

# Le Merbold Enchaîné

## LE FANZINE DES ARCHIPELS

N°01

### Assistant

Némédia

par François ( page 04 )

### Contexte

Les jumeaux de Soe

par Rafibou ( page 09 )

L'île hurlante

par Taliesin ( page 10 )

### Culture

Recettes et potions

par Elim le druide ( page 12 )

### Rouages

Armes et armures amphibies

par Taliesin ( page 13 )

### Nouvelle

Les filles du Roi

par François ( page 14 )

### Scénario

Sauvetage dans la brume

par Merquarion ( page 16 )





# Glouglou webzine ?

Traduction : Quoi ? Moi ? Mascotte ?

Il y a des comportements largement répandus chez l'*homo rolustus internautus*, toutes tendances confondues. Qu'il soit d20tophile, tolkienolover, starwariste, runequesteur ou bien d'autres, il aime aller parler sur les forums, participer à des listes de diffusion et créer des sites.

J'en veux pour preuve le présent webzine : quelques homo rolustus internautus de la tendance Archipelienne-les-pieds-dans-l'eau discutaient entre eux tranquillement sur la liste de diffusion des Archipels lorsque l'un d'entre eux leur dit : "On a tous des idées sympas pour ce monde plein d'îles, de pirates et de bords de toutes les couleurs... si on faisait un webzine ?". Et voilà le résultat. Vous avez devant vous le premier numéro du « Merbold enchaîné » le webzine des Archipels.

Pourquoi cet engouement pour les Archipels ? Parce que, selon nous, cette série aborde le JdR par le bon bout : c'est à dire celui des scénarios. La gamme s'articule autour de la campagne, et c'est à travers elle qu'on découvre l'univers du jeu. Ce qui est également motivant avec les Archipels c'est la liberté que leur géographie mouvante laisse aux maîtres de jeu. Enfin bon, il y a de bonnes chances que je sois en train de prêcher des convertis.

En matière d'articles « Le Merbold enchaîné » va vous proposer des aides de jeu tournées vers la campagne officielle et d'autres développant de nouveaux aspects des Archipels : des îles, des adversaires, de l'équipement et ainsi de suite. L'aventure est au coeur des Archipels, donc le zine vous proposera un scénario par numéro. Nous commençons par une escapade à Fulmine se déroulant juste après la Guerre des Ombres. Dans les numéros à venir, les scénarios exploiteront les aides de jeux déjà publiées dans nos pages. Et enfin, pour le plaisir des yeux (mais pas seulement...) vous trouverez dans le zine des histoires et des légendes. Mais également des recettes, car nous nous enorgueillons d'avoir dans nos rangs un druide fort versé dans l'art de mélanger de plaisants liquides (à consommer avec modération).

Donc voilà, notre fier bateau prend la mer et nous espérons rester à flot le plus longtemps possible et vous apporter plein de bonnes choses. Qu'il soit dit, enfin, que les rangs de l'équipage sont ouverts aux aventureux scribes et enlumineurs.

*L'équipe*

PS : A ceux qui se demandent pourquoi ce merbold est enchaîné, je dirais ... patience. Nous commencerons à apporter la réponse à cette question dans le prochain numéro.

## Le Merbold Enchaîné N°01

### Date de parution

6 Juin 2003

### Comité de rédaction

François, Taliesin et Rafael

### Rédacteurs

Elim, François, Rafibou, Merquarion, Taliesin

### Illustrations

A'DN, Taliesin, Greg

### Couvertures

A'DN

### Relecture

François, Mist, Rafibou, Taliesin

### Maquette

Rafael

L'image de fond et certains habillages graphiques sont l'oeuvre de Didier Florentz.

Ils sont utilisés ici avec l'autorisation d'Archéon S.A.R.L.

Archipels est édité par Archéon S.A.R.L., sous la marque ORIFLAM, et utilisé avec permission.

Il y a plusieurs types d'encadrés dans les pages du *Merbold Enchaîné*, précédés de codes-lettres indiquant le type de contenu.

### R- RÈGLES

Ce sont les caractéristiques et les points techniques des articles. Pnjs, objets magiques, nouveaux sorts, dons ...

Ces points font référence aux règles du système D20 présentées dans les règles de *Dungeons & Dragons*™. Ils sont considérés comme Open Gaming Content, à l'exception des termes *Archipels*™, des noms propres et des termes significatifs liés au contenu de l'article.

### S - SCÉNARIOS

Idées de scénarios, pistes pour utiliser le contenu de l'article dans vos parties, apartés et précisions diverses des auteurs.

### C - CAMPAGNES

Idées et astuces pour inclure l'article ou le scénario dans vos campagnes, et plus particulièrement dans les campagnes officielles.



# Némédia

par François

*Dans le premier tome de la saga des Archipels, la Guerre des Ombres, les aventuriers sont amenés à visiter l'atoll de Némédia. Le scénario donne des informations générales sur l'île mais sans entrer dans les détails.*

*Le but de cet article est de fournir une vision de l'île qui pourra servir aux MJ's souhaitant détailler un peu plus l'exploration de l'île. Les descriptions qui suivent s'appuient sur celles de La guerre des ombres et des Carnets de voyages mais sont globalement la vision de Némédia du rédacteur. Il y a une différence de taille entre cet article et la description faite dans le scénario : dans cette version de Némédia les amazones sont implantées de manière plus importante sur l'île et ne se cantonnent pas à la seule ville de Sirkis. Ce choix a été fait afin de donner un peu plus de variété et de richesse à la société némédiennne ainsi que pour ménager plus d'opportunités de jeu sur l'atoll.*



## DESCRIPTION DE L'ÎLE

### GÉOGRAPHIE

Némédia se présente sous la forme d'un grand croissant de lune long de cent kilomètres. Son relief est dominé par une ligne de crête très marquée. Un des versants est assez abrupt et se termine sur des falaises hautes d'une bonne trentaine de mètres. Cette zone de l'île n'est pas du tout habitée. On n'y trouve que des bêtes sauvages et quelques ruines anté-némédiennes. L'autre versant, même s'il est assez escarpé près de la ligne de crête, voit sa pente s'adoucir rapidement. Les derniers kilomètres avant la côte ne sont que très légèrement inclinés. Le pourtour du lagon est une alternance de plages de sable fin et de falaises moins impressionnantes que celles de l'extérieur. Les plus hautes atteignent une quinzaine de mètres. Le point le plus haut de Némédia se trouve vers le centre de l'atoll. A cet endroit la crête culmine à 2100 mètres.

### LE LAGON

Le lagon est doté d'un fond qui fait partie de l'île elle-même. La plus grande partie du lagon fait 30 mètres de profondeurs, avec des zones descendant jusqu'à 70 mètres. Le fond est une alternance d'affleurements rocheux et de grands bancs de sable. Il est possible d'apercevoir à certains endroits quelques ruines anté-némédiennes englouties. Les trois îlots à l'entrée du lagon sont escarpés et peu accueillants. Leurs hauteurs sont couvertes d'arbres où logent des guêpes géantes sauvages plus dangereuses que celles de l'atoll lui-même. Les némédiennes ne s'y rendent quasiment jamais.

### CLIMAT ET VÉGÉTATION

Le climat némédien est chaud et dépourvu d'hiver. Il se compose de deux saisons : La première est relativement sèche avec des pluies courtes et peu intenses. La seconde est beaucoup plus humide, avec deux ou trois averses violentes chaque jour.

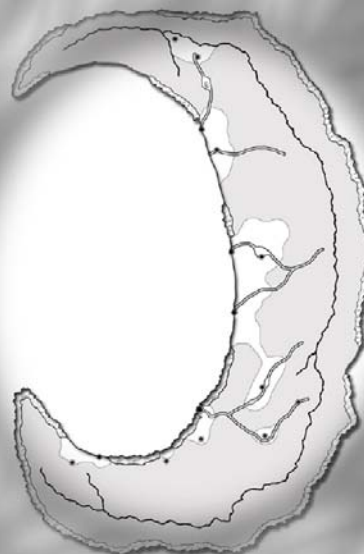
La grande majorité de l'île est recouverte d'une jungle, peu épaisse quand on approche du lagon mais plus impressionnante sur la crête. La végétation du flanc inhabité est un peu moins épaisse mais, combinée à la pente abrupte, elle rend cette zone vraiment difficile à explorer. La végétation de Némédia regorge de fleurs aux couleurs vives et aux formes étranges.

### FAUNE

On retrouve sur l'atoll toute la faune qu'on peut s'attendre à croiser dans une jungle peu épaisse. On notera la présence de petits chimpanzés faciles à domestiquer, d'impressionnants serpents constrictors ou bien de jaguars qui aimeraient bien pouvoir être considérés comme les plus dangereux prédateurs de l'île. Mais les prédateurs dominants de l'atoll sont bien entendu les guêpes géantes que les némédiennes ont appris à dresser. Les guêpes géantes sont très présentes dans la jungle et il est difficile de rater leurs impressionnantes ruches. Ce sont des dômes oblongs de quelques vingt-cinq mètres de haut à l'aspect peu engageant. C'est sur ce modèle qu'a été construite la ruche artificielle de Sirkis. Les eaux autour de Némédia sont riches en bancs de poissons et de baleines de petite taille. Poissons et mammifères marins s'aventurent régulièrement dans le lagon où ils sont la cible des pêcheurs. Il n'est pas rare également de voir quelques squales agressifs aux alentours de l'île.

### LES BRUMES

L'atoll de Némédia est entouré d'une protection de brumes mortelles qui interdit à quiconque de s'en approcher sans risquer sa vie. Vues de l'extérieur les brumes ont un aspect gris vert, parcouru de remous lents. La nappe culmine à presque 3000 mètres et, au niveau de la mer, le mur de brume est épais d'une dizaine de kilomètres.



Les brumes sont beaucoup moins épaisses en altitude, ce qui facilite leur traversée par la voie des airs. A la verticale de l'île la protection de brumes ne fait plus 200 mètres d'épaisseur. Lorsqu'on se trouve sur l'île le mur de brumes n'est visible que si l'on est à moins de deux kilomètres de lui. Au-delà de cette distance les brumes deviennent quasiment invisibles se contentant d'altérer un peu les couleurs : vu de Némédia le ciel a une légère teinte lavande, les nuages normalement blancs sont bleutés et le soleil semble plus blanc qu'à l'extérieur.

En temps normal le seul endroit de Némédia d'où l'on peut voir les brumes est le sommet de l'île. De là on aperçoit au-dessus de soi une sorte de nuage gris vert qui semble faire quelques centaines de mètres de diamètre. Depuis que l'anneau brumeux se rapproche, deux zones de l'île ont été recouvertes. (voir carte page précédente)

#### LES RUINES ANTÉ-NÉMÉDIENNES

En plusieurs endroits de la jungle on peut trouver les ruines de bâtiments antérieurs à la venue des némédiennes sur l'île. Les plus faciles à repérer sont celles situées en plusieurs points de la ligne de crête : il s'agit d'une douzaine de bâtisses qui devaient être assez hautes, peut-être des postes de guet ou des fortins. Les pans de murs et arches encore debout laissent présumer d'une architecture toute en légèreté et en grâce.

Ces bâtiments ont beaucoup inspiré les arts némédiens, et le palais de la perle a clairement été bâti dans le style de ces ruines. D'autres ruines dans la jungle sont en plus mauvais état et difficiles à trouver. En menant des fouilles méthodiques et organisées, il serait possible de trouver des passages menant vers des sous-sols mieux conservés. Ces ruines sont évoquées dans les Carnets de Voyages (page 66). L'aspect des armures-scapandres des monteuses s'inspire de bas reliefs qui furent découverts dans la jungle il y a longtemps, à l'époque où Némédia formait ses premières monteuses. Aucune némédienne ne se souvient de ce détail aujourd'hui, mais il est consigné dans des documents de la bibliothèque du palais de la perle. Ainsi ces armures ont un air de ressemblance marqué avec des armures de chevalier du culte du Destructeur.

#### LES ZONES HABITÉES

La population némédienne est regroupée dans neuf zones qui furent conquises sur la jungle au fil des premiers siècles de sa présence sur l'île. La démographie némédienne est stabilisée depuis de nombreux siècles et le besoin ne s'est pas senti de pousser plus avant la déforestation de l'atoll.

#### RÉGION DE TELS Y (A)

Cette zone est coincée entre deux crêtes et le relief y est escarpé. A l'origine elle fut colonisée pour profiter de filons de cuivre faciles à atteindre. Le village de Colsis exploite toujours la mine de cuivre, mais la partie la plus peuplée est celle de la petite ville de Telsy où se pratique de l'élevage de chèvres et de moutons. Plusieurs pentes déboisées ont été aménagées en terrasses pour faciliter la culture de légumes, d'oliviers et d'arbres à agrumes. Au moment de la Guerre des ombres c'est cette région qui est envahie par les brumes. Sa géographie de vallée encaissée favorise la progression des vapeurs néfastes.

Au moment où les personnages posent pied sur l'atoll, le village de Colsis a déjà dû être évacué et le mur de brume est à moins d'un kilomètre de Telsy.

#### RÉGION DE MEMTES (B)

Memtes est un endroit chargé d'histoire pour les némédiennes. Cette petite ville se situe à l'endroit où les femmes errantes abordèrent l'île pour la première fois. Memtes est d'ailleurs construit autour d'un temple d'Istaion la Borgne.

Il s'agit plus d'une chapelle que d'un temple, mais ses fondations sont aussi vieilles que la civilisation némédienne. L'autre village de cette région se nomme Memterem. Cette région pratique l'agriculture à petite échelle (légumes et céréales) et Memtes est un port de pêche. Les pêcheuses némédiennes profitent des bancs de poissons du lagon qu'elles attrapent au filet. Elles laissent la chasse à la baleine aux soins des monteuses de guêpes et ne s'y essayent pas. Le long de la falaise proche de Memtes on trouve des huîtres perlières en quantité et le plus gros de la production de perles vient d'ici.

#### RÉGION DU CENTRE (C)

La plus vaste zone déboisée de l'île. C'est ici que se trouvent les grands champs de céréales qui alimentent le plus gros de la population, ainsi que les exploitations d'algues comestibles sur tout le long de la côte.

Les deux villages côtiers se nomment Tarmet et Goel et sont complètement consacrés à l'exploitation des ressources du lagon (algues, pêche, récolte du sel). La petite ville d'Artimo est un grenier à grain. C'est de là que sont gérées et administrées toutes les exploitations agricoles de la région. C'est un bon endroit pour juger de l'organisation de la nation némédienne.

On pratique un peu l'élevage de moutons et de volailles dans cette région ainsi que l'exploitation forestière, qui fournit une bonne partie des matériaux de construction de l'île. Une moitié des vignes de Némédia se trouve aussi dans cette région.

#### RÉGION DE MENGAME (D)

Cette région est en grande partie aménagée de rizières. La culture du riz y est l'activité principale avec un peu d'exploitation forestière. Au bord de Mengame se trouve une ruche artificielle plus petite que celle de Sirkis où sont entraînés des guêpes plus dociles et des bourdons. Ces montures ne sont utilisées que par les civiles.

#### LA MINE DE FER (E)

Le village d'Artessa est l'endroit après Sirkis où l'on trouve le plus de membres de la caste des guerrières. C'est dans ce village que se trouve la grande mine de fer des némédiennes, et les guerrières la gardent jalousement. Les hommes et femmes travaillants dans cette mine sont sélectionnés avec beaucoup de soins, en particulier s'ils doivent travailler sur les veines de fer supérieures qui servent à la fabrication des armures némédiennes. C'est un endroit que des personnages pourront observer de loin mais dont ils s'apercevront rapidement qu'il est très difficile d'approcher, surtout en cette période d'effort de guerre. Il y a quelques gisements de cornaline connus près de la mine. Mais ils ne sont pas encore exploités.



## RÉGION D'EPOSTA (F)

Une région très calme d'aspect où abondent les fleurs exotiques. L'air y est toujours chargé de senteurs agréables. Les deux activités principales y sont l'exploitation forestière et le travail de la cornaline. C'est en effet ici que se trouvent les plus gros gisements.

La population pratique également un peu l'élevage. Le bois d'Eposta sert plus souvent pour l'ameublement et les objets d'art que pour la construction. C'est également dans cette région que sont récoltées la plupart des fleurs et plantes qui servent à la fabrication de parfums.

## RÉGION DE SIRKIS (G)

Région d'élevage ovin et de verger. L'autre moitié des vignes de Némédia se trouve ici. Les némédiennes produisent des blancs et des rosés mais la qualité de ces vins n'a rien de vraiment remarquable. Au village de Susten et dans les environs se pratique l'élevage du ver à soie. Toute la soie de l'île et une bonne partie de sa laine sont produites ici.

## RÉGION DE MOLMAS (H)

La plage, à quelque distance du village de Molmas, abrite les installations de traitement des carcasses de baleine. La majeure partie de l'activité de Molmas tourne autour de l'exploitation de toutes les ressources des baleines tuées dans le lagon. Les monteuses de la caserne de Molmas font office de chasseuses de baleines. C'est une affectation assez peu prisée des militaires et elle sert souvent de sanction disciplinaire.

L'endroit et ses habitantes n'ont pas très bonne réputation auprès des autres némédiennes. Sur la plage se trouve le troisième, et plus petit, lieu de culte d'Istaön de l'île. Les habitantes de Molmas sont particulièrement croyantes. C'est dans cette région que l'on peut croiser les quelques rares fanatiques religieuses de l'île, qui rêvent de voir un jour Némédia être dirigée par le clergé d'Istaön.

## RÉGION DE VALMER (I)

Valmer est un impressionnant port de pêche, le plus moderne de l'île en fait. On y pêche aussi bien le poisson que les fruits de mer ou les perles. Contrairement à Molmas, Valmer n'est pas un village particulièrement croyant ; il n'y a pas de chapelle à Istaön. Cela est d'ailleurs source de problèmes de voisinage entre les deux villages. Valmer est probablement la ville la plus active de l'île après Sirkis. Elle est également la deuxième par la taille (2500 habitants).

Aux abords de Valmer se trouvent des chantiers maritimes où sont construits aussi bien des bateaux de pêche que des navires de guerres. Le village de Tasta, en bordure de la jungle, et s'occupe surtout d'exploitation forestière. Le bois en provenance de Tasta sert aux chantiers maritimes de Valmer et Sirkis ainsi que dans la construction de maisons. Tasta est l'endroit de l'île où se pratique le plus la chasse. Une bonne partie de la production de gibier du village est revendue aux familles nobles de Sirkis.

## AUTRES INFORMATIONS

### LA PIRATERIE

Pendant plusieurs périodes de l'histoire némédienne la piraterie a été un moyen d'obtenir des richesses et des denrées faisant défaut à l'île. Ainsi les réserves d'or de l'île viennent en bonne partie des opérations de pirateries ; le reste fut découvert dans des ruines anté-némédiennes. Némédia n'a jamais eu recours à la piraterie pour se fournir en esclaves masculins ; cela représente un trop grand risque de voir des idées contraires aux préceptes némédiens s'insinuer dans les esprits de la population masculine.

Les némédiennes préfèrent coexister avec des hommes qui sont leur propre descendance, élevés selon les traditions de l'île. Les expéditions de piraterie némédiennes sont en général menées par des monteuses de guêpes accompagnées d'équipages féminins bien disciplinés. Jamais aucun homme n'est intégré à ces équipages.

Il y a eu par contre quelques capitaines eunuques dans l'histoire de la piraterie némédienne. Au moment de l'avènement de Tazendra comme aïeule des armes, la pratique de la piraterie était réduite à son strict minimum. Tazendra a relancé cette activité, formant des équipages composés de monteuses fidèles à ses idéaux qui devinrent par la suite le fer de lance de ses expéditions contre Vendrest. Il y a d'ailleurs fort à parier qu'après la fin de la guerre certains de ces équipages ne reviendront pas à Némédia, préférant mettre la plus grande distance possible entre elles et une île qui à leurs yeux a 'perdue son âme en cédant aux phalocrates vendrestois'.

### LA MONNAIE NÉMÉDIENNE

Piécette : pièce de cuivre

Marque : pièce d'ivoire de baleine cerclée d'argent  
(valeur équivalente de la pièce d'argent).

Grande marque : pièce d'or

Marque royale : pièce de platine.



## Idées de scènes

Les lieux décrits dans cet article peuvent servir de décors à des scènes supplémentaires, lors de l'exploration de l'île par les personnages. Voilà donc quelques idées afin d'utiliser ces sites.

### CONSIDÉRATIONS GÉNÉRALES SUR L'EXPLORATION

Pendant l'exploration de Némédia par les personnages, il peut être intéressant de bien donner une vision non-manichéenne de la société des amazones. Si, lorsque les personnages tombent sur l'embuscade de Shanaé, ils n'ont vu que des scènes qui les confortaient dans l'idée que les némédiennes sont des 'méchantes', vous risquez de vous retrouver avec une reine morte sur les bras (ne rigolez pas, des joueurs que je connais l'ont fait). Il faut montrer aux joueurs à la fois des scènes qui vont les conforter dans l'idée que Némédia est une menace dangereuse et d'autres qui vont leur montrer qu'ils sont face à une île civilisée et plutôt tournée vers le bien-être de ses habitants (et non pas un ersatz de société drow). Une telle approche pourra aider les joueurs à se rendre compte que l'option diplomatique est tout à fait envisageable s'ils entrent en contact avec des némédiennes à l'esprit ouvert.

### RÉGION DE TELSY

C'est dans cette région que les personnages pourront assister aux efforts des prêtresses pour repousser les brumes. L'ambiance à Telsy est révélatrice de l'inquiétude des némédiennes.

Beaucoup de réfugiés de Colsis vivent à Telsy dans des conditions difficiles et les matrones des deux villages envisagent déjà l'évacuation de la population vers Memtes. Si les personnages s'attardent près des brumes ils feront une rencontre inattendue : un jeune garçon d'une douzaine d'années à genoux devant le mur de brume, en train de construire un petit monticule de cailloux en pleurant. Il est en train de faire une prière un peu maladroite à Istaïon, pour qu'il prenne soin de sa mère et de sa soeur, emportées par les brumes. Si un personnage est en mesure de l'aborder sans paraître suspect (femme ou homme se montrant sans arme) il sera facile d'apprendre que sa famille vivait aux abords de Colsis et qu'il est le seul à avoir échappé aux brumes quand leur maison a été engloutie en pleine nuit. Cette scène peut être un bon moyen de montrer que les relations entre les sexes sont plus complexes ou profondes que la séparation maîtresse / esclave. Le garçon peut être aussi une bonne source d'informations sur le statut des hommes sur l'île. Mais il faudra savoir poser les questions de manière détournée. Si Baptiste a l'occasion de participer aux discussions avec le jeune homme prenez un malin plaisir à lui faire faire des bourdes verbales que les personnages devront rattraper.

### RÉGION D'EPOSTA

Des merbolds ont réussi à dérober un sac de cornaline. Personne à Eposta ne sait qui a pu faire ce coup. Dans le contexte actuel d'effort de guerre la Matrone d'Eposta a obtenu de Sirkis un détachement de six monteuses qui ont la charge de patrouiller dans les environs, afin de dissuader les voleurs de revenir.

Si les personnages passent dans cette région ils devront être particulièrement prudents, car les monteuses prennent leur travail très au sérieux et survolent régulièrement la forêt dans l'espoir de repérer les voleurs s'ils sont encore là. Un meneur pourra avoir tenté un personnage roublard en lui parlant en détail des sacs de pierres précieuses. Si le voleur cède à la tentation il faudra que les personnages prennent le large en ayant sur les bras une battue organisée par les monteuses.

### RÉGION DE VALMER

Les scènes décrites dans le scénario se déroulant au port de Sirkis peuvent être assez facilement transposées au port de Valmer, où se trouvent les gros chantiers maritimes de l'île. Près des chantiers navals les personnages pourront observer une femme en train de haranguer les ouvrières, leur reprochant le manque de foi des habitantes de Valmer. Il s'agit d'une habitante de Molmas persuadée qu'au travers de l'avancée des brumes, Istaïon cherche à faire comprendre aux némédiennes qu'il attend plus de piété de leur part. Dans son discours elle prône l'arrêt de l'effort de guerre qui met, selon elle, en péril l'identité némédienne. Elle parle aussi des némédiennes comme des enfants chéries d'Istaïon, rappelant dans les grandes lignes les circonstances de leur arrivées sur l'île. La femme est très éloquente et les personnages ayant des affinités avec Istaïon se sentiront touchés par ses propos (Il y a même des chances que Baptiste veuille applaudir à la fin). Globalement les femmes présentes ne sont pas d'accord avec l'oratrice, mais elles ne font rien pour l'empêcher de parler, même si certaines contre-maître lui reproche de faire baisser la cadence des ouvriers.

A la fin de son discours les ouvrières la mettent en garde en lui disant que ses propos pacifistes vont la mener en prison si des monteuses l'entendent. Cette scène peut permettre au MJ de donner aux joueurs quelques informations qu'ils n'avaient pas glanées ailleurs et de leur présenter le clergé d'Istaïon comme un allié potentiel.





Les piécettes ont une face marquée d'un croissant de lune et l'autre gravé du nom de l'endroit où la pièce a été frappée. Les marques et grandes marques ont une face représentant la guêpe némédienne et l'autre le profil de la reine de l'époque où la pièce a été frappée. Il est très courant que la marque soit appelée 'guêpe' et la grande marque 'guêpe dorée', voire 'dorée'. La marque royale est très rare, fondue exclusivement à partir de platine obtenu par la piraterie. Une face représente les visages de la reine et de l'aïeule des armes de l'époque où la pièce a été frappée. L'autre face porte des inscriptions indiquant la date où la pièce a été frappée ainsi que les noms du bateau pirate qui a ramené le platine de la pièce et de son capitaine. Les marques, grandes marques et marques royales ne sont frappées qu'à Sirkis. Les piécettes sont frappées à Telsy, Artimo et Sirkis.

#### ROUTES ET DÉPLACEMENTS

Némédia ne possède aucune grande route pavée. Les villages et villes sont reliés entre eux par de simples chemins. Lorsqu'il s'agit de voyager rapidement les némédiennes préfèrent avoir recours aux guêpes. Pour le transport de charges encombrantes ou lourdes deux méthodes sont employées : soit de gros bourdons spécialement entraînés pour être des bêtes de sommes, soit des bateaux à fond plat qui peuvent aussi bien naviguer sur les rivières que sur les eaux du lagon. Le canotage est également très employé pour se rendre d'un village côtier à un autre.

## POPULATION

Némédia abrite un peu plus de 24.190 habitants d'âge adulte et environ 4200 enfants.

#### POPULATION DES AGGLOMÉRATIONS

Sirkis 11700 (petite cité)  
 Valmer 2500 (grande ville)  
 Artimo 2200 (grande ville)  
 Memtes 1200 (petite ville)  
 Telsy 1000 (petite ville)  
 Eposta 950 (petite ville)  
 Goel 800 (village)  
 Tarmet 650 (village)  
 Artessa 550 (village)  
 Memterem 450 (village)  
 Colsis 420 (village)  
 Susten 420 (village)  
 Mengame 350 (hameau)  
 Molmas 300 (hameau)  
 Tasta 300 (hameau)

A ceci s'ajoutent environ 400 personnes vivant dans des exploitations isolées ou de petits bourgs.

#### RÉPARTITION PAR SEXES ET CASTES

Femmes ouvrières : 10725 adultes  
 Femmes militaires : 2680 adultes  
 Femmes nobles : 935 adultes  
 Eunuques : 300 adultes  
 Hommes : 9550 adultes

#### RÉPARTITION PAR RACES

Demi-elfes : 23950  
 Humains : 116  
 Gnômes : 74  
 Demi-orcs : 35  
 Elfes : 15

#### CASERNES DES MONTEUSES DE GUÊPES

Sirkis : 2000  
 Valmer : 200  
 Artimo : 100  
 Artessa : 60  
 Molmas : 20

## ANNEXES : LES CARTES

Trois cartes vous sont proposées en annexe pour compléter cet article.

La première, page 22, est en couleur et destinée au MJ.

La deuxième, page 23 est grisée et conçue pour être plus facilement imprimée, annotée et complétée.

La dernière, page 24, simplifiée, peut être confiée aux joueurs à leur arrivée sur l'île. Elle ne montre que ce qu'ils peuvent voir du ciel et leur servira de base pour faire la carte de leur voyage ...



# Les jumeaux de Soe

par Rafibou

*Quelques très vieux écrits mentionnent sans doute les légendes concernant ces Jumeaux, mais ils sont gardés dans des endroits dont personne ne connaît l'existence, ou ils perdurent dans la mémoire de certaines créatures très anciennes, voire carrément séniles.*

*Il est bien entendu difficile, voire impossible, d'avoir une vision globale de cette légende, car les aventuriers ne découvrent généralement que quelques lignes par-ci par-là, de manière très évasive et peu descriptive. Pour les Maîtres de jeu, qui ont besoin de recul, voici la légende complète.*



12 paires de jumeaux, rien que ça ! Lorsqu'on trouve mention de ces couples, il arrive qu'on lise "le petit", ou "le plus grand". Tout porte à croire qu'il s'agit là d'êtres vivants (et les aventuriers doivent rester dans cette croyance le plus longtemps possible), alors qu'il n'en est rien.

Lors de la découverte de L'Eos, les nains comprirent que le métal était doté de grands pouvoirs, et qu'il serait possible d'en tirer des objets d'une puissance quasi illimitée.

Ce sont eux qui créèrent les jumeaux, 12 paires d'anneaux : un grand, sorte de porte (à la Stargate) de 5m de diamètre, et un petit (anneau de taille classique) permettant de contrôler le premier.

Un mécanisme permet d'activer le "Grand" en utilisant le "petit", et d'ouvrir un passage entre cette porte et une autre. Vous l'aurez compris, une fois de l'autre côté, il faut l'autre anneau pour activer l'autre porte.

Ces paires de jumeaux portent de noms, des appellations, et ont des propriétés qui en découlent :

- Paire I** ..... Premium, ceux de l'Air
- Paire II** ..... Dostrix, ceux de la Mer
- Paire III** ..... Trelux, ceux des Arbres
- Paire IV** ..... Quastiar, ceux des Montagnes
- Paire V** ..... Cincoleda, ceux du Désert
- Paire VI** ..... Sixcelade, ceux du Blizzard
- Paire VII** ..... Septozeug, ceux du Feu
- Paire VIII** .... Octavissa, ceux de la Foudre
- Paire IX** ..... Noventura, ceux de l'Esprit
- Paire X** ..... DixtiKonstatt, ceux du Changement
- Paire XI** ..... Oncetalix, ceux de l'Eau
- Paire XII**..... Docemarus, ceux du Pouvoir

Les portes furent placées un peu partout sur le continent, afin de faciliter les déplacements des nains. Cependant l'utilisation de ces artefacts puissants attira l'attention d'une Déesse, Laethia, qui décida qu'un tel pouvoir ne devait pas rester entre les mains de simples mortels et devrait plutôt être un secret caché de tous.

Elle dépêcha alors 12 paires de templiers, chargés de garder à la fois les portes et les anneaux.

Ces templiers furent libres d'adopter l'apparence qu'ils souhaitaient, la plupart du temps en concordance avec la paire de jumeaux qu'ils étaient chargés de garder (ex : élémentaires de feu pour Septozeug).

Une confusion supplémentaire vient directement du fait qu'il s'agit encore de paires, qu'elles sont aussi au nombre de 12, et que cette fois-ci il s'agit bien d'êtres vivants. Encore un sale coup pour la compréhension de la légende par les aventuriers.

Les templiers effacèrent les traces, se débrouillèrent pour que les possesseurs de ce savoir disparaissent ou au moins perdent la mémoire (ce qu'on peut faire pour le bien de tous) et enfouirent le secret. Chaque paire de templiers ignore complètement l'apparence et l'emplacement des autres, et ne veut a priori pas le savoir. Enfin ils sont une longévité quasi infinie, chaque templier dormant d'un sommeil régénérateur lorsque son double reste éveillé, et inversement.

Bien sur, un plan ne se déroule jamais sans accro. Un des doubles de templiers, DixtiKonstatt, gardien de la dixième paire, dont l'apparence était celle d'un magicien humain de haut niveau, hérita des défauts de la forme qu'il avait choisie : la soif de pouvoir typiquement humaine. Il se lança, à l'insu de son double, dans de vastes recherches afin de localiser et d'apprendre les propriétés des autres paires.

Il collecta des renseignements comme certaines disparitions localisées, des apparitions de créatures étranges dans des endroits anodins, etc. Au bout d'années de recherche, il obtint une carte avec quelques données manquantes.

Puis vint le Grand Cataclysme, La terre se souleva, les îles se créèrent, la géographie fut bouleversée. Le double de DixtiKonstatt périt, les Dieux s'éloignèrent de ces terres, et il sut que son heure était venue. Tout à sa fièvre de pouvoir, de puissance, il mit un plan au point.

Certes il était conscient que sa carte n'était plus valable, mais certaines descriptions de lieux lui permettraient peut être de retrouver les emplacements, et de toutes façons il y avait les portes. Mais combien étaient encore en état de fonctionner, lesquelles n'étaient pas ensevelies sous la roche ou la mer, et quelles seraient les conséquences d'un voyage vers une porte n'existant plus ?

Il activa la porte X, et la franchit en direction de IX, bien décidé à s'emparer de cette paire.....

Voilà, le décor est planté. Certaines portes existent, certaines donnent accès à des endroits existants, d'autres non.

Ce qui est sûr, c'est que DixtiKonstatt est vivant, et qu'il a désormais 2 anneaux, frappés des chiffres X et IX. Il est évident qu'une telle connaissance sur les Archipels aurait une valeur inestimable, si certains savaient. Et certains savent.

Quant à cette rumeur qu'il existerait un 13ème anneau, capable de tous les gouverner et donc d'actionner toutes les portes, c'est un peu gros et déjà vu non ? Quoique...

# L'île hurlante

par Taliesin

*Depuis de nombreux siècles circule une légende chez les marins à propos d'une île hantée, dérivant selon une imprévisible courbe. Cette île, encore qu'il serait peut-être plus juste de la qualifier d'îlot, semble un morceau de roche grisâtre, surmonté de nombreux ergots rocheux troués, comme de molles excroissances. À peine croise-t-on dans ses parages que l'on peut entendre de longs hurlements lugubres, parfois ponctués de soupirs, et nombreux sont ceux qui disent y avoir vu des silhouettes spectrales errer dans le vent glacial.*



On raconte que cet îlot recueille toutes les âmes des marins qui sont morts en mer sans recevoir les prières nécessaires à leur repos. Istaiton s'il ne peut conduire ces âmes jusqu'au royaume de Nébée, ne veux pas non plus les laisser s'enfoncer dans les ténèbres de sa sombre fille ; il les rejette donc vers ce rivage glacial qui leur appartient, et où elles errent à jamais. Nul vivant n'y est bienvenu, et les quelques marins qui auraient posé le pied sur ce rivage, rejetés là par une tempête, auraient été retrouvés fous, nageant éperdument pour tenter de s'en échapper. Aucune parole construite ne pouvait en être tirée, seule une indicible terreur et une irrémédiable folie émanait d'eux. Tout cela fait qu'aucun capitaine n'acceptera jamais de croiser volontairement au large de cette île, et qu'aucun marin ne se risquera à y poser un pied volontairement.

## EN RÉALITÉ ...

La vérité au sujet de cette île est très différente des légendes qu'on véhicule à son sujet : les roches qui la couvrent ont été sculptées par les vents et la mer ; et ce sont ces roches qui produisent les longs hurlements lugubres. Ces cris incessants rendent fou celui qui se risquerait à y passer plus de quelques heures. Et c'est ce qui, doublé vraisemblablement de la peur liée aux légendes concernant l'île, a mis dans cet état les malheureux qui ont été repêchés dans son sillage. Pendant fort longtemps personne n'a tenté de s'y installer, l'aridité apparente de l'île et sa particularité sonore la rendant inhabitable.

Pourtant, depuis maintenant quelques siècles, une petite communauté de gnomes gris qui errait depuis la Césure sur ses navires a pris pied sur l'îlot. Ces gnomes vivaient jadis, au temps d'Arkos, dans les profondeurs de la terre, isolés des gens de la surface. Et lorsque la catastrophe eut lieu et qu'ils se retrouvèrent à errer sur la mer, ils lièrent aux peuples qu'ils venaient de découvrir dans ces terribles conditions, la destruction de l'ancien monde. Terrifiés, navigant difficilement sur un élément jusqu'ici inconnu, ils errèrent pendant des siècles, évitant toute communauté de gens de la surface, sans savoir où aller.

Lorsqu'ils trouvèrent cette île si étrange, et qu'ils comprirent qu'ils pourraient y trouver un refuge où personne ne viendrait les déloger, ils s'y installèrent... Se servant de magie, ils réussirent à se protéger du bruit du vent, et découvrirent dans les entrailles de l'île de merveilleux gisements de cristaux et de gemmes. Ils creusèrent donc, se servant de cavernes naturelles déjà existantes, et créèrent leur ville sous la surface : La cité des reflets.

## LA CITÉ DES REFLETS

L'endroit est féérique : La lumière semble percer la voûte pour se refléter à l'infini sur les milliers de cristaux qui emplissent la caverne. Un chant grave emplit l'air, doublé du murmure d'une rivière, et là, au creux de la roche étincelante est nichée la ville la plus étonnante qui soit, grouillante de l'activité incessante de centaines de gnomes des profondeurs. Elle a été conçue évidemment pour que la communauté puisse vivre en autarcie. Une source coule non loin et l'eau douce est acheminée jusqu'à de nombreuses fontaines qui parsèment la ville. De grands puits et cheminées amènent jusque là la lumière et servent d'aération. À l'intérieur de ceux-ci se trouvent des dispositifs à base de jeux de prismes et de cristaux qui modifient le son des hurlements en un chant grave et doux, tout à fait supportable et plutôt enchanteur. Au pied de ces cheminées, sous la lumière du soleil, poussent, cultivées avec soin, des plantes de surface. Plus loin se trouvent de vastes champs de plantes spécifiquement souterraines. Des limites de la ville partent les tunnels qui mènent aux mines de cristaux qui remplacent ici la plupart des matériaux de construction et qui font de la ville cet irréel joyau étincelant ou aux quelques filons de métal qui permettent la fabrication des outils.

## La cité des reflets (informations)

Type : petite ville

Population adulte : 1100 hab

Limite financière : 7.500 PO

Très supérieure à la limite normale. Cela est dû aux extraordinaires ressources de l'îles.

Richesse globale : 412.000 PO

Capitaine de la garde : Il s'agit en fait beaucoup plus d'un chef cantonnier que d'un capitaine de garde, néanmoins il effectue une active surveillance à la surface comme dans la ville et aux alentours. Gormador Gresko. Gnome gris, Expert nv. 7.

Gardes à plein temps : 4 équipes de 15 cantonniers cumulant des compétences diverses

Conscription possible : ce genre de chose n'a pour le moment jamais été envisagé ici.

Forme de gouvernement : La ville est gouvernée par deux conseils : le conseil des anciens et le conseil des jeunes. Le gouvernement est à tendance Neutre Bon.

Répartition des races : Gnomes des profondeurs : 100%

Personnalités :

- Eckel Fernor, Aristocrate nv 9, NB.

- Arwa Durim, Clerc nv 6, N pur.

- Voynan Kellen, Mage illusionniste nv 5, CB.

- Mirge Sasken, Experte nv 10, LB.



Des élevages de créatures souterraines fournissent soie, viande, mais également bêtes de bats dans les mines. Les habitants ne manquent de rien et coulent ici des jours paisibles. La sécurité de l'endroit est telle que les gnomes ne jugent plus bon de fabriquer des armes depuis longtemps, et seules certaines familles en possèdent encore, comme des souvenirs des temps anciens.

Le seul réel danger vient de l'extérieur, en effet les gnomes ont vite compris que si les gens de la surface découvraient leur cité ils risquaient de se faire déloger. Aussi entretinrent-ils l'aspect lugubre de la surface, y projetant des illusions pour être sûr de faire fuir les éventuels curieux qui voudraient s'y risquer. Leur crainte de voir leur ville découverte est telle que malgré leur bonté naturelle, ils n'iront que rarement sauver un homme qui se serait échoué à la surface, et, s'ils le font, ils demanderont à celui là de jurer devant Istaïon et Maereva de ne jamais trahir le secret.

La ville est gouvernée par deux conseils : le conseil des anciens et le conseil des jeunes. Toute décision est prise par ratification des deux conseils. Ceux-ci sont constitués par des représentants choisis par la tranche d'âge qui correspond. Chaque conseil comporte en moyenne une centaine de membres.

## RUMEURS

Malgré ces précautions on murmure dans la cité que quelques marins seraient repartis indemnes, à peine étourdis par le mugissement des roches. Et les deux conseils eux-même seraient en quête d'un moyen pour maintenir à la surface la légende de l'île hurlante et protéger ainsi leur ville d'une découverte extérieure.

On raconte également que certaines expéditions en surface auraient croisé de véritables spectres, et si la plupart disent qu'il ne s'agit que des illusions projetées habituellement, certains frissonnent en pensant qu'il pourrait bien s'agir des âmes de ceux qui sont morts fous sur ce rivage et qui viendraient chercher vengeance auprès de ceux qui ne les ont pas sauvés...

## QUELQUES PERSONNALITÉS DE LA CITÉ

Eckel Fernor, président et doyen de l'assemblée des anciens. C'est un gnome petit dont le visage est couvert des profonds sillons des ans, qui sont passés si nombreux sur lui qu'on en ignore le nombre exact. Il est sage mais frileux, et regarde avec inquiétude la plupart des décisions du conseil des jeunes.

Voynan Kellen est la représentante du conseil des jeunes. Jolie et débrouillarde, elle déborde de vie et de malice, et représente bien la mentalité de son assemblée. Pourtant malgré ses idées relativement avant-gardistes, elle cherche à préserver elle aussi la sécurité de sa cité et le secret qui la protège.

Arwa Durim est le grand prêtre d'Istaïon, culte le plus important de la cité après celui de Maereva. C'est un gnome assez froid et la plupart du temps perdu dans ses oraisons. Il déplore souvent l'éloignement des fidèles qui prient de plus en plus la dame de la terre plutôt que le seigneur des mers, pourtant sensé être celui qui fit sortir l'île des flots pour les gnomes.

Mirge Sasken, est le chef de la guilde de cristal, composée des mineurs et bâtisseurs de la cité. C'est une gnome dans la force de l'âge, tranquille, au caractère trempé mais plutôt jovial. Elle conduit la guilde de main de maître et est respectée et écoutée dans toute la cité.





# Les potions merveilleuses

par *Elim le Druide*

## POTION DE RÉSISTANCE AU FEU

Une potion pour débutants, mais toujours bien utile.

### INGRÉDIENTS

Eau fulminante de Rocardent  
Velours de rosée printanière  
Sang de jeune monstre rouilleur

### PRÉPARATION

Dans un creuset, préalablement purifié, mélangez l'eau fulminante et le sang de monstre rouilleur. Méfiez vous des émanations qui pourraient se dégager si le monstre rouilleur n'était pas assez jeune. Puis, incorporez lentement le velours recueilli par vos soins le jour même.

Précisons ici que le meilleur velours se recueille à l'aurore, sur un arbre à Dryades. Agitez fermement le mélange mais prenez grand soin de ne pas en renverser, les accidents peuvent être... explosifs. Consommer rapidement..

### COMMENTAIRES

La spécialité des druides de Rocardent. Certains druides de cette île semblent avoir développé un lien étroit avec le volcan qui la surplombe. Ils élaborèrent cette potion afin de mener des explorations au sein de la montagne. cela dit, comme personne n'est jamais revenu de profondes explorations, on ignore si cette potion est véritablement efficace.

## POTION D'IVRESSE DES PROFONDEURS

Une boisson dont il vaut mieux ne pas abuser

### INGRÉDIENTS

Essence de langue de Salamandre  
Nectar amer d'Istaïon  
Eau fulminante de Rocardent  
Eau féérique

### PRÉPARATION

Dans un récipient de cristal verser lentement deux mesures d'eau fulminante. Attendre que le liquide ne soit plus parcouru de remous. Incorporer alors une mesure de nectar amer. Si le mélange vire au rouge l'opération est un échec et il faut détruire immédiatement le composé par ébullition.

Si le mélange conserve une belle couleur bleue, y ajouter deux mesures environ d'eau féérique. Eviter d'effectuer cette partie de la préparation au clair de lune de crainte d'attirer des pixies, qui raffolent de cette eau. En dernier lieu verser avec grandes précautions quelques gouttes d'essence de salamandre. La potion doit alors reposer au moins une heure dans un environnement froid. Les alchimistes qui se respectent disposent d'un coffre de métal dans lequel est enfermé un élémentaire de froid servile.

### COMMENTAIRES

Cette potion fut inventée par un clan de mercenaires elfes, aujourd'hui disparu. Ils s'en servaient pour des attaques sous-marines extrêmement sauvages. En effet, en plus de permettre de respirer sous l'eau, la mixture rend particulièrement euphorique (un effet courant de l'eau féérique). Ainsi les mercenaires se riaient des dangers du combat et ravageaient les champs de batailles.

Tout a une fin et celle de cette histoire est tragique. Lors d'une attaque d'un village de merbold les mercenaires durent tous prendre une dose massive de potion. Effets secondaires ? Embuscade ? Nul ne sait ce qu'il advint d'eux après leur plongée. Le clan tout entier disparu ce jour tragique et seul la composition de la potion atteste encore de leur existence. A consommer avec modération donc.



### LES INGRÉDIENTS

Voici quelques indications, pour en savoir plus sur les mystérieux composants des potions du gentil druide au nez rouge. Tout cela est à consommer avec modération.

### ALCOOLS

Eau fulminante de Rocardent : Rhum  
Nectar amer d'Istaïon : Curaçao

### BOISSONS NON ALCOOLISÉES

Eau féérique : Sprite  
Velours de rosée printanière : Sirop de canne

### ÉPICES

Essence de langue de Salamandre : Tabasco  
Sang de jeune monstre rouilleur : Jus de citron vert

# Armes et armures amphibies

par Taliesin

*Ces uniformes-armures ont été conçus et sont portés aujourd'hui essentiellement par la milice gnome d'Imersine. Celle-ci est constituée essentiellement de rôdeurs ou de guerriers qui ont suivi un entraînement particulier afin de pouvoir porter cet ensemble leur permettant de se battre sous l'eau sans difficulté, et d'effectuer la surveillance sous-marine de l'île et de ses environs.*



## ARMURE-CARAPACE

Ces armures sont aussi complètes qu'une crevice (banded mail), et leur forme imite les plaques horizontales de la carapace des homards. De couleur bleue sombre ou orangée, cette armure est faite pour être portée sous l'eau comme un scaphandre, mais peut aussi être utilisée à la surface quoiqu'elle s'y montre un peu encombrante. Une queue articulée dépasse de l'armure. Son porteur peut décider de la laisser traîner derrière lui pour se servir de ses pieds et marcher, ou bien d'enfiler ses jambes dans cette appendice caudal pour, en accomplissant un mouvement comme s'il s'agissait de palmes, se propulser et nager, y compris vers la surface.

Les joints entre les plaques sont complètement étanches et les plaques sont d'un alliage particulièrement étudié pour ne pas rouiller. Le casque qui ne peut pas être porté sans le reste de l'armure permet de respirer sous l'eau comme à la surface.

## PINCE AGRIPPANTE.

L'objet est une pince de métal épais, longue d'environ 50 cm, à l'image d'une grande pince de homard, colorée en accord avec l'armure, qui s'enfile sur la main comme un gant. Par un système de ressorts et de mécanismes la force du porteur est multipliée et permet de se saisir ainsi de créatures puissantes ou de taille supérieure à celle du porteur. La forme imitée de pinces de crustacés permet de les utiliser sous l'eau sans malus. Le principal intérêt de cette pince est qu'elle donne la capacité étreinte à son porteur lorsqu'il l'utilise. L'objet est conçu pour être utilisé avec l'autre pince et l'armure, dans ce cas il est considéré comme pouvant être utilisé en « main gauche », sinon il doit être utilisé en main principale avec une arme plus légère.

## PINCE COUPANTE

L'objet, de métal épais, est lui aussi imité de pinces, mais dont l'intérieur est muni de deux lames tranchantes. Il peut être utilisé sous l'eau sans malus, et est conçu pour être utilisé en regard d'une pince agrippante.

## Caractéristiques

### CAPACITÉ : ÉTREINTE

Si le porteur réussit à toucher son adversaire avec cette arme, il lui inflige les dégâts normaux et tente de se saisir de sa cible (au prix d'une action libre) sans s'exposer à la moindre attaque d'opportunité (voir lutte, p137 du manuel du joueur). Dans le cas de cette arme elle permet de saisir des créatures ou des adversaires de taille supérieure à celle de son porteur.

La capacité d'étreinte à deux options : engager normalement un combat de type lutte ou utiliser l'objet pour se saisir simplement de son adversaire (en assurant sa prise). S'il choisit la seconde, il subit un malus de -20 aux jets de lutte jusqu'à son prochain tour de jeu, mais n'est pas considéré comme agrippé (autrement dit, il ne perd pas son bonus de dex. à la CA, contrôle toujours la zone qui l'entoure, et peut utiliser ses attaques restantes contre d'autres adversaires). Chaque round, le porteur peut changer son option s'il le souhaite. Même une fois qu'il a assuré sa prise, il n'inflige pas de dégâts supplémentaires avec cette arme. Cela signifie que chaque jet de lutte remporté inflige les dégâts correspondant à l'arme qui immobilise l'adversaire.

Quand il saisit son adversaire suite à une attaque de type étreinte, il l'attire dans l'espace qu'il occupe, ce qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. S'il choisit de subir un malus de -20 aux jets de lutte, il n'est pas considéré comme agrippé, ce qui signifie qu'il conserve son bonus de dextérité à la CA et qu'il continue de menacer les cases adjacentes. Il a également la possibilité de se déplacer pour peu qu'il soit capable de porter ou de traîner son adversaire.

### ARMURE-CARAPACE AMPHIBIE

Armure lourde	Bonus de CA : +6
Max. dex. : + 0	Pénalité d'armure : -6 (sauf sur la nage)
Echec des sorts profanes : 35%	Vitesse de déplacement : 5m ou 3.25m (selon la taille).
Vitesse de nage : 5m	Prix au marché noir : 1200 PO

### PINCE AGGRIPANTE

Arme exotique	Taille : petite
Dommages 1D2	Critique 20 *2
Type de dommages : contondants	Prix au marché noir : 250 PO
Capacité spéciale : étreinte	

### PINCE TRANCHANTE

Arme exotique	Taille : petite
Dommages 2D4	Critique : 20 *3
Type de dommages : tranchants	Prix au marché noir : 180 PO



# Les filles du Roi

par François

*L'histoire que je vais vous conter se déroule en Artégosie. Comment, vous ne connaissez pas cette île ?*

*L'île d'Artégosie est une terre de légende. Il y a maintenant bien longtemps qu'elle ne dérive plus dans les Archipels car elle fut détruite lors d'événements sinistres qui sont le cœur d'une autre légende que je conterai plus tard. De nos jours, nombreux sont ceux qui doutent qu'elle eut un jour réellement existé. Pourtant, si ses ruines se trouvent effectivement quelque part dans les profondeurs d'Istaïon, alors elles doivent regorger de trésors et de merveilles, car il est vrai que la terre d'Artégosie fut le théâtre d'un grand nombre d'histoires fantastiques.*



A l'époque où se déroule l'histoire des filles du roi, l'île d'Artégosie était un royaume prospère et puissant dirigé avec fermeté par le roi Hacterio. Depuis son palais de Meriosthanare il régnait sur son île ainsi que sur plusieurs protectorats où sa flotte de trirèmes imposait crainte et respect. Il n'était ni meilleur ni plus mauvais que nombre de despotes insulaires. Il savait alterner avec justesse les célébrations religieuses et les libations paillardes et ainsi son peuple restait satisfait et obéissant. Bien que sa chevelure se soit depuis un temps teintée de blanc et de gris, Hacterio restait une force de la nature, menant fréquemment lui-même sa flotte au combat contre d'autres îles ou d'imprudentes flottes pirates.

Le Roi Hacterio avait deux filles célèbres pour leurs chevelures aux couleurs peu communes. Méhicendre était l'aînée et ses cheveux étaient verts comme les feuilles au printemps. Fille de cour, elle avait été éduquée pour devenir reine et vivait au milieu de nombreux prétendants. Bien que n'étant encore qu'une jeune femme elle maîtrisait fort bien les finesses des jeux du pouvoir et ne craignait personne à la cour de son père. A la mort du roi d'Artégosie, elle et son époux seraient les nouveaux souverains de l'île. Tous le savaient et traitaient la belle Méhicendre avec tout le respect qu'il fallait.

La seconde fille se nommait Tamaré. Ses cheveux étaient bleus comme le ciel. D'un tempérament fougueux, elle était une archère émérite qui, disait on, faisait honneur à Sharilinn. N'ayant pas eu de fils, Hacterio l'avait laissée grandir comme un garçon. Elle ne se souciait que peu de la cour et préférait de loin les régions sauvages d'Artégosie. Le seul ami qu'elle eut au sein de la noblesse était un demi-elfe nommé Argipiore. C'est grâce à lui qu'elle se trouvait informée des événements importants de la cour. Il est probable que sans lui une grande partie des courtisans eussent ignoré qu'Hacterio avait deux filles.

De retour d'une campagne de plusieurs semaines contre une flotte pirate qui menaçait ses protectorats, les bateaux d'Hacterio se retrouvèrent pris dans une très violente tempête. Voyant ses navires sombrer les uns après les autres et craignant pour sa propre vie, le roi décida d'en appeler à l'irascible maître des océans. Suivant les vieilles traditions marines, il fit couler son propre sang, celui d'un coq et enfin précipita dans les flots le plus jeune membre de son équipage. Ce rituel fit apparaître Istaïon, titanesque et plus effrayant que la tempête elle-même. La voix du dieu se fit plus forte que l'ouragan pour révéler la vérité au roi. Un prêtre des océans servait la flotte pirate et il avait maudit le bateau d'Hacterio au moment de mourir sous les flèches enflammées des soldats artégosiens.

Cette malédiction était maintenant à l'œuvre faisant payer aux artégosiens le prix fort pour la mort d'un fidèle du dieu. Hacterio fit valoir son statut de roi et de fidèle adorateur du panthéon, et affirma être prêt à honorer le dieu de la façon la plus grandiose s'il consentait à mettre fin à son courroux.

La colérique divinité accepta d'épargner la flotte, mais en retour le roi artégosien devait s'engager à lui sacrifier sa fille aînée. Un acte de moindre ampleur ne saurait le satisfaire. Hacterio ne put qu'accepter le marché et aussitôt la tempête prit fin.

De retour sur son île il fit venir sa fille aînée et lui expliqua le pacte qu'il avait dû passer avec Istaïon. D'abord surprise, puis outragée, Méhicendre fit cependant mine d'accepter le marché que son père avait passé. Elle affirma qu'elle serait prête à se sacrifier lors des prochaines fêtes consacrées à Istaïon, deux mois plus tard.

Méhicendre ne souhaitait nullement mourir de la sorte pour satisfaire les caprices d'un homme, fusse-t-il son père ou même un dieu. Elle préférait largement devenir reine d'Artégosie. Elle alla voir un de ses prétendants les plus assidus, un capitaine de trirème avide de pouvoir nommé Feris, qui la courtisait depuis longtemps. Avec fougue et éloquence elle lui avoua être prête à lui céder et s'attacha ainsi ses services. Avec l'aide d'un Feris complètement acquis à sa cause Méhicendre commença à chercher activement un moyen d'échapper au sort que son père lui réservait.

Quelques jours plus tard on vint prévenir la princesse qu'une vieille femme vivant recluse dans les sous-sols de la ville de Meriosthanare voulait la voir. Cette femme avait la réputation d'être une sage et une voyante que les gens du peuple allaient souvent consulter pour trouver des solutions à leurs problèmes. Espérant obtenir un moyen de rompre le pacte que son père avait passé avec Istaïon la princesse se rendit au rendez-vous.

La vieille femme lui expliqua que si son père venait à décéder, alors le pacte deviendrait caduc. Les choses étaient maintenant claires : Hacterio devait mourir pour que vive sa fille aînée. Ainsi le pacte serait rompu et Méhicendre et Feris pourraient régner sur Artégosie. Une fois le couple parti, la vieille femme se félicita. Le mauvais conseil qu'elle venait de donner à Méhicendre allait venger la mort de son petit-fils, plus jeune membre de l'équipage du roi Hacterio, et précipité par lui dans les flots pour invoquer Istaïon.

L'idée de commettre un régicide inquiétait Feris. Il craignait l'échec et les conséquences dramatiques que cela aurait pour lui. La séduisante Méhicendre le convainquit pourtant de l'aider, en lui promettant de le rejoindre le soir même dans son lit. Mais elle ne voyait Feris que comme un outil. Elle envoya donc une servante porter du vin drogué à Feris, puis une seconde qui se fit passer pour elle et accorda ses faveurs au capitaine.

Les deux 'amants' se retrouvèrent plus tard pour mettre leur plan au point. Feris avait réussi à acquérir un poison sahuaguin nommé l'appel des profondeurs. Ce poison provoquait des vertiges et une perte de repères chez celui qui le buvait, le poussant finalement à se jeter à la mer.

Méhicendre alla trouver son père au matin, et tout en l'entretenant des préparatifs de la cérémonie à Istaïon lui fit boire du vin empoisonné. Pris de malaises, le roi sortit profiter de l'air frais matinal sur les terrasses de son palais. Poussé par l'appel des profondeurs il fit une chute mortelle sur les récifs en contrebas de son palais. La nation artégosienne pleura son roi et Méhicendre fut couronnée reine.

Après le couronnement d'une reine artégosienne, la tradition voulait qu'il se passe 21 jours avant qu'elle annonce qui elle allait choisir comme époux et roi. Tous les notables et nobles de Meriosthanare vinrent en grande pompe prêter serment d'allégeance à Méhicendre et lui présenter leurs fils.



Après la cérémonie, le grand prêtre d'Istaïon vint annoncer en privé à la reine qu'afin que l'île ne se retrouve pas sans monarque, il était possible d'attendre après le mariage royal pour mener la cérémonie au maître des flots.

Méhicendre entra dans une colère noire, affirmant que maintenant que son père était mort le sacrifice n'aurait pas lieu. Le prêtre affirma le contraire mais sans réussir à convaincre la reine. Il s'en fut, inquiet pour l'avenir de l'île. Lors d'un entretien secret, le prêtre révéla à Tamaré la discussion qu'il avait eue avec sa sœur et son inquiétude vis à vis de la réaction du colérique Istaïon. La jeune femme écouta ses arguments avec attention mais lui avoua ne pas avoir suffisamment d'influence sur sa sœur pour la convaincre d'accepter le sacrifice.

La colère d'Istaïon commença à se faire sentir lorsqu'une flotte de trirèmes fut détruite par une tempête d'une violence peu commune. Le bateau de Féris était parmi ceux là et Méhicendre se réjouit en secret de ne plus avoir à le faire assassiner elle-même.

Elle se choisit comme époux Téméler, le fils d'une famille de la noblesse d'Artégosie agé d'à peine une dizaine d'années. La tradition artégosienne lui autorisait une telle décision. Le jeune époux était le neveu d'Argipiore et tout comme lui demi-elfe. Par ce choix Méhicendre s'assurait que de nombreuses années passeraient avant que son époux ne soit en âge de régner à ses côtés.

Les avertissements d'Istaïon, impatient d'obtenir son dû, se multiplièrent mais Méhicendre continuait à nier que cela fut lié à la promesse de son père. Malgré tout, elle offrit un somptueux holocauste au dieu des mers, dans l'espoir de l'apaiser. Mais cette cérémonie fut en vain et les manifestations du courroux d'Istaïon se multiplièrent. Méhicendre fit venir devant elle la vieille femme. Celle-ci se moqua de la naïveté de la reine et lui expliqua comment elle était devenue l'instrument de sa vengeance contre le roi d'Artégosie. Folle de rage Méhicendre fit exécuter la vieille femme sur-le-champ.

Certains nobles et notables de l'île se mirent bientôt à comploter pour trouver un moyen de destituer rapidement Méhicendre et ainsi sauver l'île. Ils essayèrent de gagner Tamaré à leur cause, mais cette dernière les mit en garde contre un tel acte. Selon elle, leur tentative était vouée à l'échec.

Comme la princesse l'avait prédit une partie des conjurés fut arrêtée. Lorsqu'Argipiore vint annoncer cela à Tamaré, elle lui expliqua qu'un tel acte ne pouvait finir autrement.

Même si elle mettait l'île en danger, Méhicendre en était la suzeraine de droit et jamais Vultor n'aurait accepté que des nobles ayant prêté serment tentent de s'attaquer à elle. Elle dit cela, puis fit ses adieux à son ami et lui confia un parchemin scellé. Sentant que quelque chose de funeste allait se produire Argipiore tenta de retenir la princesse. Tamaré fut inflexible et le convainquit de la laisser faire sans tenter d'intervenir.

Tamaré se rendit alors au palais et d'une flèche tua sa sœur, sous les yeux médusés de quelques courtisans et notables, dont le grand prêtre d'Istaïon. Elle s'adressa à lui, lui expliquant que sa sœur étant morte, elle devenait la fille aînée d'Hacterio, et qu'elle était prête à respecter les engagements de son père.

Elle le suivit jusqu'aux falaises d'Artégosie pour s'offrir en sacrifice au dieu borgne.

Malgré le peu de cas qu'elle faisait de la cour, Tamaré était une femme prévoyante. Les documents qu'elle avait confiés à Argipiore faisaient de lui le régent de l'île, en attendant que son neveu soit en âge de régner. Ainsi Artégosie ne connaîtrait pas le chaos qu'entraîne l'absence de souverain..

Plus tard le grand prêtre raconta à Argipiore et à la cour comment le dieu des mers avait accueilli le sacrifice. Alors que le corps de Tamaré dérivait déjà sur les eaux du Fleuve Amer il étendit sa puissante main pour s'emparer de la chevelure de la princesse sacrifiée et en fit une somptueuse anémone de mer couleur d'azur, dont la beauté allait resplendir dans les fonds marins pour l'éternité.

Ainsi se termine l'histoire des filles du roi d'Artégosie.



R103

# Sauvetage dans les brumes

par Merquarion

*Ce scénario est prévu pour se dérouler entre "la guerre des ombres" et "l'ombre du héros", mais peut aisément être intercalé à n'importe quel moment de votre campagne, avec un minimum de travail. Il est nécessaire de posséder le guide du Soutard "les brumes de Fulmine" pour pouvoir le maîtriser.*



## SYNOPSIS

Les joueurs reçoivent une lettre d'un proche leur demandant de se rendre à Fulmine avec une somme colossale destinée à régler un léger différent avec les autorités locales. Ils feront connaissance sur le navire les amenant sur l'île, avec Ekat, un chevalier silencieux, bien décidé à remettre dans le "droit chemin" la secte silencieuse de Fulmine, qui a oublié depuis longtemps son but premier.

Une fois à Flamme, leur enquête leur fera découvrir la culture de l'île, ainsi que sa police secrète, les Renifleurs, pour les amener par la suite dans les mines de Pet d'Troll, puis au lac violet où séjourne Mamitta, pour finir enfin dans les profonds marais, où ils seront confrontés à une tribu d'Arbolds.

## EMBARQUEMENT PRESQUE IMMÉDIAT

Alors qu'ils s'octroient un repos bien mérité après leur aventure Némédienne, les joueurs reçoivent une lettre en provenance d'un proche :

*Mon cher frère,*

*Notre vieux précepteur Enoch m'a envoyé sur l'île de Fulmine. Il pensait y trouver des informations sur les Grands Dragons. Malheureusement, il n'y a sur cette île que marécages pourrissants et brumes fétides.*

*Je comptais quitter ce sinistre lieu, mais les autorités s'y sont opposées, sous prétexte que j'ai contracté une dette envers la communauté. Je te serais reconnaissant si tu pouvais m'amener la somme de 500 pièces d'or au plus vite.*

*Je sais que c'est une somme importante mais je te la rembourserai rapidement. Je ne tiendrai plus longtemps. Fais vite.*

*Minbart*

Ceci n'est bien sûr qu'un modèle de lettre. L'expéditeur pourrait très bien être un PNJ rencontré lors d'une précédente aventure, ou qui que ce soit d'autre, pourvu qu'il pousse les joueurs à partir à sa recherche au plus tôt.

J'ai inséré aussi le personnage Enoch (voir L'ombre du héros) comme précepteur d'un PJ et de son frère, pour rendre encore plus palpitantes leurs futures aventures. S'il ne possède pas cette somme ("un joueur, c'est toujours fauché"), la famille Delyl pourrait bien dépanner ces braves aventuriers qui ont sauvé un de ses membres (et je ne parle pas forcément du père).

Étant donné le ton pressant de la lettre, les PJs devraient vite chercher une embarcation les amenant vers Fulmine, et le hasard fait bien les choses, un navire marchand, l'Aurore Blanche, larguera les amarres demain, dès l'aube, pour Flamme. Le peu de temps qu'il leur reste avant le départ devrait être consacré aux préparatifs du voyage, ainsi qu'aux derniers achats.

Le lendemain, alors qu'ils s'approchent des quais pour embarquer à bord de l'Aurore Blanche, ils aperçoivent un attroupement autour du navire. Un brancard fend soudain la foule en toute hâte, tentant de trouver un médecin le plus rapidement. Lorsqu'il passe devant les PJs, ceux-ci reconnaissent le capitaine de l'Aurore Blanche, blanc comme un linge. S'ils essaient de lui prodiguer quelques soins, celui-ci reprendra temporairement connaissance et leur parlera, d'un ton décousu, d'un danger de mort, des yeux invisibles, d'Ekat et d'un danger de mort. Comme vous vous en doutez, son état est très critique, et après ces quelques paroles, il passera l'arme à gauche.

Du côté du pont de l'Aurore Blanche, c'est la cohue la plus complète ; les demi-orques ne savent plus s'ils doivent continuer à charger le navire, le jeune second se sent totalement perdu sans le capitaine, les bourgeois voyageant sur le navire s'impatientent, et un haut magistrat de l'Édile fait tout afin que le navire parte pour sa mission, car Vendrest a besoin de retrouver le commerce maritime actif d'avant les incidents (voir la guerre des ombres).

## ENFIN LE GRAND LARGE

Le voyage devrait plutôt bien se passer, "piratisme" parlant. Les PJs devraient en principe tenter de faire connaissance avec les différents voyageurs et marins, et plus particulièrement :

### JAROSCH VIMERIEL

Jeune second de feu le capitaine, il est plutôt inexpérimenté et aura du mal à prendre des décisions seul, néanmoins, il tentera tant bien que mal de garder son semblant d'autorité envers les marins, qui soit dit en passant, arrivent parfaitement à naviguer "seuls" grâce à la bonne formation et à la rigueur que leur a enseignées l'ex-capitaine.

### DES RICHES COMMERÇANTS

Pour eux, Fulmine n'est qu'une étape, qu'ils espèrent rapide, afin de rejoindre Brillance, Jytt ou Gorode. Ils accueilleront avec plaisir une discussion avec un esprit un peu plus raffiné que ces rustres de marins.

### LES AVENTURIERS DE GRINDER

Grinder, un mineur a réussi à former un groupe de prospecteurs bien décidés à faire fortune sur Fulmine en découvrant un nouveau puits. Ce qu'ils ne savent pas, c'est que plus aucun Fulminien ne veut travailler avec Grinder et ses plans foireux.



## LE MYSTÉRIEUX VOYAGEUR

Toujours caché dans ses amples vêtements noirs, cet individu ne se mêle jamais aux autres voyageurs, excepté pendant les repas. Il s'agit en fait ... d'un loup-garou qui essaie de fuir son destin ! Ça va pas non ? pas à tous les coups ! Reprenons, il s'agit en fait d'Ekat, parti en mission sur Fulmine, afin de redonner l'envie au Maillet d'Obsidienne d'honorer à nouveau Nadira.

Les joueurs retrouveront dans la cabine du capitaine un mot anonyme qu'il comptait leur glisser sous leur porte, s'il en avait eu le temps (voir ci-dessous), ainsi qu'un carnet de comptes. Après l'avoir étudié, un personnage perspicace conclura qu'il s'agit de fonds détournés lors des précédents voyages de l'Aurore Blanche.

Quels que soient tous les exploits que vous ayez accomplis pour le bien de Vendrest, une partie de sa population vous est particulièrement hostile. J'appartenais à cette organisation, mais j'ai ouvert les yeux et j'ai alors vu le véritable visage de Nadira. Je tiens à vous avertir que vous courez un très grand danger. Un membre des Yeux Invisibles part en mission pour Fulmine et je pense qu'ensuite, il s'occupera de vous.

OK, OK, je vous explique : L'ancien capitaine faisait partie des Yeux Invisibles, ainsi que son second Jarosch et quelques marins. Leur mission était de détourner de l'argent sur les différentes expéditions et de les redistribuer à la secte. Cependant, les récents événements avec les Némédiennes ont incité certains membres ne se jugeant pas aussi extrémistes à quitter les Yeux Invisibles. Et c'est là qu'intervient Ekat, qui compte bien faire une purge de tous ces déserteurs.

Les PJ découvrent dans les cales, entre de drôles de conteurs diffusant une odeur prenante, le corps lacéré d'un homme d'équipage. Dès ce moment, Jarosch deviendra de plus en plus parano. Vous pourrez semer comme cela 2 ou 3 cadavres, le but de la manœuvre est que les soupçons se tournent petit à petit vers Ekat, sans jamais toutefois parvenir à le prendre en flagrant délit. Si jamais c'était le cas, celui-ci n'hésiterait pas à se jeter par dessus bord ; il continuera alors son voyage sur le dos d'un serpent abyssal, petit format (Eh oui, y'a pas que des inconvénients à passer sa vie à adorer la déesse des Abysses).

Alors que le navire est au beau milieu d'une brume matinale (qui a une drôle d'odeur d'ailleurs), on peut apercevoir à l'horizon une espèce de lueur verdâtre qui perce le brouillard ; il s'agit de la flamme brûlant au dessus du Nez.

## FULMINE ? SUIVEZ LES BRUMES

Après une inspection en bonne et due forme du navire, l'Aurore Blanche pourra enfin accoster au port de Flamme. Ils découvriront d'abord les entrepôts et le quartier de la Martelle, avec ses cheminées crachant de la fumée noire, ses curieux laboratoires où se mêlent colonnes de distillation, alambics et autres ballons, et ses curieux laboratoires ravagés par un récent incendie.

La grande partie des habitants réserve un accueil très froid aux PJs, allant de l'indifférence au mépris. Cela durera jusqu'à ce qu'ils se soient affiliés à une Chambre. Cette partie doit être très libre, voici néanmoins les pistes à développer durant l'enquête (n'hésitez pas à ajouter vos propres événements).

- Dès qu'ils auront parlé de Minbart (mais oui, le proche qu'ils doivent sauver), les PJs auront l'impression continuelle d'être surveillés ; c'est bien sûr les Renifleurs enquêtant sur ces étrangers un peu trop curieux.

- Sur la grand place, une calèche filant à toute allure fend la foule. Alors qu'elle s'apprête à négocier un virage pour se diriger devant la Loge, elle perd une roue et fait plusieurs tonnes.

Tout de suite, la garde forme un cordon afin d'éloigner les badauds. Il s'agit en fait d'un accident survenu sur le véhicule de Morak VIOLOSH, membre de la Loge, mais plusieurs personnes autour des PJs penseront que c'est encore un coup des Fumerolles.

- Une nuit, dans la citadelle, un mineur affirme connaître Minbart. Un de ses amis l'a embauché pour découvrir une nouvelle mine. Minbart avait l'air d'avoir de sérieux problèmes avec les Renifleurs, qui semblaient ne pas vouloir qu'il quitte l'enceinte de Flamme. Il leur donnera rendez-vous le lendemain pour plus d'infos, le temps de contacter quelques connaissances.

- Possibilité de rencontre avec Lilianra-Jasiriel de Rageinkhür, ambassadrice-joaillière de Vendrest. Elle désire avoir des nouvelles de Vendrest, et si les PJs parviennent à la convaincre que ce sont eux qui ont évité une terrible guerre contre Némédia, elle se révélera une influente alliée.



*L'ambassadrice*

- Une nuit, les PJs assistent à un meurtre. En suivant l'assassin, ils se rendent compte que c'est Ekat, qui se dirige vers le domicile de Gaahr-Kaden, chef du Maillet d'Obsidienne. Une fois à son domicile, Ekat le menace de le tuer s'il ne restaure pas le culte de Nadira dans la secte, fonction première de l'organisation.



Comme vous l'avez compris, Ekat réalise aussi une purge des membres du Maillet d'Obsidienne qui ne se sentent pas trop concernés par le réveil de Nadira. C'est qu'il faut de nombreux membres actifs si on veut voir un jour le retour de l'Empereur Démon.

- Au second rendez-vous à la Citadelle, l'informateur dit qu'il y a un homme qui sait où est partie l'expédition de Minbart. Ce contact travaille actuellement dans "les Deux Sœurs".

Avant d'organiser l'opération de sauvetage dans les marais, les joueurs doivent avoir eu vent des activités des Fumerolles, et du remue-ménage qu'ils font en ce moment à Flamme. Cela leur sera utile lors de leur rencontre avec Mamitta.

## LA BONNE MINE DES DEUX SŒURS

- Les PJs se feront escorter jusqu'à la mine par un convoi d'exploitants se déplaçant avec des Kodiles. • Une fois sur le site, décrivez l'activité et la structure de la mine (Je n'en dirais pas plus étant donné que cela est longuement décrit dans "les brumes de Fulmine").

- Alors que les PJs se trouvent dans les galeries à la recherche du contact, il y a une alerte de Brûle-Esprit. Les ouvriers quittent précipitamment la zone contaminée, tandis que les Renifleurs colmatent les fuites, perdant de nombreux hommes dans l'opération.

- Dans un recoin d'une galerie, les PJs rencontrent une nouvelle fois Ekat, qui s'apprête à exécuter encore une fois un pauvre Membre du Maillet d'Obsidienne n'ayant pas tenu sa parole.

Ekat lance le sort gèle-sang afin de paralyser les témoins encombrant. Le Gèle-sang est un pouvoir spécial des chevaliers silencieux qui permet de pétrifier de peur un quidam. Ce pouvoir dure (Niveau du chevalier silencieux) x round, et s'arrête si la cible ou une personne qui lui est proche (affectivement) est directement menacée. Sa mission est d'ailleurs maintenant terminée, et peut désormais s'occuper des PJs qui ont une fâcheuse manie à contrecarrer ses plans (il ne pouvait pas avant car sa mission d'épuration était prioritaire par rapport à sa vengeance).

Ekat est en principe beaucoup plus puissant que n'importe quel PJ ; c'est le moment où jamais de mettre en pratique le fameux dicton "L'union fait la force". Ekat devrait malmener les joueurs, jusqu'à effleurer même la victoire. C'est là qu'un de vos héros devrait sortir un coup ...euh... héroïque, qui donnera un avantage décisif en faveur des PJs. Le terme du combat devrait voir Ekat se replier, devant des joueurs épuisés, mais victorieux.

- Ils rencontreront enfin le fameux contact qui les informera que Minbart est parti par delà la ligne Magfried, avec une poignée d'aventuriers bien décidés à trouver un nouveau gisement de Pet d'Troll. Il leur décrira vaguement le chemin, et pourra leur fournir une carte de la région (Cherchez pas, de toutes manières, ils se perdront, comme tout le monde dans ces satanés marais).

## C'EST PARTI POUR CE MARAIS

- Comme 99% des explorateurs des marais de Fulmine, les PJs se perdront, se feront attaquer par des papillons-étrangleurs ou autres Raptatouilles, et diront adieu à leur bel équipement métallique.

- Quand ils se rendront compte qu'ils sont totalement perdus et qu'ils ne reverront jamais cette bonne vieille ville de Flamme (pour vous dire qu'ils sont désespérés), les PJs entreront sur les terres de Mamitta.

Ils seront d'abord accueillis par les Nixes noires, qui tenteront de leurs jouer de vilains tours, mais elles seront interrompues par Mamitta. La vieille Guenaude les invitera à discuter, faut dire que la venue des PJs a attisé sa curiosité.

- Après avoir écouté leur récit, elle leur affirmera savoir où se trouve Minbart, et aussi que le temps presse s'ils veulent le revoir en vie. Mais avant de leur dévoiler le moyen de le sauver, il faudra qu'ils répondent à ces deux énigmes :

*Je suis un gaz s'échappant continuellement,  
Que ce soit d'un petit orifice ou d'un cratère,  
Mon magma monte, monte, Au risque d'éteindre la Flamme.  
Mais qui pourra m'attraper ?  
Étant inodore, votre odorat ne vous sera d'aucune utilité, Messieurs.*

Elle évoque en fait les Fumerolles, et désire savoir s'il y a des nouvelles en ville sur cette organisation. La dernière ligne fait référence aux Renifleurs, car elle sait qu'ils n'ont actuellement pas la moindre piste pour mettre la main sur cette organisation.



*Mamitta*

Une fois que les PJs auront raconté les derniers événements survenus à Flamme concernant les Fume-rolles, Mamitta enchaînera sur une seconde énigme :

*Racontez moi comment se déroule mon voyage ?  
Moi qui quitte ma prison souterraine,  
Pour venir vous ôtez votre conscience.*

Elle a eu vent de la récente fuite de Brûle-Esprit dans “les Deux Sœurs”, mais elle ne connaît pas les détails. Elle s’attend ici à ce que les PJs les lui racontent.

Une fois parvenu à bout de ses questions, Mamitta leur révélera que Minbart est prisonnier d’une tribu d’Arbolds. Elle demande à une de ses Nixes d’accompagner les PJs jusqu’au lieu où réside cette tribu.

## CHEZ LA TRIBU ARBOLDE

Après une longue et désagréable promenade dans les marais, les PJs arriveront dans les territoires de la tribu arbolde de la racine noire.

Le trajet se sera déroulé sans incident majeur, la nymphe gluante connaît les endroits à éviter ; profitez-en plutôt pour décrire le paysage désolé qui se présente aux PJs.

Le groupe de nos héros arrive dans une espèce de clairière (il n’y a pas d’arbre à proprement parler, mais des hautes herbes, des arbustes épineux et de grosses racines sortant des eaux ; inspirez-vous de Dagoba). Au centre de celle-ci se dresse une énorme souche creuse, qui semble brûlée, par laquelle se dégage de temps à autre un gaz verdâtre.

Il s’agit en fait d’un échappement de brûle-esprit. Gluterk, chef-shaman de la tribu y va souvent se faire une petite inhalation avant de prendre une décision importante ; en fait, il reçoit des instructions de qui vous savez, Faren Na-Razaen pour les plus lents d’entre vous (voir les brumes de Fulmine p32).

Les joueurs arrivent sur le lieu lorsque le shaman vient de prendre une pleine bouffée de brûle-esprit. Gluterk reçoit l’ordre d’exécuter l’humain (Minbart), qui s’intéresse d’un peu trop près à certains secrets de l’île, et qui pourrait même finir par découvrir une partie de la vérité.

Gluterk est accompagné de quelques guerriers, le reste de la tribu étant resté au campement, à une centaine de mètres de la racine noire, mais une simple alerte d’un des gardiens pourrait remplir la clairière en une fraction de seconde.

- Si les PJs sont suffisamment discrets (déplacement silencieux DD 13), ils pourront assister à l’intégralité de la transe du shaman, et comprendront la situation grâce aux bribes de phrases qu’il lâche.

- Si les PJs suivent le shaman jusqu’à la tribu, ils verront que les préparatifs de la cérémonie sont bien avancés, et assisteront même à l’exécution s’ils continuent d’observer sans agir.

- S’ils ont neutralisé les gardes et le shaman sans faire trop de raffut, ils pourront tenter une approche discrète du camp où est détenu Minbart (sa prison ressemble en fait à l’entrée d’un gros terrier, fermé par une grille confectonnée de racines entremêlées entre elles). Attention, deux gardes détiennent une racine creusée qui fait office de cor.

## DÉROULEMENT DU COMBAT

Le combat dépendra de la finesse du plan des PJs (pouvant même l’éviter s’ils sont discrets et bien organisés, mais j’y crois pas trop), voici quelques éléments à insérer :

- Alors que des arbolds battent en retraite devant les PJs, un second groupe dissimulé dans les fourrés tente de prendre nos héros par surprise sur le côté.

- Sur le haut d’une butte, des arbolds lancent des fléchettes empoisonnées, tandis que d’autres tournant le dos aux PJs protègent leurs partenaires des projectiles des PJs grâce à leurs carapaces. Il faut deux round pour arriver au corps à corps, tellement le terrain à traverser est jonché d’embûches, telles que des racines mortes entassées, rendant difficile toute progression).

- Dès que les joueurs seront dans un endroit relativement découvert, ils seront alors chargés par la cavalerie arachnéenne arbolde. • Alors que les PJs passent sous une énorme racine, un groupe d’arbolds ayant pris position sur celle-ci les canardent de projectiles divers et variés, mais souvent empoisonnés.

- Les arbolds possèdent une capacité étonnante de mimétisme, il se pourrait dès lors qu’au détour d’un bosquet, alors que les PJs croient mettre la main sur un groupe d’arbolds, qu’ils se retrouvent seuls, sans âme qui vive ou presque.

- La force des arbolds réside dans leur tactique et leur capacité à profiter du terrain, ils ne chercheront jamais le combat au corps à corps en bonne et due forme, à moins qu’ils n’y soient contraints. Quoiqu’il en soit, ils fuiront s’ils estiment le combat perdu.

## CONCLUSION

Les PJs récupéreront Minbart dans un état très affaibli. Il leur affirmera plus tard n’avoir rien trouvé de draconique sur l’île, et est même persuadé du contraire. A vous de voir si, au retour à Flamme, les Renifleurs verront d’un bon oeil que le touriste curieux ait survécu aux marais ; ils le laisseront néanmoins quitter l’île s’ils sont sûrs qu’il n’a découvert aucun secret.

Il serait intéressant que vous fassiez jouer à votre groupe “Dans la peau d’un arbold” quelques séances après celle-ci ; vos joueurs auront la preuve qu’Enoch n’est pas qu’un vieux fou.

De plus, l’épisode avec Ekat aura fait prendre conscience à nos Héros qu’ils figurent sur la liste noire des sectes silencieuses.



## LES PNJs

### MORAK VIOLOSH

( MEMBRE DE LA LOGE )

Cela fait plusieurs années que ce quinquagénaire bedonnant siège à la Loge. Son visage rond et rubicond montre son attirance pour la bonne cuisine, et de larges favoris gris et un double-menton le rendent encore plus imposant. Ses tenues vestimentaires sont toujours de bonne facture, et sont aspergées d'une quantité d'eau parfumante (les mauvaises langues diront que c'est pour masquer son odeur corporelle, tant il est vrai qu'il transpire dès le moindre effort ou à la moindre contrariété). C'est le membre représentant les "Fulminant Opiniâtre" qui y a le plus d'ancienneté. Son expérience lui a permis d'acquérir une parfaite connaissance du fonctionnement du gouvernement Fulminien, et aussi des personnes à qui il faut "graisser la patte" pour faire basculer la décision finale en sa faveur. C'est un peu le leader charismatique de FO, ses positions sont souvent suivies par ses collègues. Mais depuis quelques temps, il est la cible privilégiée des Fumerolles. Bien qu'il n'y ait pas encore eu de preuves de corruption à son sujet, des rumeurs courent de plus en plus dans les rues. Morak VIOLOSH fait tout ce qu'il peut pour faire taire les mauvaises langues, mais en vain. Son humeur a même changé depuis peu ; il n'est pas rare qu'il s'emporte à la moindre contrariété, ramenant tous ses soucis aux Fumerolles. Inutile de dire qu'il paierait très cher pour mettre la main sur le meneur des Fumerolles.



*Morak*

### LILIANDRA-JASIRIEL DE RAGENKHÜR (AMBASSADRICE-JOAILLIÈRE DE VENDREST)

On dirait que les années passent sur cette quadragénaire sans l'affecter, tant elle est toujours aussi charmante que le jour de ses 20 printemps. Son regard bleuté est toujours accentué par diverses poudres Brillantines qui colorent harmonieusement ses paupières et autres parties de son visage. Sa coiffure, à l'instar de ses tenues de soirées, est toujours extravagante, et le tout est rehaussé par une pointe d'accent snob, comme peuvent en posséder certains nobles ou autres personnes d'importances. Sa recherche incessante de beauté et d'élégance ne l'empêche pas, bien au contraire, de faire prospérer son négoce de bijoux, et sa grâce et son charme sont ses premières armes lorsqu'il s'agit de défendre les intérêts Vendrestois. Elle organise toutes les semaines des fêtes extravagantes, où elle réunit tout le gratin de la société Fulminienne. C'est là qu'elle se renseigne sur les nouveaux marchés, sur la production des cristaux de Petd'Troll, et où elle joue de ses charmes pour faire fructifier ses affaires.

### EKAT

(CHEVALIER SILENCIEUX)

C'est un homme grand et svelte, mais possède cependant une force atypique étant donné son gabarit. Sa peau pâle contraste avec sa chevelure longue et lisse d'un noir d'ébène. Les traits fins de son visage lui donnent un aspect androgyne. Il aime les vêtements noirs et moulants, qu'il dissimule ensuite sous une cape ou un long manteau tout aussi sombre. Mais ne vous y fiez pas, lorsqu'il va à la collecte de renseignements et qu'il désire passer incognito, il est capable de se fondre dans la foule sans aucun problème. C'est un champion du déguisement et il peut prendre n'importe quel accent ou n'importe quelle mimique de n'importe quel peuple des Archipels. C'était peut-être lui, ce paysan que vous avez croisé juste en arrivant dans cette ville, ou ce valet qui vous a déchargé de vos valises, ou peut-être cette dame du monde, croisée dans cette auberge et qui avait un regard si charmeur.

### AUTRES PNJs

Les autres PNJs apparaissant dans le scénario et décrits dans "Les brumes de Fulmine".

Renifleurs et sentinelles : p.13

Gulivan Esposil, la Trique : p.20

Mamitta : p.29



## Caractéristiques

### PNJs

#### LILIANDRA-JASIRIEL DE RAGENKHÜR

LN, Humaine Noble/Experte 3/7

FP 10, PV32, Init +2, VD 10m

VIG : +3, REF : +4, VOL : +7

FOR : 8, DEX : 8, CON : 7, INT : 16, SAG : 14, CHA : 15

CA : 14

Att : Gifle publique en revers fouetté de la main droite +8 ( -15 points d'amour propre). Existe aussi de la main gauche

Don : Vigilance, Talent (estimation), Relation \*, Alliés \* (\* : Dons décrits dans le manuel du Héros)

Compétences : Bluff : +10, Connaissances (géographie) : +5, Connaissances (histoire) : +5, Estimation : +12, Fouille : +7, Lecture sur les lèvres : +6, Psychologie : +6, Renseignements : +7

#### EKAT

Humain, LM, roubillard/chevalier silencieux 7/5

FP 12, PV 63, Init : +6, VD 10m

VIG : +5, REF : +2, VOL : +1

FOR : 12, DEX : 15, CON : 11, INT : 14, SAG : 8, CHA : 11,

CA : 17

Att corps à corps : +7/+2 rapière des Abysses (1D8+1 crit x2)

Att distance : +4 arc de force (1D6+1 crit x2)

Don : Attaque sournoise +4d6, Science de l'initiative, Esquive instinctive, Esquive totale, Attaque en puissance, Attaque réflexe.

Compétences : Acrobaties : +5, Déguisement : +10, Déplacement silencieux : +9, Désamorçage/sabotage : +5, Diplomatie : +6, Discrétion : +9, Fouille : +6, Intimidation : +10, Lecture sur les lèvres : +6, Psychologie : +5, Renseignements : +5, Natation : +8

### TRIBU ARBOLDE DE LA RACINE NOIRE

#### SHAMAN (1)

FP 2, PV 22, Init : +1, VD 10m

VIG : +2, REF : +2, VOL : +4

FOR : 9, DEX : 12, CON : 12, INT : 12, SAG : 12, CHA : 11

CA : 14

Align : LM

Att : +0 corps à corps ( Poignard sacrificiel 1D4-2 ; crit x2 ; poison de papillon étrangleur DD16 ; +1D4 Dex)

Don : Magie de guerre

Sorts :

(0) Détection de la magie, Soins superficiels, Illumination (1) Brume de dissimulation, Enchevêtrement (2) Flammes

Compétences : Artisanat (sculpture) : +5, Déplacement silencieux : +5, Détection : +3, Discrétion : +8, Sens de la nature : +3, Concentration : +6, Perception auditive : +3, Premier secours : +6

#### CAVALIERS PROTECTEURS (8)

FP 1, PV 13, Init : +1, VD 10m

VIG : +4, REF : +1, VOL : +0

FOR : 10, DEX : 12, CON : 13, INT : 11, SAG : 10, CHA : 10

CA : 14

Align : LM

Att : +1 corps à corps ( Demi-pique 1D6 ; critx3)

Don : Combat monté

Compétences : Artisanat (sculpture) : +5, Artisanat (pose de pièges) : +5, Déplacement silencieux : +6, Détection : +2, Discrétion : +9, Equitation : +8, Perception auditive : +2, Dressage (Araignée ricochet) : +5

#### CHAMPIONS ARBOLD (2)

FP2, PV 27, Init : +5, VD 10m

VIG : +5, REF : +2, VOL : +1

FOR : 12, DEX : 12, CON : 14, INT : 11, SAG : 10, CHA : 12

CA : 17

Align : LM

Att : +6 corps à corps ( Massue 1D8-1 ; crit x2)

Don : Science de l'initiative, Vigilance

Compétences : Artisanat (sculpture) : +2, Déplacement silencieux : +6, Détection : +5, Discrétion : +8, Perception auditive : +5

#### ARCHERS (8)

FP 1, PV 11, Init : +1, VD 10m

VIG : +1, REF : +3, VOL : +2

FOR : 10, DEX : 15, CON : 11, INT : 13, SAG : 10, CHA : 10

CA : 16

Align : LM

Att : -2 corps à corps ( Demi-pique 1D6-2 ; crit x3)

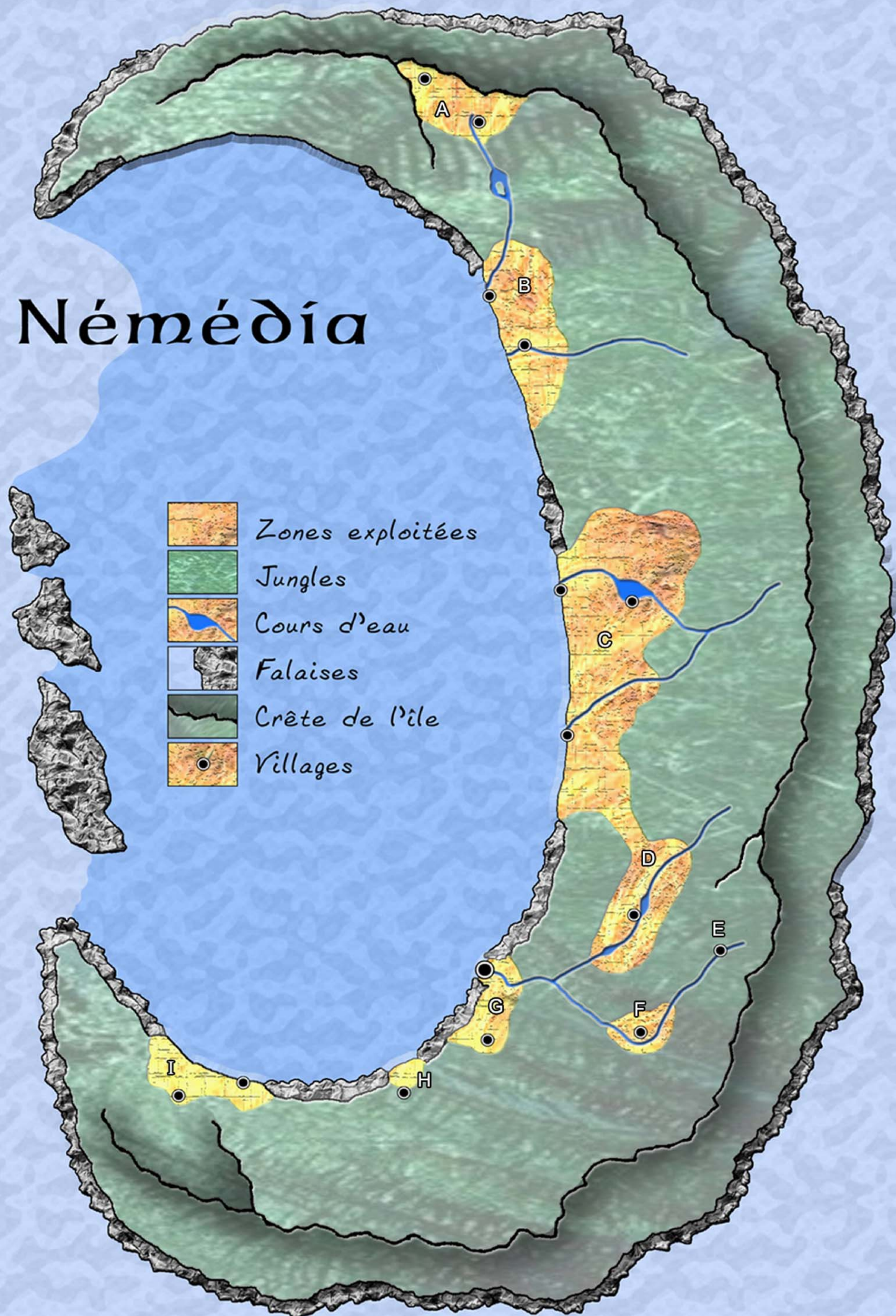
Att : +5 distance (Javeline 1D6 ; crit x2)

Don : Tir à bout portant

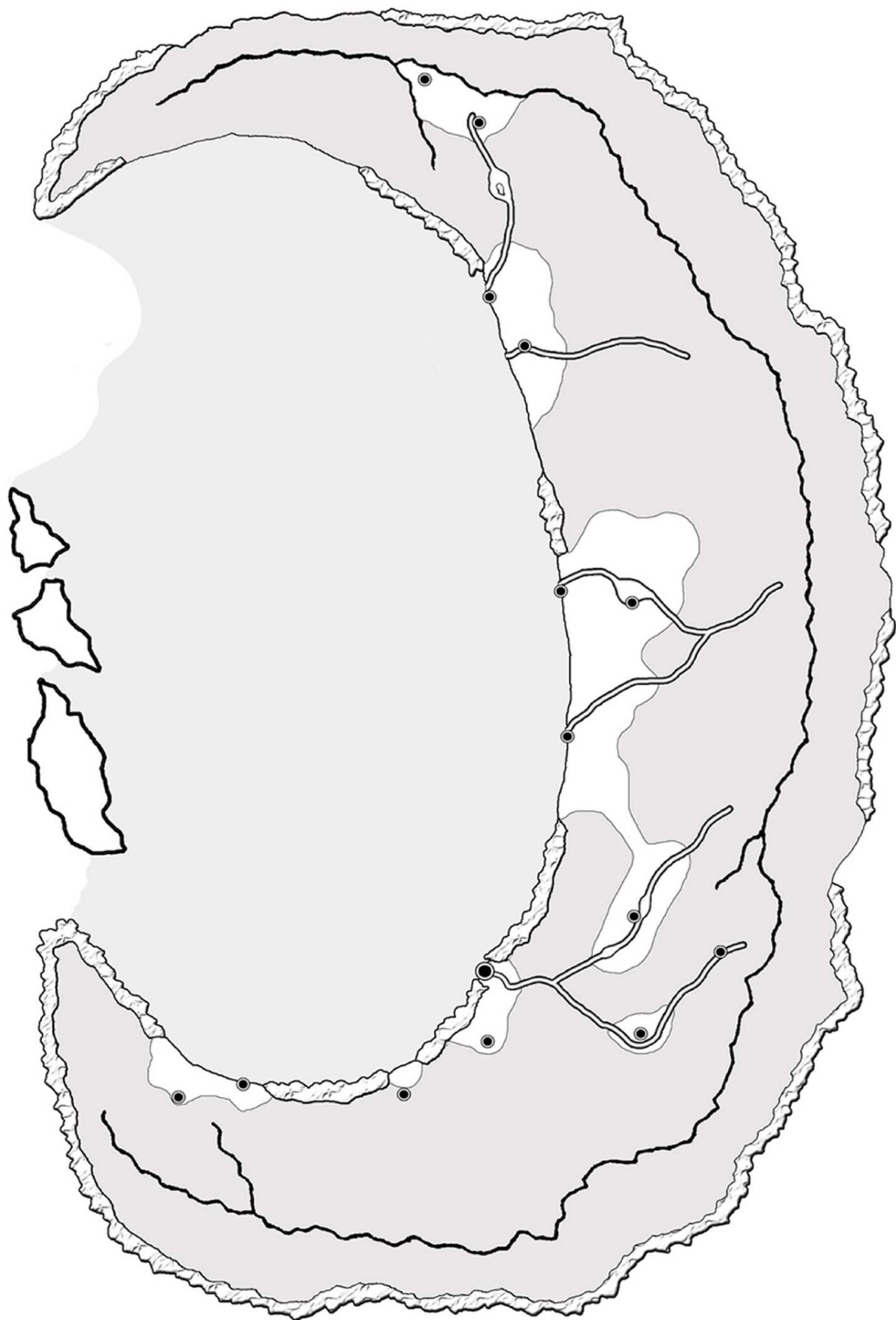
Compétences : Artisanat (sculpture) : +4, Artisanat (pose de pièges) : +4, Déplacement silencieux : +6, Détection : +2, Discrétion : +10, Perception auditive : +4

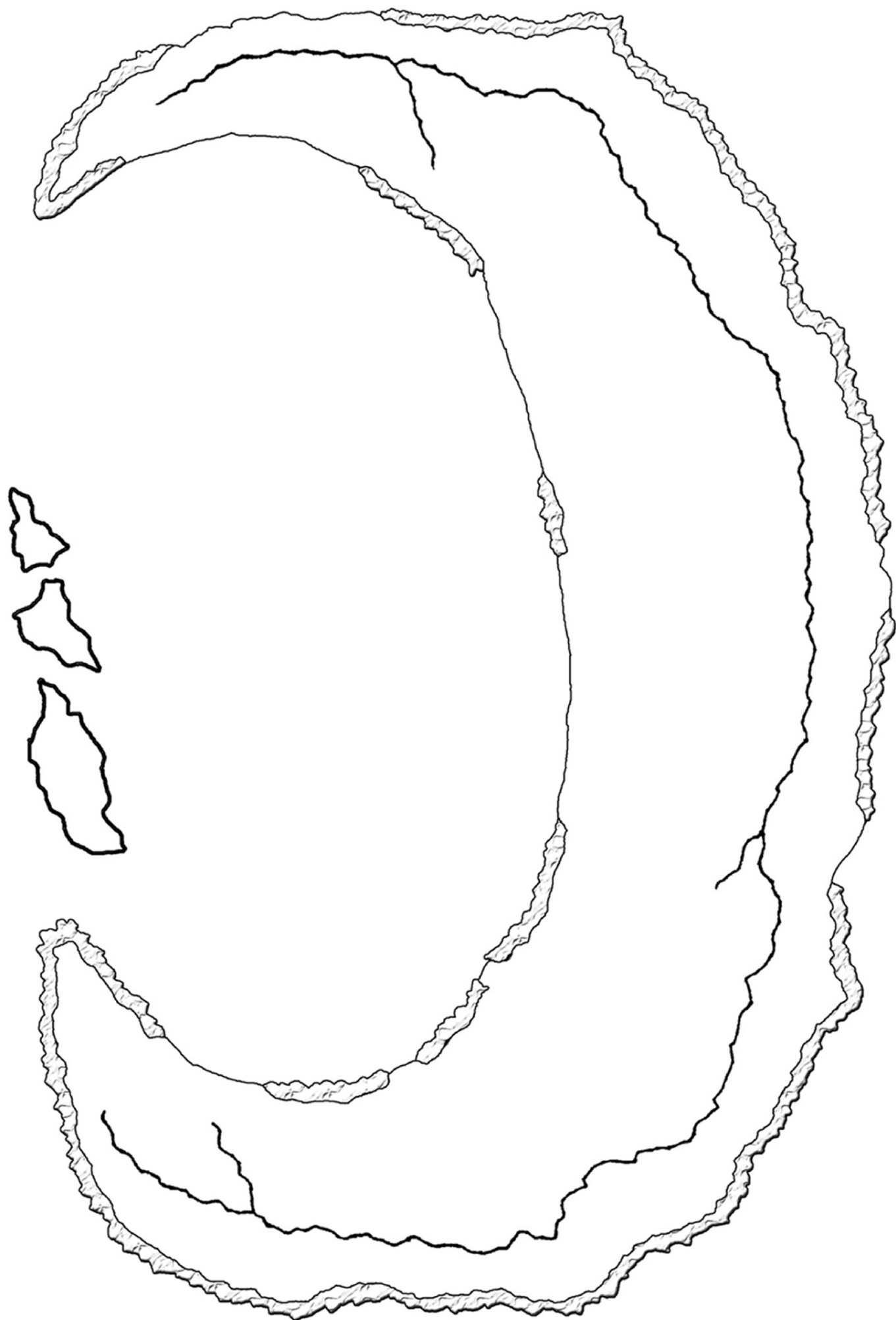


# Némédia











## OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions : (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content ; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted ; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute ; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress ; artifacts ; creatures characters ; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations ; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities ; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs ; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content ; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License : This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance : By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration : In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute : If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright : You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity : You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification : If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License : Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License : You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.


11. Use of Contributor Credits : You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply : If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination : This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation : If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 © 2000,Wizards of the coast. Inc. Le Merbold Enchaîné n°01 Copyright 2003, <http://www.merbold.fr.st> ; OGL Authors : Jehanne Steiner, François Rochet, Philippe Oublier.



## THE D20 SYSTEM® LICENSE VERSION 4.0

By downloading the enclosed graphic files and/or by returning the Confirmation Card as presented in the file “card.pdf,” the Licensee (“You”) accept to be bound by the following terms and conditions :

1. Copyright & Trademark Wizards of the Coast, Inc. retains title and ownership of the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and all other copyrights and trademarks claimed by Wizards of the Coast in The Official Wizards of the Coast d20 System Trademark Logo Guide found at [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20) (the “d20 System Trademark Logo Guide”), incorporated here by reference.

2. License to use You are hereby granted the non-transferable, non-exclusive, royalty-free license to use the d20 System trademark logos, the d20 System trademark, and certain other trademarks and copyrights owned by Wizards of the Coast (the “Licensed Articles”) in accordance with the conditions specified in the current version of the d20 System Trademark Logo Guide.

3. Agreement not to Contest By making use of and/or distributing material using the d20 System trademark under the terms of this License, You agree not to contest the ownership of the Licensed Articles.

4. Breach and Cure In the event that You fail to comply with the terms of this License, You will be considered to be in breach of this License. Wizards of the Coast will attempt to notify you in writing by sending a Registered Letter to the address listed on the most recent Confirmation Card on file, if any. You will have 30 days from the date the notice (the “cure period”) to cure the breach to the satisfaction of Wizards of the Coast. If no Confirmation Card is on file, you will be considered to be in breach of this License immediately.

5. Termination If, at the end of the cure period, the breach is not cured, Wizards of the Coast may terminate this License without further written notice to You.

6. Effects of Termination Upon termination, You shall immediately stop all use of the Licensed Articles and will destroy any inventory or marketing material in Your possession bearing the d20 System trademark logos. You will remove any use of the d20 System trademark logos from your advertising, web site, letterhead, or any other use. You must instruct any company or individual that You are or become aware of who is in possession of any materials distributed by You bearing the d20 System trademark logos to destroy those materials. You will solely bear any costs related to carrying out this term of the License.

7. Penalty for Failure to Comply with Termination Instructions If You fail to comply with the Effects of Termination, Wizards of the Coast may, at its option, pursue litigation, for which You shall be responsible for all legal costs, against You to the full extent of the law for breach of contract, copyright and trademark infringement, damages and any other remedy available.

8. Updates Wizards of the Coast may issue updates and/or new releases of the d20 System trademark logos without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, update all material distributed by You to use the updated and/or new version of the d20 System trademark logos. You may continue to distribute any pre-existing material that bears an older version of the d20 System trademark logo.

9. Changes to Terms of the License Wizards of the Coast may issue updates and/or revisions to this License without prior notice. You will, at the earliest possible opportunity, conform in all respects to the updated or revised terms of this License. For a period of 90 days You may continue to distribute any pre-existing material that complies with a previous version of the License. Thereafter written consent should be obtained from Wizards of the Coast. Subsequent versions of this License will bear a different version number.

10. Updates of Licensee information You may transmit an updated version of the “card.pdf” Confirmation Card at any time to Wizards of the Coast.

11. Notices to Licensor :

Wizards of the Coast c/o Publishing Division Attn : Role-playing Games Department PO Box 707 Renton, WA 98057-0707

12. No maintenance or support Wizards of the Coast shall have no obligation whatsoever to provide You with any kind of maintenance or support in relation to the d20 System trademark logos.

13. No Warranty / Disclaimer THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE MADE AVAILABLE ON AN “AS IS” BASIS. WIZARDS OF THE COAST DOES NOT MAKE ANY REPRESENTATION OR WARRANTY, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, AS TO THE FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, USE OR MERCHANTABILITY. WIZARDS OF THE COAST MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY THAT THE D20 SYSTEM TRADEMARK LOGO FILES ARE ERROR-FREE.





# Le Merbold Enchaîné

## LE FANZINE DES ARCHIPELS

Le Merbold Enchaîné est un magazine amateur réalisé par une meute de fous-furieux passionnés par l'univers des Archipels. Entre tangage et roulis, les matelots du Merbold vous proposent une cargaison d'expériences et d'histoires, une véritable plongée dans les mystères du grand océan.

Scénarios, aides de jeu, articles de fond, tout cela est réuni pour ajouter de nombreuses heures de jeu à vos parties d'Archipels.

Rejoignez l'équipage, et souquez,  
Aventure droit devant !

