une constellation ou d'un corps céleste au cours de la nuit. Il comprend que les comètes suivent des orbites fixes, que la terre tourne autour du soleil. Il utilise ensuite ces connaissances dans l'art plus mystique de l'astrologie. Après tout, nous sommes dans un monde où la magie exerce encore une forte influence.

Les scrutateurs sont tous des hommes et des femmes instruits. Des années d'études approfondies sont nécessaires pour maîtriser les relations complexes entre la Terre et les étoiles. Il faut encore plus de temps pour savoir interpréter les signes effectués par les étoiles. Les scrutateurs sont versés dans les sciences balbutiantes de l'astronomie et de la navigation. Ils connaissent également les arts ésotériques de l'astrologie et de la divination. Lorsqu'un scrutateur débutant atteint un certain niveau de compréhension dans chacune de ces disciplines, il devient l'apprenti d'un scrutateur plus âgé et plus expérimenté. Celui-ci lui enseigne les arts subtils nécessaires à l'appréhension des voies divines. Finalement, après peut-être vingt années d'études, le scrutateur reçoit la permission d'installer son propre observatoire et de rejoindre la Préfecture de

Methanwyr. Ce conseil de scrutateurs regroupe les connaissances de ses différents membres et conseille les dirigeants d'Eshmir. Chaque scrutateur étudie deux ou trois constellations spécifiques et donne à la Préfecture leur avis sur la manière dont les dieux vont agir dans le cadre de certains événements. La préfecture conseille alors le gouvernement et le souverain d'Eshmir sur la façon de régler les affaires du pays, selon ce qu'ont indiqué les dieux. Ce processus est laborieux et un consensus général sur la façon dont les dieux peuvent influencer la Terre n'est pas toujours atteint. Quoi qu'il en soit l'histoire a montré que les étoiles exerçaient bien une influence. Si cette influence ne correspond pas toujours à ce que les scrutateurs interprètent, c'est qu'ils se sont trompés. Après tout, il s'agit de dieux et leurs voies peuvent être obscures.

Les Cultes dans l'Est





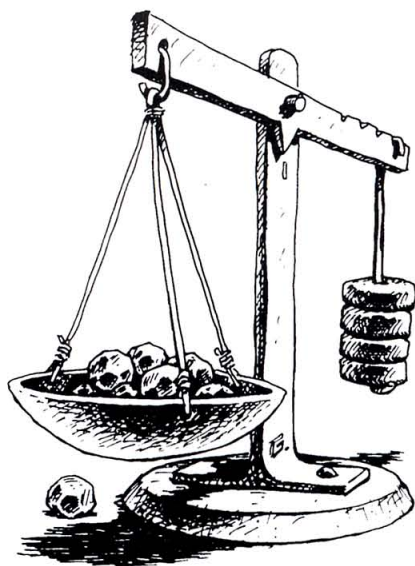
Le Directoire et la Balance Cosmique

Les nations du Directoire Valederian (Anakhazan, Maidahk, S'aleem et Valederia) n'adorent aucun dieu, n'élèvent pas de temples et ne rendent hommage à aucun Seigneur, qu'il soit de la Loi, du Chaos, Elémentaire, des Bêtes ou des Plantes. Pour ces peuples, la Balance Cosmique est une façon de vivre et non une tentative de foi dans des entités surnaturelles pouvant ou non exister.

Ceux qui suivent la Balance essaient d'atteindre un certain équilibre dans ce qu'il disent, pensent ou font. L'harmonie est l'essence de cette pratique. Il ne s'agit pas de pencher du côté de la Loi ou du Chaos, mais de maintenir les deux en équilibre afin d'atteindre un certain bien être et un état de paix avec le monde.

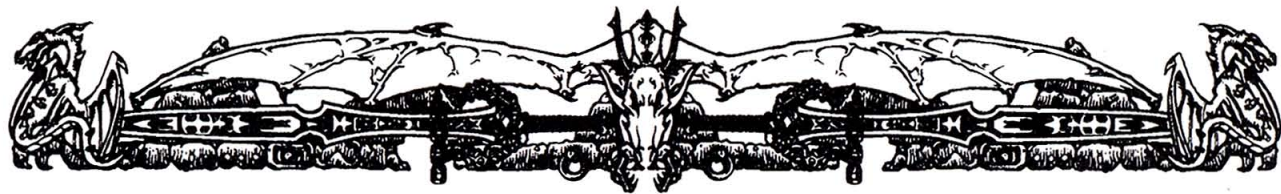
La Balance enseigne qu'aucune voie n'est juste ou fausse, que le bien et le mal n'existe pas et que, de ce fait, il n'y a ni récompense, ni punition après la mort. Les lois gouvernant la société relèvent des contraintes naturelles. Quelqu'un qui décide de s'en prendre à la société finira par se nuire à lui-même. Toute action est permise tant qu'elle n'est pas à l'origine d'un conflit avec la société ou qu'elle ne débouche pas sur la blessure de tiers personnes dans le cours de son déroulement.

De telles sensibilités libérales sont peut-être vouées à l'échec. Il est important de se rappeler que la Loi et le Chaos sont de véritables forces qui tentent de faire pencher la Balance Cosmique de leur côté et aucune personne n'est complètement immunisée contre ces influences. Néanmoins, le Directoire Valederian continue de croire, de façon parfois rigoriste, qu'il est sur la bonne voie. Il se gausse secrètement des autres religions, comme l'Elithior ou le chamanisme valni, tout en proclamant que chacun est libre de croire en ce que bon lui semble.



Les Cultes dans l'Est





Créer un Personnage



Ce chapitre présente toutes les informations nécessaires à la création d'un personnage natif de l'Est Inconnu. Il existe quelques différences par rapport au système classique présenté dans Elric. Ces différences sont expliquées plus loin.

Pour créer un personnage provenant de l'Est Inconnu, suivez les règles d'Elric de l'étape 1 à l'étape 5. Le choix de la profession, qui a lieu à l'étape 6, est légèrement différent et est détaillé dans le paragraphe ci-dessous. Les étapes 9, 10 et 11 restent les mêmes. La nationalité de l'aventurier ou sa profession peuvent être traitées différemment suivant l'avis du maître de jeu. La feuille de personnage est légèrement modifiée. Certaines compétences possèdent des pourcentages de base différents afin de refléter les aptitudes et expériences différentes des habitants de l'Est.



Nationalité de l'Aventurier

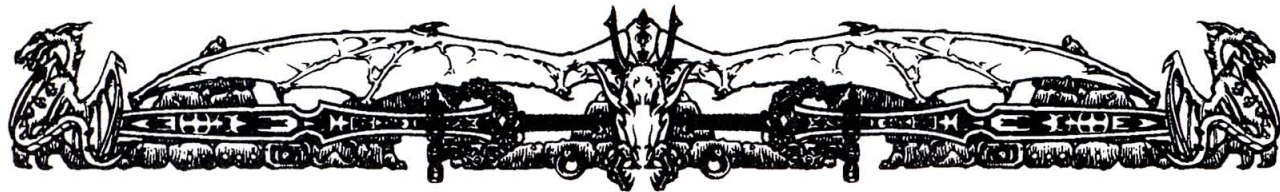
Le maître de jeu peut autoriser les joueurs à choisir la nationalité de leur personnage. Néanmoins, une table est fournie pour ceux qui préfèrent se fier au hasard. Cette table indique également la Table d'Occupation sur laquelle le joueur devra effectuer ses jets suivant la nationalité de son personnage. Là aussi, le maître de jeu peut autoriser les joueurs à choisir librement. Certaines contrées présentent des professions différentes de celles présentées dans Elric. Celles-ci sont décrites plus loin.

Table de Nationalité

Vous pouvez choisir l'une des nationalités présentées ci-dessous ou prendre la décision de lancer un 1D100.

1D100	Nationalité	Table d'Occupation
01-13	Anakhazan	2
14-15	Bas'lk	3
16-28	Changshai	1
29-42	Eshmir	1
43-54	Maidahk	2
55-58	Nishvalni-Oss	3
59-70	Okara	1
71-72	Phum	2
73-84	S'aleem	1
85-00	Valederia	1





Occupations des Aventuriers

En général, les occupations existant dans les Jeunes Royaumes se retrouvent dans l'Est Inconnu. Il existe néanmoins quelques différences. Anakhazan, Maidahk et Phum n'ont aucune ouverture sur les mers. Il n'y existe donc aucun marin. De plus, les contrées de Nishvalni-Oss et Bas'lk sont des nations tribales ayant développé leurs propres occupations adaptées à leur style de vie.

Nouvelles Occupations

• **Assassin Bleu** : Vous avez été entraîné par les infâmes Assassins Bleus, passés maîtres dans l'art de tuer les maudits du Chaos. Pourtant, pour une raison déterminante qui vous appartient, vous avez fini par vous retourner contre la secte. Il peut s'agir d'un soudain dégoût pour votre profession, d'un assassinat qui s'est très mal déroulé, d'un ennemi ayant lancé un contrat sur vous... Quoiqu'il en soit, vous avez tourné le dos à la profession de tueur à gage pour gagner votre vie suivant des méthodes plus décentes, même si elles peuvent également comporter un danger réel.

Compétences : Grimper, Déguisement, Se Cacher, Déplacement Silencieux, Potions, Pister, Lutte et deux compétences d'armes.

• **Bandit** : Des bandes de coupe-gorges écument les routes commerciales désertes de l'est. Elles délestent les voyageurs solitaires de leurs biens et attaquent les caravanes des riches marchands aventuriers. Sur la durée de votre vie, la bande a été votre unique famille. Des liens plus forts que ceux du sang vous liaient à vos frères. Pourtant, vous avez eu besoin d'aller voir ailleurs. Les histoires de richesses et de splendeur racontées par ceux que vous avez capturés ont enflammé votre imagination. Vous voulez voir ces choses par vous même. Vous avez quitté votre groupe de bandits de grand chemin pour errer sur les routes, à la recherche d'une autre vie.

Compétences : Esquiver, Evaluer, Se Cacher, Réparer/Concevoir, Equitation, Pister, Amorcer Piège et deux compétences d'armes.

• **Collecteur d'Impôts, Agent Gouvernemental et Diplomate** : Les affaires gouvernementales sont difficiles ; bien plus que certains l'imaginent. Il faut tenir compte des intrigues, des secrets, des ennemis et du besoin constant de gagner l'esprit et le cœur de la population. Vous avez passé beaucoup de temps dans cette arène. Vous avez été un collecteur d'impôts, s'assurant que chacun payait son dû, ou un haut fonctionnaire à la botte d'hommes se déclarant eux mêmes au service du peuple. Vous avez tout vu et entendu : les caprices des rois, les aspirations des despotes, les crimes que permet le pouvoir. Pour une raison ou une autre, vous vous êtes lassé des tensions qui s'exercent au sein du pouvoir. Vous êtes à la recherche de nouveaux défis, plus droits, moins prévisibles ; quelque chose loin des dîners en société et des palais de marbre. Vous aspirez à la vie d'aventurier itinérant. Qu'est ce qui vous a transformé ? La corruption ? Un scandale politique ayant éclaté au grand jour ? Ou peut-être la vie est-elle plus simple ailleurs...

Compétences : Baratin, Evaluer, Marchander, Ecouter, Sagacité, Langue Etrangère, Royaumes Inconnus, une compétence comme spécialité et une compétence d'armes.

• **Marchand Aventurier** : Vous avez vécu des caravanes qui traversent les étendues sauvages de l'est, transportant des marchandises d'un pays à l'autre. Parfois, vous avez accompagné les caravanes, affrontant les dangers du désert, la peur constante des attaques de bandits et les étranges créatures qui rôdent dans les terres sauvages. A d'autres moments, vous avez parcouru les villes de Menastree à la recherche de marchandises susceptibles d'être revendues avec profit dans d'autres contrées. Mais il manquait quelque chose à votre vie : peut-être s'agissait-il de l'excitation que procure une route ouverte devant soi ou le désir lancinant de rejoindre les groupes d'aventuriers qui accompagnaient parfois vos caravanes. Finalement, vous avez abandonné vos affaires pour rejoindre les rangs des chercheurs d'aventures. Vous avez choisi de placer la vie palpitante et solitaire d'un aventurier au dessus des marges et des profits.

Compétences : Marchander, Evaluer, Baratin, Sagacité, Langue Maternelle, Langue Etrangère, Equitation, une compétence comme spécialité et une compétence d'armes.

• **Pionnier** : Jusqu'ici votre vie se confondait avec celle de pionnier. Vous avez été l'un de ces hommes à quitter les cités surpeuplées et empuanties pour vous tourner vers des terres inconnues. Vous aviez choisi de tenter votre chance loin de ce que les habitants suffisants des cités appellent la «civilisation». Vous êtes rompu aux longues journées de labeur sous un soleil de plomb, brûlant tout de ses rayons. Vous savez ce que sont les pluies torrentielles qui s'abattent sur des plantations desséchées, menaçant de les engloutir. Vous êtes devenu aussi dur que les pierres dont vous vous êtes servi pour bâtir votre demeure. Seules des circonstances exceptionnelles ont pu vous forcer à endosser le manteau d'aventurier. Il peut s'agir d'une ferme rasée par des bandits, de la ruine de vos récoltes sous les assauts des éléments ou d'une raison plus personnelle encore.

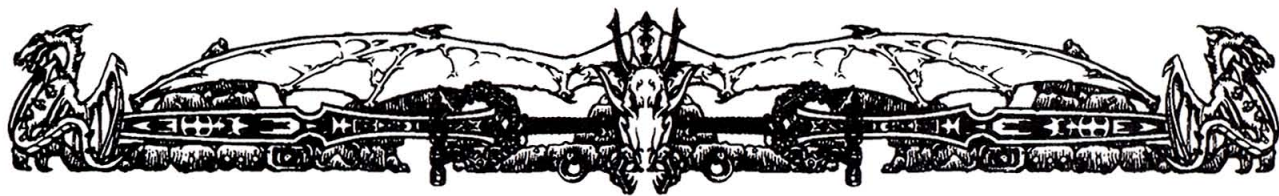
Compétences : Artisanat, Monde Naturel, Orientation, Réparer/Concevoir, Equitation, Chercher, Amorcer Piège, une compétence comme spécialité et une compétence d'armes.

• **Scrutateur (aventuriers eshmiriens seulement)** : Vous contemplez les étoiles, vous connaissez le visage des dieux et les mouvements complexes des constellations qui traversent les cieux. Vous savez que Rethwyr et Teirny président à tous les aspects de la vie et vous avez noté leurs mouvements depuis des années. Peut-être avez-vous décidé de porter la parole de l'Elithior à d'autres peuples, peut-être les peuples indécis du Directoire Valedorian peuvent-ils encore placer leur foi dans les étoiles. A moins que les dieux ne vous aient ordonné de parcourir le monde et d'en apprendre davantage sur les gens qui le peuplent. Armé de votre atlas et de votre astrolabe, vous pouvez vous prédire un futur captivant et riche en rencontres.

Compétences : Art (Astrologie), Art (Astronomie), Evaluer, Sagacité, Naviguer, Eloquence, Réparer/Concevoir, une compétence comme spécialité et une compétence d'armes.

Créer un Personnage





Occupations Primitives

Disponibles uniquement aux aventuriers valni.

• **Artisan** : A partir des os et du bois, vous fabriquez les objets dont votre tribu a besoin. A l'aide de silex vous transformez les déchets de la Terre en objets utiles et décoratifs, fonctionnels et précieux. C'est vous qui avez sculpté le grand totem de votre tribu ; c'est vous qui avez confectionné le costume du chef pour la grande Fête de la Chasse d'Été. Votre art vit et respire au travers de l'Esprit et vous manifestez sa volonté dans tout ce que vous faites. Pourtant, vous avez vu les choses étranges et magnifiques que les voyageurs amènent des cités pour les Valni et vous avez été frappé d'émerveillement. Vous savez que le temps est venu pour vous de découvrir par vous même les autres secrets que les peuples des cités détiennent. Peut-être vous sera-t-il possible d'apprendre leurs sciences et de les ramener dans votre tribu. Vous étendrez l'influence de l'Esprit et ferez des connaissances des habitants des cités celles des Valni.

Compétences : Artisanat (approprié à une culture primitive), Evaluer, Monde Naturel, Sentir/Goûter, deux compétences comme spécialités et deux compétences d'armes.

• **Chaman** : L'Esprit parle à travers vous. En tant que chaman, vous êtes le lien entre les hommes, l'esprit de votre tribu et la grandeur de Shenkh. Vous savez déchiffrer les nombreux présages qui expriment la volonté des esprits et de Shenkh. Vous possédez un pouvoir unique : celui de désigner le chef de la tribu et de dire à ses membres de la tribu ce qu'ils doivent croire. C'est une place de choix : conjurateur et guérisseur, sage et charlatan, le tout soutenu par une foi sans faille. Qu'est ce qui vous a poussé à tout abandonner ? La tribu a-t-elle décidé que l'esprit vous avait quitté, vous condamnant à l'exil ? La dernière prédiction que vous avez faite au sujet du quatrième enfant de la Sa s'est peut-être dramatiquement retournée contre vous ? A moins que l'Esprit lui-même n'ait décidé que vous deviez quitter la tribu pour errer dans le monde.

Compétences : Art, Artisanat, Monde Naturel, Eloquence, Médecine, Potions, Equitation, une compétence comme spécialité et une compétence d'armes.

• **Chasseur** : Les plaines immenses sont votre demeure solitaire. Armé de votre arc et de votre ruse, vous essayez de l'emporter sur votre proie. Vous connaissez les terres sauvages et possédez une certaine empathie avec les animaux. Peu de créatures peuvent l'emporter sur votre instinct et votre maîtrise à l'arc ou à la lance. Vous avez peut-être quitté la tribu à la recherche d'un défi plus conséquent. A moins que vous ne soyez lassé des plaines de votre jeunesse et vouliez découvrir de nouveaux horizons. Quoi qu'il en soit, les connaissances d'un chasseur sont toujours recherchées, y compris par les gens des cités bien incapables de reconnaître la trace d'un couguar, même si celui-ci leur faisait face.

Compétences : Ecouter, Déplacement Silencieux, Equitation, Sentir/Goûter, Chercher, Lancer, Pister, Amorcer Piège et deux compétences d'armes. Le personnage a un chien de chasse (Nyan-Nyang) comme compagnon (voir Flore et Faune page 15).

• **Chef** : Vous êtes le Si ou la Sa de votre tribu. Vous avez été élu par le chaman et donc par l'Esprit pour diriger votre peuple. C'est vers vous que chacun se tourne pour connaître le chemin à suivre, c'est entre vos mains que l'on a déposé le destin de votre tribu et, par voie de conséquence, des individus qui la compose. Pourquoi avez-vous abandonné vos responsabilités ? Peut-être avez-vous été renversé par un usurpateur qui a su s'attirer les bonnes grâces du chaman ? A moins que ne soyez tombé en disgrâce, maudit par les dieux, après l'échec d'une nouvelle chasse ou une mauvaise récolte. Vous êtes peut-être lassé des devoirs incombant à votre charge et avez décidé de découvrir les secrets des habitants des cités. Sans votre tribu, vous pourrez enfin assumer votre propre destin sans avoir à préserver celui des autres.

Compétences : Esquiver, Sagacité, Ecouter, Monde Naturel, Eloquence, Equitation, une compétence comme spécialité et deux compétences aux armes.

• **Guerrier** : La longévité d'une tribu dépend de la promptitude et de l'habileté de ses guerriers à la défendre. Ils sont les défenseurs des terres, du bétail et de l'honneur de la tribu. Vous combattez pour votre Si, votre Sa, votre chaman et votre totem. Votre courage est immense et votre maîtrise des armes fait l'admiration de tous. Votre départ pour devenir aventurier est une chose étrange et absconse. Il est possible que votre tribu ait été complètement massacrée et que vous soyez le seul survivant. Votre chaman vous a peut-être confié une quête à la recherche d'un talisman qui apporterait force et prospérité à votre peuple. Quelles que soient vos raisons, vous représentez un redoutable adversaire pour les habitants des cités et leurs armes étranges. Vous avez juste besoin de votre lance et de votre arc pour leur apprendre ce qu'est la véritable maîtrise des armes.

Compétences : Bagarre, Esquiver, Sauter, Médecine, Lance, une compétence comme spécialité et trois compétences d'armes.

• **Pêcheur** : Dans votre minuscule barque, vous pêchez sur les grands lacs qui bordent les terres des habitants des cités. Grâce à vos filets et à vos lances, vous attrapez les poissons que l'Esprit donne à ses enfants pour qu'ils se nourrissent. Vous connaissez l'eau, les habitudes des poissons et la nature du temps. Pour une raison ou une autre, vous avez été obligé de quitter les lacs et les rivières pour vous retrouver sur les terres, en compagnie d'étrangers et à la recherche d'un nouveau moyen de subsistance. Quel est l'évènement qui a provoqué ce changement de situation ? Un accident qui a causé votre honte et votre exil ? Un désir irrépressible de découvrir les habitants des cités qui viennent commercer avec les Valni ? Une fois, vous avez entendu parler d'immenses navires qui parcourent les mers, poussés par les vents. Dans vos rêves, vous laissez peut-être votre âme parcourir les océans à la découverte de nouvelles contrées où vous pourrez répandre les voies de l'Esprit.

Compétences : Artisanat (Pêche), Sauter, Ecouter, Monde Naturel, Réparer/Concevoir, Navigation, Natation, une compétence comme spécialité et une compétence d'armes.

Créer un Personnage





Tables des Occupations de l'Est

Pour déterminer l'occupation de l'aventurier, lancez 1D100 sur la table appropriée au pays ou choisissez en une avec votre maître de jeu. Un astérisque indique une nouvelle occupation ou une variante d'une profession issue des règles d'Elric. Référez-vous à la page précédente pour plus de détails.

• Table d'Occupation 1

01-03	Amnésique, perdu, fou
04-05	Assassin Bleu *
06-10	Mendiant, vagabond
11-20	Artisan, commerçant
21-28	Chasseur, forestier
29-33	Mercenaire, guerrier
34-40	Marchand aventurier *
41-42	Marchand
43-47	Petite noblesse
48-56	Paysan
57-61	Médecin, apothicaire
62-66	Pionnier *
67-71	Marin
72-75	Scribe, scrutateur (Eshmir)
76-79	Esclave (libre)
80-84	Petit négociant
85-90	Soldat, garde du corps, etc...
91-92	Collecteur d'impôts, Diplomate *
93-95	Voleur
96-00	Troubadour, artiste

• Table d'Occupation 2

Les résultats entre 01 et 66 sont ceux de la Table 1.

66-70	Bandit
71-74	Scribe
75-79	Esclave (libre)
80-86	Soldat, etc...
87-90	Collecteur d'impôts, Diplomate *
91-95	Voleur
96-00	Troubadour, artiste

• Table d'Occupation 3

01-05	Artisan valni *
06-10	Pêcheur valni *
11-14	Chef valni *
15-45	Eleveur valni *
46-75	Chasseur valni *
76-79	Chaman valni *
80-00	Guerrier valni *

Créer un Aventurier

Les descriptions des différentes contrées fourniront à vos joueurs des informations susceptibles de les aider à créer des personnages intéressants et suffisamment détaillés. La partie suivante fournit quelques informations sur l'argent de départ, l'équipement et les noms employés dans l'Est.

Les Sorciers

Les sorciers sont extrêmement rares dans Menastree. La plupart d'entre eux sont des Chevaliers de Tumbur qui restent cloîtrés à l'Enclave. Aucun joueur ne peut tirer la profession sorcier sur les tables d'occupation. Si un joueur désire interpréter un sorcier, il doit obtenir l'accord du maître de jeu. Les sorciers sont généralement des solitaires mais ils peuvent s'attacher à un groupe d'aventuriers par besoin de compagnie. Ils sont puissants et la plupart des habitants de l'Est considère la magie avec méfiance. S'il le désire, le maître de jeu peut autoriser la création du personnage sans condition particulière à l'exception de l'habituel 16 minimum en POU. Il peut également demander au joueur un jet de chance sous POU x 1 (à nouveau, si le POU du personnage est supérieur à 16). Si le joueur réussit son jet, on peut en déduire, par exemple, que l'aventurier a été entraîné par l'Enclave de Tumbur et a choisi de parcourir Menastree plutôt que de devenir Prêtre Guerrier. Rackhir et Sorana sont des exemples de Prêtres Guerriers ayant pris une pareille décision.

Il ne devra jamais y avoir plus d'un sorcier dans un groupe d'aventuriers. Les sorciers ne s'apprécient pas mutuellement et évitent de se fréquenter en dehors de l'Enclave. Moorcock n'a jamais expliqué la raison de ces inimitiés. Les joueurs devront passer quelques temps avec leur maître de jeu à discuter des motivations, des buts et des origines du personnage sorcier.

Compétences des Sorciers

Les sorciers possèdent les compétences suivantes :

Art (au choix), Esquiver, Sagacité, Million de Sphères, Langue Etrangère (Haut Idiome), Royaumes Inconnus, Jeunes Royaumes, une compétence comme spécialité et une compétence d'armes. Pour représenter l'entraînement magique, une sphère et une rune devront être choisis ou tirés au hasard. Les sorciers possédant un POU élevé peuvent en avoir plus d'une de chaque. Voir le chapitre sur la magie pour plus de détails.

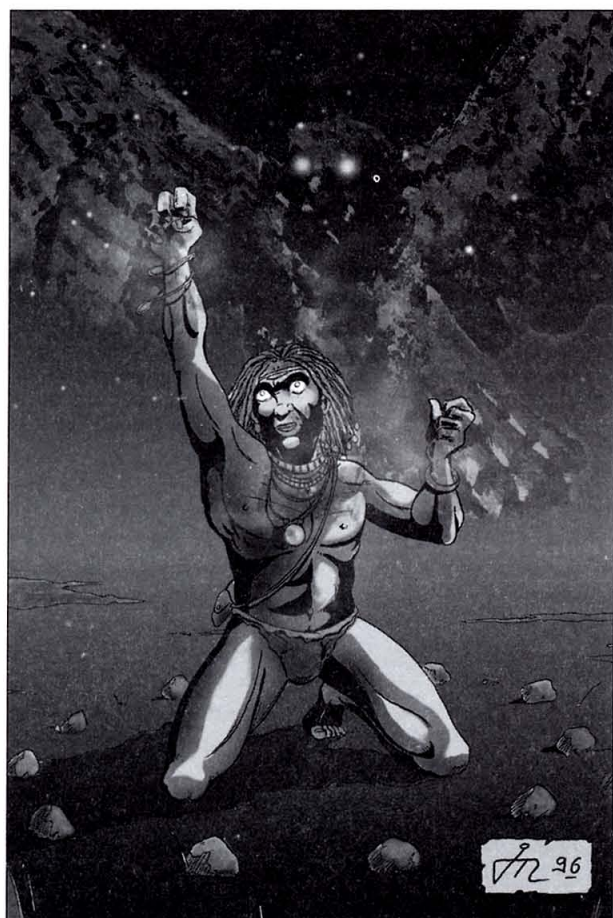
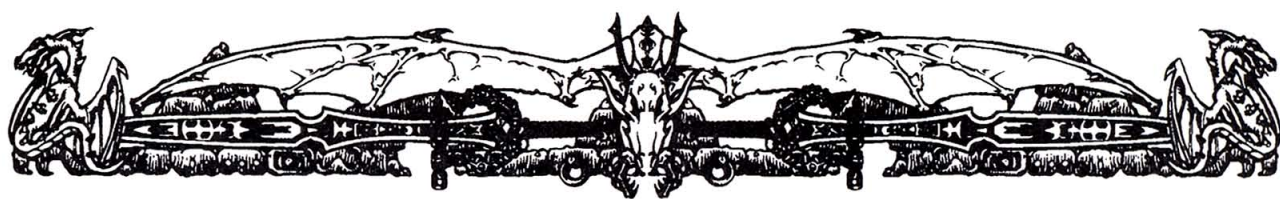
Argent de Départ

Tous les aventuriers de l'Est débutent avec un peu d'argent en poche. Pour déterminer combien de rahnd possède un nouvel aventurier, utilisez la méthode suivante :

- Multipliez l'âge du personnage par 10.

Créer un Personnage





- Effectuez un jet de chance : en cas de critique, doublez le résultat trouvé ci-dessus ; en cas de réussite normale, ajoutez 50 % au résultat ; en cas d'échec, ne modifiez pas le résultat ; en cas de maladresse, réduisez le montant de 50 %.

- Si le personnage est un marchand, il possède des biens supplémentaires d'une valeur de 2 500 R (il s'agit de son stock).

- Si le personnage est un noble, il possède des biens supplémentaires d'une valeur de 5 000 R (il s'agit de sa résidence).

- Si le personnage est un Valni, réduisez une nouvelle fois le montant de départ en le divisant par 10.

Exemple : Thierry crée Thackliss d'Okara, un marchand aventurier de sa profession et âgé de 23 ans. Son argent de départ est égal à 230 R (âge x 10). Ce résultat est modifié par un jet de chance sur lequel il obtient une maladresse. Son montant de départ tombe à 115 R (- 50 %).

Néanmoins, Thackliss possède une petite villa dans Kosaio d'une valeur de 2 500 R. Quel dommage que Terarn Gashtek la fasse disparaître en flammes lors de la première séance de jeu !

Tous les nouveaux aventuriers reçoivent un chameau, une selle et une arme de leur choix. Tous les autres types d'équipement doivent être achetés avec l'argent de départ.

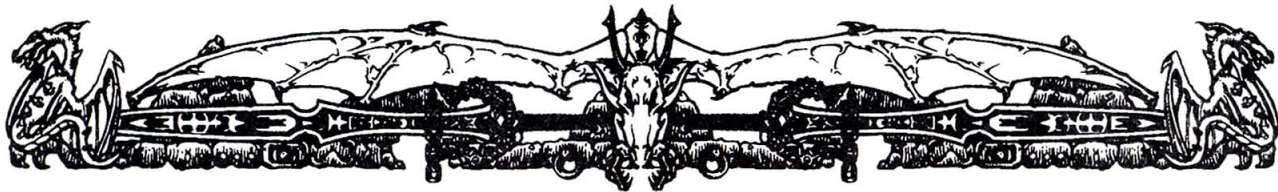
Nommer l'Aventurier

Moorcock indique que les noms des habitants de l'Est sont très différents de ceux trouvés dans les Jeunes Royaumes. Il semble que de nombreuses personnes portent deux noms (Tristelune et Rackhir sont des exceptions). Le second nom serait l'équivalent intraduisible d'un surnom descriptif en 'pande. Par exemple, Terarn Gashtek pourrait être traduit en langue commune des Jeunes Royaumes par Terarn du Désert. Moorcock n'a pas été très précis en la matière et les maîtres de jeu devront décider si le surnom est descriptif ou possède une autre origine. Les noms de l'est sont moins prosaïques que leurs équivalents des Jeunes Royaumes. Il possède le souffle du 'pande et se réfère à un lointain héritage melnibonéen. La liste suivante divisée en trois parties intitulées hommes, femmes et surnoms, vous permettra de donner un nom à votre personnage. Vous pouvez également vous en servir comme source d'inspiration.

Hommes	Femmes	Surnoms
Adrij	Anath	Ashtilk
Bah'al	Anjou	Bakra
Bryn	Ansal	Bara
Caras	Ashlyn	Bedla
Drinij	Ceri	Bedrin
E'mal	Challa	Freyr
Fenir	Geerha	Gashtek
Halath	Ilith	Guyë
Kaleg	Ilsa	Megriis
Kemal	Jessel	Melhadryr
Lokri	Jura	Praedas
Loheb	Thall'a	Talek
Morgelt	Magda	Talheb
Perith	Margayn	Thanwyr
Qorath	Meditha	Vogun
Redith	Myrsal	Yearl
Sorel	Oone	
Tasis	Sorana	
Teergun		

Créer un Personnage





Exemples de Prix dans l'Est Inconnu

Le Rahnd est l'unité monétaire standard de l'Est Inconnu, toutes les nations acceptant la pièce d'argent. Naturellement, les prix et les biens proposés sont très différents de ceux des Jeunes Royaumes. Si une marchandise vaut moins d'1 Rahnd (1 R), son prix est exprimé sous forme de fraction décimale (0,5 R par exemple). Les divisions du Rahnd sont le quart de Rahnd, le demi Rahnd et les trois quarts de Rahnd. Les prix pratiqués dans le Directoire Valerian sont très différents de ceux des autres nations. Lorsqu'un prix est indiqué entre parenthèses, il s'agit de la valeur du bien en dehors du Directoire.

Boisson et Nourriture

Bol de gruau froid.	0,25 R (0,5 R)
Coupe de mauvais vin.	0,5 R
Coupe de bon vin.	1 R
6 tranches de pain non levé.	0,5 R (0,75 R)
6 oignons.	0,25 R
6 oeufs de poule.	1 R (1,25 R)
Pot de miel.	1 R (1,5 R)
Pichet de bière.	1,25 R
Oeuf d'autruche.	3 R (2,5 R)
Bol de lait.	0,25 R
Chope de bière.	0,5 R
Fruits confits.	10 R (15 R)
Côte de boeuf.	3,25 R (4 R)
Poulet rôti.	1 R (1,5 R)
Poisson fumé entier.	1,25 R (0,75 R)
Cochon de lait rôti.	2 R
Jambon cuit entier.	2,5 R

Vêtements

Pantalon en coton.	2 R
Bottes de qualité.	15 R
Excellente pèlerine de voyage.	20 R
Chapeau ou turban à la mode.	1,5 R
Belle robe du soir.	30 R
Robe en coton épais (tenue de désert).	2,75 R
Robe en coton fin (tenue de ville).	2 R
Chemise en lin.	1,75 R

Vêtements extérieurs :

- de mendiant.	0,25 R
- de travailleur.	4,25 R
- d'artisan/mercenaire.	9 R
- de marchand.	31 R
- de petit noble.	70 R
- Sandales.	1,5 R

Tabard ou justaucorps en coton.	2,75 R
---------------------------------	--------

Services

Contrôle médical ordinaire.	1,25 R
Coupe de cheveux ou rasage.	0,75 R
Repas banal.	0,5 R
Bon repas.	1,25 R
Excellent repas.	10 R
Abri, par nuit :	

- sol d'une auberge.	0,5 R
- dortoir.	1,25 R
- chambre privée.	8 R

Adeptes de l'amour, par nuit :

- novice blasée.	1 R
- experte enthousiaste.	10+ R

Chameau à l'étable, par nuit.	0,75 R
-------------------------------	--------

Faire écrire une lettre.	0,75 R
--------------------------	--------

Entraîner une compétence (7 jours).	10 R
-------------------------------------	------

Charpentier, autre artisan, par jour.	7+ R
---------------------------------------	------

Armurier, par jour.	7,5 R
---------------------	-------

Serviteur fiable, par semaine.	5 R
--------------------------------	-----

Pot-de-vin versé à un officiel.	6 R (4 R)
---------------------------------	-----------

Représentation devant la loi.	10+ R
-------------------------------	-------

Louer un messager pour la journée.	0,5 R
------------------------------------	-------

Articles Divers

Articles de sellerie pour chameau.	50 R
------------------------------------	------

Selle et articles de sellerie.	100 R
--------------------------------	-------

Livre de chants ou d'histoires.	25 R
---------------------------------	------

Livre vierge pour grimoire ou atlas.	10 R
--------------------------------------	------

Sac à dos en cuir.	6 R
--------------------	-----

Sac à dos en toile.	2,5 R
---------------------	-------

Corde (30 m., FOR 40).	4,25 R
------------------------	--------

Chaîne d'acier (15 m., FOR 64).	50 R
---------------------------------	------

Cadenas et clef en fer.	2,75 R
-------------------------	--------

Pince à levier en acier.	7 R
--------------------------	-----

Pelle.	2,5 R
--------	-------

Pioche.	3,75 R
---------	--------

Lot de 20 flèches.	3,25 R (3 R)
--------------------	--------------

Outils de crochetage.	13,25 R (10,75 R)
-----------------------	-------------------

Bidon (2 litres).	2,5 R
-------------------	-------

Bâche en toile huilée (10 m ²).	1,75 R
---	--------

Petite tente de désert (2 personnes).	18 R
---------------------------------------	------

Grande tente (4 personnes).	29 R
-----------------------------	------

Tente nomade (12+ personnes).	60 R
-------------------------------	------

3 bougies (soit 3 h. d'éclairage).	0,25 R
------------------------------------	--------

3 torches (soit 2,5 h. d'éclairage).	0,75 R
--------------------------------------	--------

Lampe à huile (4 h. d'éclairage).	1,25 R
-----------------------------------	--------

Huile à lampe, 4 recharges.	0,75 R
-----------------------------	--------

5 hameçons en acier.	0,25 R
----------------------	--------

Poêlon en bronze.	2,5 R
-------------------	-------

Charrette à 2 roues.	50 R
----------------------	------

Chariot de marchandises à 4 roues.	170 R
------------------------------------	-------

Grand canot.	45 R
--------------	------

Petit bateau de pêche.	300 R
------------------------	-------

Navire côtier, 10 rames.	700 R
--------------------------	-------

Galère de guerre, 200 rames.	3 000 R
------------------------------	---------

Masure en torchis et bois.	10 R
----------------------------	------

Maison 3 pièces, pierre et tuiles.	470 R
------------------------------------	-------

Mur de 3 m. entourant la maison.	390 R
----------------------------------	-------

Résidence d'un petit noble.	3 400 R
-----------------------------	---------

Demeure d'un riche marchand.	24 000 R
------------------------------	----------

Palais du Roi . . . Impôts de la nation sur 4 ans.	
--	--

Pont en bois de 10 mètres.	100 R
----------------------------	-------

Palissade en bois de 100 mètres.	450 R
----------------------------------	-------

Esclave adulte.	POU (esclave) x 100 R
-----------------	-----------------------

Esclave instruit.	POU+INT (esclave) x 100 R
-------------------	---------------------------

Herbes, soins/méditation (3 doses).	≤ 20 R
-------------------------------------	--------

Herbes pour sorcellerie (3 doses).	≤ 80 R
------------------------------------	--------

Animaux (Condition Moyenne)

Poule pondeuse.	3 R (3,25 R)
-----------------	--------------

Vache à lait.	230 R (290 R)
---------------	---------------

Bison.	300 R (320 R)
--------	---------------

Chien de garde.	7 R
-----------------	-----

Beau cochon.	100 R
--------------	-------

Porcelet.	4,25 R
-----------	--------

Cheval de selle.	1 500 R
------------------	---------

Cheval de qualité.	4 000 R
--------------------	---------

Chameau (mauvaise qualité).	300 R (325 R)
-----------------------------	---------------

Chameau (qualité moyenne).	500 R (550 R)
----------------------------	---------------

Chameau (excellente qualité).	800 R (850 R)
-------------------------------	---------------

Bijoux, etc...

Vieux bijou en argent.	300 R
------------------------	-------

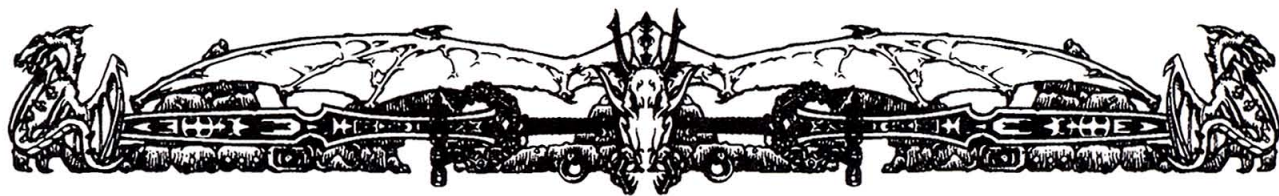
Bague en or sertie d'une gemme.	750 R
---------------------------------	-------

Boucle d'oreille en or avec chaînette.	150 R
--	-------

Amulette en or digne d'un noble.	1 000 R
----------------------------------	---------

Bracelet (anneau, etc.) en diamant.	1 500+ R
-------------------------------------	----------

Ecaille de wyrm (2D6 pts de POU).	5 000 R
-----------------------------------	---------



Prix des Armes dans l'Est Inconnu

Les armes et armures des Jeunes Royaumes qui ne sont pas présentées ici n'existent pas dans l'Est Inconnu.

Armes de Contact

Griffes de fer	7 R
Cestus	40 R
Epée courte	21 R
Rapier	70 R
Epée large	40 R
Cimeterre	30,75 R
Faucheur	30 R
Epée longue	120 R
Dague, poignard	15 R
Masse lourde	30 R
Masse légère	12 R
Marteau de guerre	33 R
Grand marteau	40 R
Bâton de combat	10 R
Gourdin de voleur	Aucune valeur
Hache d'armes	25 R
Lance longue	16 R
Lance courte	10 R
Lance de cavalerie	110 R

Armes de Fortune

Assommoir	2 R
Couteau	2,25 R
Petit couteau	1,75 R
Cognée	3,25 R
Hachette	2,75 R
Faucille	2,5 R
Faux	6 R
Fléau à grain	1 R
Fouet	2,25 R

Armes de Jet

Hache de lancer	25 R
Dague de lancer	15 R
Lance 1 M. lancée	10 R
Lance 2 M. lancée	16 R
Fronde	2 R
Arc du désert	40 R
Arc de chasse	25 R
Filet	4 R

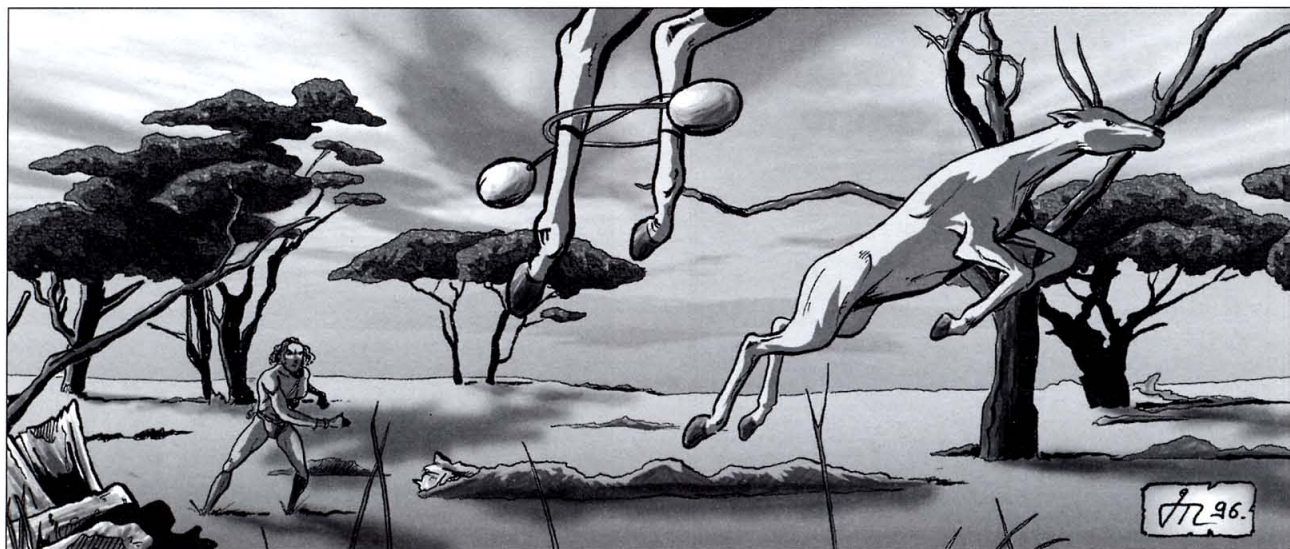
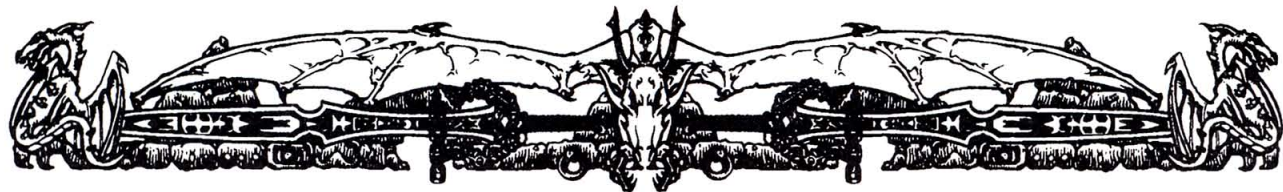
Armures et Boucliers

Cuir souple	17 R
Cuir et anneaux	75 R
Demi-plaques	60 R
Demi-plaques et anneaux	120 R
Demi (targe, écu, etc...)	12 R
Petit (rond, etc...)	18 R
Entier (grand, entier, etc...)	20 R
Grand (infanterie, hoplite, etc...)	25 R



Créer un Personnage





Nouvelles Armes

La plupart des armes présentées dans Elric sont disponibles dans l'Est Inconnu. Leur prix en rahnd est indiqué et leurs caractéristiques ne changent pas. Néanmoins, les habitants de l'est ont développé certaines armes que l'on ne trouve pas dans les Jeunes Royaumes et leur approche des armures est très différente. Cette partie présente ces différences.

Armes de Contact

Akras : Cette dague d'une longueur inférieure à vingt centimètres possède une lame incurvée et tranchante comme un rasoir. On en trouve communément en Okara, Valederia, S'aleem et Maidahk. Son style rappelle fortement celui du kukri ghurka.

Tranchante : Cette arme est plus longue que l'épée large des Jeunes Royaumes mais sa lame est plus courte et plus fine que celle de l'épée longue. Elle est surtout utilisée par les mercenaires et les nobles. On en connaît quelques exemplaires finement ouvragés qui ont changé de mains pour des centaines de Rahnds. On trouve des tranchantes dans tout l'Est Inconnu.

Armes de Jet

Bolas : Cette arme est composée de trois ou quatre boules attachées ensemble par une corde en cuir. A l'origine, elle fut utilisée par les tribus valni et s'est répandue dans de nombreuses nations de l'Est Inconnu. Le bola est conçu pour lier les jambes d'un ennemi et le faire tomber. Les dégâts sont donc surtout provoqués la chute plus que par l'arme elle-même.

Arc Valni : Les tribus valni ont développé leur propre arc. D'un haut degré de sophistication, il est supérieur par de nombreux aspects aux arcs trouvés dans les régions civilisées.

Il est fabriqué à partir d'une corne d'antilope et renforcé de cuir. La maîtrise de cet arc nécessite une certaine force et des heures de pratique. Il est prisé des archers maidahkian qui apprécient particulièrement sa précision et sa puissance de feu.

Armure

On porte rarement des armures en métal dans l'Est Inconnu. On a véritablement recours à leur usage que lors des grands conflits armés. Les températures élevées rendent le port de ce type d'armure très inconfortable et leur usage difficile. En conséquence, le cuir a été travaillé et adapté pour apporter le maximum de protection.

Dans les nations du Directoire Valedorian, on ne porte jamais une armure dans les zones urbanisées. Il ne s'agit pas seulement d'un manque de savoir-vivre flagrant mais d'un délit passible d'une amende immédiate de 20 R. Dans les autres nations, le port de l'armure en public est parfois toléré mais plus généralement découragé. Seule Changshai, déchirée par la guerre, considère l'armure comme une forme de tenue vestimentaire.

Types d'Armures

Cuir Rigide : Cette armure est faite à partir de cuir de chameau ou de bison durci dans de la cire bouillante puis laqué. C'est le type d'armure le plus courant et il est particulièrement prisé des marchands et des mercenaires.

Cuir Moulé : Cette armure est faite à partir de plaques de cuir de bison cousues. Puis, elle est moulée au corps de l'acheteur à l'aide de cire chaude. Les attaches nécessitent trois jours de travail par un artisan. Le cuir moulé offre une excellente protection d'une qualité équivalente à celle des armures de métal des Jeunes Royaumes. L'armure est souvent recouverte de symboles élaborés, reflétant la personnalité de l'acheteur ou du fabricant. Un mercenaire correctement équipé porte toujours une armure de cuir moulé et une tranchante de qualité.

Créer un Personnage





Tables des Nouvelles Armes

• Armes de Contact

	Base	Dégâts	1/2 Mains	Structure	Taille	Empale	Pare	FOR/ DEX min.	Prix
Akras	25	1D3+3	1 M	15	courte	oui	non	4/4	17
Trachante	10	1D10+1	1 ou 2 M	18	moyenne	oui	oui	13/9	60

• Armes de Jet

	Base	Dégâts	Portée	Att./ Round	Struct.	Empale	Pare	FOR/ DEX min.	Prix
Bolas	05	enchevêtrement+D3	10	1	5	non	non	8/13	10
Arc valni	05	1D10+2+1/2 MD	150	1	15	oui	non	13/12	125

• Armures

	Abs.	Abs. sans heaume	Enc.	Autre TAI	Comp.	Comp. sans heaume	Rounds	Prix
Cuir rigide	2D4+1	2D4-2	légère	1	10	–	2	65
Cuir moulé	1D10	1D10-1	modérée	non	15	05	3	150

Prononciations

Il s'agit de prononciations maison choisies par l'auteur et elles ne font pas autorité en la matière. Certains mots ont été inventés pour les besoins de ce supplément. D'autres apparaissent dans les histoires de Michael Moorcock se référant à l'Est Inconnu. En cas de besoin, adaptez ces prononciations à votre goût. Les syllabes accentuées sont en capitale. Lorsqu'une apostrophe suit un «s», ce dernier est généralement prononcé «ch».

Anakhazan : An-ou-kou-ZAAN

Anakheera : An-ou-ki-ROU

Bas'lk : BACH-ilk

Changshai : CHANG-chai

Changtse : CHANG-zi

Drey Myur : DRAI Mi-OUR

Drinij Bara : Drin-EDGE BA-rou

Eshmir : ECH-mir

Freyr : FRAY-er

Graghin : GRARG-in

Guyë : GUL-yay

Haghan'iin : Har-goun-in

Her'is : HAIR-ich

Im'lk : IM-elk

Ishmeer : Ich-MIR

Kaleg Vogun : KAR-lig WOU-goun

Karakosë : KAR-ou-ko-zi

Kosaio : Kou-SAY

Lanth'al : Lan-FARL

Lhassa : LASS-ay

Maidahk : MAY-dark

Menastrai : MEN-ou-STRAY

Menastree : MEN-ou-STRI

Nishvalni-Oss : Nich-VARL-NI Oh-ess

Okara : OH-ka-rou

'pande : PAN-di

Phum : FOUM

Rahnd : RAR-ned

Rämeer : RAY-mir

Rhzau : Rou-ZAOU

S'aleem : CHAR-lim

Sadakan : SAD-ou-karn

Shenkh : CHEN-kou

Sorana : SO-ra-nou

Tanghensi : TANG-hen-si

Terarn Gashtek : Te-RARN GACH-teck

Toomoo-Kahg-Sanapet : TOU-mou
KARG Sann-ou-pet

Tumbru : TEUM-brou

Valed-Hal : VARL-ed Harl

Valederia : VAL-ed-er-i-ou

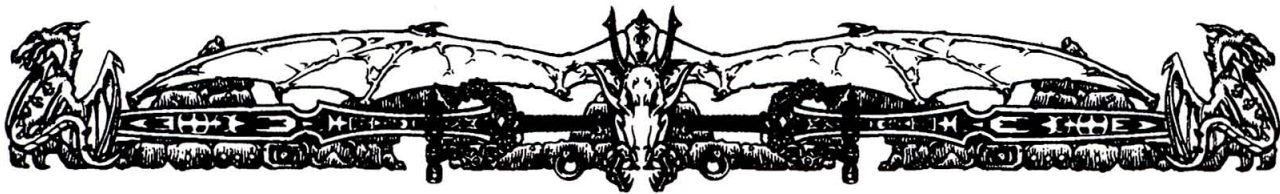
Valni : VARL-ni

Yaan : YARN

Zoshai : ZOU-chai

Créer un Personnage





Magie



La magie de l'Est Inconnu est très différente de celle pratiquée dans les Jeunes Royaumes. Si les deux cultures partagent le même héritage melnibonéen, leur interprétation de la sorcellerie ont divergé radicalement. Les sorciers des Jeunes Royaumes tirent leurs misérables dons magiques de ce que Melniboné a laissé derrière elle, alors que les magiciens de l'Est Inconnu ont un héritage légèrement différent : les Prêtres Guerriers du Chaos, uniques à Phum.

La magie a été déclarée hors-la-loi dans presque toutes les nations de l'Est à l'exception du petit pays étrange de Phum. La plupart des nations orientales ont adopté les voies de la Balance ou ont développé des sociétés qui refusent de prêter allégeance à la Loi ou au Chaos. Phum est différente. Elle a baigné dans l'enseignement des Seigneurs Dragons. Les Prêtres Guerriers conservent les vieilles valeurs de Melniboné et essaient de préserver sa connaissance de la sorcellerie. Ils ont passé des siècles à parcourir les terres à la recherche d'anciens fragments de magie melnibonéenne afin de les ramener à l'Enclave. C'est dans ce temple qu'ils étudient chaque mot, rituel et incantation, se vouant ainsi à l'adoration du Chaos et à la conservation de la sorcellerie.

De ce fait, seuls ceux ayant étudié avec les Prêtres Guerriers ont une certaine connaissance de la magie. Cette magie est plus pure et plus radicale que la forme pratiquée dans les Jeunes Royaumes. Les sorciers des Jeunes Royaumes doivent se contenter de la poignée de sorts et d'incantations ayant survécu au retrait d'Imrryr du pouvoir. Même les Melnibonéens ont été incapables de maintenir leur compréhension de la sorcellerie et ils ne peuvent plus aujourd'hui qu'effleurer les pouvoirs que détenaient leurs ancêtres. Les choses sont différentes dans Phum. L'influence déclinante du Chaos rend l'étude de la sorcellerie éteinte aussi bien physiquement que mentalement, mais les récompenses sont proportionnelles et valent les efforts fournis. Les sorciers de l'Est

ne sont pas limités à quelques enchantements simples rabibochés entre eux. Ils se sont lancés à la recherche de l'essence véritable de la magie et ont un contrôle beaucoup plus grand sur ses pouvoirs.

Ce qui suit est une description de la magie telle qu'elle est enseignée aux sorciers de l'Est Inconnu. Certains points rappellent les Jeunes Royaumes, mais la majorité s'en éloigne. Elric lui-même fut incapable de comprendre la voie de la magie dans l'Est Inconnu mais y a reconnu quelques traces de ses ancêtres.

Les Sphères et les Runes

La nature fondamentale de la magie, telle que l'enseignent les Prêtres Guerriers, tourne autour de deux connaissances fondamentales. Il s'agit d'abord de la reconnaissance des huit Sphères d'Influence, puis de la manipulation de ces Sphères par la connaissance des huit Runes de Pouvoir. Les Sphères et les Runes sont toujours disposées suivant une étoile à huit branches, tel que le montre le schéma plus loin.

Les Sphères d'Influence

Terre : Il s'agit du premier des éléments. Cette Sphère comprend tous les minéraux et métaux qu'ils soient vulgaires ou précieux, solides ou liquides.

Flore : C'est l'enfant de la Terre. Cette sphère inclue tous les types de végétation, du plus petit champignon à l'arbre le plus immense.

Faune : Elle regroupe toutes les entités à l'exception de l'homme. Cela va des insectes aux reptiles en passant par les poissons ou les oiseaux.





Eau : Ce second élément inclue toutes les étendues composées d'eau et les liquides dont l'existence dépend de l'eau. On peut citer les lacs, les rivières, les torrents, la mer, la pluie, le vin, le lait ou la rosée.

Esprit : C'est la Sphère des sens : la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher. Cette Sphère gouverne également l'âme dont on pense que tous les sens ont émergé.

Feu : Il s'agit du troisième élément. Cette Sphère préside à tous les aspects du feu : la fumée, la chaleur et les flammes. Elle comprend également les éléments associés de la lumière et des ténèbres.

Chair : C'est la Sphère de l'Homme. Elle couvre tous les aspects de l'intelligence humaine et de son apparence physique. Toute chose affectant directement la chair et l'intelligence des humains relève de cette Sphère.

Air : Il s'agit du quatrième élément. L'air préside au mouvement des vents, aux ouragans, aux tornades. Il a la capacité de caresser mais aussi de détruire.

Les Runes de Pouvoir

Inhibition : Cette rune permet d'arrêter ou de prévenir les choses.

Diminution : Cette rune réduit les dimensions des choses, aussi bien en taille qu'en forme, masse et densité.

Convocation : Cette rune autorise l'esprit du sorcier à entrer dans des royaumes invisibles et inaccessibles au commun des mortels. Elle permet ainsi au sorcier de convoquer des habitants d'autres plans.

Création : La rune de Création préside à la fabrication des choses à partir de matériaux bruts. Parfois, elle permet même de créer des objets à partir de rien.

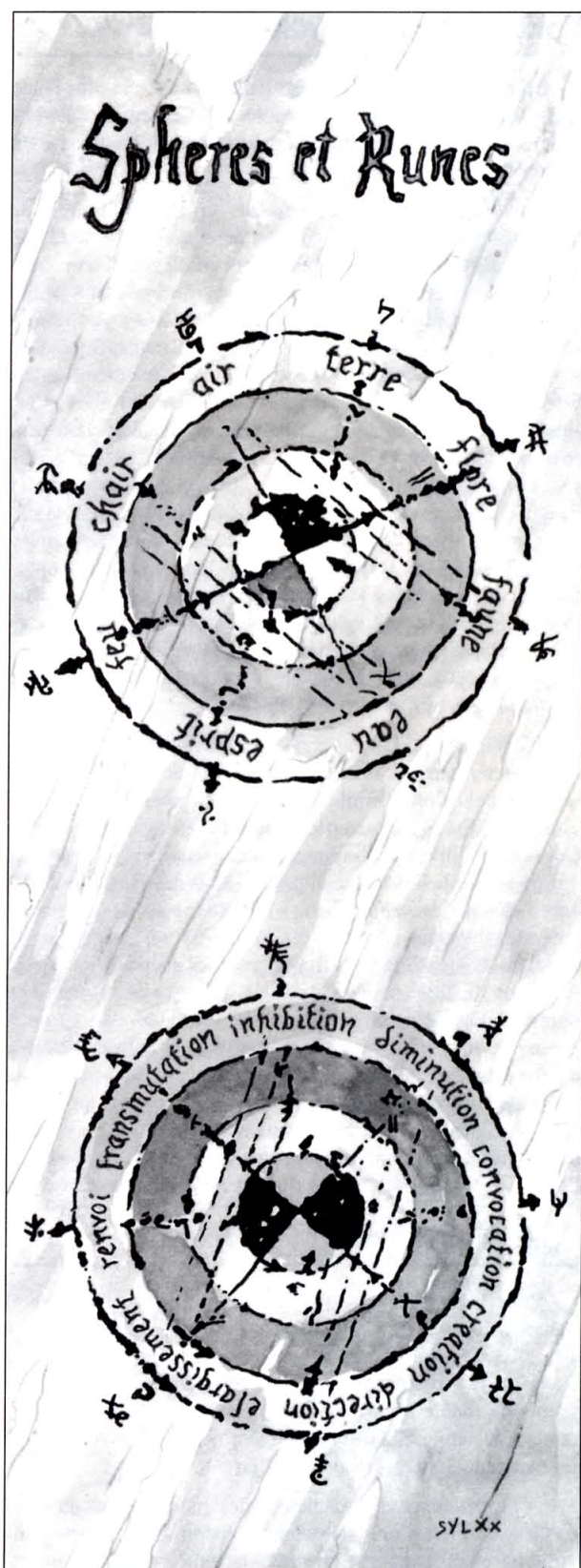
Direction : Cette rune maîtrise le mouvement et la direction des choses. Cela comprend les déplacements vers le haut, le bas, d'un côté à l'autre ou tout type de permutation dans les limites des lois physiques terrestres.

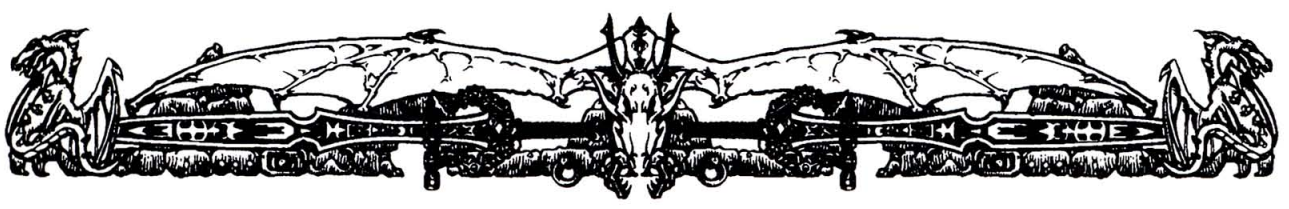
Elargissement : Cette rune est l'opposé de Diminution. Elle permet la croissance ou l'accélération des choses.

Renvoi : Cette rune est l'opposé de Convocation. Ce pouvoir permet au sorcier de chasser de cette terre des créatures provenant d'autres mondes.

Transmutation : La rune de Transmutation permet de changer une chose en une autre. L'eau peut être tournée en glace ou en vapeur, la chair en pierre ou en métal. Il s'agit de la rune du Chaos Ultime et est donc la plus difficile à maîtriser.

Les relations entre les Sphères et les Runes sont décrites dans les Parchemins du Mort. Cette série de manuscrits remonte aux débuts de Melniboné lorsque la magie était à son apogée et les Seigneurs Dragons les maîtres de cet art. Les Prêtres Guerriers étudient sans cesse ces écrits. Ainsi, ils essaient de découvrir de nouvelles interactions entre les Sphères et les Runes ou d'affiner celles déjà existantes.





Formation des Sorciers

On ne devient pas sorcier par naissance. Dès le plus jeune âge, il est nécessaire de comprendre les Parchemins du Mort et de manipuler les Sphères et les Runes jusqu'à atteindre un certain degré de maîtrise.

Un sorcier doit toujours posséder un POU minimum de 16. La formation débute à six ans et dure jusqu'à la vingtième année du sorcier. Les Prêtres Guerriers enseignent à leurs acolytes le 'pande et le Haut Idiome qui sont nécessaires à la lecture et à l'interprétation des Parchemins du Mort. A l'âge de 15 ans, l'apprenti sorcier choisit une Sphère et une Rune dans lesquelles il se spécialise. Au cours des cinq années suivantes, il tente de les maîtriser et d'apprendre comment elles interagissent. Il étudie également comment cette interaction peut être développée et perfectionnée. Finalement, à l'âge de 21 ans, le sorcier doit faire son choix. Il peut décider de rester dans l'Enclave et de renoncer au monde extérieur afin de devenir un Chevalier de Tumburu. Dans ce cas, sa vie sera vouée à l'étude du Chaos et il ne pourra plus jamais quitter les profondeurs de l'Enclave sauf sur ordre express des anciens de l'ordre. L'acolyte peut également choisir de quitter l'Enclave et de parcourir le monde, développant l'influence du Chaos auprès de ceux qui l'ignorent. Dans ce cas, le sorcier ne pourra plus jamais retourner à l'Enclave.

La plupart des acolytes choisissent la première option, préférant entrer dans les ordres et servir le Chaos. Mais quelques uns déclinent l'offre et quittent l'Enclave pour errer dans les Terres de l'Est et consacrer leur vie à d'autres genres d'études. Ces sorciers itinérants semblent très souvent dans la débauche, que ce soit sexuelle ou alcoolique. D'autres deviennent fous devant l'étendue de leurs pouvoirs. En effet, ceux-ci ne peuvent être véritablement contenus et cultivés qu'à l'intérieur de la secte des Prêtres Guerriers. La magie étant méprisée et rejetée dans tout l'Est, les sorciers itinérants ont souvent du mal à se faire une place dans la vie. Craints et ridiculisés, ils sont incapables de former des liens de famille ou d'amitié. Nombre d'entre eux meurent solitaire et rejeté, d'autres succombent à la démence et deviennent les victimes de leurs propres pouvoirs. Mais quelques uns, parmi les plus prudents et les plus rusés, parviennent à survivre. Pour leur plus grand profit, ils possèdent dès lors une influence certaine sur le déroulement des choses.

Lancer un Sort

Pour lancer un sort, un sorcier tombe dans une semi transe. Il concentre son esprit conscient sur la Sphère qu'il désire affecter, alors que son subconscient se focalise sur la Rune qu'il utilisera lors de la manipulation. Une fois les points de magie appropriés dépensés, les puissances inhérentes à la nature de la Rune exercent une force psychique sur le sujet de la Sphère, créant ainsi l'effet désiré.

A la différence des magiciens des Jeunes Royaumes, les sorciers de l'Est n'ont pas besoin d'apprendre des sorts individuels, ni de conserver de poussiéreux grimoires emplies

d'écrits ésotériques. En fait, les sorts décrits dans ces tomes ne sont qu'une des mille interactions possibles entre une Sphère et une Rune. Ils sont faciles à apprendre et ne nécessitent pas une grande énergie lors de leur lancement. La magie des sorciers de l'Est est beaucoup plus violente et sauvage. Le sorcier décide de l'effet qu'il désire puis manipule la Sphère et la Rune appropriées pour l'atteindre. Le coût moyen en énergie psychique est beaucoup plus grand mais les effets sont uniques et correspondent parfaitement à la volonté du sorcier.

Chaque sorcier choisit une Sphère et une Rune dans lesquelles il se spécialise. La magie impliquant ces deux éléments est relativement simple et le coût en points de magie assez bas. Si un sorcier désire lancer un sort nécessitant l'usage d'une autre Sphère ou d'une autre Rune, l'effort sera plus important et le coût en points de magie beaucoup plus lourd. Néanmoins, il faut garder à l'esprit que les effets obtenus seront exactement ceux que le sorcier désirait.

Le coût d'un sort dépend de l'emplacement de la Sphère et de la Rune utilisées sur la Roue des Sphères et la Roue des Runes. Plus la Sphère et la Rune impliquées seront éloignées de celles dans lesquelles le sorcier est spécialisé, plus le coût sera important. Le sorcier devra payer un point de magie par emplacement (utiliser le chemin le plus court) séparant la Rune ou la Sphère spécialisées de la Rune ou de la Sphère utilisées. Le sorcier ajoutera au résultat la spécialisation qui coûte un point de magie. De ce fait, deux points de magie au minimum sont nécessaires pour lancer un sort.

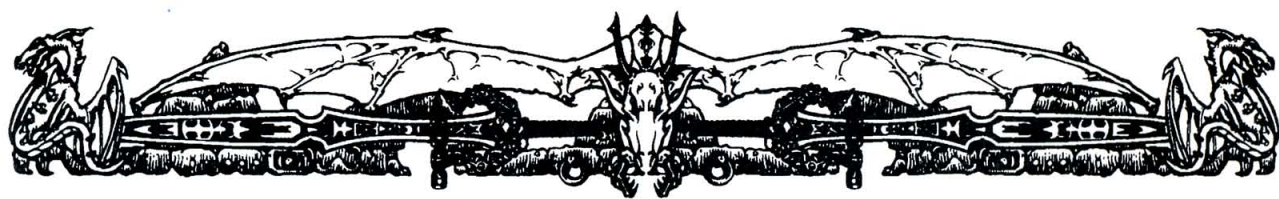
***Exemple :** Halath Gessyr est spécialisé dans la Sphère du Feu et la Rune de Direction. Il veut lancer un sort lui permettant de créer une petite source d'eau auprès de laquelle il pourra se désaltérer. Pour ce faire, il a besoin de manipuler la Sphère de l'Eau (2 emplacements sur la Roue des Sphères par rapport à sa spécialisation du Feu : 2 PM + 1 PM = 3 PM) et la Rune de Création (1 emplacement sur la Roue des Runes par rapport à sa spécialisation de Direction : 1 PM + 1 PM = 2 PM). Pour lancer le sort, Halath devra donc dépenser 5 points de magie.*

Si le sorcier lance un sort impliquant la Sphère et la Rune dans lesquelles il s'est spécialisé, le coût du sort sera toujours de 2 points de magie (1 point pour la Sphère et 1 point pour la Rune). Ainsi dans l'exemple ci-dessus, si Halath s'était spécialisé dans l'Eau et la Création, son sort lui aurait coûté 2 points de magie au lieu de 5.

Les sorts impliquant une Sphère et/ou une Rune dans lesquelles le sorcier n'est pas spécialisé ne réussissent pas obligatoirement. Avant de lancer le sort, le sorcier doit effectuer un jet de chance. Le jet de chance se calcule de la façon suivante : on retire au POU du sorcier les points de magie nécessaires au lancement du sort et l'on multiplie le résultat obtenu par 5. Ce jet n'est pas nécessaire si le sort a recours à la Sphère et à la Rune dans lesquelles le sorcier est spécialisé. Si le jet de chance échoue, le sort ne fonctionne pas. Les points de magie nécessaires à son lancement sont quand même perdus.

Magie





Exemple : Pour créer sa source, Halath doit dépenser 5 points de magie. Il doit donc réussir un jet de chance sous son POU de 18 moins 5 points, le tout multiplié par 5 soit : $(18-5) = 13 \times 5 = 65 \%$. Le joueur de Halath lance 1D100 et obtient 24 comme résultat. Un filet d'eau jaillit du sable rouge du désert, sauvant Halath de la mort. Si Halath s'était spécialisé dans l'Eau et la Création, il n'aurait pas eu à effectuer de jet de chance après la dépense des points de magie nécessaires.

Limites à la Magie

Si les sorciers de l'Est Inconnu sont capables de reproduire les effets des nombreux sorts présentés dans Elric (voir même d'aller jusqu'à en créer de nouveaux), il existe toujours des limitations concernant la cible du sort, sa durée ainsi que sa préparation.

Durée du Sort : Un sort dure un nombre de rounds égal au POU du sorcier. Aucun point de magie n'est nécessaire pour entretenir l'effet et le sort peut être dissipé à n'importe quel instant par le sorcier sans dépense de points de magie supplémentaires.

Jets de Résistance : Si le sort est dirigé contre une créature vivante (homme, animal ou démon) refusant d'en subir les effets, un jet de résistance est effectué. Il oppose les points de magie actuels du sorcier à ceux de la cible. Si le jet de résistance est un échec pour le sorcier, le sort a été repoussé par la cible et les points de magie nécessaires à son lancement sont perdus. Cette règle ne s'applique qu'aux sorts affectant directement la cible. Si un sort est lancé sur une arme afin d'augmenter ses dégâts, aucun jet de résistance n'est nécessaire.

Préparation : Un sort nécessite un nombre de rounds de préparation égal à la moitié des points de magie dépensés (arrondir au chiffre supérieur) plus un round de lancement. Si le sorcier est dérangé pendant la phase de préparation du sort, la concentration est perdue et les points de magie sont dépensés en pure perte.

Nombre de Cibles : A l'instar des sorts des Jeunes Royaumes, un sort ne peut être dirigé que sur une seule cible. Néanmoins, une fois le sort préparé, 1 round de combat est nécessaire pour le lancer, ce qui signifie que le même sort peut être lancé sur des cibles différentes au cours des rounds de combat ultérieurs.

Dégâts Maximum : La Rune Elargissement peut être utilisée pour augmenter les dégâts d'une arme. Mais gardez à l'esprit qu'elle ne peut pas augmenter les dommages de l'arme au delà du maximum autorisé pour cette arme. De plus, à la différence des sorts Infernaux des Jeunes Royaumes, l'arme occasionnera toujours son maximum de dégâts et ce, quelle que soit la quantité de points de magie nécessaires au lancement du sort.

Des limitations supplémentaires sont indiquées dans l'encadré Points de Règles : les Sorts, page 58.

Les Ames des Sorciers

La magie nécessite de l'énergie et consomme l'âme. La plupart des sorciers de l'Est cache leur âme dans le corps d'un familier. Drinij Bara avait caché la sienne dans le corps d'un chat. Cette pratique est largement répandue chez les sorciers itinérants pour un certain nombre d'excellentes raisons.

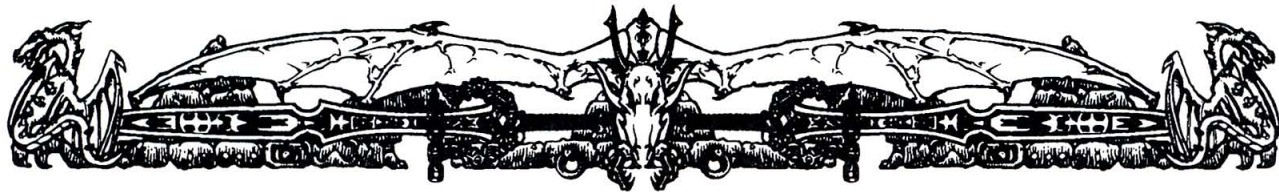
D'abord, un sorcier de l'Est ne peut pas être tué tant que son âme n'est pas détruite. Si le corps du sorcier contient son âme, celui-ci meurt dès que son total de points de vie tombe à - 2. Si l'âme est cachée, le sorcier ne pourra pas mourir sauf si le corps contenant l'âme cachée est réduit à un total de - 2. Un sorcier à l'âme cachée dont les points de vie sont réduits à un niveau tel qu'il devrait en mourir ne disparaît pas. Il entre en possession du corps contenant l'âme, retenant son POU et son INT tout en prenant les caractéristiques physiques du corps hôte.

Exemple : Drinij Bara est poignardé lors d'une rixe entre alcooliques. Le coup est suffisant pour le tuer, réduisant ses points de vie à - 3. Néanmoins, son âme résidant dans le corps de son chat, Drinij Bara ne meurt pas. Sa conscience, sa mémoire et ses expériences passent dans le corps du chat. Pour le moment, Drinij Bara possède donc la FOR, la CON, la TAI, la DEX et l'APP d'un petit chat noir mais l'INT, le POU, les compétences et les facultés d'un sorcier eshmirien de 40 ans. Etant donné que les chats n'ont pas la capacité physique de parler et d'employer bon nombre des compétences humaines, Drinij Bara se trouve considérablement limité et doit pour l'instant se contenter de son nouveau corps.

Si le corps du sorcier est tué, il ne peut pas être réinvesti. Le sorcier doit trouver un nouveau corps hôte pour y loger son âme. Prendre possession d'un nouveau corps nécessite un rituel magique complexe permettant de chasser l'âme de l'hôte existant pour la remplacer par celle du sorcier. Le sorcier devra opposer son POU à celui du propriétaire du corps et échanger son sang avec lui. Ceci est plus facile à dire qu'à faire. Le sorcier pourra mordre sa victime ou lui occasionner une blessure où les sangs pourront se mêler. Ceci fait, l'opposition entre les deux POU peut être faite. Si le sorcier l'emporte, l'âme du corps hôte est échangée avec celle du sorcier. En cas d'échec, le sorcier est incapable de rentrer dans le corps désiré et doit chercher une nouvelle victime.

Exemple : Drinij Bara sous sa forme féline décide d'occuper le corps de l'homme qui l'a abattu dans la bagarre. Le chat saute sur le tueur qui rie encore du destin du sorcier. Il lui griffe la cheville, mélangeant le sang contenu dans sa bouche à celui s'échappant de la blessure. Drinij Bara oppose alors son POU de 51 à celui de 10 de l'homme. Le résultat obtenu au jet est 04 : un succès pour Drinij Bara ! L'âme du tueur est transférée dans le corps du chat alors que Drinij Bara prend l'aspect physique du brutal guerrier okaran. Il éclate d'un rire sinistre et brise l'échine du chat (tuant l'homme dans le même temps). Il se tourne alors vers les compagnons ivres de l'homme qui l'a tué. Ceux-ci ont eu le malheur de rire lorsqu'il avait été si sauvagement poignardé. Il commence alors à préparer un sort qui leur réduira le cerveau en bouillie...





Un sorcier qui désire cacher son âme dans le corps d'une nouvelle créature doit utiliser un sort particulier pour ce faire. Ce sort permet au sorcier de continuer à vivre en l'absence de son âme et de maintenir un contact mental avec son familier. Ce sort implique la Sphère de Faune et la Rune de Transmutation. Que le sorcier soit spécialisé ou non dans ces domaines, le sort coûtera toujours 15 points de magie. Il nécessite un jour de préparation et un jet de POU contre POU. Un jet de chance n'est pas nécessaire. Si le sort échoue, le sorcier pourra effectuer un nouvel essai une fois ses points de magie régénérés.

Autres Pouvoirs

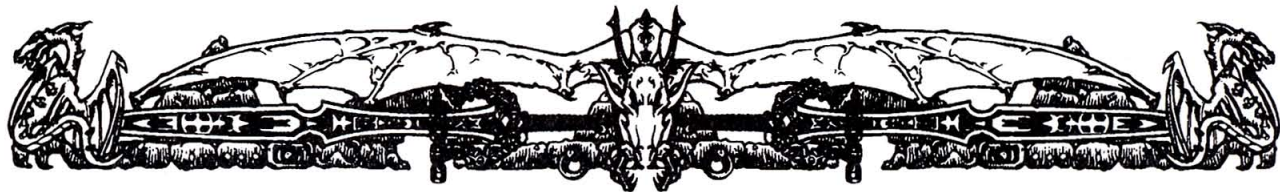
Les sorciers possédant une âme cachée gagnent par la même d'autres facultés détaillées ci-dessous.

Points de Magie Auxiliaires : Pour lancer ses sorts, le sorcier peut aussi bien utiliser ses propres points de magie que ceux de son familier. Pour ce faire, le sorcier doit être conscient (ce qui signifie posséder au moins 1 point de magie) et son familier doit se trouver dans un rayon égal à l'INT du sorcier en kilomètres. Si ces conditions sont remplies, le sorcier peut utiliser les points de magie de son familier en complément à ses propres réserves.

Exemple : L'âme de Halath est cachée dans le corps d'un serpent à sonnette lové autour du cou du sorcier. Halath veut lancer un sort nécessitant 8 points de magie. Comme il ne possède plus que 5 points de magie, il peut recourir aux points de magie du serpent pour lancer son sort. Le serpent possède 8 points de magie. Halath utilise 3 de ses points de magie et 5 du serpent. Il s'assure ainsi de la réussite de son sort sans risquer de perdre connaissance lors du processus.

Magie





Communion Empathique : Une fois leurs âmes liées, le sorcier et son familier entretiennent un lien empathique. Un sorcier sait ce que son familier ressent et vice-versa. Il est possible pour un sorcier d'utiliser temporairement les yeux, les oreilles et les sens de son familier à la façon des sorts Oeil de Buse et Oeil de Rat. Pour utiliser cette faculté, le sorcier devra dépenser 1 point de magie par kilomètre (ou fraction de kilomètre) le séparant de son familier. Le sorcier pourra alors se servir des sens de son familier pendant un nombre de rounds égal à son POU.

Exemple : *En l'absence du sorcier, un Assassin Bleu pénètre par effraction dans la demeure de Halath. Ce faisant, il dérange le serpent de Halath. Bien entendu, le reptile est extrêmement irrité par cette intrusion. Halath est immédiatement averti de la colère du serpent grâce au lien empathique qu'ils entretiennent tous deux et devine que quelque chose ne va pas. Il décide de voir par les yeux du serpent ce qui le dérange. Comme il se trouve à trois kilomètres de sa demeure de Her'is, il dépense 3 points de magie pour y parvenir et voit l'assassin en train de poser un piège. Halath grimace et continue ses affaires. Il se décide à préparer un sort extrêmement vicieux pour l'assassin dans l'heure qui suivra son retour chez lui...*

Augmenter la Force Magique

À l'origine, un sorcier de l'Est n'est entraîné que dans une seule Sphère et une seule Rune. Néanmoins, au fur et à mesure de la progression de son expérience dans les arts de la magie, son INT et son POU augmentent. Il peut donc lancer des sorts de plus en plus facilement. Par tranche de 8 points d'INT, un sorcier peut se spécialiser dans une Sphère ou une Rune. Ainsi, un sorcier avec une INT de 16 (minimum requis pour l'apprentissage de la magie) sera entraîné dans une Sphère et une Rune. Un sorcier avec une INT de 24 pourra se spécialiser dans deux Sphères et une Rune ou dans une Sphère et deux Runes. Un sorcier avec une INT de 32 pourra maîtriser deux Sphères et deux Runes ou une Sphère et trois Runes, etc... Par conséquent, il devient de plus en plus facile pour le sorcier de lancer ses sorts et le coût en points de magie s'amoindrit.

En effet, le sorcier ne dépense que deux points de magie lorsqu'il lance un sort utilisant une Sphère et une Rune dans lesquelles il est spécialisé. Donc, plus le degré de spécialisation est important, moins les sorts sont fatigants à lancer et plus ils sont rapides.

L'augmentation du POU permet de d'augmenter le nombre de points de magie et, dans la foulée, de rallonger la portée d'un sort. Par tranche de quatre points de POU, la force ou la virulence d'un sort est augmentée d'un point. Les sorciers qui possèdent un POU élevé peuvent lancer des sorts plus puissants et plus durables que leurs confrères moins expérimentés. De plus, ils peuvent sans difficulté convoquer des élémentaires, des démons ou des alliés surnaturels. Un sorcier doté d'une INT et d'un POU élevé est un ennemi formidable.

Sorts à Effets Multiples

Les sorciers spécialisés dans plus d'une Sphère et Rune peuvent combiner les effets de Sphères et/ou Runes multiples dans le même sort. Par exemple, Sejin le Sorcier possède une INT de 24 et s'est spécialisé dans la Sphère de la Chair et les Runes de Création et Elargissement. S'il le désire, Sejin peut lancer des sorts affectant la Sphère de la Chair et incluant l'influence des Runes de Création et d'Elargissement. Ainsi, dans le même sort, Sejin peut se faire pousser une paire d'ailes (Rune de la Création) et développer sa vue pour atteindre celle de l'aigle (Rune d'Elargissement). Comme il est spécialisé dans les trois domaines, le sort ne lui coûte que 3 points de magie et dure un nombre de rounds égal à son POU de 19.

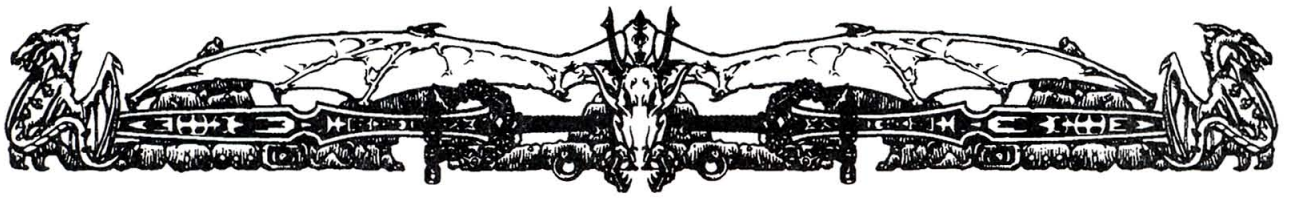
Le maître de jeu devra faire appel à son bon sens lorsque ses joueurs lui présenteront leurs combinaisons. Vous trouverez quelques exemples de sorts à effets multiples dans la description des sorts de Drinij Bara un peu plus loin.

Points d'Allégeance et Magie de l'Est

La connaissance de magie et son usage font gagner au sorcier des points d'allégeance au Chaos. La table suivante vous permettra de connaître les coûts en points d'allégeance:

- Connaissance d'une Sphère 3 points
- Connaissance d'une Rune 3 points
- Garder un Familier 6 points
- Lancer un Sort Egal au coût du sort en PM





Points de Règles : les Sorts

Tous les points de règles sur la magie présentés dans Elric s'appliquent. Néanmoins, quelques éventualités ne sont pas couvertes. Les précisions suivantes aideront les maîtres de jeu à régler ces situations particulières lorsqu'elles surviendront.

• Règle de Quatre pour Un

Certains sorts, comme ceux de guérison, possèdent une force. C'est la règle des Quatre pour Un qui régit cette force. Pour chaque tranche de quatre points de POU que possède le sorcier, le sort gagne un point de force. Les points de POU en excès ne contribuent pas à augmenter la force du sort.

• Zones d'Effet

Un sorcier est limité quant la quantité de chose qu'il peut créer, manipuler, détruire, affecter, etc... Les maîtres de jeu sont libres de régler les cas particuliers mais en général un sorcier ne peut pas produire des effets supérieurs en quantité à son POU x 4. Ainsi, un sorcier au POU de 19 pourra créer 76 litres d'eau, détruire 76 kilos de pierre, lancer un sort affectant une cible située à 76 mètres du sorcier.

• Armure

Le sort Armure Infernale permet aux sorciers des Jeunes Royaumes d'acquérir une protection magique de 1 à 4 points. Les sorciers de l'Est peuvent reproduire ce sort en utilisant la Sphère de Chair et la Rune d'Elargissement. En manipulant les tissus d'une créature vivante, le sorcier peut augmenter sa protection naturelle. Le sorcier pourra ainsi obtenir 1 point d'armure par tranche de 4 points de POU qu'il possède, comme le veut la règle des Quatre pour Un.

• Création

Un sorcier est libre de créer ce qu'il veut. Ainsi, il est tout à fait envisageable pour un sorcier de s'enrichir rapidement en créant une petite montagne d'or. Dans de telles circonstances, le sort de création ne fonctionnera que s'il existe déjà dans l'environnement naturel du sorcier une petite quantité de la matière qu'il veut faire ap-

paraître. Par exemple, une grande quantité de métal ne peut pas être créée dans une zone où il n'existe pas ; un feu ne peut pas être créé sous l'eau, etc... Le maître de jeu peut également exiger des jets de chance beaucoup plus difficiles ou simplement décréter que ce que le sorcier veut accomplir est impossible.

• Démons

Pour convoquer un démon, les règles sont similaires à celles détaillées dans Elric. Les rituels sont les mêmes, la dépense en points de magie est la même, etc... Néanmoins, la Rune de Convocation peut servir à convoquer une créature prédéfinie d'un autre plan. Il peut s'agir des Créatures de Matik, des Elenoin et des Grahluk, des Oonai et ainsi de suite. Pour ce faire, le coût en points de magie est augmenté d'un chiffre égal au POU moyen de la créature. Un jet de chance doit également être réussi.

Exemple : Halath veut écraser ses ennemis en convoquant une Elenoin. Pour ce faire, il doit utiliser la Sphère de l'Esprit (pour atteindre l'état mental approprié) manipulée par la Rune de Convocation (pour trouver le plan de l'Elenoin et l'appeler sur Terre). Ce sort coûte 4 points à Halath + le POU moyen de l'Elenoin, soit 21. Au total, Halath dépense donc 25 points de magie. Il doit également réussir un jet de chance pour déterminer si l'Elenoin répond à son appel.

Si le sort réussit et que l'entité est convoquée, le sorcier devra emporter sur la créature une lutte de POU contre POU pour en gagner le contrôle. En cas de réussite, le sorcier pourra donner ses ordres à la créature pendant un nombre de rounds égal à son POU. Cette règle ne s'applique pas aux démons qui possèdent leurs propres rituels de convocation, de contrôle et de lien.

• Élémentaires

Ils sont convoqués de la même façon que dans les règles d'Elric à l'exception près que le sorcier n'a pas besoin de connaître le sort de passage approprié. A la place, il doit dépenser les points de magie nécessaires à la manipulation de

la Sphère élémentaire appropriée par la Rune de Convocation. Ce coût s'ajoute aux points de magie nécessaires à la détermination des pouvoirs de l'élémentaire convoqué. Un jet de chance n'est pas obligatoire lorsque l'on convoque un élémentaire.

• Soins

Les sorciers des Jeunes Royaumes ont le sort de Soins à leur disposition. Les sorciers de l'Est doivent quant à eux manipuler la Sphère de la Chair à l'aide de la Rune de Transmutation. Il change ainsi les tissus abîmés en tissus sains. Le nombre de points de vie récupérés ne dépend pas de la quantité de points de magie utilisés lors du lancement du sort. En effet, on applique ici la règle des Quatre pour Un. Les sorciers peuvent également prévenir le développement d'une maladie ou stopper les effets d'un poison en utilisant la Sphère de la Chair avec la Rune d'Inhibition. Un sort de soins peut ensuite être lancé pour réparer les dommages causés par la maladie ou le poison.

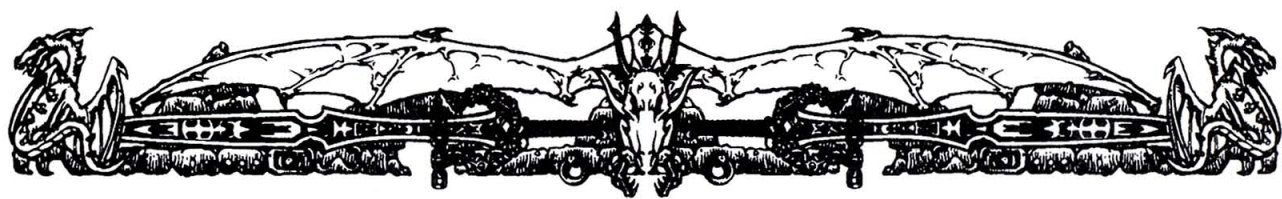
• Mémoire

La connaissance d'une Sphère ou d'une Rune coûte 8 point d'INT libre. Des sorciers dotés d'une INT élevée ont la possibilité de se spécialiser dans plus d'une Sphère ou Rune (voir Augmenter la Force Magique, page 56). Si l'INT d'un sorcier tombe en dessous de 16, tous ses pouvoirs sont perdus. Le sorcier ne pourra plus manipuler mentalement une Sphère à l'aide d'une Rune. Si l'INT du sorcier revient à 16, tous ses pouvoirs magiques seront restaurés.

• Portée

La magie des sorciers de l'Est n'a pas besoin de contact physique pour fonctionner. Dans certains cas, comme l'enchantement d'une arme ou les soins, le sorcier devra se trouver à proximité de son sujet, même s'il n'a pas besoin «d'imposer ses mains» pour que sa magie fonctionne. Dans tous les cas, un sorcier ne pourra pas lancer de sorts au delà de son POU x 4 en mètres. Le maître de jeu est libre de décider que certains sorts ne fonctionnent qu'à courte distance, voir au toucher.





Effets Magiques Spécifiques

Cette partie vous présente comment certains effets peuvent être obtenus en utilisant les sorts des règles d'Elric comme exemples. Vous y trouverez également quelques uns des sorts de Drinij Bara. Tous les sorts des Jeunes Royaumes ne sont pas décrits, certains d'entre eux n'étant que des variations sur le même thème. Il est alors simple de substituer la Sphère ou la Rune appropriée pour obtenir l'effet désiré.

• Abrégation de la Magie

Sphère : Esprit

Rune : Renvoi

Ce sort fonctionne différemment de celui du même nom présenté dans les règles d'Elric. Une fois lancé, le sort d'Abrégation de la Magie possède une puissance déterminée par la règle des Quatre pour Un. Abrégation de la Magie peut être utilisé contre tous les sorts dont la force est basée sur le POU du sorcier. Chaque point d'Abrégation de la Magie réduit alors de un point la force du sort visé. Abrégation de la Magie peut être contré par Réfutation décrit plus loin.

• Ame de Chardros

Sphère : Esprit

Rune : Elargissement

Le POU est augmenté suivant la règle des Quatre pour Un. Les points de magie ne sont pas augmentés et les effets décrits page 135 des règles d'Elric restent les mêmes.

• Assimiler Forme

Sphère : Chair

Rune : Transmutation

Le sorcier manipule le corps de sa cible pour lui donner une autre apparence. Il ne pourra pas augmenter ou diminuer sa TAI et le sort est annulé si le sorcier est touché par un véritable membre de l'espèce représentée.

• Brasero du Pouvoir

Sphère : Esprit

Rune : Création

Les sorciers de l'Est peuvent avoir recours au POU de leur familier s'ils en ont un. Ils peuvent créer des réserves de POU susceptibles d'être utilisés lors de grandes convocations. Ils lancent alors un sort équivalent à Brasero du Pouvoir. Le sorcier doit d'abord choisir un point de convergence dans lequel il emmagasine du POU. Il ne s'agit pas nécessairement d'un brasero. Il sacrifiera alors les points de magie nécessaires à la manipulation de l'Esprit par la Création plus un point pour harmoniser le point de convergence. Ceci fait, le point de convergence pourra contenir en réserve une quantité de points de magie égale au POU maximum du sorcier. Cette réserve sera utilisée de la façon décrite par le sort, page 136 des règles d'Elric.

• Confusion

Sphère : Esprit

Rune : Inhibition

La Rune d'Inhibition empêche le développement de la pensée rationnelle. Elle entraîne donc une certaine confusion dans l'esprit de la cible, comme décrit page 136 des règles d'Elric.



• Convoquer Seigneur des Bêtes/Plantes

Sphère : Flore ou Faune

Rune : Convocation

A l'instar du sort décrit page 137 des règles d'Elric, le sorcier doit connaître le nom du Seigneur des Bêtes ou des Plantes. La convocation dure une journée. Le coût en PM est calculé suivant les règles présentées dans ce chapitre.

• Cornes de Hionhurn

Sphère : Chair

Rune : Elargissement

Le sorcier augmente la CON de sa cible suivant la règle des Quatre pour Un et non de 3 points, comme spécifié dans les règles d'Elric page 137. Les autres effets du sort restent inchangés.

• Distorsion Chaotique

Sphère : Chair

Rune : Transmutation

Le sorcier peut transformer la chair de sa victime et lui conférer une des facultés démoniaques présentées par les règles. La victime doit être consentante et effectuer les sacrifices appropriés, comme décrit page 138 des règles d'Elric.

• Don de Grome

Sphère : Terre

Rune : Convocation

Ce sort est semblable à Générosité de Straasha, hormis qu'il fait apparaître de la poussière, de la terre et du sable à la place de l'eau.

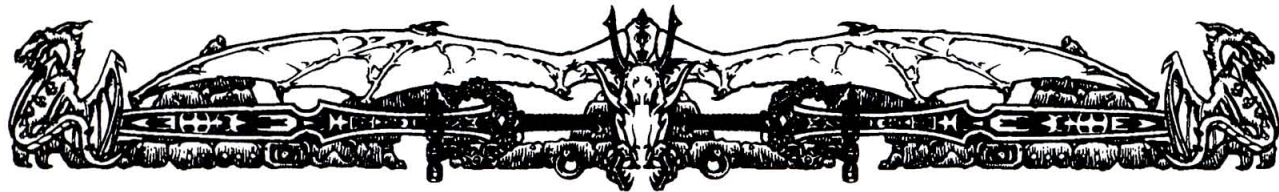
• Fixer

Sphère : Terre/Flore, selon la substance

Rune : Direction

La Rune de Direction contraint les substances à fusionner au niveau atomique, créant un lien indissoluble.





• Furie

Sphère : Esprit

Rune : Elargissement

Le sorcier pousse sa cible à se battre furieusement tant que le sort n'est pas dissipé ou arrivé à son terme. Un jet de PM contre PM est nécessaire si la cible du sort en refuse les effets. Les conséquences sont les mêmes que celles décrites page 139 des règles d'Elric.

• Générosité de Straasha

Sphère : Eau

Rune : Convocation

Pour simuler ce sort, le sorcier a besoin de manipuler l'Eau à l'aide de la Rune de Convocation. Néanmoins, la quantité d'eau apparaissant à chaque round est égal au POU x 4 du sorcier en litre. Par exemple, un sorcier au POU de 17 lancera ce sort pour une durée de 17 rounds, 68 litres d'eau se déversant à chacun round pour un total de 1 156 litres.

• Lever de Lune

Sphère : Feu

Rune : Création

Il s'agit de l'opposé de Minuit. En manipulant la Sphère du Feu, on peut créer une boule de lumière froide apportant une certaine lumière.

• Liens Indestructibles

Sphère : Chair

Rune : Inhibition

En manipulant la Sphère de Chair avec la Rune d'Inhibition, le sorcier crée des chaînes d'énergie magique qui étreignent et ligotent la cible sur laquelle le sort a été lancé. A l'instar du sort d'Elric, un jet de POU contre POU est nécessaire pour briser les effets du sort. Si un autre sorcier est affecté, il peut essayer de dissiper le sort en lançant l'équivalent oriental de Abrogation de la Magie.

• Minuit

Sphère : Feu

Rune : Renvoi

La Sphère du Feu contrôle la lumière. En renvoyant la lumière, on crée donc les ténèbres absolues.

• Oûie de Démon

Sphère : Air

Rune : Direction

En manipulant les courants d'air, le sorcier peut communiquer par chuchotement avec son interlocuteur à une grande distance. La portée effective en mètres de ce sort est égal au POU x 10 du sorcier. Un sorcier au POU de 17 peut donc communiquer avec quelqu'un jusqu'à une distance de 170 mètres.

• Plasticité de Balo

Sphère : Chair

Rune : Diminution ou Elargissement

Les Runes de Diminution ou d'Elargissement devront être utilisées pour manipuler la Sphère de la Chair suivant ce que veut faire le sorcier : agrandir ou rétrécir la taille de sa cible. La TAI de la cible peut être augmentée ou diminuée par le sorcier en suivant la règle des Quatre pour Un. Si la victime du sort désire obtenir l'augmentation ou la diminution maximale que peut procurer le sorcier, lancez 1D100 et voyez si ces caprices ont fini par lasser les Seigneurs du Chaos. Pour ce faire, reportez vous page 140-141 des règles d'Elric.

• Réfutation

Sphère : Esprit

Rune : Elargissement

Cette version du sort Réfutation est différente de celle décrite dans les règles d'Elric page 142. Un sorcier qui se lance Réfutation créer un sort dont la puissance est déterminée par la règle des Quatre pour Un. On oppose alors sur la table de résistance cette force à celle d'Abrogation de la Magie ou son équivalent. Les effets décrits page 142 des règles d'Elric restent les mêmes.

• Réparer

Sphère : Elément pour la chose à réparer

Rune : Création

Ce sort recrée des liens entre les deux parties d'un objet brisé. Ce sort ne fonctionne pas sur les tissus organiques, même si le bois et certaines autres fibres végétales peuvent être affectés.

• Souffle de Vie

Sphère : Air

Rune : Création

En manipulant l'Air avec Création, le sorcier peut faire apparaître une petite poche d'air utilisable sous l'eau ou dans n'importe quel autre type de milieu. La poche d'air dure un nombre de rounds égal au POU du sorcier.

• Vérole

Sphère : Esprit

Rune : Renvoi

Le sorcier tente de réduire les points de magie de son adversaire en attaquant son esprit. Sur un jet réussi de PM contre PM, la victime perd 1D6 points de magie qui se régénèrent normalement.

• Vitesse de Vezhan

Sphère : Chair

Rune : Elargissement

Le déplacement du sorcier est augmenté suivant la règle des Quatre pour Un. Le sort peut être lancé sur des espèces différentes mais la DEX reste inchangée.

• Voile de Cran Liret

Sphère : Chair

Rune : Direction

Pour augmenter sa compétence Se Cacher, le sorcier doit diriger l'attention d'éventuels poursuivants vers des lieux différents de celui dans lequel il se dissimule. L'effet de Chair et de Direction est de distraire magiquement l'attention de quelqu'un de l'objet de ses recherches.

• Vue de Démon

Sphère : Chair

Rune : Elargissement

En améliorant sa vue, le sorcier peut voir un objet deux fois plus proche que la réalité. Le sort affûte la perception de l'oeil et la faculté du cerveau à décrypter les images.

• Vue de Sorcière

Sphère : Esprit

Rune : Direction

En sentant la direction de l'âme visée, sa valeur en point de POU peut être grossièrement déterminée comme décrit page 144 des règles d'Elric. La portée de ce sort en mètres est égale au POU x 10 du sorcier. Il s'agit d'une variante plus puissante du sort utilisé dans les Jeunes Royaumes.





Livre de Sorts de Drinij Bara

La partie suivante décrit quelques uns des sorts de Drinij Bara avant sa capture par Terarn Gashtek. Il s'agit ici de quelques exemples de sorts à effets multiples. Il est à préciser que cette magie n'est pas décrite dans la partie traitant des sorts dans Elric.

• Bannissement

Sphère : Esprit

Runes : Direction et Diminution

Ce sort à effets multiples est utilisé pour créer une aura de peur dans laquelle un humain aura du mal à pénétrer. Le sorcier affecte une zone égale à son POU x 3 en mètre cube. Elle reste en place pour un nombre de round égal au POU du sorcier. Le sort fonctionne en attaquant le courage de l'ennemi une fois que celui-ci a franchi la limite de la zone affectée (Rune de Diminution). La Rune de Direction force ensuite l'envahisseur à battre en retraite. Pour forcer le passage, la victime a droit à un jet de PM contre les PM du sorcier. En cas de réussite, elle peut traverser la zone affectée sans désagrément. En cas d'échec, elle est envahie par une peur incontrôlable et s'enfuit immédiatement. Elle n'arrêtera pas de courir tant qu'elle ne sera pas sortie de la zone où Bannissement a été lancé.

• Cape des Ténèbres

Sphères : Chair et Feu

Rune : Transformation

Ce sort transforme sa victime en ombre pour un nombre de rounds égal au POU du sorcier. Sous sa forme d'ombre, la personne peut s'introduire dans des fentes minuscules, escalader des murs et tout autre type d'action qu'une ombre vivante pourrait entreprendre. La personne est immunisée contre les armes normales mais peut toujours être affectée par des attaques magiques. Si l'ombre pénètre dans une zone de ténèbres absolues, qu'elles soient magiques ou non, le sort est automatiquement dissipé et la personne reprend sa forme normale.

• Feu Aveugle

Sphère : Feu

Rune : Elargissement

Ce sort crée un éclair de lumière aveuglant qui éblouira toute personne se trouvant dans sa zone d'effet. Le sorcier peut affecter une zone égale à son POU x 3 en mètre cube. Hormis le sorcier, toutes les personnes seront aveuglées pour un nombre de rounds égal au POU du magicien. Ce sort fonctionne aussi dans les endroits plongés dans un noir absolu, à l'exception des ténèbres magiques comme celles occasionnées par le sort Minuit.

• Nomade du Temps

Sphère : Esprit

Runes : Transformation et Direction

Ce sort permet à l'esprit du sorcier de remonter le temps. Il a ainsi la possibilité d'observer ce qui s'est passé récemment dans l'endroit où il se trouve. Le sorcier peut remonter le temps sur un nombre de minutes égal à son POU et rester sur place pour une durée équivalente. Le sorcier n'a pas les moyens de changer le passé, il n'est rien de plus qu'un observateur spirituel.

• Pilleur de Tombe

Sphère : Chair

Runes : Convocation et Elargissement

Ce sort permet au sorcier de ramener temporairement à la vie une personne récemment tuée. La victime doit être morte depuis un nombre de rounds inférieur au POU du sorcier. Elle est ramenée à la vie pour un nombre de rounds équivalent. Le mort a droit à un jet de résistance PM contre PM pour résister à l'appel des Limbes. Une fois revenu à la vie, le sujet doit répondre aux questions posées par le sorcier, même indirectement. Les réponses peuvent prendre la forme d'énigmes ou de poèmes, voir formulées dans une langue étrangère (si celle-ci était connue avant la mort). On ne peut poser qu'une seule et unique question et le sort ne peut être lancé qu'une seule fois sur le sujet. Toutes les tentatives ultérieures échoueront immédiatement.

• Yeux de Verre

Sphère : Chair, Flore ou Faune

Rune : Renvoi

En lançant les Yeux de Verre sur une personne ou un objet, le corps affecté devient transparent, permettant au sorcier de voir ce qui se trouve à l'intérieur. Par exemple, s'il est lancé sur un humain ou d'autres tissus organiques, le sorcier a la possibilité de voir les organes internes du sujet choisi. S'il est lancé sur une boîte ou une cassette en utilisant la Sphère de Flore, le sorcier peut voir ce qu'elle contient. S'il est lancé sur un mur en utilisant la Sphère de Terre, le sorcier peut voir ce qui se trouve derrière.

Notes Générales sur la Magie de l'Est

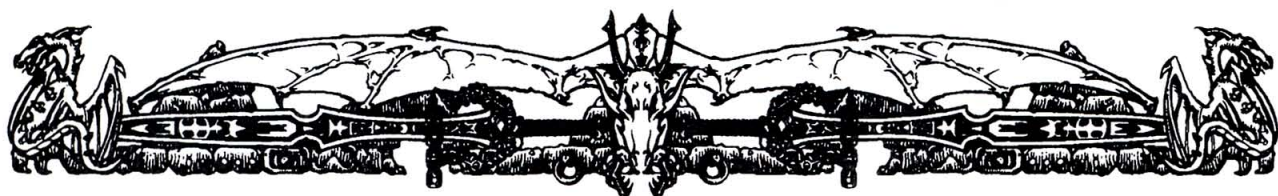
Le système décrit dans ce chapitre confère une grande liberté aux personnages maîtrisant la magie de l'Est, aussi bien dans les effets obtenus que dans la façon de lancer les sorts. Dans tous les cas, le maître de jeu doit rester l'arbitre final et lui et ses joueurs devront essayer de faire preuve d'un peu de jugement. Si un joueur veut lancer un sort visiblement au delà des capacités de son personnage, le maître de jeu devra le lui interdire. De même, il devra laisser ses joueurs s'exprimer et faire preuve d'imagination dans la création de leurs sorts. Si la magie proposée est novatrice et dans l'ambiance du jeu, il n'y a aucune raison de l'interdire.

Le système de magie ne reposant pas sur des descriptions de sorts fixes, les effets devront être décrits et non simplement lus à partir d'un livre de règles. Le but de la magie de l'Est est de refléter la nature changeante du Chaos et ses facultés infinies à changer et affecter le monde qui l'entoure. Néanmoins, il existe des limites et le maître du jeu devra les fixer dans un contexte approprié au jeu. Avant d'autoriser le lancement d'un sort, posez-vous les questions suivantes :

- Quel effet est recherché ?
- Quelles sont les Sphères/Runes impliquées ?
- Combien de point de magie le sort coûtera-t-il ?
- Quel est son degré de difficulté ?
- Quelles limites imposent le POU et les conditions naturelles ?
- Combien de temps faudra-t-il pour lancer le sort ?

Magie





Digest de l'Est Inconnu



Vous trouverez ici des descriptifs groupés ou individuels d'habitants de l'Est Inconnu. Ils peuvent être utilisés lors de rencontres imprévues ou pour peupler des scénarios. Des personnalités de la saga d'Elric spécifiques à l'Est Inconnu complètent ce chapitre.

Soldats et Guerriers

Toutes les nations de l'Est entretiennent une armée et chacune produit son lot de mercenaires et de bandits. Ces derniers peuvent soit vendre leurs talents à qui les paye, soit s'attaquer à des voyageurs isolés ou à des caravanes sans protection.

Lanciers du Désert Maidahkian

Les zones désertiques de Maidahk sont infestées de bandes de brigands et de voleurs nomades. La tâche des Lanciers du Désert est de patrouiller les contrées désolées entre les différentes implantations et d'en chasser les bandits. Ils sont tous montés à dos de chameau. Une Lance compte vingt hommes dirigés par un lieutenant et un sergent d'armes. Les Lanciers du Désert portent des capes couleur sable sur leurs armures brunes et laquées. Chacun porte une lance très efficace au combat. Les Lanciers surveillent de près les caravanes sans protection et considèrent tout groupe de voyageurs fortement armés avec la plus grande suspicion.

	FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP	PV
UN	13	13	12	15	17	18	13	13
DEUX	12	14	10	16	18	16	12	15
TROIS	15	10	13	10	12	13	12	12
QUATRE	10	17	16	10	14	10	15	17
CINQ	17	17	16	10	14	10	15	17
SIX	11	18	17	13	12	15	10	18
SEPT	14	13	13	15	10	11	14	13
HUIT	12	16	10	09	09	12	10	13

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Lance 85 %, dégâts 1D8+1+MD ; Cimeterre 83 %, dégâts 1D8+1+MD ; Dague 75 %, dégâts 1D4+2+MD

Armure : Cuir moulé, 1D10

Compétences : Esquive 79 %, Sagacité 59 %, Sauter 63 %, Ecouter 71 %, Langue Maternelle ('pande) 88 %, Reconnaître un groupe de bandits à distance 89 %, Chercher 86 %, Monter Chameau 91 %

Escrimeurs Maidahkian

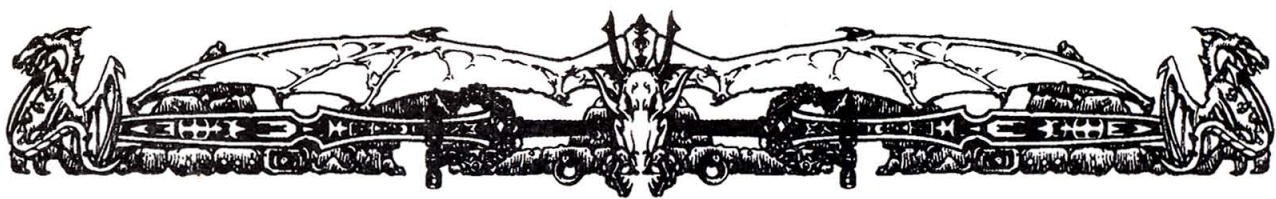
Les Escrimeurs constituent la garde d'élite maintenant le statu quo à Rameer. Connus pour leur panache et leur appétit du vin, des chansons et des membres du sexe opposé, les Escrimeurs sont dépeints comme des fêtards héroïques et fouteux. Leur style, leur grâce, leur esprit et leur maîtrise de la rapière font l'admiration de tous. Ils sont reconnaissables à leur costume pourpre. Leur torse est protégé par une armure de plaques en argent poli et leur heaume est décoré de plumes d'autruche. Leur parade est un spectacle éblouissant.

	FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP	PV
UN	13	13	12	15	17	18	13	13
DEUX	12	14	10	16	18	16	12	12
TROIS	10	18	18	14	12	17	13	18
QUATRE	17	15	09	12	15	15	10	12
CINQ	12	13	15	17	17	14	13	14
SIX	14	16	14	10	11	15	10	15
SEPT	09	10	09	18	17	16	17	10
HUIT	15	11	11	13	13	18	16	11

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Rapière 103 %, dégâts 1D6+1+MD ; Dague 94 %, dégâts 1D4+2+MD ; Dague Lancée 91 %, dégâts 1D4+2, Fronde 88 %, dégâts 1D8+ 1/2 MD





Armure : Demi Plaques 1D8, (avec heaume) 1D8+1

Compétences : Marchander 90 %, Faire la Fête 100 %, Sagacité 80 %, Sauter 79 %, Ecouter 50 %, Déplacement Silencieux 76 %, Chercher 63 %, Se balancer au lustre le plus proche 65 %

Nobles Guerriers Anakhazani

Presque toute la noblesse de Anakhazan sert dans l'armée au côté du clan Freyr ou Guyë. Guerriers compétents, ils se regroupent en unités de cavalerie sous le commandement du chef de clan. Fiers et implacables, ils sont redoutables (ne les confondez pas avec de vulgaires soldats ou des bandits sans envergure !). L'uniforme porté par la noblesse est toujours stylé. Un tabard vert ou rouge et portant les armes de la famille recouvre une armure en cuir moulé finement sculpté. Les heaumes portent souvent une visière mobile et des plumes blanches.

	FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP	PV
UN	14	15	14	16	13	12	13	15
DEUX	13	10	13	17	12	17	14	12
TROIS	10	11	16	12	13	15	10	14
QUATRE	13	16	17	14	10	11	12	17
CINQ	09	15	14	10	17	18	11	15
SIX	10	11	09	09	18	12	15	10
SEPT	18	17	14	10	16	12	17	16
HUIT	12	15	11	13	13	15	10	13

Modificateur aux Dégâts : + 1D4

Armes : *Tranchante* 110 %, dégâts 1D10+1+MD ; *Epée Courte* 98 %, dégâts 1D6+1+MD ; *Lance de Cavalerie* 95 %, dégâts 1D8+1+MD

Armure : Cuir moulé, 1D10

Compétences : Esquiver 66 %, Sagacité 70 %, Sauter 51 %, Langue Maternelle ('pande) 100 %, Monter Chameau 103 %, Crâner 100 %

Irréguliers Tanghensi

Les suivants de Kaleg Vogun sont regroupés en petites bandes ignorantes pourquoi elles se battent et contre qui. Ces groupes, composés de 10 à 50 guerriers, écument les vastes forêts de Changshai, attaquant et pillant les colonies qui ne supportent pas la cause tanghensi. Ils ne s'inquiètent pas du massacre d'innocents ou d'éventuels alliés. Ces détails n'ont aucun intérêt pour des hommes plus proches de la bête que de l'humain.

	FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP	PV
UN	15	14	16	11	12	14	10	15
DEUX	11	13	10	08	09	10	08	12
TROIS	17	18	08	08	12	15	09	13
QUATRE	10	11	18	11	13	12	10	15
CINQ	18	18	09	09	14	16	11	14
SIX	13	13	10	16	12	13	12	12
SEPT	10	09	09	13	15	14	10	09
HUIT	13	14	16	09	11	12	13	15

Modificateur aux Dégâts : + 1D4

Armes : *Epée Large* 70 %, dégâts 1D8+1+MD ; *Fléau Morningstar* 63 %, dégâts 1D10+1+MD ; *Hache d'Armes* 68 %, dégâts 1D8+2+MD, *Arc de Chasse* 76 %, dégâts 1D6+1+1/2 MD

Armure : Cuir souple 1D6-1

Compétences : Grimper 63 %, Déguisement 61 %, Esquive 59 %, Se Cacher 72 %, Ecouter 59 %, Déplacement Silencieux 85 %, Langue Maternelle ('pande) 70 %, Réparer/Concevoir 56 %, Chercher 70 %, Pister 40 %, Amorcer Piège 52 %

Bande de Mercenaires Eshmiriens

Quelques Eshmiriens aiment se battre. Ceux qui n'ont pas la patience de rejoindre l'armée défensive d'Eshmir forment des bandes de mercenaires. Leur but est de découvrir le monde, d'avoir un(e) garçon/fille dans chaque ville et de passer du bon temps (la principale raison d'être des Eshmiriens). Joyeux, même dans l'adversité, les mercenaires eshmiriens se plaignent rarement et chantent les plaisirs de la vie en combattant. Parmi eux, Tristelune suivit une partie de sa formation. Nombre d'entre eux prirent part à la Bataille de la Vallée Eshmire.

	FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP	PV
UN	13	15	14	10	13	16	13	15
DEUX	10	13	10	15	09	13	08	12
TROIS	17	11	18	08	16	14	09	15
QUATRE	10	11	18	11	13	12	10	15
CINQ	16	18	09	07	11	18	15	14
SIX	12	13	12	16	15	10	12	13
SEPT	10	16	18	13	08	08	10	17
HUIT	13	14	16	09	11	12	13	15

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Tranchante* 90 %, dégâts 1D10+1+MD ; *Cimeterre* 83 %, dégâts 1D8+1+MD ; *Hache d'Armes* 81 %, dégâts 1D8+2+MD ; *Arc de Chasse* 86 %, dégâts 1D6+1+ 1/2 MD ; *Bouclier Entier* R+1D4+MD, 22 points

Armure : Cuir rigide, 2D4-1

Compétences : Esquive 80 %, Se Cacher 86 %, Déplacement Silencieux 79 %, Langue Maternelle ('pande) 75 %, Médecine 66 %, Réparer/Concevoir 63 %, Monter Chameau 81 %, Lancer 59 %

Groupe de Chasse Valni

Il est possible de rencontrer ce groupe de chasse valni dans les savanes de Bas'lk ou les déserts de pierre de Nishvalni-Oss. Il peut faire partie d'une tribu hostile aux peuples civilisés ou être prêts à commercer avec eux. Leur totem est fièrement représenté dans les tatouages qui couvrent leur corps. Leur cri de guerre ressemble à s'y méprendre à celui de l'esprit animal qui protège leur tribu. Rapides et féroces en cas d'affrontement, courtois et curieux si des contacts amicaux sont établis, les Valni sont des guerriers impressionnants.





	FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP	PV
UN	10	14	09	10	11	18	10	12
DEUX	14	18	10	13	15	13	15	14
TROIS	17	15	11	08	16	17	09	13
QUATRE	10	09	11	18	13	14	10	10
CINQ	16	18	09	17	11	18	15	14
SIX	13	12	16	15	10	12	12	14

Modificateur aux Dégâts : + 1D4

Armes : Lance Longue 83 %, dégâts 1D10+1+MD ; Arc Valni 90 %, dégâts 1D10+1+ 1/2 MD ; Bola 88 %, dégâts enchevêtrement + 1D3

Armure : Peaux de bêtes, 1D3-1 de protection

Compétences : Artisanat (prendre une créature en embuscade) 78 %, Déguisement 56 %, Esquive 60 %, Se Cacher 93 %, Déplacement Silencieux 89 %, Monde Naturel 66 %, Langue Etrangère ('pande) 20 %, Langue Maternelle (Ulish) 73 %, Lancer 59 %, Pister 96 %, Amorcer Piège 84 %

Groupe de Bandits Okaran

A partir de cette vermine, Terarn Gashtek réussit à mettre sur pied une armée qui parvint presque à détruire le monde. Sans aucune sorte de scrupule, ces groupes de bandits se mettent à l'affût de voyageurs solitaires ou de caravanes n'ayant pas pris la précaution de se protéger efficacement. Ils surgissent alors brutalement de leur cachette dans les collines pour fondre tels des vautours affamés sur leurs proies en ne leur laissant aucun échappatoire possible. Le viol et le pillage constituent leur quotidien. Le meurtre est si courant que cer-

tains bandits se demandent pourquoi certains peuples le considèrent comme un crime. Ces malfrats vous coupent la gorge simplement parce que vous avez poussé l'affront jusqu'à les regarder. Et le sort qu'il vous réserve est pire encore si vous avez le malheur de vous dresser sur leur route.

	FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP	PV
UN	15	14	16	11	12	14	10	15
DEUX	12	14	10	16	18	16	12	12
TROIS	18	17	15	07	08	08	05	16
QUATRE	13	18	18	12	12	16	12	18
CINQ	10	15	11	11	17	17	06	13
SIX	12	18	07	13	10	12	11	13
SEPT	09	18	14	14	07	18	07	16
HUIT	18	07	18	06	09	10	10	13
NEUF	11	11	17	15	18	10	06	14
DIX	09	16	09	17	10	16	12	13

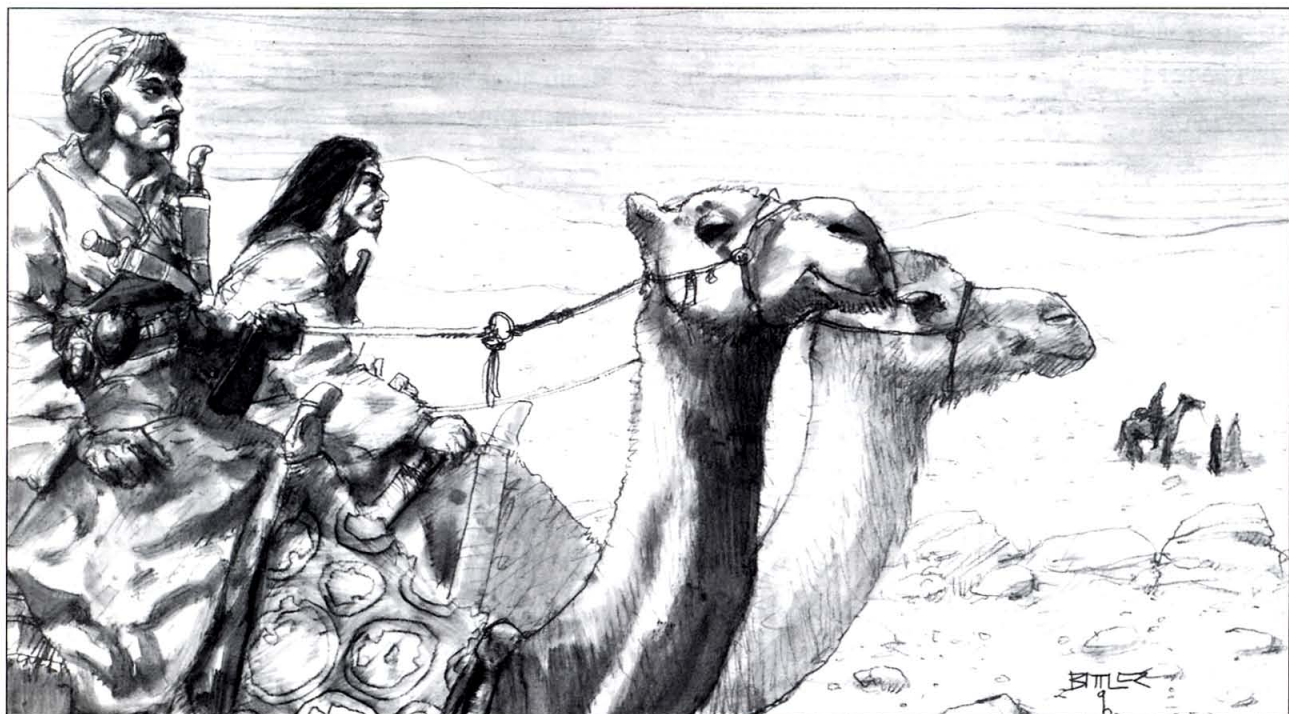
Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Hache d'Armes 65 %, dégâts 1D8+1+MD ; Fléau Morningstar 59 %, dégâts 1D10+1+MD, Akras 71 %, dégâts 1D3+3+MD, Arc de Chasse 42 %, dégâts 1D6+1+ 1/2 MD

Armure : Cuir rigide, 2D4-1/2D4-2

Magie : le chef du groupe peut posséder une arme magique arrachée dans le passé à quelque sorcier infortuné.

Compétences : Artisanat (Emboscade) 75 %, Esquive 61 %, Se Cacher 70 %, Déplacement Silencieux 81 %, Langue Etrangère (Patois Bandit) 88 %, Langue Maternelle ('pande) 59 %, Monter Chameau 74 %, Amorcer Piège 51 %





Personnages

Vous trouverez dans cette partie plusieurs personnages susceptibles d'aider les aventuriers, de les gêner ou de les engager à leur service. Nombre d'entre eux sont des voyageurs et on peut les rencontrer aussi bien dans les villes que sur les routes.

Sorcier Mélancolique

Les yeux tristes et le visage pâle, cet homme en haillons erre sans but. Il marmonne parfois quelques mots en lançant des regards désespérés vers le ciel. Il a quitté le Sanctuaire de Tumburu et, traité en paria par la plupart des sociétés civilisées, il traîne sa carcasse d'un endroit à l'autre. Il espère vendre ses talents magiques à qui est prêt à y mettre le prix. Récemment, un marchand retors lui a soutiré jusqu'à son dernier rahnd grâce à un vin capiteux et une jolie fille. En dépit de ses pouvoirs, ce sorcier ne peut se faire une place dans le monde réel.

FOR 15 CON 09 TAI 13 INT 18 POU 19
DEX 16 APP 12

Points de Vie : 11

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Akras* 40 %, dégâts 1D3+3+MD ; *Faucheur* 38 %, dégâts 1D6+1+MD

Magie : Sphère de la Terre, Rune de l'Elargissement. Il possède un gnome lié dans un anneau de cuivre à l'index droit. Il en a oublié l'existence mais peut s'en souvenir brutalement en cas d'urgence.

Compétences : Marchander 31 %, Evaluer 56 %, Baratin 29 %, Sagacité 63 %, Million de Sphères 28 %, Langue Etrangère (Haut Idiome) 38 %, Langue Maternelle ('pande) 97 %, Potions 52 %, Royaumes Inconnus 56 %, Jeunes Royaumes 08 %

Mercenaire Agé

Ce guerrier s'aleemite à la barbe grise est un vétéran endurci incapable de trouver du travail depuis quelque temps. En dépit de son âge avancé, il reste une fine épée. Il cherche sans trêve du travail, écumant tavernes et villages pour proposer en vain ses services. Sans le sou, il est prêt à accepter n'importe quoi dès lors qu'on lui laisse prouver sa valeur.

FOR 11 CON 14 TAI 16 INT 11 POU 13
DEX 14 APP 13

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Tranchante* 75 %, dégâts 1D10+MD ; *Cimeterre* 63 %, dégâts 1D8+1+MD ; *Lance Courte* (lancer) 72 %, dégâts 1D6+1+ 1/2 MD

Armure : Cuir Rigide, 2D4+1/2D4-2

Compétences : Grimper 36 %, Esquive 59 %, Baratin 63 %, Sauter 51 %, Langue Maternelle ('pande) 72 %, Réparer/Concevoir 73 %, Monter Chameau 86 %, Chercher 79 %, Lancer 64 %, Royaumes Inconnus 52 %

Scrutateur Infatué

Vêtu de robes élégantes, la barbe noire peignée, ce scrutateur de Her'is se trouve séduisant et bien fait de sa personne. En fait, c'est exactement l'inverse. Plutôt que de refléter une lecture précise des étoiles, ses prédictions sont conçues pour plaire à celui lui demandant son avis. D'ailleurs, son verbiage servile devient ennuyeux au bout de quelques minutes. Il croit avoir de nombreux amis ; il se trompe tristement.

FOR 08 CON 10 TAI 09 INT 17 POU 14
DEX 12 APP 09

Points de Vie : 10

Armes : *Bâton de Combat* 41 %, dégâts 1D8

Compétences : Art (Astrologie) 66 %, Art (Astronomie) 44 %, Baratin 53 %, Langue Maternelle ('pande) 79 %, Eloquence 21 %, Royaumes Inconnus 48 %

Vendeuse au Marché Noir Changtse

Tout ce que vous désirez, elle peut vous le procurer. Avec son apparence quelconque, elle ne retient pas l'attention mais elle peut vous trouver presque n'importe quoi dès lors que l'on y met le prix. Dans Changshai déchirée par la guerre, elle a pu accumuler des profits juteux en écoulant des marchandises interdites ou difficiles à se procurer. Elle compte même parmi ses clients des membres des maisons royales tanghensi ou myur. Pour tous, elle est d'excellente compagnie et une alliée précieuse. Sa connaissance du pays et de ses marchés est sans égale et des années d'expérience lui ont enseigné les règles de la rue et la prudence.

FOR 10 CON 14 TAI 08 INT 17 POU 13
DEX 15 APP 10

Points de Vie : 11

Armes : *Faucheur* 52 %, dégâts 1D6+2 ; *Akras* 74 %, dégâts 1D3+3

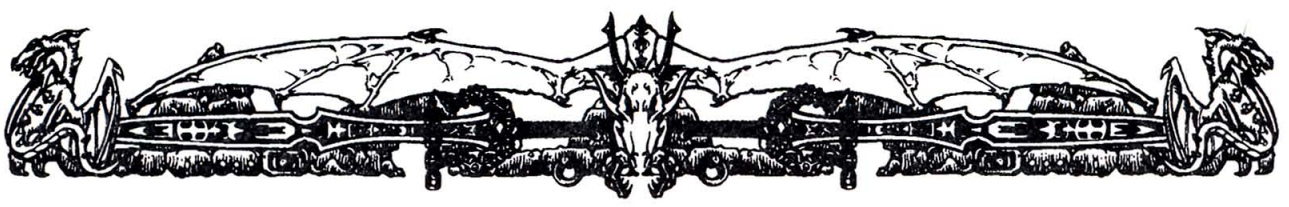
Armure : Cuir Souple, 1D6-1

Compétences : Marchander 103 %, Dissimuler Objet 88 %, Déguisement 49 %, Evaluer 86 %, Baratin 92 %, Sagacité 57 %, Ecouter 68 %, Langue Etrangère (Patois du Marché Noir) 100 %, Langue Maternelle ('pande) 81 %, Royaumes Inconnus 48 %

Chef Bandit Okaran

Vautré dans sa crasse et sa sauvagerie criminelle, cet homme couvert de puces dirige sans grande autorité une bande de répugnants coupe-gorges. Il a tué pour atteindre sa place actuelle et il est prêt à abattre quiconque tenterait de lui ravir le pouvoir. Il connaissait déjà Terarn Gashtek, le Porteur de Flamme, alors que celui-ci était encore incapable de se tenir droit sur un chameau. Pourtant, il avait déjà détecté en lui une ambition et un appétit de pouvoir rares. Les aspirations de ce bandit se limitent à la prochaine caravane bonne à piller et il hait instinctivement tous les membres du Directoire Valedorian.





FOR 16 CON 18 TAI 14 INT 15 POU 12
DEX 13 APP 07

Points de Vie : 16

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée Large* 96 %, dégâts 1D8+2+MD ; *Lance Longue* 91 %, dégâts 1D10+1+MD ; *Arc du Désert Incurvé* 84 %, dégâts 1D8+2+ 1/2 MD

Armure : Cuir Moulé, 1D10/1D10-1

Magie : Sa lance longue, arraché à un marchand en échange de la vie, contient une salamandre liée à la pointe en fer. Il l'utilise rarement mais ses effets peuvent s'avérer dévastateurs.

Compétences : Esquive 85 %, Se Cacher 96 %, Sauter 59 %, Ecouter 73 %, Déplacement Silencieux 67 %, Monde Naturel 56 %, Langue Etrangère (Patois Bandit) 102 %, Langue Maternelle ('pande) 60 %, Monter un Chameau 94 %, Chercher 81 %

Hardi Pionnier

Abandonnant Maidahk derrière elle, cette jeune femme solitaire cherche à se tailler un lopin de terre qu'elle pourra revendre comme sien. Elle a tout affronté : les terribles tempêtes de poussière, les attaques des bandits, les dents acérées des dragons des sables. Pourtant, elle s'obstine. Elle est à la recherche d'une petite vallée où elle pourra construire sa maison, semer quelques plantes et élever quelques têtes de bétail. Rien ne peut la distraire de son but et elle est persuadée n'avoir besoin de personne. Indépendante, son rêve d'un monde parfait lui aide à surmonter tous les obstacles.

FOR 12 CON 16 TAI 09 INT 14 POU 16
DEX 13 APP 14

Points de Vie : 13

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Rapière* 39 %, dégâts 1D6+1+MD ; *Akras* 50 %, dégâts 1D3+3+MD ; *Arc de Chasse* 53 %, dégâts 1D6+1+ 1/2 MD

Armure : Cuir Rigide, 2D4-2 sans heaume

Compétences : Marchander 42 %, Grimper 48 %, Artisanat (Tissage) 68 %, Artisanat (Elevage) 71 %, Artisanat (Horticulture) 83 %, Sagacité 29 %, Monde Naturel 59 %, Langue Maternelle ('pande) 65 %, Médecine 74 %, Monter un Chameau 49 %, Sentir/Goûter 23 %, Chercher 58 %, Pister 67 %, Amorcer Piège 69 %

Chevalier de la Balance Auto-Proclamé

Monté sur sa mule dévorée par les puces, cette jeune âme jette sur tout un regard désapprobateur. Il pense détenir les vertus de la Balance Cosmique et son but est de combattre les extrêmes de la Loi et du Chaos dès qu'il les trouve. Malheureusement, il en voit de tous les côtés. Il demande à chacun de proclamer son allégeance et si la personne a le malheur de ne pas suivre la Balance, il se lance au combat. Son corps porte les traces des nombreux coups reçus lors de ses tentatives maladroites de redresseur de torts.

FOR 09 CON 11 TAI 16 INT 10 POU 14
DEX 12 APP 13

Points de Vie : 14

Armes : *Vieille Epée Large Rouillée* 31 %, dégâts 1D6+1 ; *Lance (réparée avec une vieille corde)* 29 %, dégâts 1D8

Armure : Cuir rigide cabossé sans heaume, 2D4-2

Compétences : Art (Raconter des Epopées) 104 %, Esquive 22 %, Baratin 18 %, Se Tromper sur les Motifs 98 %, Langue Maternelle ('pande) 67 %, Monter une Mule 40 %

Conteur Eshmirien Aviné

Il a une bouteille dans une main, un gobelet dans l'autre, une histoire sur les lèvres et besoin d'un rasage rapide. Charismatique et jovial, il vous contera à la perfection n'importe quelle légende ou fable. Tout y sera, aussi bien les intonations que les parts d'improvisation. Il boit pendant qu'il parle et sombre dans l'ébriété dans l'heure qui suit. Il finit par tomber ivre mort, mais jamais avant la fin de son histoire et toujours un sourire sur les lèvres. Il est difficile de ne pas aimer cet homme lorsque l'on voit l'éclat de ses yeux et la joie de vivre qu'il irradie.

FOR 12 CON 09 TAI 13 INT 17 POU 14
DEX 10 APP 16

Points de Vie : 11

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Akras* 39 %, dégâts 1D3+3+MD ; *Bâton de Combat* 35 %, dégâts 1D8+MD

Armure : Cuir souple, 1D6-1

Compétences : Art (Raconter des Histoires) 105 %, Art (Poésie) 98 %, Art (Chant) 62 %, Art (Imitation) 87 %, Baratin 77 %, Sagacité 61 %, Contes et Légende 94 %, Ecouter 59 %, Million de Sphères 13 %, Langue Etrangère (Ulish) 24 %, Langue Maternelle ('pande) 105 %, Scribe 58 %, Royaumes Inconnus 87 %, Jeunes Royaumes 13 %

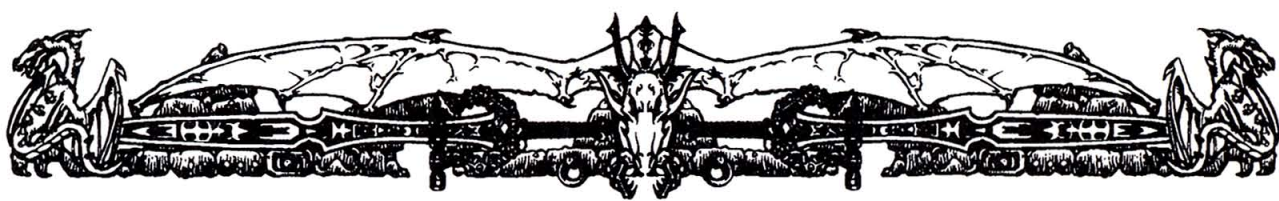
Bureaucrate Valedarian Zélé

Cette femme d'âge moyen et à l'air sévère croit fermement dans les Règles. Elle les connaît par coeur, à l'envers et en Ulish. Si ce que vous faites est contre les règles, vous n'avez pas le droit de le faire. Si c'est dans les règles, vous pouvez le faire, avec l'autorisation adéquate. Elle est incorruptible ; chacun de ses i porte son point et chacun de ses t sa barre transversale. Tout ce qu'elle écrit est pointé et souligné pour la bonne mesure. Elle soutient avoir inventé le tampon et vu sa rapidité à l'employer, il se pourrait qu'elle ait raison. Même les mercenaires la craignent. Sa langue est plus acérée qu'une épée et son esprit plus vif qu'une flèche. Un seul de ses regards peut décomposer un homme plus rapidement que n'importe quel sort de magie. Vous êtes prévenu, soyez brave.

FOR 07 CON 08 TAI 11 INT 17 POU 14
DEX 16 APP 08

Points de Vie : 10





Modificateur aux Dégâts : -1D4

Armes : *Plume et papier* 150 %, aucun dommage physique mais elle peut ruiner une réputation en un instant. *Tampon et encre* 102 %, aucun dommage mais vous aurez besoin d'huile falian pour en retirer la trace.

Magie : aucune, Shenkh en soit loué

Compétences : Art (Connaissance des Règles) 180 %, Marchander 96 %, Artisanat (Remplir des documents compliqués) 104 %, Evaluer 83 %, Sagacité 61 %, Langue Etrangère (Ulish) 71 %, Langue Maternelle ('pande) 114 %, Scribe 115 %

Noble Anak hazani Snob

Il porte les plus fines robes en satin et en soie. Ses cheveux sont tressés dans des fils d'or. Il regarde d'un air hautain tout le monde, sans exception. Ses yeux étroits et arrogants, son nez aquilin reflètent son dédain dès qu'il croise une personne ne partageant pas sa richesse ou son rang. Le bas peuple doit porter quelque marque repoussante ou une trace nécessitant une mise en quarantaine. De ce fait, il l'ignore et le traite comme la poussière de ses chaussures. Quel que soit le passé d'une personne, si elle n'affiche pas ses richesses, elle est indigne de son regard.

FOR 14 CON 12 TAI 11 INT 15 POU 13
DEX 09 APP 13

Points de Vie : 13

Armes : *Dague couverte de pierreries* 48 %, dégâts 1D4+2 ; *Cimeterre* 56 %, dégâts 1D8+2

Compétences : Art (Etiquette) 76 %, Evaluer 79 %, Eloquence 51 %, Langue Maternelle ('pande) 83 %, Monter un Chameau 31 %, Equitation 56 %

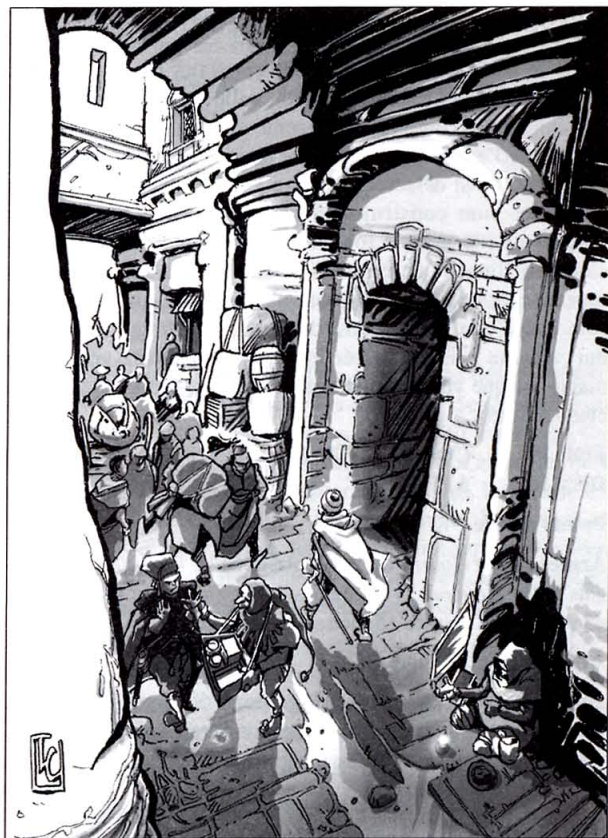
Vendeur de Rue Insistant

De Her'is à Râmeer, de Kosaio à Lhasa, dans chaque ville vous trouverez un homme similaire à ce petit revendeur crasseux. Si c'est vendable, il le vendra. Il peut s'agir de minables cottes de maille en étain à Valed-Hal, de souvenirs de Tanghensi dans les cours de Sadakan ou d'ignobles sucreries présentées sur un plateau sale accroché autour du cou. Ce qu'il vend relève de l'affaire en or ; c'est du moins ce qu'il prétend. Il doit nourrir une famille dont la taille grandit rapidement, sa grand mère malade depuis au moins vingt ans est morte la semaine dernière... Si vous accordez le moindre intérêt à ce qu'il offre, il ne vous lâchera plus jusqu'à ce que vous l'ayez acheté. Néanmoins, ne vous en débarrassez pas trop vite. Il est au courant de ce qui se passe dans la rue et dans les boudoirs ou les hautes administrations. Ce qu'il sait, il vous l'offre pour un bon prix. Bien sûr, il s'agit toujours d'un tuyau en or.

FOR 09 CON 11 TAI 08 INT 15 POU 12
DEX 17 APP 07

Points de Vie : 10

Compétences : Artisanat (Vendre n'importe quelle cochonnerie) 88 %, Esquive 71 %, Evaluer 63 %, Baratin 97 %, Ecouter 69 %, Connaissance Locale 85 %, Royaumes Inconnus 31 %



Guerrier Valni Renégat

Cet homme de tribu valni petit et tenace a mal tourné. Pourquoi ? Il n'en dira rien. En tout cas, personne ne connaît comme lui les techniques de survie en plein air. Il peut pister un animal sur des kilomètres et un terrain rocailleux. Il peut vous dire à quelle espèce il appartient, son poids et même son âge. A l'aide de son arc en corne, il est capable d'abattre un antilope en pleine course à plus de cent mètres. Même s'il a quitté sa tribu, sa croyance en l'esprit et en Shenkh est toujours forte.

FOR 17 CON 16 TAI 08 INT 13 POU 16
DEX 18 APP 10

Points de Vie : 12

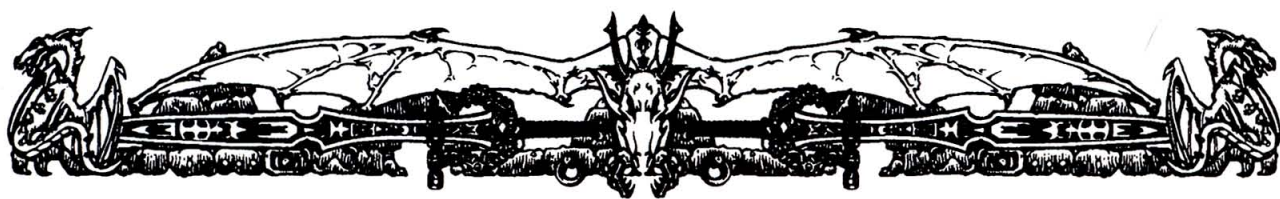
Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Lance Longue* 102 %, 1D10+1+MD ; *Bola* 98 %, dégâts enchevêtrement + 1D3 ; *Arc Valni* 113 %, dégâts 1D10+1+ 1/2 MD

Armure : Pièces de cuir intelligemment placées, 1D3-1

Compétences : Grimper 76 %, Equive 83 %, Se Cacher 79 %, Sauter 65 %, Déplacement Silencieux 89 %, Monde Naturel 77 %, Langue Etrangère ('pande) 19 %, Langue Maternelle (Ulish) 64 %, Réparer/Concevoir 51 %, Monter un Chameau 29 %, Sentir/Goûter 64 %, Chercher 81 %, Lancer 75 %, Pister 118 %, Amorcer un Piège 99 %





Ingénieur Maidahki Astucieux

Elle a servi sous Loheb Bakra dans les Ingénieurs Brigands lors de la bataille de la Vallée de Ylad contre les Chevaliers de Tumburu. Intelligente et pleine de ressources, elle étudie l'architecture et trouve de la beauté dans toutes les structures, aussi délabrées soient elles. Les machines les plus élaborées sont construites à partir des éléments les plus simples et elle semble toujours cachée sur sa personne des clous, une lime ou un canif. Vous avez besoin de réparer cette roue de chariot cassée ? Rien de plus simple. Vous n'avez besoin que d'une bonne barre de fer. Aucun travail n'est trop dur, aucune vis trop serrée et quel besoin avez-vous de la magie lorsque vous possédez un paquet de ficelle et quelques clous rouillés.

FOR 11 CON 13 TAI 11 INT 15 POU 09
DEX 13 APP 12

Points de Vie : 12

Armes : *Epée Courte* 49 %, dégâts 1D6+1 ; *Tenailles* 51 %, dégâts 1D3 ; *Coupoir* 31 %, dégâts 1D8 ; *Soufflet et Clous* 29 %, dégâts 1D4+1 (portée 15 mètres)

Armure : Cuir Souple, 1D6-1

Compétences : Artisanat (Ingénierie Structurale) 85 %, Evaluer 59 %, Sagacité 46 %, Langue Etrangère (Jargon technique impressionnant) 88 %, Langue Maternelle ('pande) 74 %, Réparer/Concevoir 103 %

Taupe des Assassins Bleus

Cette jeune femme svelte ressemble à n'importe quelle paysanne vivant dans les fermes et hameaux de S'aleem. C'est d'ailleurs exactement l'impression qu'elle veut donner à ceux qu'elle rencontre. En réalité, elle est un membre actif des Assassins Bleus. Elle a été entraînée à tuer et attend les consignes des membres plus anciens du clan. Jusqu'à ce jour, elle reste une pauvre jeune femme parvenant difficilement à subvenir à ses besoins par le travail de la terre. Personne ne peut dire quand ses talents seront sollicités, pas même elle. Peut-être les utilisera-t-elle contre les aventuriers, surtout si l'un d'entre eux paraît servir le Chaos. Son attaque sera rapide et mortelle. Elle laissera derrière elle un cadavre à la peau bleuie par le poison mortel qui reste la marque des Assassins Bleus.

FOR 10 CON 12 TAI 08 INT 14 POU 15
DEX 18 APP 14

Points de Vie : 10

Armes : *Akras* 97 %, dégâts 1D3+3 + poison de lame VIR 13 ; *Cimeterre* 86 %, dégâts 1D8+1 ; *Garrot* 79 %, strangulation

Armure : normalement aucune, cuir moulé en mission, 1D10-1

Compétences : Acrobatie 79 %, Grimper 91 %, Se Cacher 83 %, Sauter 66 %, Ecouter 85 %, Déplacement Silencieux 96 %, Langue Etrangère (Langue des Signes des Assassins) 79 %, Langue Maternelle ('pande) 56 %, Crocheter 64 %, Potions 59 %, Lancer 73 %, Amorcer Piège 71 %

Personnalités

Comtesse Guyë

Elle est d'une beauté incomparable. Son port altier est renforcé par ses traits élégants et ses cheveux couleur de flamme. Sa connaissance du genre humain et de la politique n'ont d'égal que sa maîtrise à l'épée. Il est évident que son peuple l'adore. Cet ange aux yeux verts inspire une loyauté sans faille à tous ceux qu'elle rencontre. Même moi, qui suis d'un rang équivalent au sien dans mon pays, lui ait offert mes services.

- Extrait du Journal du Duc Avan Astran

Grande et fière, une part de sa légendaire beauté provient de sa chevelure flamboyante et de sa peau dorée par le soleil. La Comtesse Anathaym Guyë dirige la partie ouest de Anakhazan, en coopération avec son cousin et contrepartie, le Comte Freyr. Elle réprimande parfois ses manières puritaines. Guyë a été entraînée dans l'art de la guerre et en pleine bataille, elle peut tenir tête à n'importe quel homme. En matière de politique et de diplomatie, elle surpasse tous ses pairs à l'exception du Comte Freyr. Ses efforts et son charme personnel ont beaucoup contribué à la prospérité de Anakhazan.



Lors de ses voyages au travers de l'Est Inconnu, Elric trouva refuge dans la demeure de Guyë alors qu'il fuyait la Horde de Haghan'iin. Il devint son amant pour quelques temps. Lorsque la Horde envahit Anakhazan, cherchant à venger son peuple femme après sa destruction par Elric, Guyë rassembla son armée de nobles, s'allia au Comte Freyr et à Elric et mena la bataille contre les Haghan'iin qui furent finalement anéantis.

La Comtesse Guyë survécut aux massacres perpétrés par Terarn Gashtek et contribua à la reconstruction de l'est après la mort du Porteur de Flamme. Elle rejoignit finalement le conseil de guerre des nations de l'est qui se réunit à Karlaak avant la Fin du Monde.

FOR 12 CON 14 TAI 12 INT 18 POU 17
DEX 17 APP 19

Points de Vie : 13

Chaos 13

Balance 89

Loi 23

Digest de l'Est Inconnu





Armes : *Tranchante* 121 %, dégâts 1D10+1 ; *Epée Large* 103 %, dégâts 1D8+1 ; *Akras* 102 %, dégâts 1D3+3 ; *Arc de Chasse* 115 %, dégâts 1D6+1 ; *Bouclier Entier* 98 %, repousser + 1D4, 22 points

Armure : en bataille, elle porte une armure de cuir moulé, 1D10/1D10-1. Autrement, aucune.

Compétences : Art (Poésie) 96 %, Marchander 93 %, Dissimuler Objet 59 %, Artisanat (Tapisserie) 83 %, Diplomatie 87 %, Esquive 87 %, Evaluer 78 %, Baratin 61 %, Sagacité 73 %, Ecouter 81 %, Monde Naturel 66 %, Eloquence 79 %, Langue Etrangère (Ulish) 21 %, Langue Maternelle ('pande) 126 %, Monter un Chameau 103 %, Equitation 71 %, Scribe 79 %, Royaumes Inconnus 84 %, Jeunes Royaumes 10 %

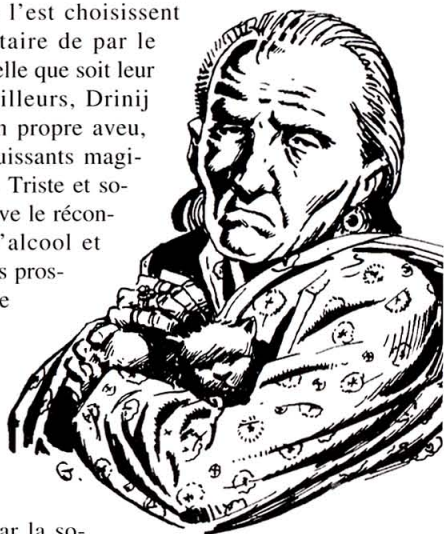
Drinij Bara

«Des guerriers hilares traînèrent un homme grand et maigre, à l'air morose, vers le feu et le forcèrent à s'agenouiller devant le chef barbare. Il jeta un regard menaçant à Terarn Gashtek, puis vit le chat et le couteau, et son regard s'éteignit.»

- «Les Porteurs de Flammes» l'Epée Noire

A l'instar de Drinij Bara, la plupart des sorciers de l'est choisissent d'errer en solitaire de par le monde, et ce quelle que soit leur puissance. D'ailleurs, Drinij Bara est, de son propre aveu, l'un des plus puissants magiciens au monde. Triste et solitaire, il ne trouve le réconfort que dans l'alcool et entre les bras des prostituées. Incapable d'assumer le terrible savoir enseigné par l'Enclave de Tumburu et condamné à vivre comme un hors-la-loi par la société, Drinij Bara est vulnérable. En dépit de ses facultés à invoquer des démons grands et puissants, il sombre parfois dans de graves crises de mélancolie et de lamentations.

Comme de nombreux sorciers itinérants, Drinij Bara a caché son âme dans le corps d'un familier, soit un chat dans son cas. Capturé par Terarn Gashtek lors du sac de Kosaio, incapable de s'enfuir tellement il était ivre, Drinij Bara devint l'un des pions du barbare qui captura son familier et l'utilisa comme objet de chantage. Il fut donc contraint d'aider Gashtek dans ses plans de destruction de l'Est Inconnu. Pour assister le Porteur de Flamme, il fit appel à Dag-Gadden le Destructeur, un puissant démon lié aux Chevaliers de Tumburu.



Drinij Bara mourut des mains de Terarn Gashtek, l'oeil transpercé par une des flèches du Porteur de Flamme.

FOR 08 CON 11 TAI 11 INT 36 POU 51
DEX 13 APP 10

Points de Vie : 11

Chaos 263

Balance 09

Loi 03

Armes : *Faucheux* 63 %, dégâts 1D6+2 ; *Akras* 61 %, dégâts 1D3+3 ; *Fronde* 39 %, dégâts 1D8

Magie : Sphères du Feu et de l'Esprit ; Runes de Convocation et de Direction.

Drinij Bara peut invoquer Dag-Gadden, un démon majeur unique allié aux Prêtres Guerriers de Phum. Ses pouvoirs ne sont pas vraiment détaillés dans les histoires où il apparaît. On peut toutefois supposer qu'il possède un POU d'au moins 8D8 et totalise 35 D8 dans les autres caractéristiques. Il possède les facultés suivantes : Brûlure, Eblouissement, Explosion et Rideau de Feu. Si le maître de jeu désire utiliser Dag-Gadden lors de sa campagne, il est libre d'inventer de nouvelles facultés afin de refléter sa nature extrêmement puissante.

Compétences : Marchander 81 %, Dissimuler Objet 59 %, S'enivrer 65 %, Sagacité 94 %, Million de Sphères 93 %, Monde Naturel 97 %, Médecine 76 %, Potions 81 %, Royaumes Inconnus 79 %, Jeunes Royaumes 31 %

L'âme de Drinij Bara est cachée dans le corps d'un chat qui possède les caractéristiques suivantes.

FOR 02 CON 09 TAI 03 INT 03 POU 13
DEX 19

Points de Vie : 06

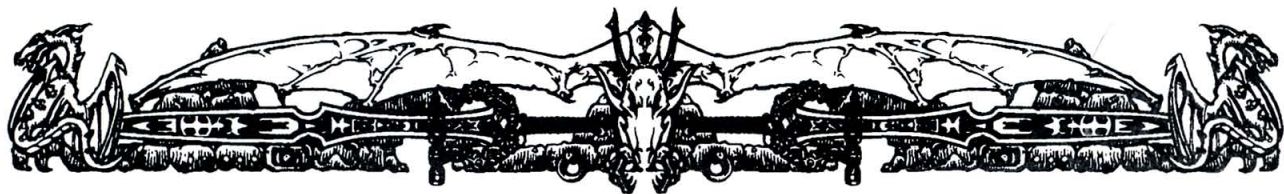
Modificateur aux Dégâts : -1D6

Compétences : Grimper 110 %, Esquive 106 %, Se Cacher 98 %



Digest de l'Est Inconnu





Kaleg Vogun

Il s'agit du prince usurpateur de Tanghensi, demi-frère du roi légitime de Changshai, Drei Myur. On ne le mentionne qu'une seule fois dans la saga d'Elric. A l'instar de Terarn Gashtek, il s'agit d'un opportuniste aux vues impérialistes. Néanmoins, à la différence du Porteur de Flamme, il lui manque le charisme et l'expérience militaire nécessaires à la réalisation de ses ambitions. C'est pourquoi la guerre qu'il a déclenchée reste et restera confinée à Changshai, sa terre natale qu'il a réussi à déchirer.

Petit et arrogant, il se déplace avec une morgue qu'il croit digne d'un empereur. Il méprise les anciennes coutumes de Changshai et cherche à les remplacer par sa propre vision d'un nouvel ordre. Celui-ci tournerait autour de ses idéaux fallacieux où le pouvoir personnel l'emporte sur la coopération et la confiance. Il considère le pouvoir comme le seul moyen d'atteindre un achèvement personnel et spirituel, et ignore les valeurs plus anciennes de l'apprentissage et de la tradition.

Au cours des dernières années, Kaleg Vogun a courtoisé de nombreux sorciers, essayant de gagner leur aide dans son combat contre Drei Myur. Jusqu'à présent, ses tentatives n'ont pas débouché sur le succès espéré. La plupart des sorciers connaissent la stupidité de Kaleg Vogun et préfèrent garder leurs distances avec lui. Néanmoins, on raconte que les Chevaliers de Tumbru portent un intérêt certain à la guerre civile dans Changshai, mais on ignore pour quelle raison.

FOR 13 CON 16 TAI 09 INT 13 POU 17
DEX 16 APP 08

Points de Vie : 13

Chaos 84 Balance 06 Loi 17

Armes : *Tranchante* 97 %, dégâts 1D10+1 ; *Akras* 96 %, dégâts 1D3+3 ; *Cimeterre* 96 %, dégâts 1D8+1 ; *Bouclier Entier* 88 %, repousser + 1D4, 22 points

Armure : Cuir moulé, 1D10/1D10-1

Magie : aucune mais s'intéresse à tous ceux en possédant.

Compétences : Art (Conversation) 51 %, Marchander 79 %, Esquive 83 %, Evaluer 62 %, Se Cacher 58 %, Ecouter 59 %, Monde Naturel 66 %, Langue Maternelle (*pande) 114 %, Médecine 75 %, Monter un Chameau 97 %, Equitation 89 %, Royaumes Inconnus 73 %

Sorana

«Elle s'arrêta et les laissa s'approcher. Elle était vêtue de voiles noirs qui flottaient autour d'elle bien qu'il n'y eût pas de vent. Son visage allongé était pâle, et ses grands yeux, noirs et énigmatiques. Son long cou était orné d'un joyau.»

- Sorana, dit Rackhir, la gorge serrée. Tu étais morte.»

- «*Sauver Tanelorn*» l'*Epée Noire*

Cette puissante sorcière et prêtre-guerrier du Chaos fut pendant un temps membre de l'Enclave de Tumbru et l'amante de Rackhir, l'Archer Rouge. On ne connaît que peu de choses sur cette belle et mystérieuse enchantresse. On raconte qu'elle a passé un certain temps sur un plan d'existence différent, contemplant des mystères insensés que même les Prêtres Guerriers les plus audacieux auraient fui.



Rackhir a cru Sorana morte, poignardée par les Assassins Bleus alors qu'elle méditait dans les chambres de Yeshpotoom-Kahlai, la Forteresse Impie. Mais lorsqu'il la rencontra à nouveau dans le domaine des Seigneurs Gris, elle lui expliqua qu'elle avait disparu pour être enlevée sur le plan étrange des Seigneurs Gris et y accomplir les volontés d'entités supérieures.

Sorana est inféodée à Equor du Chaos et en dépit de ce qu'elle devait raconter à Rackhir, elle a continué à servir ce Seigneur du Chaos, lui révélant les plans que l'Archer Rouge avait conçu pour sauver Tanelorn. Néanmoins, après la bataille contre le Seigneur Narjhan et la Horde de Mendiants, Rackhir emporta Sorana avec lui pour lui enseigner la paix véritable.

FOR 11 CON 14 TAI 09 INT 40 POU 57
DEX 16 APP 17

Points de Vie : 12

Chaos 216 Balance 03 Loi 06

Armes : *Akras* 79 %, dégâts 1D3+3

Magie : Sphères de l'Esprit, de la Chair et de l'Air ; Runes d'Elargissement et de Convocation. Sorana semble capable de se déplacer avec une grande facilité au travers des différents plans d'existence. Cette faculté peut avoir une origine magique ou être conférée par son Seigneur, Equor du Chaos.

Compétences : Art (Chant) 79 %, Dissimuler Objet 61 %, Esquive 49 %, Se Cacher 63 %, Sagacité 79 %, Ecouter 58 %, Million de Sphères 94 %, Langue Etrangère (Haut Idiome) 67 %, Langue Etrangère (Bas Melnibonéen) 84 %, Langue Maternelle (*pande) 153 %, Potions 81 %, Sentir/Goûter 67 %, Royaumes Inconnus 59 %, Jeunes Royaumes 15 %





Terarn Gashtek

«Devant l'affreuse demeure de Terarn Gashtek était exposée sa grande lance de guerre, décorée des trophées de ses conquêtes : crânes et ossements de princes et de rois d'Orient.»

- «Les Porteurs de Flamme» L'Épée Noire

Pendant un temps, Terarn Gashtek ne fut qu'un chef de bande dans un pays des plus pauvres. Aujourd'hui c'est un homme des plus dangereux, un dément opportuniste. Constatant que son pays natal sombrait dans la décadence, il a saisi sa chance et mit à sac sa capitale, Kosaio. Il gagna ainsi le soutien des bandes disparates qui peuplaient les terres désolées d'Okara. Son pouvoir fut encore consolidé par la capture de Drinij Bara. Le sorcier ivre se trouvait au mauvais endroit au mauvais moment. Terarn Gashtek put ainsi mettre la main sur l'âme de Drinij Bara cachée dans le corps d'un chat.



Dépourvu de pitié et de crainte, Gashtek commande une armée cruelle. Sa férocité sert d'exemple à ses troupes qui se lancent dans les batailles avec une violence que l'on avait oubliée depuis les guerres entre Melniboné et les Dharzi. Il se complait à regarder la souffrance et la douleur d'autrui. Son unique joie provient des destructions qu'effectuent son armée et les démons que Drinij Bara invoque pour lui. Finalement, Gashtek fut tué par Elric lorsqu'il voulut étendre son empire dans les Jeunes Royaumes.

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

Points de Vie : 15

Chaos 99 Balance 13 Loi 10

Modificateur aux Dégâts : +1D6

Armes : *Tranchante* 103 %, dégâts 1D10+1+MD ; *Épée Large* 101 %, dégâts 1D8+1+1+MD ; *Lance* 94 %, dégâts 1D8+1+MD ; *Arc du Désert Incurvé* 102 %, dégâts 1D8+2+1/2 MD

Armure : Cuir moulé 1D10/1D10-1

Magie : aucune hormis celle fournie par Drinij Bara

Compétences : Marchander 41 %, grimper 63 %, Esquive 88 %, Evaluer 65 %, Se Cacher 58 %, Sagacité 71 %, Tactique Militaire 98 %, Déplacement Silencieux 67 %, Navigation 76 %, Langue Etrangère (Ulish) 51 %, Langue Maternelle ('pande) 99 %, Monter un Chameau 94 %, Equitation 66 %, Chercher 83 %, Lancer 72 %, Pister 51 %

Wheldrake

«Son visage, orné d'une barbe malade, était pâle et couvert de tâches de rousseur. Ses yeux bleus aussi perçants et vifs que ceux d'un oiseau surmontaient un nez crochu qui lui donnait l'apparence d'un énorme moineau extrêmement sérieux...»

- «La Vengeance de la Rose»



Elric rencontra Wheldrake le Poète pour la première fois dans les plaines de Valederia, non loin du temple de Toomoo-Kag-Sanapet. Petit et de nature agréable, il ne provient ni des Jeunes Royaumes, ni de l'Est Inconnu. Il s'agit d'un voyageur temporel qui erre au hasard dans le multivers. On peut le considérer comme une des incarnations probables du compagnon du Champion Éternel. Wheldrake peut s'exprimer couramment dans toutes les langues quel que soit l'endroit où il apparaît dans le multivers.

Sa véritable demeure est Londres, et plus précisément le petit district de Putney, au bord de l'eau. Depuis un certain temps, il a la nostalgie de cet endroit et s'en souvient par intermittence. Il se lance alors dans la composition de vers épouvantables et sans fin. Wheldrake est un compagnon agréable qui peut être rencontré par les aventuriers n'importe où et n'importe quand.

FOR 08 CON 12 TAI 08 INT 15 POU 16
DEX 11 APP 13

Points de Vie : 10

Modificateur aux Dégâts : -1D4

Compétences : Art (Poésie Epouvantable) 99 %, Marchander 63 %, Dissimuler Objet 58 %, Evaluer 41 %, Baratin 63 %, Million de Sphères 24 %, Eloquence 36 %, Souvenir de Putney 103 %, Scribe 87 %





Mini Scénarios



Dans cette partie, les maîtres de jeu trouveront plusieurs idées de scénario ne demandant qu'à être exploitées. Ces trames ont bien sûr besoin d'être développées mais le contexte et les bases sont fournis. Sauf précision contraire, ces scénarios peuvent prendre place n'importe où dans l'Est Inconnu.

Le Jour de la Reconnaissance

Un soir, alors qu'ils vaquent à leurs occupations, les aventuriers se heurtent à un petit groupe au coin d'une rue. Une jeune femme est en train d'affronter quelques hommes en armes. Elle crie et serre contre sa poitrine un petit paquet emmaillotté, tout en essayant d'éviter les coups des hommes. L'intervention musclée des aventuriers provoquera la fuite du groupe. Si les personnages parviennent à sauver la vie de la jeune femme, ses assaillants réussiront dans tous les cas à s'emparer du petit paquet. Les aventuriers s'apercevront alors que la jeune fille est âgée d'au plus quinze ou seize ans. Elle porte des vêtements défraîchis mais indiquant une origine noble. Un jet réussi en Royaumes Inconnus permettra de découvrir qu'elle provient sans doute de Phum. Le paquet qu'elle protégeait de toutes ses forces était son fils, âgé de moins de deux ans.

La jeune fille s'appelle Eskrell et est l'épouse d'un membre de la haute caste de Phum. Son enfant a été choisi pour être présenté à l'Enclave de Tumbru lors de la Reconnaissance. Eskrell n'aime pas le Chaos qui lui a enlevé son premier enfant l'an passé. Plutôt que de perdre son second bébé et le remettre à l'Enclave de Tumbru, elle a préféré fuir Lhasa. Elle voulait s'éloigner le plus possible de Phum et mener une vie normale, loin de la tyrannie de son époux.

Eskrell offrira aux aventuriers toutes ses richesses pour que ceux-ci lui ramènent son enfant, soit au total 69 Rahnd. Les personnages devront tenter de retrouver le groupe

d'hommes (les frères du mari) avant leur retour à Lhasa et leur voler le nourrisson. Néanmoins, les Phumites feront preuve de ruse et les aventuriers ne parviendront pas à les rejoindre avant leur arrivée à Lhasa. Ils découvriront alors les rues déprimantes et malsaines de la ville avant de tenter de secourir le bébé d'Eskrell le jour même de la Reconnaissance.

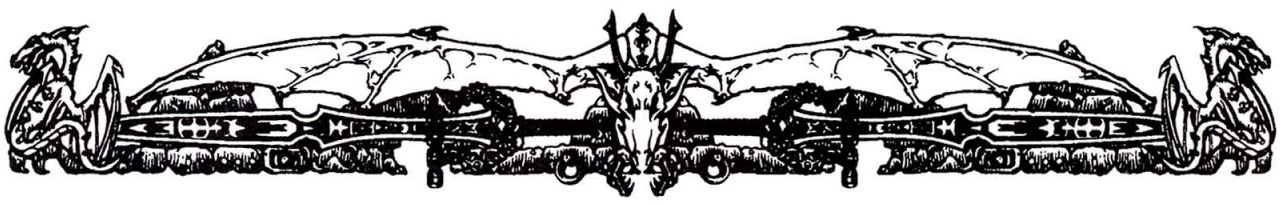
La cérémonie de la Reconnaissance a toujours lieu dans une cour extérieure du Château Tumbru qui surplombe Lhasa. En effet, il s'agit du seul endroit où des non-Prêtres Guerriers sont autorisés à entrer. Pour réussir leur entreprise, les aventuriers devront éviter la haute caste de Phum qui apporte ses enfants à la Reconnaissance et, bien sûr, les Chevaliers de Tumbru eux-mêmes. La sécurité entourant la Reconnaissance est faible, les chevaliers ne s'attendant pas à ce que quelqu'un s'attaque à la cérémonie. Si les aventuriers préparent un plan correct, l'effet de surprise devrait leur permettre de sauver le bébé.

Dernière Volonté

Ishaleem de Anakheera est mourant. Le cancer ronge son corps et il sait qu'il n'en a plus que pour quelques mois à vivre. Sa dernière volonté est de regarder dans le Globe des Nations Futures, férocegardé par les familles dirigeantes de Anakheera. Les aventuriers sont contactés par la femme de Ishaleem. Elle leur offre une forte récompense s'ils parviennent dans un premier temps à localiser le sanctuaire où se trouve le Globe puis y emmènent son époux avant qu'il ne meurt. Le dernier bonheur son mari est tout ce qui lui importe ; l'argent n'a aucune importance.

La localisation du Globe est une tâche en elle-même. Son emplacement est soigneusement gardé secret et les aventuriers auront besoin d'autre chose que de leurs épées pour parvenir à leurs fins. Les membres les plus éminents des familles Guyë et Freyr connaissent ou peuvent découvrir l'emplacement du sanctuaire et la nature de ses défenses. Néanmoins, les aventu-





riers devront trouver un moyen de persuader une source aussi importante de révéler ses informations. Ils pourront y parvenir au moyen d'un complot particulièrement élaboré, du chantage ou de toute autre forme de menace qui pousseront la personne en question à parler. L'élaboration d'un tel plan peut nécessiter plusieurs jours de préparation et constituer un scénario en soi.

Accéder au sanctuaire est au moins aussi difficile. Les gardes qui le défendent sont très bien entraînés et dotés des meilleures armes. Des wyrms voleuses d'âmes sont utilisées comme chiens de garde et des pièges aussi bien magiques que mécaniques protègent les passages en forme de labyrinthes menant à la pièce souterraine où se trouve le Globe. On raconte que personne n'a jamais pu atteindre le Globe, exception faite des membres les plus élevés des familles Guyë et Freyr. Accompagné par un Ishaleem défaillant, les aventuriers devront se frayer un passage difficile jusqu'au Globe et une fois sur place, voudront-ils vraiment savoir ce à quoi le monde ressemblera un jour ? Seront-ils déçus par ce qu'ils découvriront ? Ishaleem survivra-t-il au voyage ? En effet, son état se dégrade de jour en jour et seule la volonté lui permet encore de s'accrocher à cette vie. Si les aventuriers sont capturés, les familles Guyë et Freyr tiendront-ils compte de l'aspect miséricordieux de leur mission ? Seront-elles clémentes ou suspicieuses ? Le risque encouru vaut-il la récompense finale ? C'est aux aventuriers de décider.

La Iotai Connection

Ce scénario concerne une affaire de meurtre et doit être soigneusement préparé pour être réussi. Alors qu'ils se trouvent à Kosaio, la capitale de Okara, les aventuriers font la connaissance de Hakim Sedriish. Ce marchand amical mais quelque peu arrogant les emploie pour escorter une de ses caravanes transportant des épices d'Okara à Valed-Hal. La nuit précédant le départ de la caravane, les personnages découvrent Hakim mort dans son étude, un poignard planté dans le cœur.

Les autorités de Kosaio semblent toutes prêtes à enterrer l'affaire, mais la famille de Hakim ne l'entend pas de cette oreille. Elle demande aux aventuriers contre un excellent paiement de découvrir l'assassin.

La liste des suspects comprend :

She'then Mehari. Cette ancienne partenaire de Hakim est aujourd'hui sa rivale dans le commerce des épices. Elle a quitté Hakim il y a maintenant quelques années après une querelle sur le partage des profits. Une forte rivalité s'était développée entre eux et She'then n'a aucun alibi convaincant en ce qui concerne ses activités le soir du meurtre.

Kooreen, la Reine de la Nuit. Cette prostituée de grande classe rencontrait régulièrement Hakim et se trouvait avec lui le soir du meurtre. Elle est enceinte et toute la rue sait que Hakim est le père du futur enfant. Kooreen aimait visiblement Hakim et voulait l'épouser. On raconte qu'il avait refusé, rejetant toute autre forme de relation hormis celle purement professionnelle. Peut-être l'a-t-elle assassiné dans un accès de rage après avoir été une nouvelle fois repoussée.

Maurel Kethen, chef de la caravane de Hakim. Hakim lui avait promis une participation dans ses affaires pour finalement changer d'avis suite à son expérience malheureuse avec She'then. Si Maurel fait tout pour dissimuler son ressentiment, son passé violent plaide en sa défaveur et il aurait très bien pu se venger du marchand en le tuant.

Curil Meer'ol, propriétaire d'un des tripots de Kosaio. Hakim avait contracté d'importantes dettes de jeu. Il avait dit à Curil qu'il les rembourserait grâce aux profits dégagés par la vente des épices que les aventuriers devaient garder. Plus tard, Curil apprit par hasard que Hakim n'avait nullement l'intention de le payer mais de quitter Kosaio et de prendre un nouveau départ dans Valederia. Ce ne sont pas les gros bras qui lui manquent et il aurait pu avoir recours aux services d'un tueur.

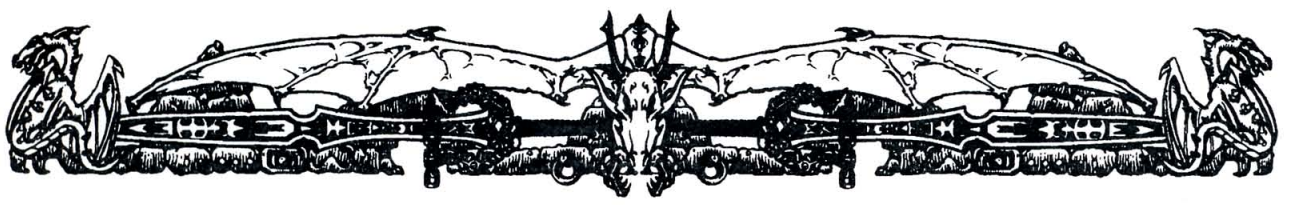
Plusieurs indices peuvent permettre aux personnages de trouver le coupable. Tous les suspects ont rencontré Hakim dans les jours précédant sa mort et des éclats de voix ont sans doute filtré. Visiblement, le coupable n'a pas eu besoin de forcer la porte de Hakim. C'est la victime qui a laissé entrer son assassin. Il n'y a aucune trace de lutte et Hakim a dû être poignardé par surprise. Rien ne manque dans la demeure de la victime et on peut en conclure que le meurtre ne résulte pas d'une tentative de vol. La dague qui a servi au crime est finement ouvragée et l'on ne peut s'en procurer qu'auprès d'un seul forgeron de Kosaio. Ce dernier reconnaîtra la dague et fournira une description générale de la personne l'ayant achetée et donc par la même du meurtrier.

Le maître de jeu devra choisir l'assassin parmi les suspects présentés plus haut. L'attitude de chacun d'entre eux envers les aventuriers pourra évoluer au fur et à mesure que ceux-ci avancent dans leur enquête. Néanmoins, le mobile du crime n'est pas celui auquel on pourrait s'attendre. L'un des suspects est un agent de la Iotai, la police secrète du Roi Usheri chargée de surveiller les habitants de Kosaio. Hakim lui-même était un de ces agents, un fait qu'il avait caché à tous, y compris de ses proches. Néanmoins, les personnages pourront percer ce secret s'ils mènent une enquête discrète dans la cité (éventuellement un informateur pourra déterrer cette affaire pour eux). Il a été tué après que la Iotai ait découvert qu'il touchait des pots de vin de citoyens placés sous surveillance, entravant ainsi les affaires de la police secrète. En fait, sa mort était une exécution, une des punitions réservées à ceux qui trahissent la Iotai. Un étude poussée du corps ou le rapport d'un médecin révélera que l'assassin devait être un professionnel particulièrement habile au couteau et doté de réactions rapides.

Les aventuriers attireront l'attention de la Iotai au cours de leur enquête. Des attentats pourront même être perpétrés contre eux. Néanmoins, ils devront être capables d'y survivre. De mystérieux avertissements pourront être envoyés aux personnages leur demandant de laisser tomber leur enquête s'ils ne veulent pas partager le sort de Hakim. Lorsqu'ils découvriront qui se cache derrière le meurtre du marchand, les aventuriers devront abandonner rapidement leur enquête. Défier la puissance de la Iotai n'est pas recommandé et c'est une bataille qu'ils ne peuvent espérer remporter.

Mini Scénarios





Secouer l'Arbre

Medaquir Guyë, un petit noble de Anakhazan appartenant au clan du même nom, a disparu. Engagés par sa famille éplo-rée, les aventuriers sont chargés de le retrouver. Medaquir a la réputation de se lancer dans des expéditions dangereuses et insensées. En fouillant sa demeure, les personnages y découvrent des plans concernant une exploration de la forêt de Haghan'iin. Bien évidemment, s'il avait fait part de ses intentions autour de lui, on l'aurait empêché de se lancer dans une telle aventure et la Comtesse Guyë elle-même serait intervenue si nécessaire.

On offrira une coquette récompense aux aventuriers s'ils se rendent dans la forêt pour y retrouver le hardi explorateur. Suite à leur participation au scénario «Dernière Volonté» décrit plus haut, on peut également y envoyer les personnages pour les punir.

Contrefaçon

Alors qu'ils découvrent une cité de l'Est Inconnu, les aventuriers tombent sur un artiste des rues en train de dessiner de magnifiques tableaux sur les pavés d'une place de marché. L'artiste, Bedrassin, a réuni toute une foule autour de lui et les personnages s'arrêteront sans doute pour regarder ce sorcier de l'image au travail. Son oeuvre achevée, Bedrassin se tournera vers les aventuriers et leur dira qu'il recherche des hommes comme eux. Il a reçu une commande d'un riche citoyen désireux d'acquérir un tableau exaltant l'esprit héroïque de Menastree. Bedrassin veut utiliser les personnages comme modèles et ces derniers sont libres de fixer leur prix dès lors que celui-ci n'atteint pas des sommets. Ils resteront à la disposition du peintre pour les esquisses préliminaires et la réalisation finale. La rémunération n'est pas extraordinaire mais l'artiste est excellent et son enthousiasme entraînant. Pendant plusieurs jours, les aventuriers devront poser dans la petite chambre sous les combles tenant lieu d'atelier à Bedrassin. Celui-ci finira par réaliser un portrait impressionnant pouvant facilement tenir lieu d'oeuvre maîtresse.

Quelques jours plus tard, les aventuriers seront arrêtés par la milice de la ville. Ils seront obligés de participer à une séance d'identification au cours de laquelle une petite vieille terrorisée les reconnaitra formellement. Les personnages apprendront alors qu'elle est la dernière survivante d'une tuerie ayant décimé la famille de Jedrin Kurtesz, un citoyen influent. Malheureusement pour eux, elle les désigne comme les assassins. Les personnages devront alors produire un alibi pour la nuit où l'attaque s'est déroulée. S'ils y parviennent, la milice sera prête à les relâcher non sans réticence. De toute évidence, quelqu'un a impliqué les aventuriers dans un terrible carnage et seule la découverte du véritable assassin permettra de les disculper complètement.

C'est Bedrassin le coupable. En fait, il ne s'agit pas du tout d'un artiste mais d'un sorcier cherchant à se venger de l'homme qui lui a volé son amour. Il y a de cela plusieurs an-

nées, le sorcier est tombé follement amoureux d'une femme superbe lui ayant servi de modèle pour plusieurs tableaux. Malheureusement ce sentiment n'était pas partagé et Shessella, le modèle, lui annonça son intention d'épouser Jedrin Kurtesz. Bedrassin, fou de jalousie, quitta la cité et commença à fomenter un plan lui permettant de se venger aussi bien de Shessella que de l'homme qu'elle lui avait préféré.

Bedrassin décida de les assassiner tous les deux. En utilisant une série complexe de sorts, il parvint à amener à la vie des peintures. Pour ce faire, un sujet consentant était nécessaire comme modèle. Au fur et à mesure de son travail, le sorcier déroba lentement des Points de Magie à sa victime, les investissant dans la peinture. Le sujet ne se rend pas compte de ce qui lui arrive, le sort se développant sur plusieurs jours, jusqu'à ce que le sorcier ait fini son oeuvre.

Le portrait «commandé» par Kurtesz a été enchanté de cette manière. Kurtesz, qui était un grand amateur d'art, reçut le tableau le matin de sa mort. Il lui fut livré par coursier, sans aucun mot d'attaché. Il prit le portrait et le déposa dans l'entrée sans y porter davantage attention. Le sort se déclencha pendant la nuit alors que Kurtesz et Shessella dormaient. Les peintures à l'image des aventuriers prirent une forme physique, jaillirent du tableau et envahirent la chambre à coucher de Kurtesz. Ils massacrèrent le couple avec une sauvagerie inouïe, directement inspirée par la jalousie de Bedrassin. Alertée par le bruit de la tuerie, la vieille servante entra dans la chambre pour y voir le spectacle de ses maîtres assassinés par les images peintes. Elle s'évanouit et échappa ainsi à la mort.

Bedrassin est toujours dans la cité. Il veut s'introduire dans la demeure de Kurtesz pour y récupérer le tableau représentant les aventuriers ainsi qu'un portrait de Shessella effectué avant que la jeune femme ne le quitte. Il veut enchanter ce tableau pour l'amener à la vie et créer une version complètement fidèle de Shessella. Lorsqu'il se retrouvera confronté aux aventuriers, Bedrassin animera leur version peinte pour se protéger. Les personnages se retrouveront en train de se combattre eux mêmes. Les démons peints posséderont exactement les mêmes caractéristiques que les originaux. Les copies ne ressentent pas la douleur et se battront avec une férocité dont les aventuriers sont incapables.

Pendant le combat, Bedrassin prendra la fuite, emportant le portrait de Shessella avec lui. Sa tentative de l'animer a échoué et Bedrassin a décidé de travailler à une variante de son sort. Lorsque les aventuriers découvriront sa cachette, il n'apercevront aucun signe de Bedrassin. La pièce ne contient qu'une seule grande peinture à l'huile représentant Shessella en compagnie de Bedrassin. Bedrassin sourit alors qu'une étrange expression de tristesse et d'angoisse est peinte sur le visage de Shessella. Si les aventuriers examinent la peinture attentivement, ils pourront voir que de véritables larmes coulent le long des joues de Shessella. Bedrassin ne constitue plus une menace pour quiconque. Comme il l'avait toujours voulu, son âme réside à présent auprès de Shessella, dans le tableau le représentant en sa compagnie.

Mini Scénarios





Un Futur Noir

Ce livre décrit l'Est Inconnu dans la décennie précédant son pillage par le Porteur de Flamme. Après son couronnement, Elric eut plusieurs aventures dans l'Est Inconnu et le destin du continent est décrit ci-dessous.

Trois Ans après le Couronnement d'Elric

Elric se rend dans l'Est Inconnu à la recherche d'Eshmir. Il se perd dans la Forêt de Haghan'iin où il est capturé et torturé par la Horde. Il finit par s'enfuir et se réfugie dans Anakhazan où la Duchesse Anathaym Guyë lui accorde sa protection. Lorsque la Horde de Haghan'iin, assoiffée de vengeance, envahit Anakhazan, Elric prit la tête de l'armée composée des clans de Freyr et de Guyë. La bataille rapide et sanglante vit la destruction des mâles haghan'iin. Seules survécurent au cœur de la forêt trois cités composées de femmes sans intelligence. Elric traversa ensuite l'Est Inconnu et atteignit la ville et le temple en ruines de Toomoo-Kag-Senapet, un Seigneur du Chaos oublié, adoré autrefois par les habitants de Phum. Non loin de là, dans les collines bordant les Montagnes Shenkh, il rencontra le poète Wheldrake. Ce dernier était devenu un nomade du Million de Sphères et tentait de retrouver sa bien aimée Putney. Elric dut alors rentrer en Imrryr et entamer la quête qui devait lui permettre de sauver l'âme de son père, comme il est décrit dans la Vengeance de la Rose.

Quatre Ans après le Couronnement d'Elric

Terarn Gashtek, le Porteur de Flamme, unifie les clans de bandits okarans et attaque Kosaio. Ce faisant, il capture le sorcier Drinij Bara qu'il découvre complètement ivre dans une taverne sordide de Kosaio. Terarn Gashtek passera une année à rassembler ses forces et à préparer son plan d'invasion des royaumes de l'est.

Cinq Ans après le Couronnement d'Elric

Le Porteur de Lumière traverse les Montagnes Shenkh et entre dans Changshai. Il attaque par surprise les forces de Kaleg Vogun à Tanghensi. Drinij Bara invoque Dag-Gadden le Destructeur et anéantit la cité. Ne pouvant être arrêté, Gashtek se dirige vers le nord pour assiéger Elwher en compagnie des Tanghensi qui l'ont rejoint. En dépit des vaillants efforts des Eshmiriens, Elwher est rasée par le sorcier esclave de Gashtek et son démon. Her'is tombe bientôt et Eshmir n'est plus qu'une ruine fumante alors que Gashtek se rend vers l'ouest, s'emparant dans le même temps de Anakhazan et Maidahk.

Six Ans après le Couronnement d'Elric

Terarn Gashtek traverse les Piliers Déchiquetés et se dirige vers les Jeunes Royaumes. Il projette de s'emparer de Karlaak puis du reste d'Ilmiora. Tristelune, qui a pris de l'avance sur l'armée du Porteur de Flamme, rejoint Elric et l'avertit des plans de ce dernier. Ensemble, ils entrent dans le camp de Gashtek au milieu du Désert des Larmes et tentent de libérer Drinij Bara comme décrit dans la nouvelle les Porteurs de Flammes. Terarn Gashtek est finalement vaincu et son bref règne de conquête et de destruction s'achève dans les pluies et les vents du Désert des Larmes.

Sept Ans après le Couronnement d'Elric

Les royaumes de l'est entament leur reconstruction. En dépit des destructions massives, Eshmir parvient à rendre à ses deux cités leur gloire d'antan. Les deux provinces de Anakhazan sont unifiées lorsque le clan Guyë prend le contrôle du clan Freyr, ce dernier ayant quasiment été détruit par le Porteur de Flamme. Dans

Changshai, le Drey Myur rentre d'exil et revient à Tanghensi. Kaleg Vogun est mort et la guerre civile terminée. Regroupant ses ressources avec celles d'Eshmir, Changshai commence à se reconstruire et apporte autant d'aide que possible à Eshmir. Après une année d'intense activité, Eshmir et Changshai signent un traité commercial et d'entente militaire. Okara les rejoint un peu plus tard, un nouveau gouvernement moins ambitieux en ayant pris le contrôle après la chute de Gashtek. Le Directoire Valedorian se porte beaucoup moins bien. Le traité qui liait les différentes nations reste brisé après la destruction de Terarn Gashtek.

Au début de la huitième année suivant le couronnement d'Elric, Pan Tang étend son contrôle sur les Jeunes Royaumes. Dans l'Est Inconnu, les Chevaliers de Tumbru entendent l'appel aux armes et, grâce à leur sorcellerie, convoquent plusieurs Seigneurs du Chaos, dont Eequor. Quittant l'Enclave de Tumbru, les guerriers démons fondent sur Valederia et Maidahk. Les Chevaliers attaquent Anakhazan et la Comtesse Guyë s'enfuit vers Eshmir. Elle rejoint le gouvernement uni de Changshai et Okara. On réalise rapidement que cette bataille décidera du contrôle du monde et le conseil de guerre choisit de se battre du côté de la Loi. Le conseil entreprend un voyage vers l'ouest et franchit les Piliers Déchiquetés en utilisant l'ancien tunnel qui les perce de part en part. Il rejoint ainsi les forces des Jeunes Royaumes, pour lui demander toute l'aide possible. Leurs actions valeureuses n'en sont pas moins inutiles. Les Chevaliers de Tumbru, aidés par Eequor du Chaos et ses légions démoniaques, dévastent complètement l'Est Inconnu et le transforment en un amas de Chaos bouillonnant. Finalement, le monde est détruit comme décrit dans le livre Stormbringer.





La Ruée vers l'Est



La Ruée vers l'Est est un scénario d'introduction conçu pour faire découvrir l'Est Inconnu à des aventuriers des Jeunes Royaumes. Il débute à Vieil Hrolmar où les personnages sauvent la vie d'un jeune explorateur déluré. Il rejoignent alors l'expédition du Duc Avan Astran en partance pour l'Est Inconnu. Durant leur voyage, les aventuriers rencontreront un scrutateur fou d'Eshmir, son compagnon sorcier et une tribu valni. Leurs rapports avec ces personnages seront gouvernés aussi bien par la diplomatie que la force des armes. Le but de ce scénario est de jeter les bases d'une campagne dans l'Est Inconnu et la fin est donc laissée ouverte. De nombreuses possibilités d'aventures futures existent et quelques suggestions sont fournies à la fin du scénario.

Pour commencer cette aventure, les personnages devront se trouver à Vieil Hrolmar. Ils peuvent s'y reposer d'un ancien travail ou simplement en rechercher un nouveau. Sous réserve de quelques modifications, aucune raison fondamentale ne s'oppose à ce que cette aventure débute dans une autre cité ou ville.

La Vie Amoureuse de Quickloins

C'est par une nuit chaude et sans nuage que les aventuriers se promènent dans les rues de Vieil Hrolmar. Ils rentrent se coucher après avoir bu une chope ou deux dans le vieux quartier de la cité, à moins qu'ils n'aient tout simplement décidé de prendre un peu d'air frais dans les rues balayées par le vent salé provenant de l'océan. Quoiqu'il en soit le chemin le plus rapide le plus court vers leur logis passe par la rue des Tonneaux. Cette avenue pavée est nichée à l'ombre des Casernes de la Garde. Elle est bordée de vastes maisons très ouvragées, propriétés de riches marchands ou des bureaucrates de l'église. On peut entendre, provenant de l'un ou l'autre de ces immenses bâtiments, les éclats d'une fête alors que la lumière des chandeliers s'accorde au doux rayonnement de la lune montante. Calme et douce, cette nuit d'été parfaite est propice aux promenades nocturnes.

Soudain, la quiétude est brisée par le bruit des roues d'un chariot descendant à toute allure la rue des Tonneaux. Les aventuriers verront alors un attelage tourné au coin de la rue Pontine pour s'arrêter bruyamment devant une grande maison non éclairée, une centaine de mètres plus loin. Trois silhouettes jailliront du chariot et, même à cette distance les personnages pourront voir qu'elles brandissent des armes, apparemment des gourdins. Les trois hommes défonceront la porte de la maison et manqueront de tomber à l'intérieur.

Quelques secondes plus tard, un bruit de verre brisé proviendra d'une des fenêtres donnant sur la rue. Une forme traversera les airs et un homme partiellement vêtu atterrira sur le pavé avec un gémissement de douleur. L'homme secouera la tête, se relevera et commencera à se diriger en boitant vers les personnages. Il lèvera les bras et les appellera à son aide. Alors qu'il traversera un bref carré de lumière dessiné par la lune, les aventuriers verront qu'il n'est que partiellement vêtu. Son pantalon pend sur ses genoux et il tente désespérément d'enfiler correctement sa chemise. Ses bottes sont attachées par les lacets autour de son cou. En s'approchant des personnages, il leur adressera un sourire crispé alors qu'une blessure au côté gauche le fait visiblement souffrir.

Rotari Quickloins

Grand et fin, ses cheveux noirs mettent en valeur son visage séduisant et carré. Rotari Quickloins est un coureur de jupons de tout premier ordre. Sa sortie rapide de la maison s'explique par le fait qu'il vient juste d'être surpris dans le lit d'un marchand influent et jaloux du nom de Wimslade. Depuis plusieurs jours déjà, Wimslade soupçonnait l'infidélité de sa femme. Il a donc fait semblant de se rendre à ses affaires durant la soirée pour envoyer ses trois frères dans sa demeure afin d'y surprendre sa femme en compagnie de son amant. Ses soupçons s'avérèrent justifiés et Rotari préféra sortir le plus rapidement possible de la chambre à coucher (soit la fenêtre) plutôt que de tomber entre les mains des frères de Wimslade.





Même si celui-ci n'approuve pas ses penchants hédonistes, Rotari est un marchand aventurier et un ami du duc Avan Astran, gouverneur du Vieil Hrolmar et aventurier de renom. Rotari est riche et influent mais il s'ennuie facilement et recherche constamment une nouvelle façon de s'amuser, quels que soient les risques encourus. Amical, extraverti et généreux, il est également impétueux, versatile et victime de graves erreurs de jugement qui lui ont coûté cher dans le passé. Quoi qu'il en soit, rien ne le décourage. Le plaisir ne va pas sans danger et, pour Rotari Quickloins, le danger est la plus grande drogue du monde.

FOR 10 CON 17 TAI 14 INT 14 POU 16
DEX 17 APP 15

Points de Vie : 16

Chaos 37 Balance 21 Loi 23

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Rapier* 105 %, dégâts 1D6+1+1D4 ; *Epée Large* 99 %, dégâts 1D8+1+1D4 ; *Arc de Chasse* 89 %, dégâts 1D6+1+ 1/2 MD.

Compétences : Grimper 94 %, Esquive 63 %, Evaluer 73 %, Baratin 96 %, Sagacité 51 %, Sauter 63 %, Déplacement Silencieux 36 %, Orientation 102 %, Médecine Rudimentaire 31 %, Réparer/Concevoir 78 %, Navigation 103 %, Séduction 79 %, Natation 88 %, Lancer 64 %, Jeunes Royaumes 49 %

S'il est parvenu à s'enfuir de la maison de Wimslade, Rotari n'en est pas pour autant tiré d'affaire. En atteignant les aventuriers, il leur tendra la main et demandera leur aide.

«Cette vieille canaille de Wimslade me tuera.» murmurerait-il. «S'il vous plaît, aidez moi à m'en sortir...» Rotari est des plus persuasifs et, même à bout de souffle, il trouvera les arguments nécessaires pour gagner l'aide des personnages. Soudain, ils entendront des bruits provenant de la maison et ils verront trois armoires à glace enragées dévalées la rue dans leur direction. Rotari semble leur point de mire et le malheureux, esquissant un sourire, implorera une dernière fois l'aide des aventuriers. Les trois assaillants sont les frères de Wimslade et ils ont l'intention de transformer Rotari en pulpe sanguinolente.

Il y a trois façons de réagir. Les aventuriers peuvent tenter de raisonner les frères, essayer de protéger Rotari ou se battre. Les deux premières tactiques se révéleront inefficaces. Dans leur rage, les frères de Wimslade considèrent les personnages comme des amis de Rotari et ses complices dans ses différentes exactions. Ils les traiteront donc de la même façon que lui. De plus, ils tiennent à pulvériser Rotari et la raison n'a aucune prise sur eux. Si les aventuriers s'interposent, ils partageront son sort. Le combat paraît bien être la seule issue.

Les Triplés Wimslade

Les trois frères sont des triplés. Grands, le front dégarni, les muscles saillants et l'expression vide, ils ressemblent à une famille de gorilles enragés. Ils en ont d'ailleurs le tempérament. Wimslade est leur frère le plus jeune et le seul équipé d'un cerveau. De ce fait, il détient les cordeaux de la bourse. En le protégeant, ils protègent leurs intérêts propres et quiconque se heurte à Wimslade trouvera le trio sur son chemin. Néanmoins, ce ne sont pas des tueurs. Il s'arrange pour briser les os de leurs victimes à l'aide leurs poings, leurs pieds ou de gourdins. Le combat devrait être assez facile pour les aventuriers, en particulier si leur nombre excède celui des frères. Le trio se battra trois rounds puis prendra la fuite si la bataille tourne en sa défaveur. En s'enfuyant, ils abreuveront les personnages d'insultes en jurant de se venger.

FOR 17 CON 16 TAI 17 INT 08 POU 10
DEX 13 APP 10

Points de Vie : 17

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armure : Tunique en cuir, 1D3-1 de protection

Armes : *Bagarre* 66 %, dégâts 1D3+1D4 ; *Lutte* 73 %, dégâts spécial ; *Gourdin* 68 %, dégâts 1D6+1D4

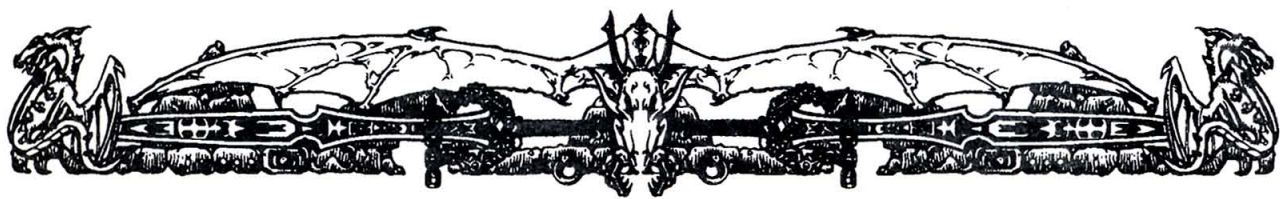
Compétences : Esquive 38 %, Gesticuler de façon menaçante 81 %

Si les choses tournent trop mal pour les aventuriers, ceux-ci pourront rompre le combat et s'enfuir à l'aide du chariot des triplés. Un jeu réussi en Equitation est nécessaire pour prendre le contrôle de l'équipage. Les triplés, surpris par une action bien trop rusée pour eux, se contenteront de jurer et de pester en regardant les aventuriers s'éloigner.

Les personnages devraient parvenir à s'enfuir tout en gardant Rotari intact. S'ils emportent le combat, Rotari sautera dans le chariot arrêté devant la demeure de Wimslade et invi-

La Ruée vers l'Est





tera les aventuriers à le rejoindre pour le pot de la victoire (si l'on peut parler d'une occasion à célébrer). Le charme irrésistible de Rotari devrait à nouveau persuader les personnages d'accepter l'invitation.

Tout en conduisant le chariot au travers des rues du Vieil Hrolmar, Rotari se présentera et dira aux aventuriers comment il en est venu à passer au travers d'une fenêtre et à se heurter à trois copies de malabars. Rotari n'éprouve aucune honte et plaisante sur la conquête de la femme de Wimplade. Il insistera notamment sur tous les plaisirs qu'il peut lui apporter et que les richesses de son époux ne parviendront jamais à lui offrir. Il s'arrêtera brutalement devant une riche demeure privée, près des murs de la cité. Rotari sautera au sol, grimaçant en retombant sur sa cheville foulée. Il poussera les aventuriers à l'intérieur, leur promettant tous les plaisirs imaginables.

La décoration et le style de la maison de Rotari reflètent sa personnalité. Des oeuvres d'art scandaleuses provenant de tous les Jeunes Royaumes décorent les plafonds et murs du vaste hall d'entrée et d'un énorme salon. Une armada de serveurs apportera du vin, des douceurs et des fruits alors que Rotari et les aventuriers s'affalent sur de superbes coussins tarkeshites en regardant une troupe de danseuses dharijoriennes onduler devant eux. Alors que les artistes entameront des pas on ne peut plus suggestif, Rotari expliquera aux personnages qu'il est marchand de profession, comme l'étaient son père et son grand père. Il s'occupe de cargaisons que la plupart des autres marchands refusent et il n'a aucun scrupule à commercer avec Pan Tang ou Melniboné.

«Mais mon prochain voyage me rendra vraiment riche» affirmera-t-il entre deux bouchées de raisin. «Dans quelques jours, je prends part à une expédition avec le Duc Avan Astran. Nous nous rendons là où personne n'a jamais été : loin dans l'est, dans les Royaumes Inconnus.»

Rotari expliquera qu'il y a deux ans, Astran est rentré en possession de documents détaillant l'Est Inconnu ou Menastree comme l'appellent ses habitants. Les documents sont d'origine melnibonéenne et il s'agit d'une compilation effectuée sur l'ordre de l'Empereur Sadric le Quatre Vint Sixième pour son fils Elric. En effet, ce grand érudit, à la différence des autres Melnibonéens, s'intéresse aux autres cultures. Les documents comprennent une carte et un lexique de la langue de Menastree. Astran a longuement étudié ces pièces et a décidé qu'il était temps de lever une expédition dans l'Est Inconnu. Aucun explorateur des Jeunes Royaumes n'a jamais atteint ces contrées et Astran veut être le premier à le faire.

Intéressé par le projet, Rotari y a investi une somme substantielle. Il dira aux aventuriers qu'Astran et lui sont toujours à la recherche de personnes de valeur pour accompagner l'expédition et il les invitera à les rejoindre. «Un simple voyage aller retour nous rendrait très riche. Bien sûr, vous recevrez une avance mais également un pour cent des profits réalisés. Et pensez-y : vous entrez dans l'histoire.»

Rotari offrira une avance de 1 000 Bronzes à chaque aventurier. Selon lui, le pour cent des profits accumulés pendant le voyage pourrait être dix fois supérieur au montant de

cette somme. Si les aventuriers ne sont pas convaincus, laissez-les marchander. Rotari est prêt à augmenter le montant de l'avance jusqu'à 1 750 Bronzes par aventurier mais il refusera de toucher au pourcentage sur les profits. Il pourra leur remettre l'argent le soir même si nécessaire, mais il voudra alors que les aventuriers s'engagent fermement à accompagner l'expédition.

Une fois les rémunérations fixées et l'accord des aventuriers obtenu, Rotari célébrera l'événement en demandant encore plus de vin et de nourriture pour ses amis. Il leur annoncera sa volonté de les présenter au Duc Avan Astran dès le lendemain et que les derniers préparatifs pour le départ seront alors réglés. Quoiqu'il en soit, cette soirée est consacrée au plaisir et la demeure de Rotari Quickloins n'en est pas à court.

Une Rencontre avec le Duc

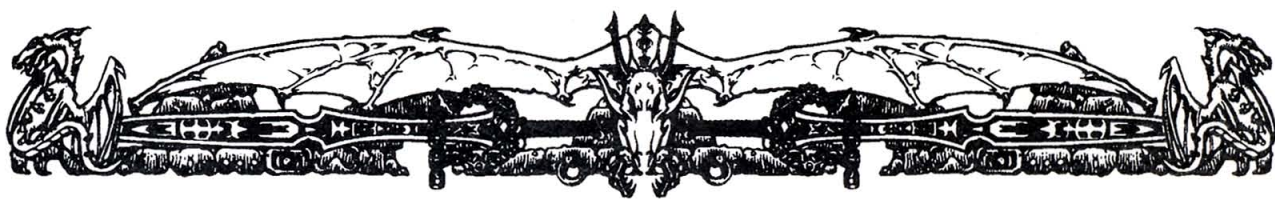
Avec ou sans tête de bois, les aventuriers seront réveillés au petit matin par des serveurs qui leur proposeront un petit déjeuner à base de fruits exotiques. Rotari est d'excellente humeur et, une fois le repas achevé, il verra amener son équipage devant la maison. Il sera alors prêt à emmener les aventuriers au manoir d'Astran, au centre de la cité.

La demeure d'Astran est plus grande que celle de Rotari et non moins splendide. Des serveurs accueilleront le groupe et l'introduiront dans les lieux. Avec courtoisie, ils demanderont aux aventuriers de laisser à un râtelier toutes les armes plus grandes qu'une dague. Rotari guidera le groupe dans les immenses couloirs du manoir et montera au premier étage où se trouvent l'étude et la bibliothèque d'Astran. Le Duc est penché sur une table, plongé dans l'étude d'une carte. Rotari présentera les aventuriers et expliquera comment ils lui ont sauvé la vie. Astran sermonnera Rotari pour ses indiscrétions puis serrera la main des aventuriers. Il se dira heureux d'accueillir dans son groupe des amis de Rotari. Astran détaillera l'expédition et le rôle que les aventuriers seront chargés de tenir. Il a appris que l'Est Inconnu n'a pas beaucoup de chevaux. Les chameaux, dont personne n'a jamais entendu parlé dans les Jeunes Royaumes, constituent les principaux animaux de bât. Ils sont difficiles à entraîner et particulièrement têtus. Astran a décidé d'emporter 25 étalons et 25 juments dans l'Est Inconnu. Il a l'intention de les y vendre comme animaux de reproduction. Leur prix de cession sera inférieur à celui pratiqué dans l'Est Inconnu tout en restant largement supérieur à ceux trouvés dans les Jeunes Royaumes. Si son calcul est correct, la vente de chevaux dans l'Est Inconnu leur ouvrira des marchés plus importants et assurera des revenus considérables à ceux ayant participé à l'opération. Mais plus important que tout, Astran veut être le premier citoyen des Jeunes Royaumes à atteindre un continent qui est resté isolé depuis le déclin de l'influence melnibonéenne.

L'Est Inconnu est séparé des Jeunes Royaumes par une chaîne de montagnes que les Orientaux appellent les Piliers Déchiquetés. On pensait cette barrière infranchissable mais Astran a découvert dans des textes melnibonéens l'existence

La Ruée vers l'Est





d'une ancienne route de ravitaillement traversant les pics les moins élevés. Tenter de rejoindre l'est par la mer est extrêmement hasardeux et Astran sait que plus d'une tentative a échoué. Il a donc décidé de passer par les terres et de traverser les Piliers Déchiquetés.

Astran a besoin d'assurer la sécurité des chevaux. L'expédition sera composée de chariots qui traverseront le Désert des Larmes pour atteindre les contreforts des Piliers Déchiquetés. Cette partie du voyage durera une vingtaine de journées. A partir de là, l'expédition devra continuer à pied, gravir les montagnes et suivre une route construite par les Melnibonéens il y a des milliers d'années. Pendant les mois d'été, la route est dangereuse mais reste praticable. Durant l'hiver, elle est certainement bloquée par la neige et d'autres dangers. Les aventuriers auront pour mission de s'occuper des chevaux au cours du voyage vers les Piliers Déchiquetés puis de servir d'éclaireurs alors que l'expédition progressera le long de la route au travers des montagnes. Le Duc ne cachera pas que l'affaire est risquée mais que si ses cartes sont exactes, l'expédition devrait négocier le passage de la route sans trop d'encombres. Une fois dans l'Est Inconnu, l'expédition se rendra dans un pays appelé Anakhazan. Astran pense qu'il s'agit de la nation orientale la plus proche des Piliers Déchiquetés et il a l'intention d'y établir sa première base, installant son marché dans l'endroit le plus accessible.

Duc Avan Astran

Astran est séduisant. Ses traits sont finement dessinés et sa peau tannée par des années d'aventures. Il transpire un air de force tranquille et de passion contrôlée. Néanmoins, il n'aime pas être le jouet des événements, ce qui le pousse parfois à agir impulsivement et à prendre des décisions brutales. Ceux qui le connaissent ou travaillent pour lui l'aiment comme un frère ou un père. Il est loyal et attentionné envers ceux qu'il choisit comme amis ou employés.

FOR 15 CON 16 TAI 14 INT 13 POU 13
DEX 14 APP 12

Points de Vie : 15

Chaos 12 Balance 38 Loi 62

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée Longue* 120 %, dégâts 2D8+1D4 ; *Epée Large* 97 %, dégâts 1D8+1+1D4 ; *Lance* 76 %, dégâts 1D6+1+1D4 ; *Bouclier Entier* 85 %, repousser + 1D4+1D4, 22 points de structure

Armure : Demi Plaques, 1D8-1

Compétences : Marchander 67 %, Grimper 35 %, Langue Commune 80 %, Esquive 66 %, Evaluer 52 %, Sagacité 39 %, Sauter 87 %, Lesh 15 %, Melnibonéen 40 %, Mong 14 %, Déplacement Silencieux 45 %, Monde Naturel 67 %, Orientation 73 %, Eloquence 82 %, 'pande 21 %, Médecine Rudimentaire 62 %, Equitation 87 %, Navigation 32 %, Natation 49 %, Lancer 61 %, Pister 52 %, Royaumes Inconnus 15 %, Jeunes Royaumes 77 %

Le Voyage

De Hrolmar aux Piliers Déchiquetés

Les aventuriers ont deux jours pour préparer le nécessaire dont ils ont besoin pour le voyage qu'ils vont entreprendre. Pour l'essentiel, Astran leur fournira des montures adaptées ainsi que leur harnachement ; le reste demeurera à la charge des aventuriers.

Le rassemblement de l'expédition aura lieu dans la cour de la magnifique demeure d'Astran. Un grand prêtre de Goldar donnera sa bénédiction à la compagnie et la foule rassemblée poussera des cris de joie alors qu'Astran lui expliquera avec enthousiasme le but de son voyage. Chacun des membres de l'expédition est traité comme un héros et les personnages devront jouir de l'adulation générale. Les hommes leur donneront l'accolade avec fierté devant l'acte de bravoure alors que des femmes, le visage couvert de larmes, embrasseront ces audacieux explorateurs qui pourraient ne jamais revenir. Rotari jouira de l'attention toute particulière d'une attirante noble vilmirienne qui lui remettra comme porte-bonheur sa jarretière tout juste retirée de sa jambe. Il adressera un large sourire aux aventuriers alors que chacun achèvera les ultimes préparatifs.

Les aventuriers n'ont pas encore rencontré trois membres importants de la force expéditionnaire bientôt prête à partir. Ces derniers éléments sont Radock, le Maître des Chevaux, de Elgin, un forgeron doué, et de Lockliss, le scribe personnel d'Astran. Les chevaux sont transportés dans de grands chariots conçus par Elgin. Chacun d'entre eux peut contenir cinq chevaux sans trop d'inconfort. Les dix chariots seront conduits par tous les membres de l'expédition alternativement. Lorsqu'ils ne seront pas en train de conduire un chariot, les explorateurs recevront un cheval qui leur permettra d'agir en éclaireurs.

Radock

Petit et souriant, Radock a passé beaucoup de temps avec les chevaux et il a fini par leur ressembler. Ses incisives développées couvrent ses larges lèvres mobiles. D'humeur joviale, il parle sans cesse des chevaux dès qu'il en a l'occasion ou s'il est ivre.

FOR 11 CON 13 TAI 08 INT 13 POU 12
DEX 12 APP 09

Points de Vie : 11

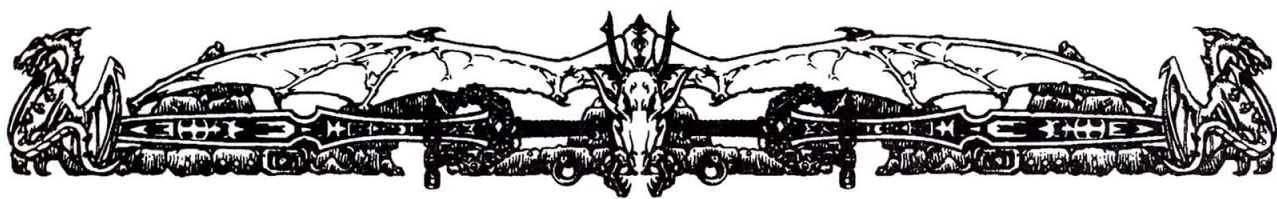
Armure : Cuir Souple, 1D6-1

Armes : *Fouet* 63 %, dégâts 1D3-1 + enchevêtrement ; *Epée Courte* 51 %, dégâts 1D6+1

Compétences : Artisanat (Reproduction des Chevaux) 110 %, Esquive 31 %, Evaluer 56 %, Monde Naturel 78 %, Réparer/Concevoir 65 %, Equitation 117 %

La Ruée vers l'Est





Elgin

Elgin est un maître forgeron et un ingénieur hors pair. Il s'est spécialisé dans les moyens de transport par route. D'humeur taciturne, il a dépassé la quarantaine et porte une barbe rousse. Chauve, son crâne a été tanné par de nombreuses années de travail en plein air. Il parle peu et travaille rapidement et silencieusement. Il préfère ne pas être dérangé et évite d'ennuyer les autres par des propos inutiles. Quoiqu'il en soit, il s'agit d'un compagnon loyal et digne de confiance.

FOR 17 CON 16 TAI 16 INT 15 POU 13
DEX 16 APP 12

Points de Vie : 16

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armure : Cuir Souple, 1D6-1

Armes : *Cestus* 68 %, dégâts 1D3+2+1D4 ; *Hache de Bataille* 72 %, dégâts 1D8+2+1D4 ; *Petit Bouclier* 56 %, points de structure 20

Compétences : Marchander 49 %, Artisanat (Forgeage) 119 %, Esquive 52 %, Evaluer 66 %, Sagacité 59 %, Ecouter 71 %, Médecine Rudimentaire 39 %, Crocheter 55 %, Réparer/Concevoir 98 %

Lockliss

Lockliss est grand et son visage lunaire semble perpétuellement sourire. Il est le serviteur d'Astran et doit retranscrire les pensées, exploits et sentiments de son maître tout au long de l'expédition. Il est amateur de plaisanteries vaseuses et vulgaires ayant pour thème les fonctions anatomiques de ses compagnons. Lockliss a le pouvoir d'irriter autrui, tout spécialement par sa servilité vis à vis d'Astran. Elgin l'exècre suite à une mauvaise plaisanterie impliquant un forgeron, un fer rouge et une partie charnue de l'anatomie humaine.

FOR 10 CON 10 TAI 14 INT 13 POU 12
DEX 13 APP 11

Points de Vie : 12

Armure : Cuir Souple, 1D6-1

Armes : *Dague* 31 %, dégâts 1D4+2

Compétences : Art (Caricature) 79 %, Grimper 46 %, Baratin 36 %, Ecouter 42 %, Raconter des Plaisanteries Dégoutantes 88 %

La nourriture nécessaire au voyage est gardée dans des coffres sous les chariots. Néanmoins, une fois les Piliers Déchiquetés atteints, chaque membre de l'expédition devra

La Ruée vers l'Est





porter ses propres rations et son eau. Radock est responsable de la santé des chevaux au cours du voyage. Toutefois, les aventuriers devront l'assister, garder les chariots propres et veiller au confort des animaux. Alors qu'Astran haranguera la foule, Radock et les aventuriers nourriront et donneront à boire aux animaux. Il deviendra vite évident qu'ils devront passer beaucoup de temps à débarrasser les chariots du crottin et à veiller au bien être des chevaux.

Finalement, l'expédition sera prête à partir ; les bénédictions accomplies, les panégyriques effectués et les chariots chargés et contrôlés. Au bruit de la foule enthousiaste, la caravane franchira les portails du manoir d'Astran pour emprunter la Grande Route Nord, en direction de l'Est Inconnu.

La Première Etape

La première étape du voyage mènera la caravane vers le nord au travers de Vilmir et d'Ilmiora, puis vers l'est dans le Désert des Larmes. Cette partie du voyage durera vingt jours et sans événement notable. Alors que l'expédition progresse au travers du Désert des Larmes, le paysage deviendra de plus en plus dénudé et morne. Des vents violents et des pluies incessantes fouetteront le visage des voyageurs alors qu'ils se dirigeront vers les Piliers Déchiquetés dont l'ombre menaçante se dessinera à l'horizon.

Chaque soir, une fois le camp dressé, Astran insistera pour que chaque membre de la compagnie suive une leçon de 'pande. Astran a passé deux ans à étudier cette langue et il pense en maîtriser raisonnablement la structure. Il veut qu'au moment d'atteindre Anakhazan chacun soit capable de tenir une conversation rudimentaire en 'pande et de saisir l'esprit de ce qu'on lui dit.

Lorsque les aventuriers atteindront Anakhazan, ils auront acquis 1 point en 'pande pour chaque point d'INT. De plus, les aventuriers qui connaissent le Bas Melnibonéen gagneront 1 point supplémentaire en 'pande par tranche de 5 points en Bas Melnibonéen. Les deux langues ont une base commune et quelques mots et expressions sont similaires. Il est donc logique que les individus maîtrisant le Bas Melnibonéen comprennent plus facilement le 'pande.

Le voyage jusqu'aux Piliers Déchiquetés se déroulera sans encombre à moins que le maître de jeu n'en décide autrement. Par exemple, la caravane peut se trouver plongée dans une terrible tempête de sable ou être la victime d'une attaque de barbares désireux de s'approprier les chevaux transportés dans les chariots. De telles rencontres servent simplement à pimenter le voyage et non à mettre les aventuriers à genoux. Le voyage au travers des Piliers Déchiquetés sera bien assez éprouvant pour eux.

Vingt jours après avoir quitté Vilmir, la caravane atteindra la petite ville de Kildarium. C'est là que les chariots seront abandonnés et que l'expédition se poursuivra à pied. Kildarium est une simple colonie ne comptant qu'une dizaine de bâtiments. L'un d'entre eux est une taverne des plus rudimentaires. Dans un premier temps, on a cru que les collines

entourant Kildarium contenaient de l'or et les prospecteurs s'y sont précipités dans l'espoir de s'enrichir rapidement. Depuis ces rumeurs se sont avérées fausses et les prospecteurs sont repartis vers d'autres contrées, laissant derrière eux une ville fantôme.

Personne ne vit plus à Kildarium et la colonie est bien trop éloignée des autres centres habités pour recevoir de la visite. Astran pense que la richesse de la colonie pourrait être ravivée si des routes commerciales sont établies. Dans ses rêves, il voit une ville prospère bénéficiant des taxes levées sur les biens importés de l'Est Inconnu par les marchands des Jeunes Royaumes. Naturellement, il se voit très bien gouverneur de la ville et, alors que l'expédition dressera le camp, il décrira ses grands projets pour cet endroit. La compagnie se reposera une journée à Kildarium avant son départ à pied dans les collines bordant les Piliers Déchiquetés. Les chariots seront déchargés et les provisions transférés sur les chevaux de bât pour le transport au travers des montagnes. De plus, des vêtements chauds (ponchos en laine et jambières en peau de mouton) seront distribués à chacun des membres de l'expédition. Radock s'assurera que tous les chevaux soient correctement ferrés et prêts à affronter la partie la plus difficile du voyage.

Les aventuriers bénéficieront d'un peu de temps libre qu'ils pourront utiliser pour visiter Kildarium ou simplement se reposer. La ville ne contient que dix bâtiments en ruines, exception faite de la vieille auberge où les chariots seront cachés. On peut encore dormir dans quelques unes des salles désaffectées. Astran préférera rester dehors et ordonnera que les tentes soient dressées. Rotari, visiblement lassé par les vicissitudes du voyage, sortira une amphore de vin vilmirien et dressera un bar dans la vieille auberge, tenant lui-même le rôle de tavernier. Le reste de la journée se passera en beuveries et seul Lockliss gâchera les festivités.

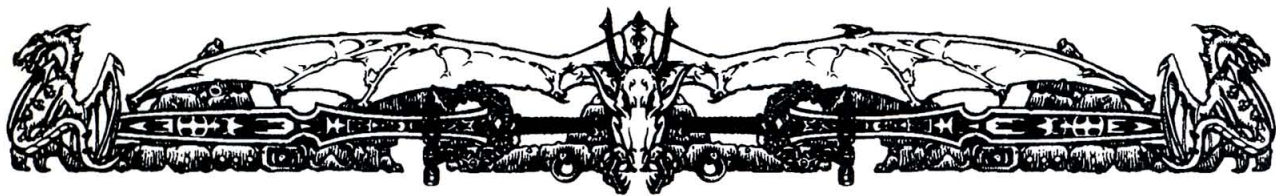
Les Piliers Déchiquetés

Tôt le matin suivant, la caravane commencera à progresser dans les collines au pied des Piliers Déchiquetés. Après quelques heures de progression agréable au travers des forêts de pins, Astran annoncera que le début de la route construite par les Melnibonéens se trouve à un kilomètre devant. Cette route traverse les Piliers Déchiquetés et débouche dans l'Est Inconnu. Astran sourira et Rotari arrêtera de se lamenter sur ses pieds alors que l'expédition se dirigera dans la direction indiquée par le Duc. Au bout de quelques temps, la compagnie découvrira la route, là où la carte l'indiquait.

Melniboné a construit de nombreuses routes durant les siècles qu'a duré son empire et celle empruntée par l'expédition en constitue un excellent exemple. Grâce au travail des élémentaires de la terre, sa surface est parfaitement lisse et légèrement bombée pour permettre l'écoulement des eaux de pluie. Pendant les vingt premiers kilomètres, la route serpente doucement entre les collines. Néanmoins, alors que l'expédition s'arrêtera pour dresser le camp, les aventuriers s'apercevront qu'elle commence à monter de façon abrupte et à prendre des courbes erratiques. Elle continue à suivre les

La Ruée vers l'Est





contours des collines pour disparaître entre les pics et crevasses des Piliers Déchiquetés. A ces altitudes, la couche de neige est encore peu épaisse mais les aventuriers peuvent déjà sentir le froid pincer leurs joues. Ils comprendront que la montée du lendemain se fera dans la glace et la neige.

Il n'est pas nécessaire de décrire tous les jours du voyage. Il suffira au maître de jeu d'indiquer aux joueurs que la progression est lente, laborieuse et s'effectue sous des températures polaires. Après une journée de marche, le groupe atteindra la limite des neiges. A la fin de la seconde journée, la couche atteindra par endroits les genoux en épaisseur. Il sera parfois complètement impossible de voir la route et, alors que l'expédition monte en altitude, les aventuriers devront s'employer à dégager la voie à l'aide des pelles précédemment utilisées pour nettoyer les chariots du crottin.

Le passage le plus difficile des Piliers Déchiquetés nécessitera dix jours. Les aventuriers devront alors affronter les vents les plus violents, les chutes de neige fréquentes et la glace qui rend la route extrêmement glissante. Fort heureusement, l'expédition évitera les crevasses des Piliers Déchiquetés mais d'autres dangers la guettent.

Fatigue et Froid

Gravir une montagne avec des températures inférieures à zéro affecte fatalement la condition physique des membres de l'expédition. Pour chacun des dix jours passés à traverser les Piliers Déchiquetés, tous les membres du groupe devront effectuer un jet sous CON x 5 afin de résister aux effets de la fatigue. Si le jet est réussi, rien ne se passe. Si le jet est manqué, le personnage perd 1 point de CON et 5 % dans toutes ses compétences. Ces pertes sont cumulatives. La CON et les points de compétence perdus ne pourront pas être récupérés tant que le groupe n'aura pas atteint des contrées plus clémentes et se soit reposé pendant trois jours. Si les rations sont coupées pour une raison ou une autre (voir plus loin), les effets de la fatigue seront augmentés : les personnages devront réussir un jet sous CON x 3 pour éviter les pénalités.

En plus de la fatigue, le froid pose également problème. Tout personnage qui manque son jet de CON a 40 % de chances que le froid l'attaque. Le gel affecte les extrémités. Pour déterminer les zones atteintes, lancez un dé sur la table suivante :

Morsures du Froid

1D8

1.....	Doigts
2.....	Orteils
3.....	Oreilles
4.....	Doigts et orteils
5.....	Oreilles et doigts
6.....	Oreilles et orteils
7-8	Oreilles, doigts et orteils

En plus des effets de la fatigue, pour chaque zone affectée par le froid, la personne perd 1 point de vie et 1 point de DEX. Les compétences sont également affectées :

Doigts : les compétences en Manipulation chutent de 5 %

Orteils : les compétences en Agilité chutent de 5 %

Oreilles : la compétence Ecouter chute de 5 %

Les effets du gel sont cumulatifs. Par exemple, si un aventurier manque son jet de CON quotidien deux fois de suite, il a chaque jour 40 % de chances d'être affecté par le gel. S'il est atteint les deux journées, il perd 2 points de vie et la table ci-dessus doit être consultée pour déterminer les extrémités touchées.

Un jet Médecine Rudimentaire ne peut pas guérir les dégâts infligés par le froid. Un abri dans un lieu chaud et sûr est nécessaire. Si le jet est réussi, le gel n'affectera pas le personnage le jour suivant, même si le jet de CON est manqué. Tous les dommages infligés par le froid ne peuvent pas être guéris. Ce type de soins ne peut avoir lieu que dans un environnement chaud et confortable. Les sorts de soins sont efficaces comme d'habitude.

Tout au long des dix jours de traversée des Piliers Déchiquetés, insistez sur le froid mordant, les vents furieux et l'horreur générale que constitue un voyage au travers de montagnes aussi inhospitalières. Avec de la chance, tous les membres de l'expédition et sa cargaison survivront. Au pire, quelques chevaux périront. A la fin de la dixième journée, les aventuriers quitteront la neige des Piliers pour descendre sur le versant est des montagnes. Ils atteindront alors un environnement plus chaud et la relative sécurité de l'Est Inconnu.

Le Chaman

Après la glace des Piliers, les forêts humides et chaudes des collines de Bas'lk, sur le versant est des montagnes, sont confortables et paisibles. Astran demandera à l'expédition de se reposer quelques jours de façon à soigner les chevaux et les hommes après le passage de la montagne. Le camp sera dressé dans une large clairière où coule un torrent alimenté par les eaux de fonte des glaciers. Le chant des oiseaux retentira dans la forêt alors que Elgin posera des pièges pour attraper des lapins et quelques autres petites proies afin d'agrémenter le quotidien.

La paix sera bientôt troublée. Un cri brisera le silence de la nuit et Astran ordonnera à deux aventuriers d'enquêter en compagnie de Rotari.

Ils trouveront que l'un des pièges d'Elgin a attrapé quelque chose de plus grand qu'un oiseau. Une femme âgée repose sur le dos, sa jambe gauche prisonnière d'une corde qu'Elgin avait attachée à une branche pliée. Sa peau est complètement noire et ses cheveux forment un amas de boucles denses. Elle est blessée mais cela ne provient pas du piège d'Elgin. Du sang séché couvre son visage et ses mains, une plaie profonde barrant son front. Elle n'émettra aucun son en voyant les aventuriers approcher mais ne cessera de les surveiller en les fixant de ses yeux bruns. Sa respiration est laborieuse et elle paraît souffrir. Sans arme, elle ne porte que quelques fragments de peaux de bêtes.

La Ruée vers l'Est





Événements dans les Piliers

Il y a 15 % de chances par jour qu'une catastrophe majeure frappe l'expédition. La table suivante vous fournit quelques exemples d'événements possibles mais les maîtres de jeu sont libres de compléter cette liste avec leurs créations.

Lancez 1D6

1. Blizzard. Des vents puissants soulèvent des tourbillons de neige aveuglants rendant tout déplacement impossible. Plusieurs chevaux commencent à paniquer et il y a 40 % de chances que 1D6 animaux s'écartent du chemin et tombent dans un ravin proche. Un jet critique en Equitation est nécessaire pour calmer les chevaux et les empêcher de tomber dans le gouffre. En cas d'échec, les animaux épouvantés sont perdus et tombent dans les profondeurs des Piliers Déchiquetés.

2. Elgin perd l'équilibre, passe par dessus le rebord de la route et tombe dans un ravin. L'aventurier le plus proche doit réussir un jet en DEX s'il veut rattraper l'infortuné avant qu'il ne s'écrase en contrebas. Si le jet est réussi, l'aventurier doit alors essayer de ramener Elgin sur la route. Opposez la FOR du personnage à la TAI d'Elgin sur la table de résistance. En cas de réussite, Elgin est sauvé. En cas d'échec, il tombe et meurt. En cas de maladresse, l'aventurier doit réussir un nouveau jet de DEX pour éviter de tomber avec Elgin. Si le jet de DEX est manqué, le personnage accompagne Elgin dans sa chute et partage son triste sort. En cas de réussite, seul Elgin tombe.

3. Un aventurier perd l'équilibre et doit être sauvé par son compagnon le plus proche. Déterminez l'infortuné au hasard. Les mêmes règles qu'au dessus s'appliquent.

4. Durant la nuit, demandez aux aventuriers d'effectuer des jets en Ecouter. S'ils réussissent, ils entendent un cri perçant et lointain venant des pics enneigés. Le jour suivant, après quatre heures de marche, une ombre noire et immense apparaît au sommet d'un pic tout proche et plonge droit sur l'expédition. Il s'agit d'une des wyrms habitant les montagnes des Pics Foudroyants à l'extrême nord de l'Est Inconnu. Poussée par la faim d'âmes qui la tenaille, cette créature a quitté sa montagne et son nid. Elle plonge vers le groupe, enlève un cheval et disparaît dans les hauteurs. Les chevaux restants paniquent (voir Blizzard pour les effets éventuels). Si on attaque la wyrm, elle laissera tomber le cheval qui périra dans la chute. De plus, le monstre s'en prendra au groupe, attaquant un aventurier choisi ou pris au hasard. La wyrm poursuivra son assaut jusqu'à la capture de l'aventurier, à moins qu'elle ne soit tuée ou qu'elle ne prenne la fuite après avoir perdu plus de la moitié de ses points de vie. La wyrm emportera l'aventurier enlevé dans son nid provisoire, drainant l'âme du personnage pendant le vol. Elle dévorera le corps après quelques jours. Un aventurier capturé peut essayer de s'échapper au risque de tomber dans le vide.

Wyrms

FOR 26	CON 19	TAI 26	INT 08	POU 19
DEX 23				

Points de Vie : 23

Modificateur aux Dégâts : +2D6

Armure : 7 points d'écailles bleues vertes

Armes : 2 Griffes 40 %, dégâts : à chaque round, la wyrm draine 1D3 points de POU à sa victime tant que celle-ci reste entre ses griffes. Une fois le POU tombé à zéro, le personnage est mort. Un jet réussi de FOR contre FOR sur la table de résistance permettra à la victime de s'échapper. *Morsure* 38 %, dégâts 1D10+3+2D6

Compétences : Esquive 46 %, Pousser des cris à vous glacer le sang 79 %

5. Un bruit sournois (hennissements des chevaux, cri d'une wyrm) déclenche une avalanche juste au-dessus de la route. La masse de neige, de glace et de rochers dévale la pente en direction de l'expédition qu'elle frappe deux rounds plus tard. Avant l'impact, les membres du groupe peuvent se mettre à l'abri près d'un amas de rochers en emmenant les chevaux avec eux. Mais il est impossible de sauver tous les animaux et 1D10 d'entre eux sont emportés par l'avalanche. Chacun doit effectuer un jet de DEX pour atteindre l'abri. En cas d'échec, le personnage est frappé par l'avalanche et endure 2D10 points de dégâts. Il doit réussir un jet sous DEX x 1 s'il ne veut pas être emporté par la neige. En cas d'échec, il est transporté sur une distance de 1D10 x 3 mètres, endurant 1D3 point de dégâts par tranche de 3 mètres parcourus. Enfin, il est enseveli sous 1D2 mètres de neige. Un aventurier devra creuser pendant 6 rounds pour remonter de 1 mètre vers la surface. Un aventurier creusant de l'extérieur mettra deux fois moins de temps. Les aventuriers inconscients ne peuvent ni se dégager, ni avertir leurs compagnons de leur présence. Ensevelis, les personnages qui ne peuvent se dégager perdent 1 point de vie tous les 2 rounds (dommages causés par le froid et la masse de neige qui les écrase). Les aventuriers en surface doivent réussir des jets en Chercher pour localiser un compagnon enseveli et le sauver.

Enfin, il y a 20 % de chances que les rations de nourriture transportée par l'expédition soient perdues dans l'avalanche. Lancez 1D100 pour déterminer le pourcentage de nourriture perdue. Les rations restantes devront être économisées avec les conséquences décrites dans la partie Fatigue et Froid.

6. Souffrant du froid et de la fatigue, Rotari commence à paniquer alors que la route, bordée par un ravin, se rétrécit dangereusement. Il hurlera (déclenchant peut-être une avalanche) et demandera à l'expédition de faire demi-tour. Il aura besoin d'être calmé de toute urgence. Il n'hésitera pas à recourir à la violence physique, frappant de son épée tous ceux qui tenteraient de l'approcher pour le ceinturer. La meilleure façon de calmer Rotari est de lui parler posément. Un jet réussi en Sagacité permettra de recourir à cette méthode. Un jet réussi en Charisme finira par le convaincre que le meilleur moyen de survivre aux Piliers Déchiquetés est de continuer la progression, d'autant que l'autre versant est proche.





Gad-ad-Gan, Chaman Valni

La vieille femme s'appelle Gad-ad-Gan, chaman de la tribu du Hibou des Valni de Bas'lk. La tribu du Hibou était relativement pacifique et Gad-ad-Gan est tout ce qui en reste. Tous les autres membres du groupe ont été soit tués, soit réduits en esclavage. Elle pense d'ailleurs que les personnages vont lui faire partager le même sort. Habituellement franche et directe, elle est pour l'heure terrifiée et endolorie. Gad-ad-Gan se méfie de tous les non-Valni et croit que les peaux-blanches sont des démons envoyées par Shenkh pour des crimes que son peuple pourrait avoir commis dans le passé. Néanmoins si on la traite bien et avec le respect dû à son âge et à sa position, on peut la convaincre de parler. Elle se lancera alors dans des explications longues et détaillées.

FOR 06 CON 09 TAI 08 INT 17 POU 17
DEX 07 APP 10

Points de Vie : 08

Modificateur aux Dégâts : -1D6

Magie : Faculté à communier avec le Seigneur Bête Hibou Whoo-Whit-Ah-Who-Whit, faculté de lire les augures.

Compétences : Artisanat (Tissage) 74 %, Baratin 76 %, Sagacité 94 %, Ecouter 89 %, Monde Naturel 104 %, Langue Etrangère ('pande) 21 %, Langue Maternelle (Ulish) 97 %, Pister 64 %

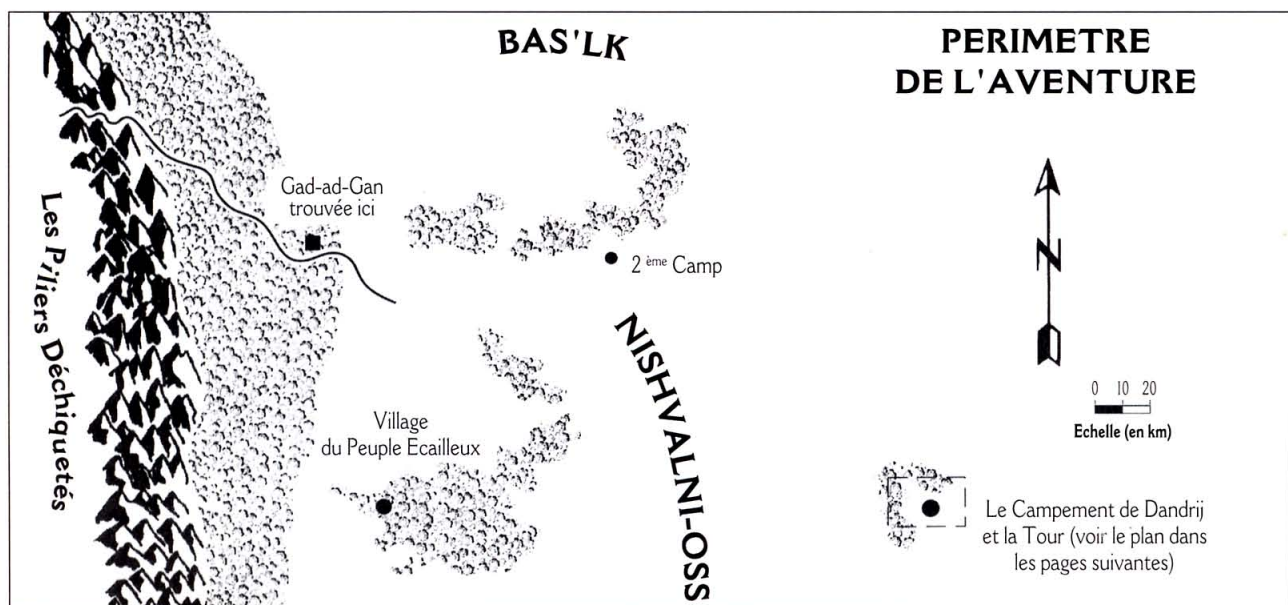
Rotari réalisera qu'elle est pétrifiée et remettra son arme au fourreau. Il demandera aux aventuriers de faire la même chose. Une fois chacun désarmé, il s'approchera d'elle en ouvrant ses mains, lui montrant ainsi qu'il n'a aucune intention de lui faire de mal. Il sourira de façon franche et sympathique en parlant d'un ton rassurant. Il lui dira son nom et fera un geste vers le groupe afin de lui indiquer qu'il s'agit d'amis. La douceur de Rotari finira par la convaincre. Il lui tendra une main qu'elle fi-

nira par saisir. Il l'aidera à se relever et lui servira de soutien alors qu'elle gémissait sous l'effet de la douleur. Rotari la guidera vers le camp, lui parlant sans cesse sur un ton rassurant et chaleureux. S'il sait qu'elle est incapable de comprendre le sens de ses paroles, l'intonation suffit à faire passer le message.

Gad-ad-Gan sera accueillie par un Astran inquiet. Il regardera sa blessure et dira qu'elle provient d'un coup d'épée. Elgin lui donnera de la nourriture mais elle refusera de manger les petits oiseaux qu'il a attrapés. Rotari, quant à lui, la couvrira de son manteau. Si les aventuriers suivent le mouvement, elle commencera à remercier le groupe et ses craintes diminueront. Après un moment et une coupe de vin d'Astran, elle finira par parler. Comprendre ce qu'elle raconte est difficile. Elle mélange le 'pande à l'Ulish, mais des jets réussis en 'pande et en Idée permettront de comprendre ce qui suit.

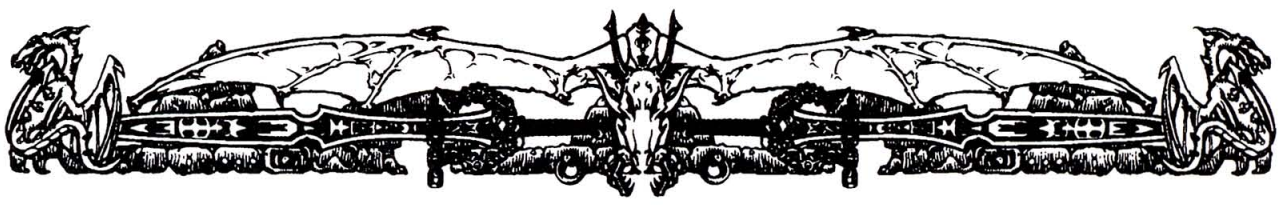
Sa tribu et son village ont été détruits. Il y a sept lunes, des hommes montés sur des animaux sont entrés dans la forêt et ont pris contact avec la Sa de la tribu, lui demandant de la main d'œuvre afin de construire un grand temple. Le Sa a refusé et les hommes sont repartis. Ils revinrent le lendemain dix fois plus nombreux. Ils se mirent à parcourir tout le camp, massacrant les vieillards, les malades et les enfants. Les adultes furent rassemblés par sorcellerie et emportés. Le chef de la troupe, qu'elle appelle Oeil dans les Etoiles, est resté assis sur son chameau riant à la vision du carnage. C'est lui qui l'a frappée du plat de son épée alors qu'elle le suppliait d'épargner son peuple pacifique. Gad-ad-Gan ne sait pas ce qui s'est passé ensuite. Tout ce dont elle se souvient est d'avoir été enlevée dans les airs par le piège de Elgin et d'avoir été retrouvée par les peaux-blanches. Il est évident qu'elle a erré en plein délire pendant plusieurs jours.

Astran offrira sa protection à Gad-ad-Gan et lui dira que l'expédition se rend à Anakhazan où elle pourra les accompagner. Elle déclinera son offre mais implorera son aide. Astran



La Ruée vers l'Est





lui déclarera ne pas être équipé pour affronter un tel groupe de guerriers mais lui promettra de trouver de l'aide dès leur arrivée en Anakhazan.

Finalement, l'expédition s'installera pour dormir. Au matin, Gad-ad-Gan sera partie. Malgré la garde de nuit, personne ne l'aura vu s'en aller. Mais l'un des aventuriers pourra se souvenir avoir entendu les hululements lointains de plusieurs hiboux peu avant l'aube. Toute recherche sera vaine ; la vieille chaman a complètement disparu.

Oeil dans les Etoiles

Rafrâichi après cette pause brève mais mouvementée, Astran donnera l'ordre de mise en route. A la fin de la journée, l'expédition a quitté les forêts et les collines pour s'enfoncer dans l'immense savane de Bas'lk. Chaude et sèche durant la journée, elle est froide pendant la nuit. De petits bosquets d'arbres sans feuille et au tronc épais fournissent un abri pour la nuit. Des nuées d'insectes tournent autour du feu de camp alors que les cris et hurlements des coyotes déchirent les ténèbres. Les aventuriers observateurs remarqueront qu'un grand hibou a pris place sur les hautes branches d'un arbre tout proche. Il observe le groupe avec intérêt lorsque soudainement quelque chose attire son attention. Sa tête tournera brutalement. C'est à ce moment que Lockliss, qui a pris la première garde, donnera l'alerte. Lorsque le groupe l'aura rejoint, il le verront scruter les ténèbres en désignant le sud. Après quelques secondes, les aventuriers pourront voir des flammes (des torches) qui se rapprochent rapidement du camp.

Au bout de quelques minutes, on pourra voir des silhouettes. Il s'agit d'une cinquantaine de cavaliers montés sur des chameaux et portant des armes diverses. Deux hommes sont à la tête du groupe. Le premier est grand et élégant. Un turban rouge et vert attaché par une broche en or lui serre la tête. Le second est nerveux et sec. Ses yeux clignent sans cesse et il ne peut s'empêcher de nouer et de dénouer ses mains. Le chef est Dandrij, un scrutateur dément d'Eshmir ; l'homme nerveux est Gorjin, un sorcier errant qui a rejoint le groupe d'apôtres de Dandrij et sert de conseiller.

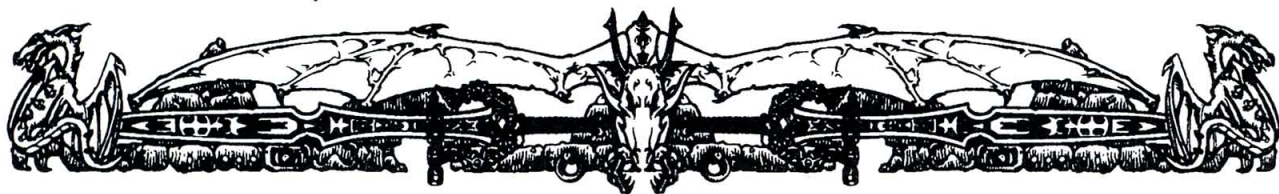
Dandrij

Vif et alerte, Dandrij possède un esprit pénétrant mais pervers. Chassé d'Eshmir pour ses visions hérétiques, il se croit l'incarnation de la parole de Methanwyr et le dirigeant légitime d'Eshmir. Au cours de son exil, il a rassemblé autour de lui une foule bigarrée qui croit à son statut divin. La magie de Gorjin terrifie ces simples d'esprit et les pousse à croire que Dandrij a bien été envoyé par l'Elithior. Dandrij construit une immense tour dédiée à Methanwyr et utilise des esclaves pour aider à son élévation. Ce sont les Valni pacifiques de Bas'lk qui forment le plus gros contingent de ces malheureux. Son but ultime est de rassembler une armée avec laquelle il s'emparera d'Eshmir par la force. Cette idée démente n'a aucune chance d'aboutir mais pour l'instant, entouré par son groupe de forcenés, Dandrij constitue une menace réelle pour les Valni et l'expédition d'Astran.



La Ruée vers l'Est





FOR 15 CON 14 TAI 13 INT 13 POU 15
DEX 13 APP 15

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Akras 60 %, dégâts 1D3+3 ; Cimeterre 57 %, dégâts 1D8+1

Armure : Cuir rigide, 2D4-2

Compétences : Art (Astrologie) 78 %, Art (Astronomie) 63 %, Esquive 42 %, Sagacité Insensée 51 %, Orientation 67 %, Eloquence 87 %, Langue Etrangère (Ulish) 33 %, Langue Maternelle ('pande) 91 %, Monter (Chameau) 60 %, Royaumes Inconnus 53 %

Gorjin

Il s'agit d'un exemple du parfait dément que produit l'étude de la sorcellerie. Cette épave paranoïde a rejoint Dandrij parce qu'il croit que les puissances du Chaos travaillent au travers du scrutateur. Il trouve la folie de Dandrij fascinante et jouit de la puissance qu'apporte la sorcellerie. En tant que magicien, il n'est pas très puissant mais, au milieu de la petite armée de Dandrij, il a le rang de divinité, juste derrière le scrutateur. Gorjin conserve son rang grâce à des démonstrations régulières de son pouvoir, les présentant comme des exemples de la fureur de Methanwyr.

FOR 10 CON 10 TAI 08 INT 19 POU 16
DEX 12 APP 12

Points de Vie : 09

Armes : Akras 42 %, dégâts 1D3+3

Armure : Cuir souple, 1D6-1

Magie : Sphère du Feu, Rune de la Création. Gorjin utilise rarement d'autres sphères ou runes, préférant jouir du chaos que le feu provoque.

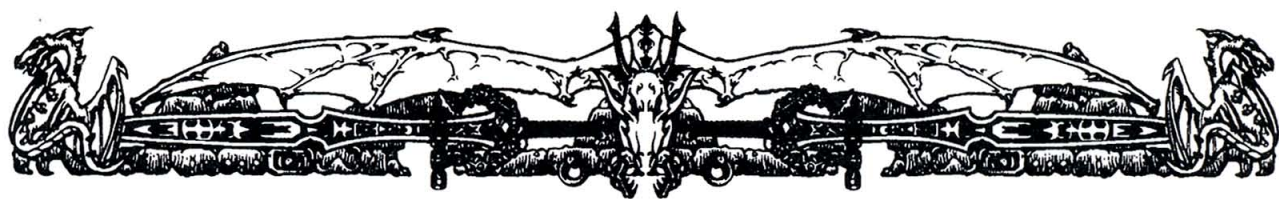
Compétences : Esquive 22 %, Se Cacher 43 %, Sagacité 62 %, Million de Sphères 36 %, Monde Naturel 58 %, Langue Etrangère (Haut Idiome) 29 %, Langue Maternelle ('pande) 102 %, Equitation 38 %, Royaumes Inconnus 47 %, Jeunes Royaumes 06 %

Les Disciples de Dandrij

N'ayant rien d'autre auquel se raccrocher dans la vie, ce ramassis d'épaves croit aux délires insensés de Dandrij. Cette petite armée de quarante huit membres s'est rassemblée autour du scrutateur au fur et à mesure de ses errances dans Menastree. Ce ne sont pas des guerriers particulièrement compétents mais en tant que groupe, ils sont tout à fait capables d'atteindre leur but. Si la folie de Dandrij éclate au grand jour, leur foi pourrait être secouée. S'il est tué, ils chercheront à venger la mort de leur messie et plongeront dans une frénésie sanguinaire. Utilisez les caractéristiques des Bandits Okarans dans le Digest de l'Est Inconnu en réduisant toutes les compétences aux armes de 10 %.

La Ruée vers l'Est





Lorsque le groupe se trouvera à une vingtaine de mètres du camp, Dandrij fera signe à ses cavaliers de s'arrêter. Il demandera au chef de l'expédition de s'avancer. Astran s'exécutera, la main sur le pommeau de son épée.

Le chef des cavaliers commencera à parler et des jets en 'pande seront nécessaires pour comprendre l'accent rapide et le dialecte doux. Dandrij se présentera en ajoutant qu'il est le messie de Methanwyr, l' élu de l'Elithior et le véritable dirigeant d'Eshmir. Lui et ses apôtres construisent un grand temple à la gloire de Methanwyr et la puissante divinité a décrété que tous les habitants de Bas'lk devaient contribuer à son élévation. Dandrij exigera alors d'Astran qu'il lui remette cinq de ses hommes les plus forts afin qu'ils rejoignent les constructeurs. Lorsqu'Astran demandera ce qui se passera en cas de refus, Dandrij grimacera et baragouinera quelque chose à l'homme nerveux se tenant à ses côtés.

Gorjin lèvera la tête et écartera les bras. Il ouvrira la bouche et émettra un seul cri strident. L'un des arbres tout proche explosera. Les aventuriers devront réussir un jeu de DEX pour éviter les débris brûlant en train de pleuvoir autour d'eux. En cas d'échec, 1D4 points de dégâts seront infligés.

Dissimulés à la vue, les chevaux, inquiétés par l'explosion de l'arbre, se mettront à hennir. Dandrij les entendra et enverra deux de ses hommes enquêter. Ils reviendront rapidement et se lanceront dans des explications visiblement enthousiastes. Le visage de Dandrij s'illuminera et il se retournera vers Astran.

«Methanwyr serait encore plus heureux de recevoir un don en chevaux. Plutôt que d'emporter vos hommes, je prendrai la moitié de vos bêtes. Que Methanwyr soit loué et que les étoiles vous réservent un futur radieux.»

Astran protestera et tirera son épée du fourreau. Seule la main de Rotari sur son épaule l'empêchera de se jeter sur Dandrij. Le petit sorcier commencera à lever les bras, dans l'attente de faire exploser un nouvel objet tandis que derrière lui, les hommes sortiront leurs armes, prêts à se lancer au combat.

C'est Radock qui envenimera un peu plus la situation. La pensée d'abandonner ses bien aimés chevaux à un bandit lui est insupportable. Il surgira d'entre les arbres, son épée courte à la main, et chargera le chameau de Dandrij. Il parviendra presque à l'atteindre mais une flèche jaillira des rangs situés derrière Dandrij pour se ficher dans la tête de Radock. Il tombera à un mètre de Dandrij, la main toujours crispée sur son épée.

Le scrutateur aboiera un ordre et huit de ses disciples se dirigeront vers le lieu où les chevaux sont attachés. Le reste du groupe formera une ligne derrière Dandrij et Gorjin, les armes prêtes et ne cachant rien de ses intentions meurtrières. «Cette situation est ridicule,» déclarera Dandrij «Donnez-moi vos chevaux et vous pourrez partir librement. Résistez et vous serez tués.»

Rotari conseillera à Astran de faire ce que Dandrij dit. Le duc s'inclinera avec mauvaise grâce. Si les aventuriers tentent d'attaquer le scrutateur, le sorcier ou tout autre membre du groupe, une bataille éclatera. Gorjin restera à l'arrière, faisant

tomber des langues de flamme au centre de la bataille. Dandrij se placera derrière un mur de cinq guerriers qui protégeront leur messie jusqu'à la mort. L'expédition est en état d'infériorité numérique et la bataille tournera sans doute en défaveur des aventuriers.

Qu'il y ait ou non combat, les hommes de Dandrij s'empareront de tous les chevaux. Dandrij ne laissera aux membres de l'expédition que leurs montures personnelles, signe de la clémence de Methanwyr. Astran regardera sa précieuse cargaison disparaître dans les ténèbres. Seuls ses poings serrés témoignent de sa rage contenue. Rotari et Elgin s'occuperont du corps de Radock et le cacheront dans sa cape, un fer à cheval sur la poitrine.

Il sera difficile de se reposer durant la nuit. Astran n'arrêtera pas de faire les cent pas jusqu'à l'aube. Il discutera avec Rotari et avant même que le soleil ne se soit complètement levé dans le ciel bleu, il annoncera son plan.

Lui même, Elgin et Lockliss se rendront en Anakhazan pour y chercher de l'aide afin de retrouver les chevaux. Pendant ce temps, Rotari et les aventuriers devront pister Dandrij et évaluer la force du groupe. Ils devront déterminer les points faibles du camp de Dandrij, trouver où sont retenus les chevaux et découvrir ce qui est arrivé au peuple de Gadad-Gan. S'ils peuvent libérer les captifs sans prendre de risques inconsidérés, ils devront s'y employer. De même, s'ils peuvent tuer Dandrij, ils ne devront pas hésiter. Quoiqu'il en soit la sécurité des chevaux est prioritaire. Astran promettra de revenir dès que possible et, afin de motiver un peu plus les personnages, il leur promettra de doubler leur part de profit si les chevaux sont récupérés sains et saufs. Après avoir enterré Radock dans le sol desséché de la savane, Astran, Elgin et Lockliss rassembleront leur équipement et sans un mot supplémentaire, se dirigeront en direction du soleil levant.

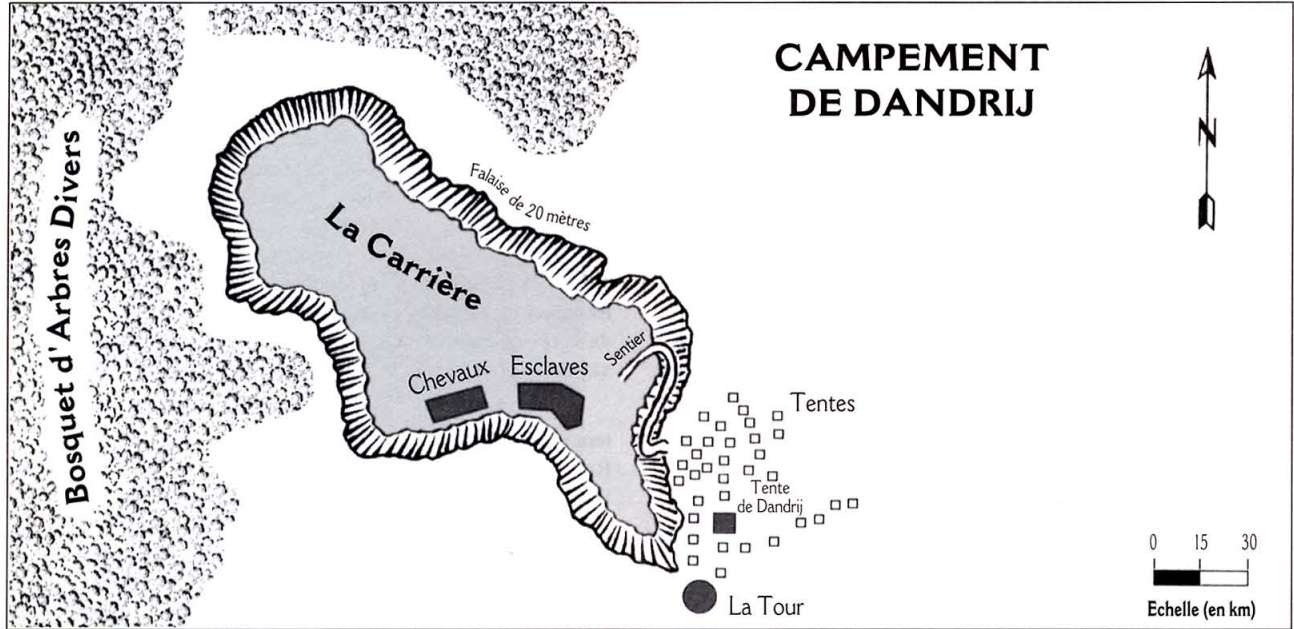
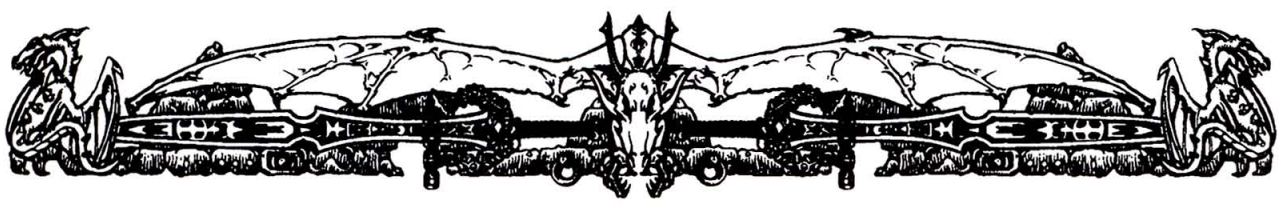
Pister Dandrij

Il n'est pas très difficile de déterminer la direction prise par le scrutateur. Son groupe a laissé tant de traces que la tâche en devient enfantine. Il faudra toute la journée aux aventuriers pour rejoindre la vallée où Dandrij a établi sa base. Le soleil écrasant ne leur facilitera pas la tâche. De plus, les personnages devront faire attention aux éclaireurs. En effet, Dandrij envoie toujours quatre ou cinq guerriers patrouiller dans un rayon de cinq kilomètres autour du camp. Si ces éclaireurs aperçoivent les aventuriers, ils partiront immédiatement rechercher des renforts. Toutefois, ils ne sont pas très vigilants et croient que Methanwyr lui-même protège le camp et qu'un signal divin les préviendra de la présence d'intrus.

Un plan du camp est fourni. Les aventuriers peuvent s'abriter dans les bosquets d'arbres surplombant la carrière. La tour menaçante que Dandrij fait construire se situe à l'extrémité sud de la carrière. Elle est à moitié achevée et les aventuriers peuvent voir comment les pierres sont extraites de la carrière, remontées le long des pentes abruptes puis taillées en blocs pour la tour. Cette dernière est particulièrement laide. Instable et me-

La Ruée vers l'Est





naçant de s'effondrer, elle démontre les piètres talents d'architecte de Dandrij. La tour n'est pas sans rappeler son esprit dément. Dans la désolation de Bas'lk, elle reste néanmoins impressionnante et imposante. Il s'agit de la seule structure élevée par l'homme aussi loin que le regard puisse porter.

La carte indique où les chevaux et les esclaves sont détenus. Deux cents esclaves sont enfermés dans un parc à la base de la carrière. Ils n'ont aucune eau fraîche à disposition et quinze gardes les surveillent constamment. Une relève a lieu toutes les quatre heures. Pour le plaisir, les gardes organisent des combats entre les esclaves. Ils les poussent à s'affronter et parient sur l'issue de la rencontre. Les esclaves sont déshydratés et épuisés. Ils tiennent à peine debout et peuvent encore moins se battre. Ils passent leur temps à extraire des blocs de pierre pour les remonter le long d'un sentier poussiéreux vers le site de la construction. Lors de leurs rares pauses, ils se rassemblent en petits groupes, les yeux bas et les lèvres gercées et sanglantes. Bon nombre d'entre eux souffrent de blessures infligées lors de leur travail. Les membres brisés sont courants et certains d'entre eux ont des doigts ou des orteils manquants. Bien évidemment, ces blessures sont très mal soignées. Les mouches abondent au dessus du parc et l'odeur de sueur, d'excréments et de souffrance en est insupportable.

Les chevaux sont gardés non loin de là, les quinze gardes qui surveillent les esclaves sont également responsables des chevaux. Dandrij a l'intention d'en conserver une moitié à son usage personnel et de vendre la seconde dans les villes maïdahkian situées à la frontière de Bas'lk. Pour l'heure, il s'agit d'un bien comme un autre et il veut s'en servir pour tirer les blocs de pierre hors de la carrière.

Les disciples, Dandrij et Gorjin ont dressé leur camp au sommet de la carrière. Il s'articule autour d'un puits que Gorjin a foré et qui atteint la nappe phréatique une dizaine de

mètres sous le sol. Il s'agit de la seule source d'approvisionnement en eau mais celle-ci est abondante et fraîche. L'eau est économisée même si Dandrij et Gorjin se servent comme ils l'entendent.

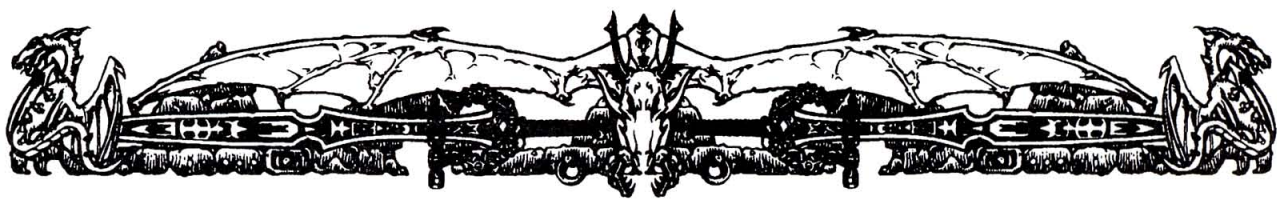
Les disciples vivent dans des tentes sordides qui entourent le pavillon luxueux de Dandrij. Le jour, ils surveillent le travail de construction des esclaves, patrouillent les terrains alentours et partent chasser. Des troupeaux d'antilopes paissent à quelques kilomètres vers l'ouest. Ils fournissent la nourriture nécessaires aux disciples et les maigres rations des esclaves, tout juste suffisantes pour leur permettre de demeurer en vie et de travailler. La construction commence à l'aube et continue jusqu'au crépuscule.

Au cours de la soirée froide, Dandrij se lance dans son sermon quotidien, détaillant à ses disciples ce que Methanwyr projette pour lui et ceux qui le suivent. Occasionnellement, Gorjin effectue une petite démonstration de magie afin de raffermir les fois chancelantes. Une fois sa déclaration achevée, Dandrij se retire dans sa tente, généralement accompagné de deux ou trois disciples féminins. Le reste de la troupe se rassemble autour des feux de camp, buvant une infâme piquette achetée auprès d'une caravane marchande. Les disciples se lancent alors dans des chants paillards alors que les querelles éclatent au fur et à mesure que l'alcool fait effet. Leur organisation est lamentable mais leur nombre reste considérable. Dans une bataille rangée contre les aventuriers, il ne fait aucun doute qu'ils l'emporteraient.

C'est aux aventuriers de décider ce qu'ils veulent faire et comment ils veulent le faire. Avec un peu d'adresse et de ruse, il est facile de descendre dans le parc sans être vu. Relâcher les esclaves attirera l'attention des gardes et les malheureux prisonniers sont beaucoup trop faibles pour se lancer dans un combat. Libérer les chevaux engendrera les mêmes pro-

La Ruée vers l'Est





blèmes. Faire sortir les animaux ou les esclaves de la vallée compliquera un peu plus la situation. La seule piste praticable conduit droit au milieu du camp des disciples, ce qui rend la voie plutôt hasardeuse.

Si le camp est attaqué, les disciples se rassembleront rapidement et gagneront des positions défensives. Gorjin utilisera la sorcellerie pour localiser les assaillants et Dandrij enverra au moins sept cavaliers pour les neutraliser.

Rotari se refusera à attendre simplement l'aide promise. Anakhazan est à plusieurs jours de cheval et nul ne sait combien il faudra de temps à Astran pour revenir avec les secours, s'il parvient à en trouver. Il pense qu'il faut tout tenter pour tuer Dandrij et sortir les chevaux et les esclaves du camp. Si les aventuriers n'arrivent pas à se mettre d'accord sur un moyen d'action, de l'aide leur sera fournie sous une forme des plus inhabituelles.

Les aventuriers remarqueront un hibou perché dans un des arbres. Il est semblable à celui qu'ils ont vu la nuit où Dandrij s'est emparé des chevaux. Il les regardera un moment puis prendra son vol et planera autour d'eux. Un jet réussi en Idée, Sagacité ou Monde Naturel permettra aux personnages de comprendre que l'oiseau veut qu'ils le suivent. Le hibou volera un instant, attendra que les aventuriers le rejoignent puis repartira en prenant garde de rester toujours en vue.

Les aventuriers suivront le hibou pendant une journée. Il les conduira dans les collines boisées au pied des montagnes. Au milieu du second jour, il se perchera dans un arbre et tournera la tête vers le nord. A une centaine de mètres de l'oiseau, les personnages pourront alors voir un campement niché au milieu d'une vaste clairière. Il s'agit d'une autre tribu valni qui a récemment quitté Nishvalni-Oss pour se rendre dans Bas'lk.

Le Peuple Ecailleux

Le totem du Peuple Ecailleux est la vipère, très courante dans Nishvalni-Oss. L'été, la tribu se rend dans les forêts de Bas'lk où l'air est plus frais. Elle ne sait rien des agissements de Dandrij à l'encontre des autres tribus de la région. Les cheveux du Peuple Ecailleux sont courts, tressés en boucles serrées. Leur corps est recouvert de cicatrices rituelles rappelant les écailles d'un serpent. Ces Valni se méfient des peaux blanches mais ne passeront pas immédiatement à l'attaque, sauf s'ils sont provoqués. Le Si de la tribu a un nom improprement en Ulish mais que l'on pourrait traduire en 'pande par Celui-Qui-Rampe-Prudemment. Le Peuple Ecailleux compte cent cinquante membres. Ils sont donc trois fois plus nombreux que le groupe de Dandrij. Si les aventuriers peuvent convaincre Celui-Qui-Rampe-Prudemment et son chaman, Oeil-Grand-Ouvert, que les Valni sont exploités, ils seront d'accord pour les aider à attaquer le camp de Dandrij. Mais il y a un prix : en retour, ils veulent dix chevaux. Ceci ne souffre aucune négociation. En cas de refus, ils retireront leur aide et pourront même se retourner contre les aventuriers, car telle est la mentalité de la vipère.

Celui-Qui-Rampe-Prudemment

Il est trapu pour un Valni mais sa sagacité lui permet de conduire son peuple depuis de nombreuses années. Il est sensible aux arguments raisonnés. Il possède quelques notions de 'pande même s'il trouve cette langue difficile. Ce n'est pas un homme à tromper. Sa tribu a confiance en son jugement et sa loyauté lui est acquise. Si les aventuriers l'offensent ou l'irritent, un simple geste de sa part suffira pour que la colère du Peuple Ecailleux les frappe à la vitesse de la vipère.

FOR 14 CON 15 TAI 14 INT 12 POU 13
DEX 15 APP 10

Points de Vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Lance Longue 75 %, dégâts 1D10+1+MD ; Arc Valni 79 %, dégâts 1D10+1 + 1/2 MD

Armure : Fourrures, 1D4

Compétences : Esquive 73 %, Sagacité 81 %, Déplacement Silencieux 72 %, Monde Naturel 56 %, Eloquence 73 %, Langue Etrangère ('pande) 13 %, Langue Maternelle (Ulish) 87 %, Connaissance des Serpents 79 %

Oeil-Grand-Ouvert

Le chaman est rusé. C'est lui qui suggérera le prix de dix chevaux à Celui-Qui-Rampe-Prudemment. Il écouterait les arguments des personnages puis consulterait l'esprit serpent, dans l'attente d'un signe. Si les aventuriers ont agi correctement, les présages seront bons et il conseillera au Si d'aider les peaux blanches mais d'agir avec prudence. Si les aventuriers ont manqué de respect, les présages seront mauvais et Oeil-Grand-Ouvert déconseillera de les aider.

FOR 09 CON 15 TAI 10 INT 14 POU 17
DEX 14 APP 12

Points de Vie : 13

Armure : Peaux de bêtes, 1D3

Magie : Communique avec le Seigneur des Bêtes Serpent

Compétences : Evaluer 32 %, Sagacité 79 %, Ecouter 64 %, Monde Naturel 88 %, Langue Etrangère ('pande) 09 %, Langue Maternelle (Ulish) 85 %, Sentir/Goûter 75 %, Connaissance des Serpents 105 %

La communication sera difficile. Aucun des deux groupes ne parle couramment le 'pande et les aventuriers ne connaissent rien à l'Ulish. Des jets en 'pande devront être effectués pour déterminer ce que chaque groupe peut dire et comment il se fait comprendre. Si les mots ne suffisent pas, le langage des signes pourra être employé et un jet d'Idée permettra de comprendre le signe utilisé. Suivant l'avis de Oeil-Grand-Ouvert, Celui-Qui-Rampe-Prudemment posera les questions suivantes :

D'où venez-vous ? Où est le camp ? Pourquoi voulez-vous aider des Valni ? Pourquoi être-vous venu chercher de l'aide auprès du Peuple Ecailleux ? Que pouvez-vous offrir en échange de notre aide ? Avez-vous déjà tué un serpent ?

La Ruée vers l'Est





Le maître de jeu devra décider si oui ou non les aventuriers apportent la bonne réponse. Une fois passée l'épreuve des questions, Oeil-Grand-Ouvert partira consulter son esprit. Si quatre réponses ou plus sont incorrectes, les présages sont mauvais et l'aide refusée. Si quatre réponses ou plus sont correctes, les présages sont bons et Celui-Qui-Rampe-Prudemment accordera son aide en échange de dix chevaux. Si les aventuriers refusent cette offre, le Si retirera immédiatement son aide et ordonnera aux personnages de s'en aller pour ne plus jamais revenir. Si Celui-Qui-Rampe-Prudemment est menacé ou directement insulté, trente guerriers Valni au moins tomberont sur les aventuriers, prêts à les tuer. Utilisez les caractéristiques du Groupe de Chasse Valni si cela devient nécessaire.

Un Nid de Vipères

Avec un peu de diplomatie, les aventuriers gagneront l'aide du Peuple Ecailleux. Celui-Qui-Rampe-Prudemment ordonnera à cent de ses guerriers de l'accompagner avec les aventuriers au camp de Dandrij. Après avoir constaté par lui-même les conditions des esclaves, il ordonnera à la moitié de ses guerriers d'attaquer le camp des disciples et à l'autre de sauver les esclaves. Les aventuriers seront libres de s'occuper des chevaux et Rotari insistera pour qu'ils puissent également se lancer à la poursuite de Dandrij et Gorjin.

La bataille qui suivra devra être palpitante. En dépit de leur manque d'organisation, les disciples sont prêts à se battre, Gorjin les ayant avertis de l'imminence de l'attaque. Les guerriers du Peuple Ecailleux sont des combattants tenaces et il s'en va emporter l'emporter sur les disciples. Au cours de leur tentative de libération des chevaux, les aventuriers devront affronter plusieurs disciples protégeant ce qui leur ont volé. Si le combat tourne en défaveur des aventuriers, les guerriers du Peuple Ecailleux viendront à leur secours.

Les disciples n'espèrent pas l'emporter mais cherchent à tuer autant de personnes que possible avant de succomber. Dandrij se dirigera vers la tour à demi construite et grimpera à son sommet. De là, il fera tomber d'énormes blocs de pierre sur les Valni lancés à sa poursuite, en tuant un grand nombre dans le même temps. Gorjin tentera de créer le plus de désordre possible dans les rangs valni et chez les aventuriers. Il quittera le camp pour courir vers le bord de la carrière. De là, il lancera un sort sensé empêcher les aventuriers de sortir de la carrière. Il créera un mur de feu qui s'étendra tout le long de la carrière empêchant les chevaux et les esclaves de fuir. Traverser le mur de flammes est risqué. Sauter au dessus du feu ou le traverser nécessitera un jet de Chance sous POU x 3. En cas d'échec, les vêtements des aventuriers prennent feu. Les flammes sont féroces et brûlent avec une intensité telle qu'elles infligent 1D6+2 points de dégâts à chaque round jusqu'à leur extinction. Pour ce faire, il suffit de s'arroser d'eau ou se rouler dans la poussière. Les chevaux ne tenteront pas de traverser les flammes. Ils paniqueront et retourneront au grand galop vers la carrière. Les esclaves seront piétinés par les chevaux qui chercheront en tournant à trouver une

autre issue. Toute personne prisonnière de la carrière au moment où le mur de feu s'élève devra réussir un jet de Chance pour éviter d'être piétinée par les chevaux.

Le feu durera 16 rounds ou jusqu'à ce que Gorjin soit tué. Les flammes disparaîtront alors brutalement. Le sorcier doit rester immobile et se concentrer sur l'intensité du feu afin de maintenir le sort. Si un aventurier parvient à traverser les flammes sans souffrir de brûlures, il pourra très facilement s'attaquer au sorcier.

Sauver Rotari

A un moment, Rotari sera engagé dans un combat avec un disciple armé d'une lance. Tout autour de lui, les Valni submergent les disciples comme des guêpes un pot de miel. Rotari éclatera de rire en parant un coup vers sa tête. Il tentera d'empaler son adversaire mais son coup sera alors détourné. Les aventuriers remarqueront qu'un des disciples a tué son adversaire valni et se prépare à attaquer Rotari. Celui-ci ne peut pas voir l'épée qui est en train de s'abattre sur sa nuque. Pour sauver Rotari de la décapitation, les aventuriers devront agir rapidement. Rotari se trouve à une trentaine de mètres. Deux rounds de combat seraient nécessaires pour s'approcher du disciple en train de porter l'attaque.

Il n'y a donc plus que deux possibilités. La première consiste à attirer l'attention de Rotari en criant. Dans ce cas, les aventuriers devront réussir un jet de Chance pour se faire entendre alors que Rotari devra réussir un jet en Ecouter pour parvenir à comprendre leur message au dessus du bruit de la mêlée. En cas de réussite, Rotari évitera le coup d'épée et empalera le disciple. La seconde solution consiste à frapper l'attaquant à l'aide d'une arme de jet. De nombreux hommes bouchent la ligne de tir des aventuriers et les chances de toucher seront réduites de 20 %. Si les personnages touchent le disciple attaquant Rotari dans le dos, ils le tuent automatiquement. S'ils ne parviennent pas à l'atteindre ou si Rotari ne les entend pas, leur ami est tué.

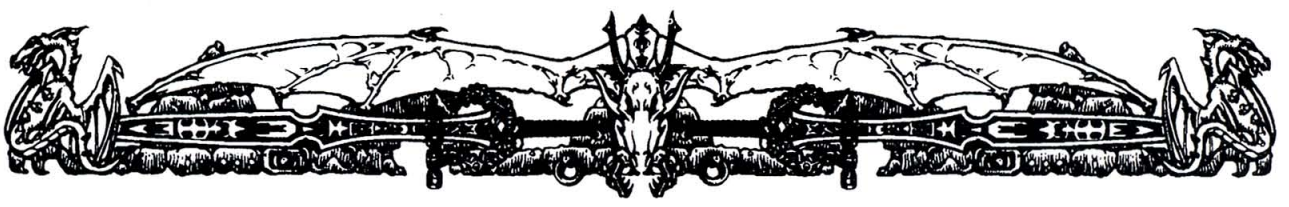
L'Homme dans la Tour

Dandrij restera tapi au sommet de sa tour, hurlant vers les cieux dans l'espoir vain que Methanwyr sauvera son disciple adoré. Les Valni seront occupés à se débarrasser des derniers disciples et les aventuriers pourront donc tenter une attaque contre Dandrij. La tour est haute de 25 mètres et deux jets réussis en Grimper seront nécessaires pour l'escalader. Elle est totalement instable et si le personnage manque son jet, il déloge une pièce cruciale et emporte dans sa chute 1D4 blocs de pierre. Les dégâts provoqués par la chute sont minimes (1D4) mais chaque pierre inflige 1D6 point de dégâts au personnage si elle le touche. Un jet de DEX réussi est nécessaire pour éviter d'être frappé par les blocs.

Dandrij sortira son cimeterre de son fourreau et frappera sauvagement son attaquant. Ses yeux sont emplis de démenée et il se bat plus par désespoir que par volonté de survie. Un

La Ruée vers l'Est





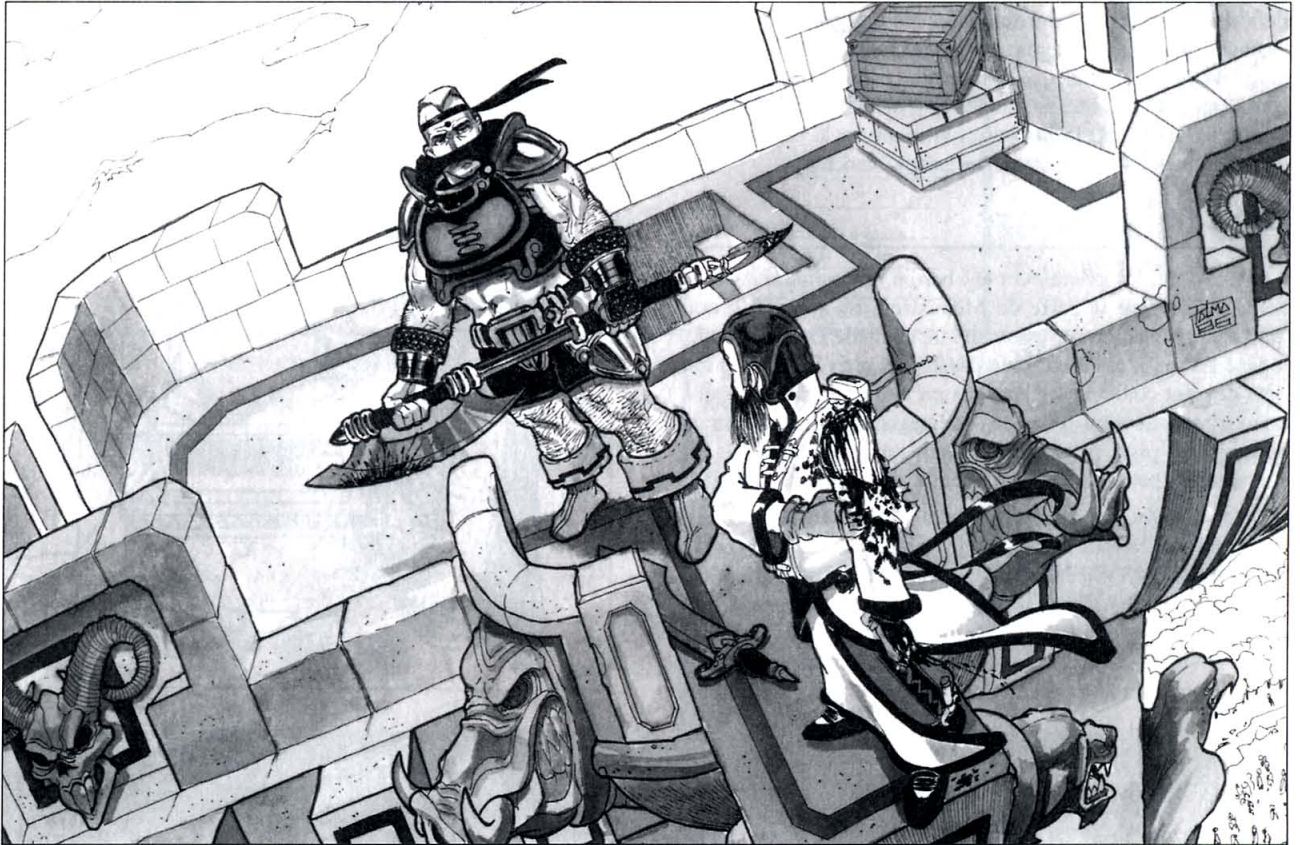
combat au sommet de la tour est rendu extrêmement dangereux par le peu d'espace disponible. Si un aventurier obtient une maladresse sur un jet d'attaque, un jet de DEX doit être réussi s'il ne veut pas tomber et s'écraser 25 mètres plus bas. Si Dandrij reçoit une blessure majeure, son comportement changera. Il laissera tomber son cimenterre et regardera le sang inonder ses robes. Puis, en lançant un dernier cri à Methanwyr, il se jettera du haut de la tour, son corps se fracassant contre les pierres instables au fur et à mesure de la chute. Dans tous les cas, Dandrij se suicidera dès qu'il s'apercevra que la bataille est perdue. Il se jettera alors du haut de cette tour qu'il aura tant aimé pour son plus grand malheur.

La bataille sera achevée en une heure et aucun des disciples ne restera en vie. Les Valni du Peuple Ecailleux seront victorieux mais leurs pertes s'élèveront à trente hommes. Les chevaux pourront être réunis et les esclaves sauvés. Si Gorjin n'a pas été tué par les aventuriers, il utilisera sa magie pour se rendre invisible et s'emparer d'un des chameaux attachés non loin des restes du camp. Il s'enfuira alors dans la savane. Sa haine des personnages sera telle qu'il dressera très rapidement des plans de vengeance.

Le Peuple Ecailleux commencera à fouiller le camp, s'emparant de tout ce qui pourrait avoir une valeur. Les Valni utiliseront leur butin lors de leurs échanges avec les peaux blanches dans la ville frontière de Im'lk. Les aventuriers peuvent également fouiller les décombres. Des jets réussis en

Chercher permettront de repérer un des objets de la liste suivante par aventurier. La plupart de ces objets se trouve non loin des tentes de Dandrij et Gorjin.

- Une petite bourse en cuir contenant 31 Rahnd.
- Une tranchante finement ouvragée d'une valeur de 350 Rahnd.
- Une armure complète en cuir moulé d'une TAI de 15.
- Un bracelet en cuir de wyrm. Il appartenait à Gorjin et sert de réserve de Points de Magie. Il contient 10 Points de Magie. Les aventuriers connaissant la magie peuvent déterminer sa nature grâce au sort Vision de Sorcière. Ils sauront alors grossièrement comment activer les Points de Magie. Si le personnage veut utiliser les Points de Magie en réserve, il devra réussir un jet de Chance sous $POU \times 3$. En cas d'échec, les Points de Magie ne pourront pas être utilisés pour le round.
- Un ensemble de pièces d'échec en ivoire d'une valeur de 59 Rahnd.
- Un petit coffret contenant quatre parchemins. Ces derniers sont des bons au porteur utilisables dans le Directoire Valedarian. Les bons au porteur peuvent être échangés contre des biens de même valeur à la Guilde des Marchands Aventuriers de n'importe quelle nation appartenant au Directoire. Il y a quatre bons d'une valeur de 25, 50, 100 et 150 Rahnd. Ils ne peuvent pas être échangés contre du liquide.



La Ruée vers l'Est





• L'atlas de Dandrij. Ce livre énorme pourrait être facilement confondu avec un grimoire. Les étranges signes qui couvrent les pages, certains effectués avec le sang de Dandrij, pourraient faire penser à des sorts. En fait, il s'agit des prédictions astrologiques et des observations lunaires de Dandrij. S'il est étudié en détail, on apprendra comment Dandrij a cru que Methanwyr l'avait élu pour sauver Eshmir. Toutes les visions de Dandrij sont détaillées, y compris celles lui demandant de lever une armée et de construire une tour-temple dans les terres désolées de Bas'lk. Aucune des prédictions astrologiques n'est exacte. Néanmoins, les cartes sur la façon dont les constellations influencent le zodiaque sont globalement correctes. Ce livre ne vaut rien pour un non-scrutateur. Un scrutateur pourrait l'acheter 20 Rahnd par pure curiosité.

• Un petit coffret à parchemin en ivoire d'une valeur de 10 Rahnd. Il contient une carte de Menastree (valeur 3 Rahnd) et deux bagues en or. La première est sertie de diamants en forme de demi-lune ; la seconde de trois rubis disposés en ligne. Leur valeur est de 500 et 350 Rahnd.

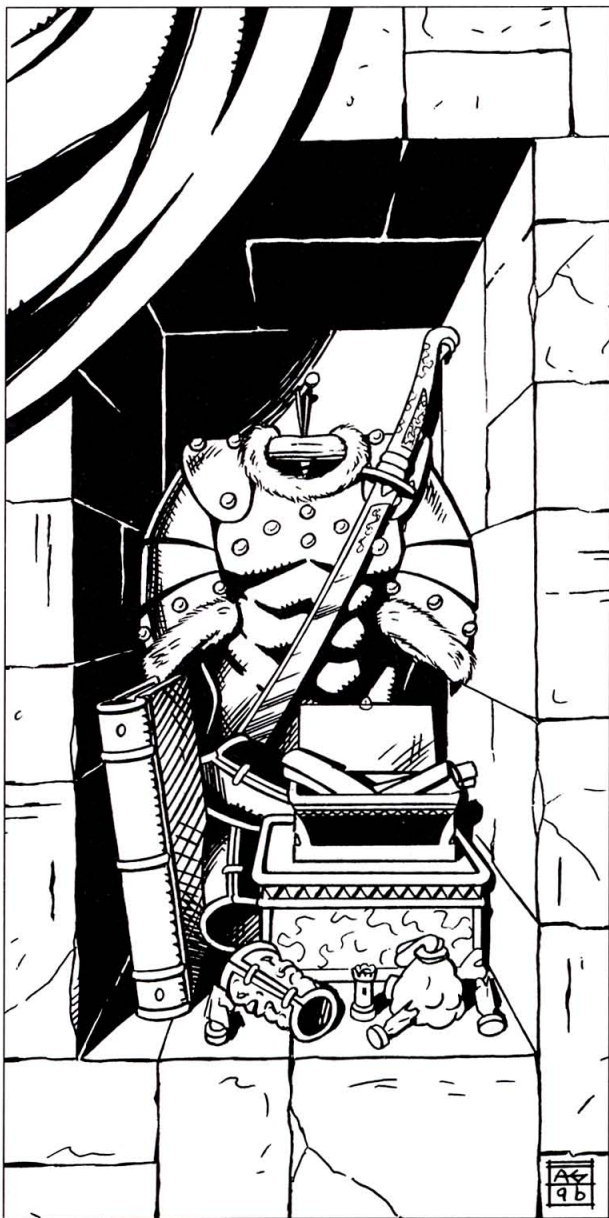
Celui-Qui-Rampe-Prudemment sera très satisfait de l'issue du combat. Il a eu l'occasion de tuer des peaux-blanches ayant trompé les Valni et son estime pour les aventuriers s'est considérablement accru. S'ils n'avaient pas été là, son peuple aurait sans doute été le prochain à souffrir des exactions de Dandrij. Il demandera toujours son salaire de dix chevaux et Rotari, s'il vit toujours, conviendra qu'il s'agit d'un petit prix à payer. Celui-Qui-Rampe-Prudemment dira que les aventuriers deviendront des Guerriers Honorés dans les histoires et légendes des Valni. Ils seront par là même des membres honoraires du Peuple Ecailleux. Il conclura ce pacte par un rituel consistant à s'entailler les paumes et à mêler son sang. Si les aventuriers refusent, le Si sourira et secouera la tête visiblement dérouté par la délicatesse des peaux-blanches.

Conclure l'Aventure

A présent, les aventuriers ont besoin de rejoindre Astran. S'ils découvrent la carte de Menastree, ils s'apercevront qu'Anakhazan se trouve assez loin du camp de Dandrij et que le Duc Astran n'est sans doute pas encore arrivé. Les aventuriers devront conduire les chevaux en toute sécurité à travers ces contrées sauvages. Ils pourront essayer de rejoindre Astran en suivant sa piste. Néanmoins, avec le retard accumulé, ils ne parviendront peut être à le retrouver qu'une fois à Anakheara.

Ce qui arrive est à présent au choix du maître de jeu. Les aventuriers ne retrouveront peut être jamais Astran. Des esclavagistes de tout l'Est Inconnu écumant les terres désolées de Bas'lk, à la recherche de voyageurs isolés. Il est tout à fait possible qu'Astran, Elgin et Lockliss soient capturés. Certains indices pourront aider les personnages à deviner ce qui est arrivé. Ils pourront alors décider de partir à la recherche du duc pour le libérer, tout en assurant la sécurité des chevaux. Astran peut également s'être égaré en route et se retrouver perdu dans la Forêt de Haghan'iin. Il tombera alors entre les griffes de la Horde. Les aventuriers devront alors trouver un moyen de sauver Astran, Lockliss et Elgin.

Si les personnages rejoignent Astran, une nouvelle campagne pourra commencer. Elle concernera les tentatives effectuées par les personnages pour établir des échanges commerciaux avec les nations de l'Est. Anakhazan ne pourra pas conclure immédiatement des accord commerciaux avec Astran, de tels traités devant être ratifiés en premier lieu par le Haut Sénat du Directoire Valederian à Valed-Hal. De tels pourparlers peuvent durer des mois et dans son impatience Astran pourra décider de se rendre en Eshmir où les marchés semblent meilleurs. De nombreuses aventures peuvent survenir lors de l'expédition vers Elwher et les mini scénarios présentés précédemment peuvent être utilisés comme les bases d'une campagne. A présent, les maîtres de jeu ne sont plus limités que par leur imagination.



La Ruée vers l'Est



ELRIC

Feuille de Natif de l'Est Inconnu

Allégeance

Chaos

Balance

Loi

Nom du Joueur

Caractéristiques

FOR ____ Modif. aux Dégâts ____ Nom ____
CON ____ Lieu de naissance ____ Sexe ____ Age ____
TAI ____ Allure, Attitude ____
INT ____ x 5 = Idée ____ %
POU ____ x 5 = Chance ____ %
DEX ____ x 5 = Dextérité ____ %
APP ____ x 5 = Charisme ____ %

Compétences

- | | | |
|--|---|---|
| ☐ Amorcer Piège (15%) | ☐ Equitation (65%) | ☐ Monde Naturel (55%) |
| ☐ Art (35%) | ☐ | ☐ Natation (15%) |
| ☐ | ☐ | ☐ Navigation (15%) |
| ☐ | ☐ Esquive (DEXx2%) | ☐ Orientation (40%) |
| ☐ Artisanat (05%) | ☐ Evaluer (45 %) | ☐ Pister (10%) |
| ☐ | ☐ Grimper (40%) | ☐ Potions (30%) |
| ☐ | ☐ Jeunes Royaumes (0%) | ☐ Répar./Concevoir (DEX x4%) |
| ☐ | ☐ Lancer (25%) | ☐ Royaumes Inconnus (15%) |
| ☐ Baratin (15%) | ☐ Langue Etrangère (0%) | ☐ Sagacité (15%) |
| ☐ Chercher (20%) | ☐ | ☐ Sauter (25%) |
| ☐ Crocheter (05%) | ☐ | ☐ Scribe (30%) |
| ☐ Déguisement (15%) | ☐ | ☐ Se Cacher (20%) |
| ☐ Déplt. Silencieux (20%) | ☐ Langue Mater. (INTx5%) | ☐ Sentir/Goûter (15%) |
| ☐ Dissimuler Objet (25%) | ☐ Marchander (15%) | ☐ |
| ☐ Ecouter (25%) | ☐ Médecine (60%) | ☐ |
| ☐ Eloquence (35%) | ☐ Million de Sphères (30%) | ☐ |

Points de Vie

Inconscience

Mort	-2	-1	0	+1	+2	3	4
5	6	7	8	9	10	11	12
14	15	16	17	18	19	20	21
23	24	25	26	27	28	29	30
32	33	34	35	36	37	38	39
41	42	43	44	45	46	47	48
49							

Points de Magie

Inconscient	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10
14	15	16	17	18	19
23	24	25	26	27	28
32	33	34	35	36	37
41	42	43	44	45	46
50	51	52	53	54	55
59	60	61	62	63	64
68	69	70	71	72	73
77	78	79	80	81	82

Magie Mémorisée

Sphère ____ Rune ____

Armes de Contact

Arme	Pourcentage	Dégâts	Pts Structure	Long.	Main
☐ Bagarre (40 %)					
☐ Lutte (35 %)					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					

Armure, Bouclier

Armure	Heaume	Sans Heaume	Rounds
	Absorp. / % Affect	Absorp. / % Affect	Charge pour Revêtir
☐ Bouclier	%	Dégâts	
D	P	E	G
		Pourcentage Initial	% PDS

Armes de Jet

Arme	%	Dégâts	Portée	Att./Round	Pts Structure
☐					
☐					

Pts de Magie Nécessaires à la Convocation _____



Est Inconnu

Il y a 20.000 années de cela, Grome et Straasha menèrent une guerre planétaire.

Des continents, des océans, des îles et des mers furent créés par la fureur de leurs combats.

Il y a 12.000 années de cela, un peuple étrange débarqua sur une île et il changea le monde. Dans ce processus d'évolution, il changea en lui-même. Il se fit appeler Melniboné.

Melniboné et ses patrons chaotiques partirent en guerre contre les serviteurs de la Balance, les Menastrai. Un combat sanglant et apocalyptique en résulta.

D'anciennes sorcelleries permirent aux Menastrai d'échapper à leurs poursuivants melnibonéens et ils finirent leur errance dans les terres inexplorées de l'Est Lointain.

Dans ces nouveaux territoires, ils bâtirent des royaumes merveilleux, basés sur les principes de la Balance. Ils prospérèrent pendant un millier d'années et leur civilisation atteint un degré de raffinement et de connaissance sans pareil.

Mais les troupes de Melniboné les retrouvèrent...

Isgaan Velmersch, Historien Royal.

Est Inconnu est un guide complet sur l'autre civilisation millénaire qui combattit les Melnibonéens, et cela bien avant Pan Tang. Partez à la découverte de nouveaux territoires aux traditions mystérieuses, où règne une magie sombre et ancienne.

Ce guide est divisé en quatre parties distinctes :

- La première vous donnera l'histoire de ces territoires, ainsi que des renseignements importants sur l'économie et la société de ces terres.
- La seconde vous apportera des renseignements plus précis sur les différentes nations qui composent ce grand Est, décrivant en particulier leurs habitants et leurs coutumes.
- La troisième partie vous détaillera les différentes règles nécessaires à la création d'un personnage original de l'Est Inconnu, avec les différentes occupations, armes et armures spécifiques à chaque région. Vous y trouverez aussi les règles concernant la magie si particulière de ces royaumes.
- La quatrième partie vous permettra de créer des scénarios dans cette région du monde, sous forme d'un digest des personnalités importantes et de mini-scénarios. Elle contient également une aventure, la Ruée vers l'Est.

