

Le Merbold Enchaîné

LE FANZINE DES ARCHIPELS

N°05

Contexte

L'île d'Aray

par Linéa (page 04)

Culture

Alcools des archipels

par Elim (page 13)

Nouvelle

Voyage polaire

par Merquarion (page 14)

Pourquoi

Toutes des chaînes !

par Rafael (page 18)

La Mochaminette

Marine

par Taliesin (page 19)

Rouages

Paladins : Les emblèmes

par François (page 20)

Théorie

Géologie des Archipels

par Rafael (page 24)

Scénario

La Quête du roi brasseur

par Jean Laurent Del Scotto (page 28)

Assistant

«La guerre des ombres» en v3.5

par François, Maspalio et Gamor (page 34)





Edito

Par Rafael

La tête un peu dans le vague, le roulis qui me tourne les sens, j'entrouvre un oeil, difficilement.

La première pensée qui me traverse l'esprit, c'est "Aïe". Juste après, je maudis Elim et ses mélanges. Juste comme ça, au cas où ...

Ceoris doit être planqué sous le bastingage pour qu'il fasse aussi clair. C'est pas normal qu'il fasse si jour à ... quelle heure il est d'ailleurs ?

Pas de montre à mon poignet. Cette saleté a encore dû aller fureter dans les recoins de la cambuse. Maudite technologie naine. Pourquoi avaient-ils besoin de foutre des pattes à une tocante ?

Je retente un lever de paupière, pour apercevoir dans un coin de la cale un hamac d'où émergent six ou sept jambes fines et lisses, en ordre dispersé. Bon au moins, si elles sont encore là, c'est que Taliesin doit être en dessous. C'est bon, je suis pas le dernier levé.

Sur le pont, des bruits de pas, sourds et rythmés, retentissent, comme moqueurs. Le golem de protocole est levé. Avec ce qu'il a ingurgité hier il a réussi à se remettre debout ? Faudra que je lui contrôle-anti-dopage son huile à celui-la, c'est louche.

J'ordonne à mes jambes de m'aider à me lever, et la vague réaction de mon coude gauche me confirme ce que je suspectais déjà. Y'a encore des coins de ma personne qui renâclent franchement au réveil. Un bref conciliabule en monologue plus tard, je décide de m'accorder une heure de sommeil de plus. Peut-être que d'ici là, Helmengrinn aura récupéré le heaume invisible que je sens, là, lourd, posé sur mon crâne. Faudrait peut-être que j'envisage de discuter avec Taliesin et le Golem pour modérer un peu ces réjouissances pré-publicatives. On va finir par se payer une réputation d'arsouilles si on continue...

Faudrait que je note ça, ouais ... plus tard ... rrrrrrrr ...

Le Merbold Enchaîné N°05

Date de parution

4 Juillet 2004

Comité de rédaction

François, Taliesin et Rafael

Rédacteurs

Linéa, Elim, François
Maitre Gamor, Taliesin, Rafael
Jean Laurent, Maspalio

Illustrations

Taliesin, ADN

Couverture

ADN

Relectures

Maspalio, Merquarion, Elim

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 SARL

Archipel est édité par Archéon SARL, sous la marque ORFILAM, 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.

L'île d'Aray

par Linéa

« Nous étions arrivés sur une île qui semblait avoir surgi du fond des ages, où tous nos repères étaient faussés... Finalement, nous décidâmes de fuir. »

Capitaine O'Nile, de la frégate San Goliann I

INTRODUCTION

L'île d'Aray est une île nouvelle dans le paysage classique des Archipels. Elle a en effet été découverte il y a un peu moins de 4 ans (calendrier de Vendrest, version Laethienne post-réforme), par le capitaine O'Nile, éminent membre de la flotte des libres-pirates. Sa découverte resta cachée durant deux longues années, le temps que lui et ce qui restait de son équipage réussissent à échapper aux horreurs locales et à construire un rafiote capable de tenir la mer pour s'enfuir. Malheureusement pour lui et son équipage, ils tombèrent peu de temps après sur une nef némédienne, et la seconde du capitaine, Cartane, le trahit et livra tout l'équipage aux monteuses de guêpes. L'équipage croupit maintenant sur l'île de Némédia, alors que Cartane s'est enrôlée dans la marine némédienne, où elle prépare actuellement une expédition vers l'île mystérieuse.

[L'île de Némédia envisage d'envoyer une expédition d'une frégate de monteuses de guêpe afin d'évaluer l'intérêt de cette découverte. La reine Shanae reste néanmoins prudente à cause de la mauvaise réputation de l'île et du fait que Cartane ait trahi son propre équipage.]

Les langues se sont déliées depuis, et l'existence de l'île commence à être connue de la plupart des grands capitaines des Archipels. Toutefois, elle est grandement évitée, réputée hantée de monstres sanguinaires suceurs de sang, de créatures horribles capables de faire bouillir le cerveau des honnêtes marins, d'hommes constitués de boue capables de noyer le voyageur imprudent, de phénomènes magiques inexplicables...

Mais bien sûr, l'inexplicable a toujours attiré deux types de personnes : les opportunistes et les curieux. Ainsi, il est fort probable que des expéditions tentent d'en découvrir plus sur le sujet dans les mois à venir. Mais qu'en sortira-t-il ?...

[L'histoire de l'île d'Aray s'est répandue relativement rapidement de part les Archipels. De nombreuses nations envisagent de financer des expéditions. Par contre, peu de gens sont capables de retrouver l'île, hormis l'équipage de la San Gollian I. Croupissant toujours dans les geôles de Sirkis, seuls quelques esclaves de Némédia sont au courant des bases de l'histoire, mais ils sont prisonniers...]

UN PEU D'HISTOIRE

La principale différence que l'on peut noter entre les îles des Archipels telles que nous les connaissons et l'île d'Aray, c'est qu'elle était une île proche du Continent avant la Césure. Composée de trois petites îles reliées entre elles d'une part par des marais salants, et de l'autre par une passe recouverte à marée haute et donc assez difficilement praticable.

Le plus grand de ces trois îlots était utilisé autrefois comme une île d'étude et comme bestiaire par les membres d'une puissante confrérie de magiciens appelée Guilde de l'Ordre Céleste.

La Césure, et l'explosion d'Arkos mirent fin aux bienheureux jours des mages étudiants vivant sur l'île, la déflagration magique grillant la plupart de leurs cerveaux bien trop perméables à la magie, laissant leurs esclaves et serviteurs seuls face aux terribles créatures du bestiaire.

Tout aurait pu rester normal et tranquille si la Césure n'avait brisé la plupart des enchantements maintenant les créatures dans leur prison. Un massacre eut rapidement lieu, laissant deux créatures vivantes, chacune avec de multiples serviteurs.

Le premier est un aboleth, qui délaissa la prison avec son escorte pour préférer des thermes et le complexe thalassique qui se trouvait au sud de l'île. La seconde est une vampire masochiste, adepte du soleil qui demeura dans la prison, entourée de sa cour.

Car en effet, si les enchantements furent pour la plupart brisés, le rempart de la dernière chance, tels que les anciens (prévoyants pour une fois) l'avaient voulu, scella l'existence de tous les monstres de la prison sur l'île principale, les empêchant de s'en enfuir. Ainsi, les anciens serviteurs et esclaves qui parvinrent à s'enfuir créèrent les colonies de Arx-Aray, la cité des Fils du Destin Céleste, et le boueux village de Louas-Aray, où d'étranges mutations ont affecté la population au cours des siècles, les rapprochant de leurs éléments favoris : la boue et le sel.

L'AUTRE SECRET

Le déferlement d'Eos déclenché par la Césure eut un autre effet pervers : dérégler l'écoulement du temps sur l'île et ses alentours. En effet, l'île d'Aray réagit à la présence et la variété des êtres pensants se tenant sur son sol.

Ainsi, pendant trois millénaires depuis la Césure, nul nouveau pied n'est venu fouler les plages de l'île, et le temps ralentissait en conséquence, toujours et toujours plus. On peut considérer que moins de deux siècles effectifs se sont écoulés au sein de l'île depuis la Césure. Par contre, l'arrivée de nouvelles personnes a inversé le processus.

Actuellement, l'écoulement du temps est à peu près normal, mais alors que toujours plus de personnes semblent s'intéresser à l'endroit, il est fort possible que le temps s'accélère au fur et à mesure, faisant vieillir beaucoup plus vite tous ses habitants.

RIVE D'ARAY

C'est la plus longue des trois îles, atteignant une vingtaine de miles dans sa longueur et un peu moins de la moitié dans sa plus grande largeur. On y trouve l'ancienne prison, des ruines d'anciens villages destinés aux mages et chercheurs travaillant sur les créatures emprisonnées, le pont inachevé et la Porte des Anciens, ainsi que quelques particularités intéressantes, issues du choc de la Césure ou des combats ancestraux qui ont opposé les maîtres de l'île.

LE PONT ET LA PORTE

Dans des temps anciens, lorsque l'île était encore une étude pour mages en quête d'émotions fortes, la porte servait de passage vers le continent, et plus précisément vers les locaux de la Guilde de l'Ordre Céleste.

L'ouvrage est extrêmement saisissant. S'élevant du relief plat de l'île, sur un peu plus d'une centaine de coudées, un pont fin et gracieux s'élance vers la mer, pour s'arrêter brutalement. En effet, un cercle de pierres vide fait face, tel une grande arche, au voyageur arrivant en bout de pont. Sur chacun des côtés de la surface en pierre, on peut deviner des écritures, à moitié effacées par l'érosion.

C'est de l'arkoséen, langue ancienne du continent, incompréhensible pour la plupart des habitants des Archipels, mêmes les plus sages et les plus instruits. Le problème est que ces écritures ne diraient rien même à quelqu'un qui comprendrait parfaitement cette langue, puisqu'il y s'agit d'un cryptage à la fois magique et mathématique, basé sur des notions d'astrologie, et l'île étant devenue mobile, il est difficile de se fier exactement aux étoiles. Ainsi il est désormais impossible de lire les instructions pour activer la porte.

Si par un miracle quelconque, quelqu'un parvenait à activer la porte, il est peu probable qu'elle mène vers quelque chose d'intéressant. Une destination probable serait la Guilde et la ville qui l'entoure se trouve maintenant au fond de l'océan, habité par on ne sait quelle race de créatures marines, qui verront sûrement d'un sale œil l'ouverture d'un siphon à côté de leurs habitation. Car en effet, l'eau s'engouffrerait avec grande force par la porte pendant quelques instants, inondant toute la partie est de l'île. D'un autre côté, on peut penser que la concentration d'Eos sur l'île ferait certainement échouer la tentative d'ouverture d'un conduit de téléportation vers n'importe quel autre endroit des Archipels.

[Déchiffrer le code de la porte serait sans doute le travail de toute une vie, nécessitant des connaissances en Astrologie, Magie et Mathématique extrêmement développées (jets de compétence DD45), sans compter des données astrologiques et géographiques de ces temps révolus. Le portail n'est pas sujet aux émanations d'Eos de l'île, et sa magie est encore intacte, reliant l'île d'Aray aux anciens bâtiments de la Guilde de l'Ordre Céleste.]

Malheureusement, ces bâtiments se trouvent actuellement au fond de l'océan, au sein des cités sous-marines, et sont habités par une colonie de Sabuagins. L'ouverture provoquerait un vortex dans la cité, entraînant dans son tourbillon tout ce qui se trouverait dans un rayon d'un mile, le recrachant sur l'île d'Aray, et changeant rapidement la physionomie de l'île.

L'ouverture du portail permettrait en outre aux créatures emprisonnées sur l'île de s'enfuir, si elles pouvaient trouver un moyen de résister au courant. La concentration d'Eos présente sur l'île aurait tendance à renforcer le phénomène, ce qui créerait à terme un tourbillon géant au niveau des cités sous-marines.]

LA PRISON

Ces trois grands bâtiments de 4 étages rappellent la forme de certaines casernes que l'on peut trouver sur l'île de Mortaille par exemple. Construits d'un dur granite, entourés par un mur d'enceinte flanqué de petites tours carrées, l'ensemble est assez impressionnant.

Pourtant, pour le voyageur qui s'en approche, les traces du temps peuvent facilement se distinguer. Des deux monstrueuses portes en acier d'autrefois, l'une est branlante alors que la seconde gît sur le seuil de l'édifice, les vitres sont brisées depuis longtemps, et la plupart de ces dernières sont murées ou condamnées.

L'endroit est habité depuis des temps immémoriaux par l'une des deux puissances de l'île : Anya Dolan, une vampire ensorceleuse, emprisonnée sur l'île depuis tellement d'années que ses facultés mentales commencent à être légèrement défaillantes. A ses côtés vivote sa cour, composée de ses enfants (vampires), et son troupeau, une cinquantaine d'humains, tellement empreints de consanguinité et coupés de tout qu'ils ont été réduits à l'état de bétail.



Anya n'a plus toute sa tête, se faisant une illusion de n'importe quelle nouveauté et fonctionnant grandement par obsessions de durées variables. Depuis à peu près trois siècles, elle a décidé qu'elle serait la première vampire capable de supporter le soleil. Ainsi, depuis, elle s'entraîne, chaque jour elle s'expose toujours plus. Maintenant, elle parvient à rester près de dix minutes en plein soleil, et chose exceptionnelle, sa peau a pris une teinte légèrement halée qui semblait interdite aux vampires, ce dont elle est très fière.

La prison a été aménagée afin de correspondre au bon plaisir d'Anya. Deux des bâtiments ont été transformés en palaces avec les moyens du bord, et le troisième contient le troupeau. Anya et sa cour jouent toutes les nuits à chasser dans les couloirs en ruines les pauvres créatures (peut-on encore parler d'humains ?) terrifiées du troupeau.

[Anya est une personne à la recherche de nouveauté. Tout changement dans son quotidien la remplit de joie, et elle ira jusqu'à réfréner ses pulsions vampiriques pour communiquer avec des étrangers. Elle a une très bonne connaissance de Rive d'Aray, et une mémoire des temps anciens où elle était emprisonnée ici.]

Il est probable qu'elle échangerait cette connaissance avec quiconque pourrait la sortir de sa prison. C'est peut-être une des rares personnes capables de déchiffrer à moindre difficulté les inscriptions de la porte. Anya est très sujette aux changements d'humeur, capable de se comporter comme une gamine de 16 ans capricieuse, et de discuter théorie magique de très haut niveau l'instant suivant]

Anya Dolan

Vampire Humaine Ens13 ; FP 15 ; Mort-vivant (humanoïde altéré) de taille M

DV 13d12 ; pv 104 ; Init +9 ; Vit. 9 m (6 cases)

AC 28 (Dex +5, Armure Naturelle +6, Anneau de protection +3, Bracelets d'armure +4), contact 18, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +6/+11 ;

Attaque : poing (+11 corps à corps, 1d6+5 plus absorption d'énergie)

Attaque à outrance : poing (+11/+6 corps à corps, 1d6+5 plus absorption d'énergie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption de sang, absorption d'énergie, création de rejetons, créature des ténèbres, domination (DD 23), sorts ;

Particularités : état gazeux, guérison accélérée (2), mort-vivant, pattes d'araignée, réduction des dégâts (10/argent et magie), résistance à l'électricité (10) et au froid (10), résistance au renvoi des morts-vivants (+2), résistance au soleil (10mn), transformation, vision dans le noir (18 m)

AL LM ; JS : Ref +11, Vig +4, Vol +10 ; For 20, Dex 21, Con -, Int 18, Sag 14, Cha 24.

Compétences : Art de la magie +20, Artisanat (Torture) +16, Bluff +30, Concentration +16, Connaissances (mystères) +20, Déplacement silencieux +17, Détection +16, Discrétion +17, Fouille +12, Perception auditive +16, Psychologie +10

Dons : Attaques réflexes, Dispense de composantes matérielles, Esquive, Extension de Durée, Extension de Portée, Incantation Silencieuse, Incantation Statique, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Souplesse du Serpent et Vigilance.

Sorts (6/6/6/6/6/4 - DD 17 + Niveau du sort)

0 - Détection de la magie, Fatigue, Hébètement, Lecture de la magie, Lumière, Manipulation à distance, Ouverture/fermeture, Prestidigitation, Résistance

1 - Bouclier, Brume de dissimulation, Coup au but, Décharge électrique, Rayon affaiblissant - 2 - Cécité/surdité, Invisibilité, Poussière scintillante, Protection contre les projectiles, Rayon ardent - 3 - Déplacement, Éclair, Lenteur, Lumière du jour - 4 - Assassin imaginaire, Mission, Peau de pierre, Porte dimensionnelle - 5 - Cône de froid, Débilité, Symbole de douleur - 6 - Dissipation suprême, Vision lucide.

Équipement : Anneau de barrière mentale, Anneau de protection +3, Bracelets d'armure +4, Philtre d'amour, Liens mystiques de Bilarro.

VAMPIRIENS (4)

FP 4 ; Mort-vivant de taille M

DV : 4d12+3 ; pv : 29 ; Init. : +6 ; Vit. : 9 m (6 cases)

CA : 15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13 ; Attaque de base/lutte : +2/+5

Attaque : poing (+5 corps à corps, 1d6+4 plus absorption d'énergie)

Attaque à outrance : poing (+5 corps à corps, 1d6+4 plus absorption d'énergie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption de sang, absorption d'énergie, domination ; Particularités : état gazeux, guérison accélérée (2), mort-vivant, pattes d'araignée, réduction des dégâts (5/argent), résistance à l'électricité (10) et au froid (10), résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)

AL LM ; JS : Réf +5, Vig +1, Vol +5 ; For 16, Dex 14, Con -, Int 13, Sag 13, Cha 14

Compétences : Artisanat (torture) +4, Bluff +6, Déplacement silencieux +10, Détection +11, Diplomatie +4, Discrétion +10, Escalade +8, Fouille +8, Perception auditive +11, Psychologie +11, Saut +8

Dons : Réflexes surhumains, Robustesse, Science de l'initiative, Talent (Torture), Vigilance

HUMAINS ABÂTARDIS (54)

LE BOIS D'AN'RYKATH

C'est un grand bois de pins qui s'étend sur toute la largeur de l'île, devenu particulièrement sauvage au fil des années ayant suivi la fuite des humains de l'île de Rive d'Aray.

Le bois tire son nom d'un ancien monarque qui aimait à venir passer du temps sur cette île calme, tout en profitant de sa présence pour rendre une petite visite aux chercheurs et magiciens étudiants sur les monstres locaux. Une statue du monarque (en piteux état) a été érigée sur l'ancienne route qui mène à la passe vers Arx-Aray, remerciement des étudiants à un de leurs plus grands mécènes.

LE BOIS PÉTRIFIÉ

Au sud du bois d'An'Rykath, une zone de quelques hectares est évitée par toutes les créatures de la forêt. Quelle malédiction s'est abattue sur cette zone, pour ainsi transformer toute végétation, ainsi que la faune qui n'a pas pu s'enfuir à temps en roche de granite pailletée de petits éclats multicolores (en fait de l'Eos cristallisé).

Tout est dû à une expérience magique qui eut lieu ici au mauvais moment (lorsque Arax fut vaincu et qu'Arkos explosa). Un puissant magicien faisait à cette époque des recherches dans le village qui s'appelait alors Kouard, sur les golems intelligents et sur une éventuelle possibilité de transfert des capacités spéciales de créatures diverses vers les constructions magiques.

Dans le cas qui nous intéresse, le sujet de l'expérience était une méduse. Lors de la Césure, le déferlement de magie provoqua une réaction curieuse qui propulsa à l'intérieur d'un golem de pierre en préparation, à la fois la conscience d'un jeune apprenti et celle de la méduse qui était le sujet d'expérience. Et depuis tous ces siècles, les deux esprits sont entrelacés au sein de ce golem inachevé, ne pouvant pas bouger et obligés de se supporter.

Mais la Césure a eu un autre effet, celui de sublimier le pouvoir de pétrification de la méduse, qui maintenant porte à un peu moins d'un mile, ayant détruit toute vie aux alentours, et lui faisant ainsi renoncer involontairement à toute possibilité de salut. A moins que des aventuriers... mais cela est une autre histoire. Et qui sait ce qui se passerait si d'une manière quelconque, les enchantements du golem étaient achevés et qu'il pouvait enfin se déplacer ?

[Le golem ne dispose pas de moyen de déplacement, étant pour l'heure achevé de la tête à la taille, et reposant sur un bloc de pierre, semant son œuvre de destruction sur la nature environnante. La fusion de deux esprits dans ce corps de pierre immobile a quelque peu perturbé les deux personnalités, donnant vie à une conscience un tantinet schizophrène et difficile à suivre par moment.]

LE COMPLEXE THALASSIQUE

Non loin des petites falaises que l'on retrouve au sud de l'île, avec une vue imprenable sur la mer, on retrouve le complexe thalassique. C'est un ensemble de bâtiments qui servait autrefois au confort et à la détente des habitants des lieux, comprenant de nombreux termes à différentes températures et autres instruments de détente magiquement améliorés.

Mais la Césure a transformé tout ce secteur en ruines, ne conservant intacts que les étages inférieurs du complexe, des termes souterrains, humides et chauds. Et c'est tout naturellement que l'autre survivant principal de la prison, un aboleth très ancien du doux nom de Sssan-X'tiss, fuyant à la foi le soleil et Anya, vint s'y installer avec sa suite d'êtres dominés. Dans le complexe, on trouve une vingtaine d'humains vivant dans la crainte des colères de leur maître et de ses gardes personnels, 2 trolls marins et un sahuagin demi-fiélon, adorateur d'une sombre divinité des profondeurs qu'il appelle N'Dira dans ses prêches.



Golem modifié inachevé



Créature artificielle de taille M

DV : 14d10+30 ; 107 pv ; Init. : -1 ; Vit : 0

CA : 23 (-1 Dex, +18 naturelle ; -4 immobilité), contact 5, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +10/+23

Attaque : coup (+18 corps à corps, 2d10+9)

Attaque à outrance : 2 coups (+18 corps à corps, 2d10+9)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : lenteur, pétrification

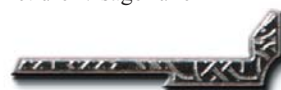
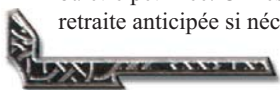
Particularités : créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (10/adamantium), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

AL : N ; JS : Réf -1, Vig +4, Vol +4 ; For 29, Dex 9, Con -, Int 15, Sag 11, Cha 14.

Compétences : Art de la magie +7, Bluff +9, Connaissances (mystères) +7, Détection +8, Diplomatie +4, Intimidation +4.

Pétrification :

Chaque personne présente dans la zone d'un mile autour du Golem durant 15 minutes doit réussir un jet de sauvegarde de vigueur DC15 ou être pétrifiée. On ressent des picotements et on se couvre par endroit de plaques grises auparavant, ce qui permet d'envisager une retraite anticipée si nécessaire.



La petite communauté vit principalement de la pêche et de la récolte d'algues sur la côte sud et sauvage de l'île, où l'on trouve fréquemment des crabes géants et autres crustacés monstrueux, une variété de palourde particulièrement énormes qui pourrait finir par faire concurrence aux palourdes de Perh, tant leur goût est plus fin que ces dernières.

[Sssan-X'tiss n'aspire à rien de plus que de s'enfuir de l'île. Toutefois, en désespoir de cause et conscient qu'il ne peut y arriver seul, il se concentre actuellement sur un moyen de se débarrasser d'Anya. Il a envisagé un plan relativement simple consistant à faire massacrer durant une journée ensoleillée le cheptel des vampires. Malheureusement, l'aboleth n'est pas au courant du fait qu'Anya est éveillée principalement durant la journée de part ses lubies, et que du coup, son expédition coup de poing risque de se transformer en bataille rangée. Par contre, s'il a la possibilité d'engager des gens extérieurs pour faire le sale boulot, il n'hésitera pas.]

LES RUINES

A plusieurs endroits sur l'île on retrouve des groupements d'anciennes habitations où des serviteurs et des magiciens résidaient. Les pierres tombent en poussière désormais, et tout ce qui pouvait être récupéré l'a été depuis bien longtemps. Les seuls vestiges d'une époque révolue sont des pièges magiques localisés (Sceau du serpent Sépia, Glyphes de Garde, etc.) dont la durée a été sublimée par la forte présence d'Eos, et quelques portes de téléportation en piètre état de marche, menant d'une ruine à l'autre, ou parfois, totalement n'importe où, sûrement à cause des dérèglements magiques dus à l'Eos.

LA CHAPELLE DE LAEJAS

Dans la partie nord-est de l'île, une ancienne chapelle de pierres noires s'élève au milieu d'un bois de pin. Curieusement, ses murs de pierre noire, faisant déplacés dans le décor, n'ont visiblement subis aucune dégradation et sont toujours en parfait état.

Sssan-X'tiss, Aboleth ancien

Aberration (aquatique) de taille TG

FP : 9 ; DV : 14d8+70 (136 pv) ; Init. : +1 ; Vit. : 3 m (2 cases), nage 18 m

CA : 16 (-2 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 15 ; Attaque de base/lutte : +6/+22

Attaque : tentacule (+12 corps à corps, 1d6+8 et mucus) ; Attaque à outrance : 4 tentacules (+12 corps à corps, 1d6+9 et mucus)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m ; Attaques spéciales : asservissement, facultés psioniques, mucus ; Particularités : créature aquatique, nuage de mucosités, vision dans le noir (18 m)

AL : LM ; JS : Réf +5, Vig +11, Vol +14 ; For 26, Dex 12, Con 20, Int 15, Sag 17, Cha 17

Compétences : Concentration +22, Connaissances (Ile d'Aray) +19, Détection +22, Natation +14, Perception auditive +22

Dons : Esquive, Magie de guerre, Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

Équipement : baguette de tempête de glace (Niveau 7 - 43 charges) ;

Gorath et Silkr-bul, trolls marins

Guerrier 2. Géant (aquatique) de taille G

FP : 7 ; DV : 6d8 + 36 + 2d10 + 12 ; pv : 88 ; Init. : +2 ; Vit. : 6 m (4 cases), nage 12m

CA : 16 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14 ; Attaque de base/lutte : +6/+16

Attaque : griffes (+12 corps à corps, 1d8+6) ; Attaque à outrance : 2 griffes (+12 corps à corps, 1d8+6) et morsure (+6 corps à corps, 1d6+3) ; Espace occupé/allonge : 3 m/3 m ; Attaques spéciales : éviscération (2d6+9) ; Particularités : odorat, régénération (5), vision dans le noir (27 m), vision nocturne

AL : CM ; JS : Réf +4, Vig +14, Vol +3 ; For 23, Dex 14, Con 23, Int 6, Sag 9, Cha 6

Compétences : Détection +6, Perception auditive +5

Dons : Arme de prédilection [griffes], Arme naturelle supérieure, Pistage, Vigilance, Volonté de fer.

Olbann, Sahuagin demi-fielon

Prê 6 de N'Dira. Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille M

DV : 2d8 + 2 + 6d8 + 6 ; pv : 53 ; Init. : +1 ; Vit. : 9 m (6 cases), nage 18 m

Classe d'armure : 19 (+1 Dex, +5 naturelle, +3 Bracelets), contact 11, pris au dépourvu 18 ; Attaque de base/lutte : +6/+8

Attaque : griffes (+8 corps à corps, 1d4+2) ; ou trident + 2 (+10 corps à corps, 1d8+5) ; ou arbalète lourde (+7 distance, 1d10/19-20)

Attaque à outrance : trident + 2 (+10/+5 corps à corps, 1d8+5) et morsure (+6 corps à corps, 1d4+1) ; ou 2 griffes (+8 corps à corps, 1d4+2) et morsure (+6 corps à corps, 1d4+1) ; ou arbalète lourde (+7 distance, 1d10/19-20) ; Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : frénésie sanglante, pattes arrière (1d4+1), sorts, intimidation des morts-vivants ; Particularités : communication avec les requins, dépendance à l'eau, perception aveugle (9 m), sensibilité à l'eau douce, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité à la lumière

AL : LM ; JS : Réf +6, Vig +10, Vol +9 ; For 14, Dex 13, Con 12, Int 14, Sag 17, Cha 9

Compétences : Art de la magie +8, Concentration +7, Connaissances (mystères) +8, Connaissances (religion) +8, Détection +8*, Discrétion +6*, Dressage +4*, Équitation +3, Perception auditive +8*, Profession (chasseur) +3*, Survie +3*

Dons : Attaques multiples, Ecole renforcée [Nécromancie, Illusion], Ecole supérieure [Nécromancie], Vigueur surhumaine.

Sorts (5/3+1/3+1/2+1 - DD 13 + Niveau du sort (14 pour les sorts d'Illusion, 15 pour les sorts de Nécromancie) - Domaines : Destruction et Duperie) : 0 - Assistance divine x 2, Détection de la magie, Lecture de la magie, Résistance, 1 - Blessure légère*, Faveur divine, Malédiction de l'eau, Protection contre le Bien, 2 - Blessure modérée, Invisibilité*, Mise à mort, Silence, 3 - Animation des morts, Contagion*, Malédiction.

Équipement : Trident +2, Bracelets d'armure +3

Une lourde porte faite de la même pierre bloque l'entrée depuis des temps immémoriaux. Il s'agit de la chapelle dédiée à la déesse de la magie à l'époque de la Césure. Pressentant la catastrophe, le grand prêtre avait décidé de protéger son sanctuaire et, proférant de puissantes incantations, le coupa de tout accès extérieur. Pour cette raison, rien ne peut affecter la chapelle.

Mais le grand prêtre n'avait pas prévu une chose : que l'île allait se déplacer. Du coup, la bulle d'immobilité magique créée se désolidarisa de l'île, et doit toujours se trouver à l'endroit original où le temple se trouvait au moment de la Césure. Le problème maintenant, c'est qu'à l'intérieur de la chapelle, il n'y a plus rien, au sens littéral. Si jamais quelqu'un, par stupidité, ou par vaine obstination, réussissait à détruire ou faire une brèche dans un des murs, il pourrait constater l'absence de tout à l'intérieur, la distorsion de réalité ayant créé une sphère d'annihilation géante (mais heureusement immobile).

[Si quiconque parvenait à faire bouger la sphère, il obtiendrait une arme d'une puissance phénoménale.]

Que dire d'un bateau qui croiserait la bulle d'immobilisme flottant au niveau de l'eau ?...

[La découverte de la sphère d'immobilisme quelque part dans les Archipels et la mise en place d'une communication avec ses occupants constituerait à coup sûr une avancée majeure sur la compréhension des phénomènes magiques ayant accompagné la Césure, ainsi que sur les connaissances anciennes liées au continent d'Arkoss.]

LE PHARE DE L'HIPPOCAMPE

Ce phare est l'une des trois constructions qui empêchent les créatures de l'île de s'enfuir. C'est un bâtiment dont la forme n'est pas sans rappeler le cavalier d'un jeu d'échecs, d'une trentaine de mètres de hauteur.

Personne n'y a pénétré depuis des décennies, et seule la magie de sa construction permettent d'expliquer qu'il soit encore debout. La nuit, toute la partie supérieure de l'édifice se met à tourner, et les deux yeux du cavalier émettent une lumière éblouissante, visible à plus d'une cinquantaine de lieues.

Tout vestige de l'époque du continent a été soit détruite par la mer soit pillée par Sssan-X'tiss. En effet, les résidents de l'île ne peuvent s'enfuir à la nage, mais il est possible de se rendre sur le rocher du phare à marée basse.

[Sssan-X'tiss a compris que ce phare faisait parti de la protection magique qui l'empêchait de quitter l'île, mais ne sachant pas où trouver les autres sources de la barrière, il n'a pas insisté. Par contre il serait tout à fait prêt à demander à des étrangers d'enquêter pour lui sur le sujet. En réalité, il y a une salle secrète sous le phare à laquelle on accède par un long tunnel partant des ruines proches du pont, d'où il est possible d'arrêter le mécanisme global, et par la même une partie de la protection. Cette salle est piégée pour quiconque n'a pas les autorisations (ce qui est peu probable) et est gardée par un golem de pierre représentant un cavalier monté sur un destrier lourd.]

ARX-ARAY

Arx-Aray est, des trois îles, celle qui a le mieux résisté à la Césure. C'était alors l'île où se regroupait la plus grande partie des serviteurs de la Guilde. C'est la plus civilisée des trois, car la seule à accueillir une population normale. La campagne est cultivée de champs et de vignes. Les moutons et les vaches paissent dans les pâturages, et à chaque marée basse, on voit sur les cotes des dizaines de pêcheurs à pied ou dans de frêles embarcations.

ARX

Le village d'Arx (427 habitants) est le vestige toujours habité de ces temps révolus. C'est un petit bourg aux maisons de pierres blanches sans réelle distinction outre son église et son clocher. Les arxoïs sont des gens simples, descendants des anciens serviteurs, et persuadés dans leur grande naïveté que leurs maîtres feront à nouveau leur apparition dans le futur. Ils leur vouent désormais un véritable culte, et l'église, plus récente que le reste des bâtiments, a été construite pour leur plaire.

Un ordre religieux a été créé il y a une centaine d'années, l'Ordre Purificateur du Grand Tout Céleste, dont le but est de faire revenir les maîtres de la Guilde sur l'île par la prière, la dévotion, et la plus grande droiture d'esprit possible. Inutile de préciser que les manquements au code de l'Ordre sont généralement réprimés du sacrifice du contrevenant à la gloire du Grand Tout Céleste, et qu'il existe des milliers de pages de règles, de lois et de décrets, que la plupart des habitants connaissent sur le bout des ongles. La délation est également vue comme un bienfait divin.

Le dirigeant de cette petite confrérie est le révérend Pharson, un homme charismatique qui se sert de la crédulité de ses condisciples pour conserver un semblant de puissance. Il a convaincu les Arxoïs qu'il était l'Elu du Grand Tout Céleste. Il passe son temps à se prélasser, inventant de nouvelles règles et lois divines à longueur de temps.

Certaines personnes commencent à s'élever contre ses volontés, mais les quelques exécutions pour l'exemple ont suffi à dissuader les réfractaires de se lancer dans des actions ouvertes. Pharson est épaulé par la Garde Céleste, un corps de guerriers qui n'ont d'élite que le nom et qui passent leur temps molester la population dans leurs armures rutilantes, vestiges de temps anciens et révolus.

[Pharson a des rêves de grandeur. Malgré les dangers de Rive d'Aray, il envisage de lancer une expédition pour en l'explorer et en récupérer les trésors. Afin d'avoir l'aval de la population, il prétextera bien entendu un souhait divin.]

Il est extrêmement inquiet des nouvelles concernant l'arrivée de nouveaux arrivants sur Louas-Aray qui pourraient faire ouvrir les yeux à la population qu'il contrôle actuellement. Il verrait d'un très mauvais œil l'arrivée à Arx d'étrangers, et les lois divines seraient sûrement utilisées au maximum pour s'en débarrasser.]

PHARE DES BALEINES BLANCHES

Le phare des baleines blanches est le deuxième des bâtiments créant la barrière magique qui empêche les créatures de Rive d'Aray de s'enfuir de l'île. C'est une imposante construction de pierre blanche culminant à une cinquantaine de mètres au dessus de la mer. Autrefois, la nuit, un rayon de lumière bleue jaillissait du sol, traversant le phare de bas en haut jusqu'à la voûte céleste, et éclairant les champs et les vignes à des lieues à la ronde d'une clarté laiteuse. Mais ces temps là sont révolus, et le phare a cessé de fonctionner au moment de la Césure.

Il n'y a pas de porte et les habitants d'Arx considèrent l'ascension du phare comme une des initiations au Grand Ordre. Les jeunes initiés sont baignés dans la lumière durant toute une nuit avant d'être acceptés.

Une mosaïque représentant un soleil entouré d'un cercle multicolore recouvre le sol et semble être la source du rayon lumineux. Elle irradie d'une puissante magie d'abjuration, et une détection de la magie permet de repérer des runes inscrites sur le cercle.

En prononçant ces paroles en se tenant au centre du cercle, la personne se matérialise lentement, disparaissant dans le sol jusqu'à une salle secrète en dessous. Comme sous le phare de l'hippocampe, on retrouve une salle protégée par un golem de pierre représentant un chevalier en armure complète. Un mécanisme permet d'arrêter la lumière et par là même de désactiver une partie du système de protection.

PORTE DES ABYSSES

Les membres de la Guilde de l'Ordre Céleste maintenaient une autre porte en activité pour leurs expériences : un portail permanent vers les Abysses !

Bien sûr il n'était pas ouvert en permanence, et ne servait qu'à capturer de nouvelles créatures pour alimenter les expérimentations faites sur l'île d'Aray. Mais que se passerait-il si le portail était de nouveau activé et que la protection soit détruite ou amoindrie ?

La porte génère un froid intense, principalement à cause de son lien direct avec les abysses. Toute personne non protégée magiquement risque d'en souffrir rudement après quelques minutes d'exposition.

[A moins de 30 mètres de la porte, le froid extrême inflige 1d6 points de dégâts létaux toutes les minutes, sans jet de sauvegarde. De plus, chaque personnage non protégé doit réussir un jet de Vigueur (DD 15, +1 par jet effectué au préalable) pour ne pas subir 1d4 points de dégâts non-létaux. Les porteurs d'une armure lourde ou les créatures en contact avec des objets métalliques extrêmement froids subissent des effets équivalents à ceux du sort métal gelé.]

Tout personnage subissant des dégâts non-létaux dus au froid souffre de gelures ou d'hypothermie et est considéré fatigué (voir la partie précédente). Les malus dus à cet état disparaissent quand il a réussi à se réchauffer.]

Elle se présente tout comme la porte du pont sur l'île de Rive d'Aray, sous la forme d'un grand cercle d'un métal noir, recouvert d'une fine couche de givre. Des runes en Arkosséen fournissent les instructions pour ouvrir le passage, mais, heureusement, le codage, similaire à celui de l'autre porte, devrait empêcher quiconque d'ouvrir le passage.

Si une intervention divine quelconque permettait de déchiffrer les inscriptions et d'ouvrir un passage, un conduit magique se créerait entre cette porte et les Abysses, fournissant aux légions abyssales un libre passage vers les Archipels.

Pharson, humain

Rou6. Humanoïde de taille M

DV : 6d6+6 ; pv 31 ; Init. : +8 ; Vit. : 9 m (6 cases)

CA : 18 (+4 Dex, +4 Robe du Grand Tout Céleste), contact 14, pris au dépourvu 14 ; Attaque de base/lutte : +4/+6

Attaque : épée courte (+8 corps à corps, 1d6+2), dague lancée (+8 tir, 1d4+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : Attaque sournoise (+3d6), Charme

Particularités : recherche des pièges, Esquive totale, Esquive instinctive, Sens des pièges (+2)

AL : CN ; JS : Réf +9, Vig +3, Vol +2 ; For 14, Dex 18, Con 12, Int 13, Sag 11, Cha 16

Compétences : Acrobaties +13, Bluff +14, Contrefaçon +11, Déguisement +12, Déplacement silencieux +13, Détection +9, Diplomatie +14, Discrétion +13, Fouille (Int), Intimidation +14, Perception auditive +9, Psychologie +14

Dons : Attaque en Finesse [épée courte], Fourberie, Persuasion, Science de l'initiative.

Équipement : Épée courte, Robe du Grand Tout Céleste (Bonus d'Armure +4, protection contre le Mal permanente), Yeux de charme.

GARDE CÉLESTE

Humain HdA1 (24). Humanoïde de taille M

DV : 1d8+1 ; pv 9 ; Init. : +1 ; Vit. : 6 m (4 cases) ; CA : 19 (+1 Dex, +8 Armure de Plates Complète), contact 11, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +1/+3 ; Attaque : Hallebarde (+4 corps à corps, 1d10+3) ; Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

JS : Réf +1, Vig +3, Vol +0 ; For 14, Dex 12, Con 12, Int 8, Sag 11, Cha 12

Compétences : Détection +1, Intimidation +5, Perception auditive +1.

Dons : Arme de Prédilection [Hallebarde].

Équipement : Hallebarde, Armure de plates complète.

Heureusement, on peut espérer que la protection de l'île les empêcherait de se disperser de part le monde. Quoi qu'il en soit, le gardien (cf. Le Bois de Trousse Chemise) ne laisserait sûrement pas faire une telle chose.

BOIS DE TROUSSE CHEMISE

Ce bois de pins semble tout à fait normal au premier abord, mais sa proximité de la porte des Abysses a modifié quelque peu les données écologiques. Plus on s'enfonce sous les frondaisons, plus la température en même temps que la lumière, semble diminuer. Malgré le fait que la porte soit fermée depuis la Césure, les énergies magiques, amplifiées par l'Eos présent sur l'île, ont modifié la faune et la flore.

Des animaux naturels, comme des sangliers ou des chevreuils, ont laissé la place à leurs équivalents demi-élémentaires de la glace ou demi-fiélons. Les pins et les autres arbustes comme le houx ou les pourpiers marins, sont devenus sombres et tordus, et certains sont même capables de générer des nuages d'épines glacées ou de spores soporifique.

Mais ce bois comporte un autre secret : le gardien de la porte est toujours vivant ! Galen, un druide de grand pouvoir avait autrefois été affecté à la garde de la porte. Il a survécu à la Césure, et désormais, ayant totalement perdu la raison, il erre dans les bois, choisissant généralement sa forme naturelle de demi-élémentaire de glace.

Il ignorera la plupart des personnes qu'il pourra croiser, marmonnant des paroles inintelligibles en Arkosséen. Même un sort de Guérison ne pourrait lui rendre la raison tellement il a été choqué par la Césure et par son isolement de plusieurs siècles.

Par contre si quelqu'un devait essayer d'ouvrir à nouveau la porte des Abysses, il se souviendrait brièvement de sa mission et tenterait de l'en empêcher par tous les moyens.

LOUAS-ARAY

La plus petite des trois îles est sûrement la moins sauvage des trois. Elle est partiellement reliée à Rive d'Aray par des marais salants d'où les louasans, les autochtones, tirent tout le nécessaire à leur vie si particulière. En effet, le sel récolté dans les marais a une propriété extrêmement particulière : il fixe l'Eos !

Au cours des âges, depuis la Césure, les Louasans ont consommé de la nourriture agrémentée de ce sel, jusqu'à ne plus consommer que ça, mutant progressivement en ce qu'ils sont devenus de nos jours : des créatures constituées de boue et d'éther.

Bon, certes c'est assez difficile à concevoir, mais en imaginant un élémentaire de boue de forme humaine à moitié spectral, on a un tableau assez proche de la vérité. Mais les louasans n'ont pas été affectés que physiquement par ce contact soutenu avec l'Eos, ils sont devenus plus contemplatifs, plus détachés de la réalité, oubliant peu à peu leur passé de serviteurs. Leur seule activité désormais consiste à récolter le sel dont ils sont totalement dépendants, un peu comme des zombies.

En fait tout aurait pu rester ainsi pendant des siècles, la vie avançant au ralenti d'une rive de l'île à l'autre, si un prêtre de Nadira, embauché à bord de la frégate Atakarak du capitaine Gobzanthi Docteur Vertelune, des libres pirates de Kargir, n'avait pas été passé par-dessus bord non loin d'ici après que ses sombres agissements aient été découverts. Mais, malgré ses liens, et les nombreux requins qui parcourent ces eaux, il parvint à atteindre la plage. Peut-être Nadira avait-elle d'autres projets pour son serviteur...

Toujours est-il que Holt, car c'est son nom, prit pied sur Louax-Aray, terre inconnue qu'il entreprit d'explorer. Restant caché les premiers temps, il découvrit les louasans et leurs activités si spéciales. Les bois et toute la nature sur cette île avaient pour lui quelque chose de bizarre, dérangeant et changé. L'action de l'Eos était partout visible. Et par deux fois, il faillit y rester, transpercé par les épines d'un pin d'une apparence tout à fait normale.

Il entreprit de découvrir ce qui rendait cette île si particulière et dérangeante, et après quelques jours, il comprit : le sel des marais était gorgé d'Eos dont le pouvoir semblait affecter toute l'île. Il réalisa immédiatement quelle fortune lui tendait les bras, et il envoya un messenger sous-marin à sa Secte Silencieuse. Moins d'un mois plus tard, un navire accostait au nord de l'île, débarquant une vingtaine de Lanières, menés par Lothar, un commandant ogre.

Il leur fallu peu de temps pour prendre le contrôle de l'île et réduire les louasans en esclavage. Peu d'entre eux eurent la volonté de combattre et ceux-ci furent soit anéantis, soit se cachent toujours. Les autres commencèrent à récolter du sel d'Eos destiné à l'exportation, n'en conservant pour eux-mêmes que suffisamment pour survivre à leur dépendance.

Holt est devenu le chef local, traitant les louasans avec toute la cruauté relative à son culte. Il a organisé une expédition vers Rive d'Aray, mais après la débandade subie face à Ania et ses sbires, la perte de quatre Lanières et avoir sauvé sa propre vie que d'extrême justesse, il a décidé de ne retenter l'expérience que lorsqu'il aura reçu des renforts. Il n'a pas les moyens de lutter contre une vampire du pouvoir d'Ania, du moins pour l'instant.

La magie est extrêmement puissante sur l'île à cause de la concentration d'Eos dans l'air. Malheureusement, cela la rend aussi plus difficile à contrôler. Pour jeter un sort, le lanceur doit réussir un je de Connaissance des Sorts allant de DD 15+niveau du sort (nord de l'île) à DD 25+niveau du sort (marais salants). Toutefois, un sort lancé avec succès est lancé automatiquement comme étant affecté par le don de métamagie Quintessence des sorts.

LE VILLAGE DE LOUAS-ARRAY

Tout semble ici aller au ralenti. Ce petit village aux maisons de pierres blanches et volets verts, et aux roses trémières longeant les petites allées claires. Tout est calme, et malgré l'esclavage en vigueur, les 300 habitants conservent leur nonchalance.

Holt s'est choisi une maison au centre du village, en face de l'ancienne église dédiée autrefois à Laejas. Il a désacralisé l'endroit et en a fait un lieu de culte dédié à Nadira. Ses tentatives de conversion des louasans se sont pour l'instant soldées par des démonstrations d'incompréhension complète. Mais il est persévérant, et les quelques pouvoirs utilisés par les autochtones lui ont laissé entrevoir une foule de possibilités, si seulement il arrivait à les convertir à sa cause...

Pour un œil extérieur, le village peut paraître mort. Pas de pêcheur, pas d'agriculteur. Uniquement des habitants qui ont besoin de leur dose de sel quotidienne et qui ne se nourrissent de rien d'autre, et des Lanières qui les martyrisent à longueur de journée.

Holt a fait draguer le port abandonné afin qu'il puisse servir de plaque d'exportation pour le sel d'Eos.

LA RÉSISTANCE

Certains louasans ont eu assez de force de caractère pour s'opposer à Holt et ses hommes lors de leur arrivée. La plupart ont été tués depuis, car malgré leur pouvoirs, ils n'ont jamais appris à combattre, et l'influence du sel d'Eos a tendance à ralentir leurs réactions.

Une poignée a toutefois réussi à se réfugier dans la forêt et a commencé à sortir de l'hébètement provoqué par le sel. Après plusieurs semaines de guérilla, ils se sont endurcis. Ils ont retrouvé une volonté de se battre, et certain d'entre eux se débrouille plutôt pas mal avec un bâton.

Rien de comparable toutefois avec le groupe de Lanières, et ils le savent. Leurs actions se limitent pour l'instant à des incursions coup-de-poing contre les intérêts de Holt ou pour récupérer du sel dont ils dépendent toujours. Ils ont pour eux l'avantage de connaître la forêt et ses dangers, et certains savent même communiquer avec les pins vivants.

LE PHARE SOUS-MARIN

Dernier bastion de la protection mis en place par la Guilde de l'Ordre Céleste, ce bâtiment sous-marin a été appelé phare par analogie aux autres, mais n'a en réalité rien d'un guide pour la navigation. Il s'agit d'une construction sous-marine en forme de coupole, reposant par une trentaine de mètres de fond au large de Louas-Aray. Aucune lumière n'en sort, aucun tunnel n'y mène, et rien n'a été fait pour donner des indications quant à son emplacement.

L'endroit est protégé, par deux fantômes de grands requins blancs. Ce sont des créatures intelligentes et non totalement maléfiques, mais qui prennent leur travail très à cœur, même après des siècles d'attente. Ils tenteront avant tout de décourager quiconque essaie d'accéder à la coupole mais n'hésiteront pas à mettre en œuvre toute l'étendue de leurs pouvoirs pour empêcher quiconque d'accéder à la console permettant de désactiver le champ protecteur.



Alcools des Archipels

par Elim

Une fois n'est pas coutume, je ne vous parlerai pas aujourd'hui de potions. Non, aujourd'hui je vous invite à parcourir en ma compagnie quelques îles des Archipels, afin de nous familiariser avec divers breuvages alcoolisés que l'on peut y trouver. Bien sûr il serait impossible de dresser un catalogue exhaustif des vins et spiritueux Archipéliens, ce ne sont là que des exemples, parmi d'autres.

BRILLANCE

C'est à Brillance que se trouvent les meilleurs vins et spiritueux des Archipels disent les spécialistes. Cet avis est sans doute très exagéré mais bon, les dits spécialistes sont brillantins... En plus de la Douce, on peut trouver de nombreux vignobles sur les parties les plus ensoleillées de l'île principale. De qualité au pire moyenne, certains crus sont de véritables merveilles.

Les conflits commerciaux entre propriétaire ne sont pas rares et une milice spéciale a dû être formée pour calmer les ardeurs de certains : les chevaliers œnologues, défenseur de la divine récolte.

VENDREST

Les vins de Vendrest sont très célèbres, et cela à juste titre. La région de Thyselle concentre la majorité des vignobles de l'île. Une grande partie de la production est destinée spécifiquement à l'exportation, alimentant la majorité des Archipels. De l'infâme piquette aux délices divins, toutes les qualités sont présentes.

Nous noterons le château du Beau Mollet, un goût fruité et légèrement pétillant... Il en faut pour tout les goûts je suppose, même les pires... Une fête est organisée pour célébrer chaque fin de vendange.

Le vin y coulant à flot il n'est pas rare que des couples, pas toujours légitimes d'ailleurs, se créent Quelques mois plus tard, le plus souvent neuf, un nouveau vendrestois voit le jour. Ces nouveaux nés sont surnommés, en mémoire de leur conception, des « beaux mollets Nouveaux ».

Plus intéressant, les Côtes de Vendrest produisent un vin rouge capiteux très appréciable.

JYTT LA PACIFIQUE

Lors d'un récent voyage sur cette île, qu'elle ne fut pas ma surprise lorsque je découvris une étrange boisson, légèrement alcoolisée, piquante, et délicieuse.

Une demi elfe alchimiste au nom floral de Coquelicot commercialise depuis peu ce nectar. Imaginez un liquide moussu comme de la bière, mais au goût bien plus sucré, et à la couleur de l'or.

Découvrir la formule ne fut pas aisée ; accompagnée de son mari, ils accomplirent une véritable quête initiatique qui les conduisit dans les lieux les plus sombres et maléfiques.

Malheureusement l'époux de dame Coquelicot périt au cours d'une action héroïque sur Irlion. Cette tragédie n'empêcha pas la vaillante femme d'achever sa tâche. De retour sur son île elle se lança dans la production en masse de sa découverte ; De nombreux courtisans entourent maintenant cette riche veuve qui serait le meilleur parti de l'île.

Les autres habitants de l'île n'étant jamais en reste de bonnes affaires, des copies ont déjà commencé à circuler. Pâles simulacres se contentant de mousser dans votre verre sans y laisser de goût, ces vins « moussus » se vendent pour une bouchée de pain.

CRACHEFER

De la bière... oui, mais quelle bière ! Dans toute les légendes les nains boivent de la bière et il faut bien dire que ces histoires ont bien plus qu'un fond de vérité. Mais la cuvée de Crachefer possède ce petit plus qui la place au dessus des autres... et qui lui vaut l'honneur de figurer dans cette rubrique.

Ce nectar mousseux, sombre et épais possède un fort goût amer. Une fois avalé, il distille une douce chaleur chez le buveur, sensation qui ne semble pouvoir s'arrêter que par une autre gorgée de bière. On ne compte plus les touristes qui roulent sous la table, victimes du terrible liquide.

La famille Ness, garde jalousement le monopole de ce breuvage. Réputés incorruptibles ils sont muets depuis des décennies, tant sur la composition du breuvage que sur la localisation de leurs brasseries.

Guy, l'actuel chef de famille, est la tête d'une petite flottille de bateaux qui vend la bière aux 4 coins des Archipels.

ROCARDENT

Eau fulminante : Maintes fois dans ses lignes, j'ai cité l'eau fulminante de Rocardent. Je dois bien avouer avoir grandi sur cette île. Tout petit j'étais fasciné par les récoltes que les intrépides druides des fumerolles faisaient sur les pentes du volcan qui domine cet âpre caillou. Dès que j'eus l'âge, je demandais à faire partie de cet ordre qui me semblait si extraordinaire.

Mon maître se nommait Nikraelys Thireanal, mais tout le monde l'appelait Nik. Son eau fulminante, si elle n'était pas la meilleure, restait néanmoins très acceptable. Il m'enseigna à éviter les coulées de lave, les jets de gaz incandescent et les créatures des abysses qui vivent là, pour aller récolter le précieux élixir. C'est ce liquide qui, une fois correctement préparé, donne cet ingrédient si prisé des alchimistes.

Mais cet élixir, s'il n'est pas enchanté, peut être un excellent alcool, bien qu'un peu fort à boire tel quel. Il en existe plusieurs sortes, suivant le préparateur. Celui de mon vieux maître était ambré et son goût de bois célèbre. D'autres sont transparents ou même jaune paille... A vous de vous faire une idée.

(A suivre dans un prochain numéro ...)

Voyage polaire

par Merquarion

Mais qu'est-ce que je foutais dans ce foutu pays glacial ? Cette question, je me la suis posée énormément de fois lors de notre périple polaire, à bord de la "Fabuleuse sirène".

Nous étions venu chercher une très ancienne relique, ou quelque chose comme ça. Qu'on n'a jamais trouvé d'ailleurs. Selon Mallanoë, le mage qui avait financé l'expédition, ce devait être une sorte de cadeau des Dieux, un artefact extrêmement puissant qui garantirait prospérité à quiconque le posséderait. Ce que Mallanoë ne nous avait pas dit, c'est que nous étions pas les seuls sur le coup. Notre vigie avait remarqué au loin deux navires, plus lourds que le notre, certes, mais aussi bien mieux armés et à la coque plus solide que celle de la Fabuleuse Sirène. Cela pourrait bien se révéler déterminant lorsque nous serions prisonniers des glaces.

Mais maintenant que j'y pense, avec le recul, je suis convaincu que si Mallanoë avait choisi notre navire, ce doit être parce que c'était le plus rapide de tous ceux qui mouillaient alors au port.

La température était bien au dessous de zéro. Nous croisions déjà d'énormes icebergs et devions sans cesse casser la glace qui se formait sur les cordages, le bastingage ou encore sur les endroits les moins fréquentés du pont. Perdu dans les brumes glacées, nous nous dirigions avec un curieux objet, qui ressemblait à une aiguille tournant autour d'un axe, emprisonnée dans une bulle de verre dont le dessous était plat afin qu'il puisse être stable sur une surface plane.

Mallanoë affirmait que l'aiguille, traitée magiquement, indiquait toujours la position exacte de l'artefact. Le magicien avait nommé son invention la bouge-sol. Je n'ai d'ailleurs jamais très bien compris pourquoi, mais je crois que c'était par rapport au mouvement de l'aiguille lorsqu'on la posait sur un plan aussi stable que le sol. Je vous laisse imaginer la commodité de la mesure sur un navire, mais Mallanoë nia s'être jamais trompé quant à l'orientation de l'expédition.

Cela faisait plusieurs heures que nous avançons péniblement au travers de plaques de glaces que nous fendions à notre passage. Pour sûr que si nous avions jeté l'ancre ne serait-ce que quelques heures, c'en eût été fini de la coque de la Fabuleuse Sirène et de son équipage.

Le bras de fer entre notre navire et la glace dura comme cela plusieurs jours, où nous devions être vigilants à chaque instant, où la moindre négligence aurait pu causer la perte de tous. Mais l'équipage que j'avais réuni et formé depuis de longues années était composé des meilleurs marins qu'il me fut donné de rencontrer. Ils avaient de par leur travail acquis une certaine réputation dans tous les Archipels, et on ne parlait plus du Capitaine Ancre d'or, mais du Capitaine Ancre d'or et son équipage.

Nous étions devenus, au fil des ans, indissociables. Je dois reconnaître que malgré toutes les péripéties vécues au cours de ces décennies de navigation, la chose qui m'est la plus précieuse est le souvenir de la cohésion de l'équipe que nous formions tous ensemble.

Donc, malgré tous les efforts de l'équipage, nous nous retrouvâmes un beau matin emprisonnés par les glaces. Celles-ci, non satisfaites d'avoir piégé la Fabuleuse Sirène, commençaient à monter le long de la coque. A croire que leur appétit insatiable les poussait à englober aussi l'équipage. Urguk, le plus costaud de nos demi-orques descendit avec sa pioche pour libérer le navire. Mais à chaque impact laissé par ses coups, on eut dit que la glace se reformait immédiatement et plus solidement encore.

Ce fut une heure funeste, où sans se l'avouer, tout l'équipage s'était rassemblé sur le pont afin de mourir ensemble. Les hommes voulaient être unis dans leur dernière traversée comme ils l'avaient été dans toutes les précédentes. Lindolaë nous chanta un chant mélancolique dans sa langue natale. Ce fut bien la seule fois où j'ai préféré ne pas comprendre les paroles, qui devaient être si tristes qu'elles m'auraient à elles seules brisé le cœur.

C'est alors que Mallanoë intervint. Il se plaça sur le beaupré en psalmodiant des paroles inintelligibles. Beaucoup crurent d'abord que c'était sa façon de faire ses adieux à la vie. Mais une chaleur me raviva soudain le cœur. Une chaleur qui montait des entrailles du navire et se diffusait tout autour. Rineld, le jeune mousse, s'exclama alors qu'il se penchait par dessus le bastingage.

Il était si excité que personne ne comprit ses paroles, mais tout le monde alla voir ce qui se passait de ce côté. La coque avait pris une teinte rouge inhabituelle ; des morceaux de glace accrochés à celle-ci commencèrent à se désolidariser les uns des autres. Au bout de quelques minutes, tout l'équipage hurla sa joie lorsqu'un doux roulis berça de nouveau le navire. Un passage se forma à travers le lac de glace. Mallanoë n'a beau rien connaître au savoir des thallaturges, mais pour sûr, il maîtrise parfaitement son art.

La Fabuleuse Sirène se remit en mouvement. La bouge-sol de Mallanoë s'excitait de plus en plus. On devait toucher au but, mais la brume empêchait de distinguer tout détail à plus de dix mètres. Notre cécité nous rendit beaucoup plus sensibles aux sons, et un effroi s'empara de nous lorsqu'un long et lugubre barrissement retentit. Nul ne put dire d'où venait ce son, ni quelle créature pouvait pousser un tel cri, car c'était à l'évidence le cri d'un être vivant. Nous écoutions, inquiets, les plaintes animales lorsqu'un autre cri nous fit reprendre le cours de la réalité. C'était notre vigie qui annonçait deux navires s'approchant à bâbord. Je ne sais comment il avait pu les apercevoir dans toute cette brume, mais nous distinguions parfaitement leurs présences de par les ordres hurlés à leurs bords. On discernait aussi clairement le son de leur pièce d'artillerie en train d'être chargées.

Les hommes, bien qu'à bout de force, se tenaient prêts pour l'assaut. Nos épées et nos boucliers ne feraient pas le poids face aux balistes adverses, mais nous défendrions notre navire jusqu'au dernier souffle.

C'est à ce moment de tension extrême que Mallanoë me posa une question insolite : "Votre navire, il est construit avec quel bois ?

- Avec les troncs des puissants arbres de la Forêt Blanche. Mais pourquoi cette question ?".

Je ne sais pas s'il prit le temps d'écouter ma question, mais il parti immédiatement vers la cale du navire, en marmonnant plus pour lui même que pour être audible d'une autre personne : "Dans ce cas, on a des chances de s'en sortir, ouais, des chances bien plus grandes que celle de Horgnat la balafre".

Horgnat la balafre, je le compris très vite, était le capitaine des deux navires belliqueux.

Il ne tarda pas à se manifester. On l'entendit pester contre cette brume et promettre de donner une bonne leçon à ce fouineur de Mallanoë, qui avait fureter un peu trop près dans ses affaires.

Le rideau de voile qui nous protégeait de nos assaillants se leva d'un coup, comme si les brumes étaient chassées le temps d'un instant. Cela me suffit pour voir l'imposante masse qu'était Horgnat, accompagné de toute une horde de pirates prêt à aborder. Car c'était maintenant certain, nous avions à faire à des pirates.

Cet instant permis aussi aux artilleurs de nous ajuster et faire feu. Une salve de flèches abattit un groupe complet de mes hommes, différents projectiles nous percutaient quelque ait été notre position sur le navire. La dernière attaque avant que la protection des brumes ne revienne fut désastreuse au niveau matériel. Un boulet, une fois projeté, déploya ses tentacules acérées, faites de lames et de barbelés. Il termina sa course sur

le haut de la Grand'voile. Les pointes mordirent le tissu et s'y ancrèrent fermement, tandis que le poids du boulet les entraînaient vers le bas. Les barbelés éventrèrent notre voile dans toute sa hauteur.

Le calme revint, mais pas pour longtemps. Un violent choc nous frappa par dessous. Nous nous écroulâmes tous sous la violence du choc. Je ne sais pas ce qui nous frappait mais si c'était un coup des pirates, c'en était fini de nous. Je me rapprochai de la proue pour voir si ce n'était pas un iceberg qui venait de nous percuter, et constater l'étendu des dégâts. Je constatai d'abord que notre coque était intacte, mais le bois avait un aspect lumineux inhabituel. Je compris que Mallanoë menait aussi son combat dans les cales.

Je regardai un peu plus loin et vit une espèce de roc, se déplaçant à vive allure dans notre direction. Il n'était plus qu'à quelques mètres de nous. Je me maintins aussi fermement que je pus au navire pour me préparer au choc.

C'est alors que le bloc s'enfonça entièrement dans la mer. Une masse sombre gigantesque le suivant, mais je ne la distinguai pas précisément parmi toutes ces plaques de glace. Le son d'un choc encore plus violent que le premier nous vint aux oreilles, accompagné du bruit sec du bois qui se brise. Mais notre bateau resta calme. Par contre, on entendait maintenant les pirates hurler, s'égosillant devant la panique qui les envahissait.



La brume se leva de nouveau. Des débris de navires, des hommes à la mer, toutes sortes d'ustensiles étaient disséminées sur la mer glacée. Je ne sais pas ce qui me prit de détourner mon regard du spectacle qu'offrait le naufrage de mes adversaires. Peut-être que quelque part, je comprenais le désarroi du capitaine qui voyait son navire réduit en miettes alors qu'il n'avait pas eu l'ombre d'une chance de pouvoir le défendre. A vrai dire, j'avais été dans sa position quelques secondes plus tôt.

Ce que je vis donc de l'autre côté du navire me laissera perplexe pour le restant de mes jours. Les brumes se faisaient moins denses, et l'espace d'un battement de cil, s'ouvrirent pour laisser passer mon regard, comme si elles me faisaient part de leur secret pour un instant seulement. Un mont nu, dont les pierres n'étaient pas recouvertes de cette neige verglacée, se dressait parmi les icebergs qui l'entouraient.

Parmi les pierres, je distinguai une arche taillée dans la roche, faisant certainement office de porte, et bordée de deux rangées de statues aussi grande que trois hommes. C'était sans aucun doute l'entrée du sanctuaire que nous recherchions.

Je fus interrompu par un énorme mammifère marin qui bondit de l'eau entre le mont et moi, comme pour me ramener à la réalité du combat. Je ne sais pas combien elle mesurait mais son gabarit n'avait rien à envier à la plus grosse des baleines bleues. Le détail qui me surprit en voyant le cétacé était cette espèce de corne qu'elle avait sur l'avant du crâne. Sa couleur jaunâtre contrastait avec le bleu sombre de sa peau. Puis, alors qu'elle rentrait dans l'eau, elle émit un barrissement. Ce n'était plus une longue plainte comme on avait pu l'entendre plus tôt, mais plutôt une suite enchaînée de sons rapides, beaucoup plus agressifs. Je le pris comme une sorte de défi. Maintenant que je connaissais mon adversaire, je pouvais avancer dans son territoire, à mes risques et périls.

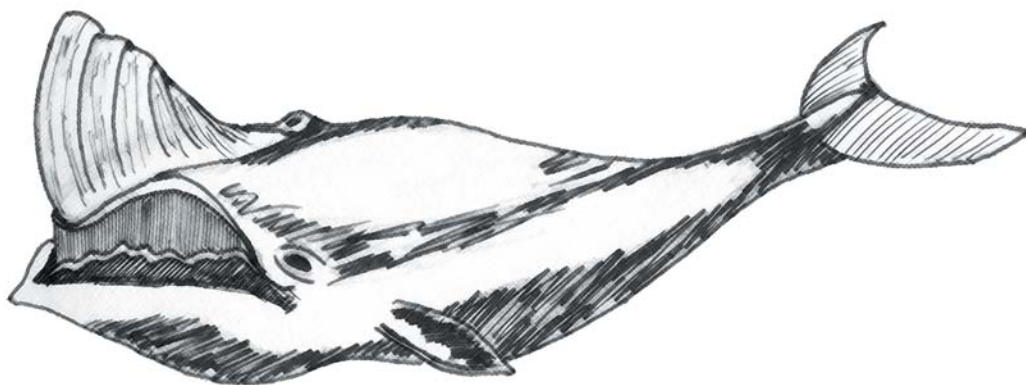
Je m'approchai d'elle ; elle laissait un oeil hors de l'eau qui ne cessait de me fixer. Je lui fis un petit sourire et inclinai la tête en signe de respect. Maintenant que j'y pense, je trouve cela ridicule car aucun animal ne pourrait comprendre ces signes amicaux.

Et pourtant, ce jour là, je sais que l'animal et l'homme se comprirent. Elle avait compris que je passerai mon chemin sans m'aventurer dans ses eaux pour percer les mystères du lieu. Elle poussa des petits cris en guise de remerciement, et pour sceller à sa manière notre contrat moral. Puis elle s'enfonça de nouveau, passa sous la Fabuleuse Sirène et fondit sur le second navire pirate, qui ne tint que quelques secondes devant les assauts répétés de la baleine.

Nous recueillîmes à notre bord autant de pirates rescapés que nous pûmes, mais leur nombre ne dépassa pas la dizaine. Leur corvée à bord fut de réparer la grand-voile, car sans elle, nous manquerions de puissance pour casser les plaques de glaces.

C'est alors que les baleines nous offrirent leur cadeau d'adieu : elles vinrent coller leurs cornes contre la partie arrière de notre coque, et sans à-coup, poussèrent le Fabuleuse Sirène vers des eaux plus clémentes. Une fois le danger des glaces écarté, et nous suffisamment loin du mont nu, elle s'écartèrent mais continuèrent à nous accompagner un petit moment. Leurs barrissements étaient désormais longs et doux. C'est comme cela qu'elles nous dirent au revoir et retournèrent dans leurs eaux glacées.

Alors qu'on ne distinguait leurs queues à l'horizon avec difficulté, je vis une larme couler sur le visage de Mallanoë. Je compris à ce moment que lui aussi avait conclu le même pacte que moi avec les baleines.





La baleine à corne



Pour beaucoup de monde, la baleine à corne n'est qu'une invention racontée par des marins avinés le soir dans les tavernes. Et si aussi peu de navigateurs ont croisé le chemin de ces cétacés, c'est parce qu'il en existe très peu, et les rares spécimens vivent généralement dans des contrées où des mois peuvent s'écouler sans y voir le passage d'un navire.

Les baleines vivent en groupes d'une vingtaine d'individus maximum dans les eaux glacées des pôles. Elles s'attachent à un lieu et ne le quittent plus, à moins d'y être contraire. Auquel cas, elles tenteront tout ce qui est en leur pouvoir afin de le reconquérir. Elles ont l'aspect général d'une baleine bleue classique, bien que leur peau soit plus sombre et leur gabarit un peu plus imposant. Mais ce qui les distingue réellement c'est cette corne qui leur orne la partie supérieure du crane. La blancheur de celle-ci contraste avec leur peau sombre et lorsqu'elles sont à la surface, on a l'impression de voir un bloc de glace dériver. Vous l'aurez compris, cet appendice n'est pas tranchant, excepté à certains endroits sur le côté, mais elles s'en servent comme massue pour briser la glace qui les empêche de respirer. Il est arrivé qu'elles prennent pour cible un navire, s'étant approché un peu trop près de leur repère, mais pour en savoir plus sur ce genre d'aventure, vous feriez mieux de tendre l'oreille, le soir dans les tavernes, lorsqu'un vieux marin vous raconte ses voyages.

Créature magique de taille Gigantesque

Dés de vie : 12D10 + 84 (156)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : nage 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 18 (-4 taille, +0 Dex, +12 naturelle) contact 6, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +12/+36

Espace occupé/allonge : 6 m/4,50 m

Attaque : corne (+20 corps à corps, 4d6+12)

Attaque à outrance : corne (+20 corps à corps, 4d6+12) et queue (+15 corps à corps, 1d8+6)

Attaques spéciales : Retournement de navire

Jets de sauvegarde : Réf +8 ; Vig +14, Vol +8

Caractéristiques : For 35, Dex 10, Con 24 ; Int 10, Sag 13, Cha 15

Climat/terrain : Eaux froide (aquatique).

Organisation sociale : groupe (13-20)

Facteur de puissance : 11

Alignement : Loyal neutre

Évolution possible : 13-18 DV (taille Gig), 19-36 DV (taille C)

Compétences : Détection +17*, Natation +22, Perception auditive +17*

Dons : Attaque en puissance, Dur à cuire, Endurance, Vigilance, Volonté de fer

Particularité : retenir son souffle, vision aveugle (36 m), vision nocturne ; Présence terrifiante

Retournement de navire (Ext). Une baleine à corne décidant de faire surface juste sous un bateau peut le faire chavirer en réussissant un test de Force contre une difficulté dépendant de sa taille. TG ou moins : DD15 Gig : DD25 Col : DD30.

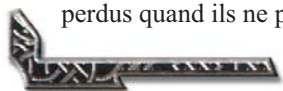
Présence terrifiante (Ext). Grâce à ce pouvoir, les adversaires de la baleine à corne sont affectés par sa seule présence. L'effet se déclenche automatiquement quand la baleine exécute un saut hors de l'eau, afin de montrer sa puissance. Tous les adversaires à portée et assistant à la scène peuvent être effrayés ou secoués. La portée de la présence terrifiante est généralement de 9 mètres et son effet dure souvent pendant 5d6 rounds. À noter que ce pouvoir ne peut affecter que les adversaires ayant un nombre de niveaux ou de DV inférieur à celui de la créature. Les adversaires affectés peuvent résister à l'aide d'un jet de Volonté, dont le DD est 18 (10 + 1/2 DV + modificateur de Cha). Tout adversaire réussissant son jet de Volonté est immunisé contre la présence terrifiante de la créature pendant 24 heures. Il s'agit d'un effet de terreur mental.

La baleine à corne est un cétacé et dispose donc des mêmes capacités qu'eux :

Vision aveugle (Ext). Tous les cétacés « voient » en émettant des sons à haute fréquence qui sont inaudibles pour la plupart des autres êtres vivants. Ce sonar leur permet de localiser créatures et objets à 36 mètres à la ronde. Au sein d'une zone de silence, les cétacés doivent se fier à leur acuité visuelle, qui est sensiblement égale à celle d'un humain.

Retenir son souffle. Un cétacé peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à huit fois sa valeur de Constitution avant de risquer de se noyer. Compétences. Les cétacés bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger (ce bonus n'est pas inclus dans le score de la compétence). Ils peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'ils sont distraits ou en danger. Quand ils nagent en ligne droite, ils peuvent recourir à l'action de course.

* Tous les cétacés bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive. Ces bonus sont perdus quand ils ne peuvent compter sur leur vision aveugle.



Toutes des chaînes !

par Rafael, dessin de Taliesin

Il y a peu, je cherchais comment me faire pardonner par la rédaction ma bourde du dernier numéro. Ben oui, c'est probablement un peu de ma faute si Barbara a mangé trois pigistes et un peu grignoté des bouts de rédacteurs par-ci par-là. Je plaide coupable. Enfin sauf pour Sieur ADN, qui j'en suis sûr n'a subi aucun dégât, et n'a fait que profiter de la situation pour se payer un congé maladie à nos frais au bar du café salé.

Maître Taliesin a insisté pour m'accompagner à un stage de remise à niveau, à bord de la Marie galante, pour « retrouver mes repères » comme il dit. Je ne sais si j'ai retrouvé mes repères, mais je recommande fichtrement le stage...

Pour redonner le sourire au rédac'chef, je me proposais de remplir quelques pages à peu de frais. Plus exactement, je projetais de faire remplir ces pages gratos, par la désormais célèbre méthode de la page « courrier des lecteurs », ou la non moins veule astuce des annonces gratuites. Ecumant auberges et places de marché, je disposais quelques messages proposant les services du magazine, et commençais à recevoir annonces, courriers, et quelques lettres d'insultes (ne me demandez pas pourquoi).

L'une de ces annonces - je vous les livre en vrac, pour l'effet - attira mon attention, par le caractère insolite de son contenu.

Annonce 436547

De : Allyss Ezran, Paladin de l'ordre Jainite

Vend très belle épée justicière vorpale, cause mal fonction depuis le passage au système D20. Bon pour débutant, héros AD&D2, ou collectionneur d'antiquité. Echange contre lame bonne ou acérée. Non sérieux (chaotiques) s'abstenir.

Annonce 457658

De : Bragelon Grosd'eg

Ayant acquis exemplaire de Nymphology, tome of blue magic, cherche amazone farouche ou bar-dette sexy pour expériences magiques et études approfondies. Envoyer message avec gravure au magazine, qui transmettra.

Annonce 4653647

De : Taliesin Ab Merkath

Cherche, pour collection, galette musimagique du groupe « les bardes à Basile » années 1073 à 1078, album « Nique Tarasque » et « La dernière tentation de la liche Kooper ». Echange contre copie du manuscrit « Les milles astuces pour boire gratos » et invitation permanente aux soirées des salons de Brillance.

Annonce 47856739

De : Baptiste Delyl

Aventurier courageux, mais un peu retenu par des obligations sociales, cherche correspondant(es) (age 15 / 28 ou elfe 75/102). Echange de récits épiques, de mystères étranges, et de contes de voyages. Visite possible chez moi (Vendrest), pour week end d'exploration ou randonnées aventureuses.

Annonce 5134729

De : Ji'Pi'Mi

Tu aimes les écailles soyeuses d'une carapace bien bondée ? Tu sais apprécier la finesse d'une palmure de main, et la nacre des griffes d'une jolie papatte ? Tu sais nager le crawl en duo, et choisir les récifs les plus coquins pour de vrais jeux d'eau ? Si en plus tu sais manier les chaînes et les menottes, alors tu commences à m'intéresser... Echange de gravures via le journal, et rencontre si compatibilité...

C'est - bien sûr - cette dernière annonce qui avait éveillé ma curiosité. Ecailles, carapace et palmure ? Du crawl à deux dans les récifs ? Tout cela me faisait furieusement penser à un merbold (ou plutôt, une merbold, si j'en croyais le ton de l'annonce).

Mon sang se figea dans mes veines quand je posai mon regard sur la fin du texte : Chaînes et menottes ? Une merbold, oui, mais une merbold ... enchaînée ? Voilà qui j'en suis sûr pouvait m'ouvrir les pages d'une nouvelle rubrique. Après la mochaminette, voilà que je pouvais placer un texte pour le fameux « Pourquoi ? ». La gloire, les fans et un cachet de pige en plus m'attendaient.

Je répondis donc, prenant ma plus belle plume pour tenter de séduire la belle et d'obtenir de plus amples informations.

« Gente merboldinette, c'est avec plaisir que je réponds à votre annonce. Moi-même très amateur de carapace, écailles, nacre, griffes et tous ces bidules dont vous parlez dans votre description, je ne demande pas mieux que d'en apprendre plus sur vous. »

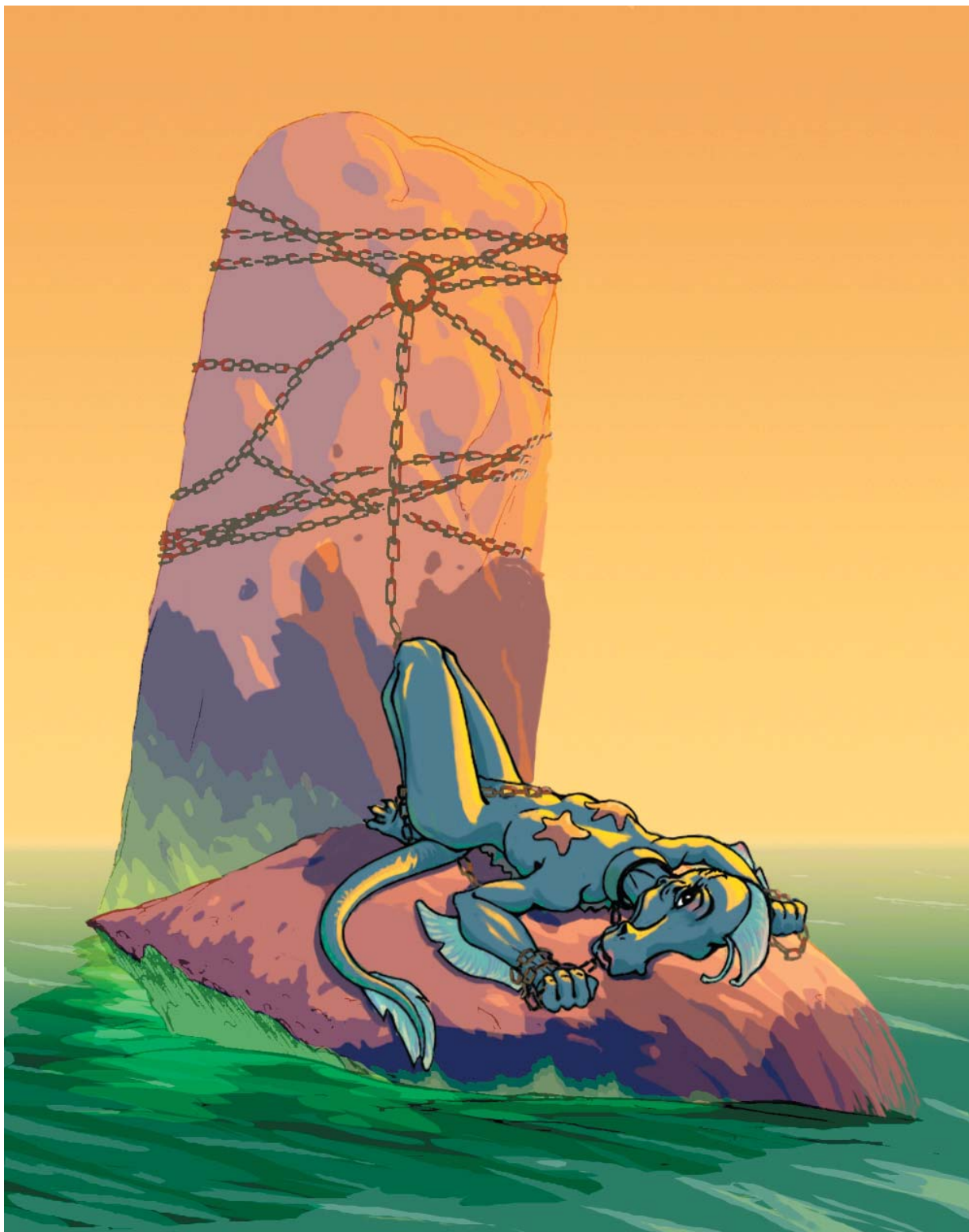
Je joins à la lettre une copie de la couverture de notre premier numéro, afin d'appâter la créature. La lettre lui fut aussitôt expédiée par UPS (Union Postale Sous-marine).

Moins d'un mois plus tard, je reçu une réponse au magazine, avec une gravure de la belle. Cette image, reproduite en page ci-contre, vous donne une idée de l'émoi qui m'emplit.

Nous avons exploré l'ésotérisme le plus complexe, à la recherche d'une réponse à cette énigme. Le mystère du merbold enchaîné avait été soumis à la sagacité des plus grands esprits. Nous avons dérangé de sages entités pré humaines, des sphinx à la retraite et la momie savante d'un scribe plurimillénaire. Tout cela en vain, alors que la réponse était là, sous nos yeux, aussi évidente qu'inacceptable...

Les merbolds, en plus d'être vert (Sir Taliesin insiste sur vert bleu, mais bon, on vas pas chipoter la dessus ...), humides, poisseux et lunatiques, sont de sales pervers ! Et c'est là la clé de l'énigme.

Si le merbold est enchaîné, messieurs dames, c'est juste parcequ'il aime ça, le petit salopiot !



Paladins : Les emblèmes

par François et Rafael

A l'exception des textes en italique, cette article est composé de contenu OGL.



Le pont du navire, secoué d'autant de houle que de gîte, été devenu glissant de sang. Repoussant un orque du bras, Ethalie se redonna un peu d'air et se fit d'un coup d'œil un avis sur la situation. Encore incertain, le combat s'était déplacé vers le gaillard d'arrière, et les pirates avaient à présent envahi tout le navire. Voyant trois orques se mettent en formation pour l'encercler, la paladine leva les yeux au ciel, et implora l'aide de la lumière.

Un hennissement féroce retenti à ses côtés, et Triomphe apparut. Ruant, il écarta un des assaillants, et bondit pour esquiver l'attaque du deuxième. Alors que sa lame pourfendait le chef pirate, Ethalie entendit un splash monumental derrière elle, et fut renversée par une vague.

- Laisse moi deviner, fit Nadia au MJ en ramassant son dé 20. Tu as fumblé le save de réflexe de mon canasson, et ce foutu con est passé à la flotte ?

- Je suis désolé ! Je le fais vraiment pas exprès, mais tu comprends, je ...

- Je comprends que, la prochaine fois, je me crée une barbare ! Raz le bol du Pal'. A part le côté pharmacie ambulante, je hais ce perso ! Laissez moi les dernier gobs, faut que je me défoule !



Comme il a été évoqué dans le numéro 2 du Merbold enchaîné une monture n'est pas toujours ce qui est le plus approprié pour un paladin archipélien. Comme promis à l'époque voilà un système alternatif pour permettre à vos paladins de remplacer leur destrier par un autre avantage.

Lorsqu'il atteint le 5ème niveau un paladin gagne le bénéfice d'un Emblème, qui est la manifestation de l'aide divine dont il bénéficie. Cet Emblème peut être un destrier, auquel cas on utilise les règles présentées dans le Manuel des joueurs. Les quatre autres types d'Emblèmes sont les armures, les armes, les symboles et les compagnons animaux.

D'une manière générale un Emblème peut très bien soit être un objet (ou une créature) que possédait déjà le personnage soit se manifester lorsqu'il atteint le 5ème niveau.

Dans le cas des armes et armures, si elles disposent déjà d'un bonus d'altération avant de devenir l'Emblème alors il n'y a pas cumul entre le bonus magique et le bonus de l'Emblème ; on n'applique que le meilleur des deux.

ARMURE EMBLÉMATIQUE

La nuit était à présent tombée, et le silence avait effacé l'agitation des rues, repeignant d'ombres lourdes les bas quartiers de Quandionne. Adhja s'engagea dans la ruelle, accélérant le pas. L'homme qui la filait depuis quelques rues sourit, sentant sa proie plus proche. Lorsqu'il s'enfonça lui aussi dans le passage, pour lui bloquer toute retraite, elle s'était déjà arrêtée devant deux hommes massifs. L'un d'eux ricana, et détailla la jeune femme sans aucune pudeur. Son corps gracile tremblait sous sa courte robe d'été. Elle jetait maintenant autour d'elle des regards rapides, cherchant une issue peut être ...

Promenant son regard sur elle, le malandrin ne put retenir un gloussement de plaisir. En plus d'un moment agréable, elle leur rapporterait quelques pièces, sans doute. Les bordels du port des affamés n'étaient pas regardant sur la provenance de la bonne marchandise.

- Hé bien fillette, est-ce un endroit pour fureter à une heure pareille ? Personne n'a donc songé à te prévenir que ce n'était pas un coin pour toi ? Rassure toi, on va t'expliquer comment marchent les choses ici !

Le regard effrayé de l'adolescente s'effaça comme on retire un masque. Elle sourit à son tour, l'air d'avoir trouvé les réponses qu'elle cherchait. Un froissement soyeux, musical, accompagna l'apparition sur ses épaules d'une armure de mailles fines, qui se déploya autour d'elle. La dernière note de cette mélodie fut un tintement de métal, quand elle dégaina deux glaives fins. Des lames elfiques, sombres et froides comme la mort.

- J'avais entendu parlé du coin ... et de vous. Pour tout dire, j'espérais vraiment cette conversation. Bien ... lequel d'entre vous veux danser avec moi le premier ?

Niveau	Bonus d'altération	Don bonus	Capacités
5-6	+1	1	Invocation
7-8	+1		1 pouvoir
9-10	+2	1	Défense 25%
11-13	+2		1 pouvoir
14-15	+3	1	
16-18	+3		1 pouvoir
19-20	+4	1	Défense 50%

L'armure emblématique peut être n'importe quel type d'armure, légère, intermédiaire ou lourde.

Invocation (Mag) : Le paladin est capable d'invoquer son armure du moment qu'elle se trouve sur la même île que lui (ou à moins de 100 mètres des côtes de l'île). A son choix elle apparaît soit à côté de lui, soit directement sur lui. Cette invocation prend une action de mouvement.

L'invocation de l'Emblème coûte au paladin une de ses utilisations du Renvoi des morts-vivants. Si l'armure se trouve à moins de 6m +1.5m / niveau du paladin le pouvoir fonctionne sans rien coûter.

Bonus d'altération : Ce bonus s'ajoute à la valeur de classe d'armure, comme pour toutes les armures magiques.

Don bonus : L'armure Emblème fait bénéficier son porteur de dons supplémentaires. Ces dons ne sont actifs que quand l'armure est portée. Pour pouvoir choisir un don il faut que le paladin dispose des bonnes conditions, qu'il les ait par lui-même ou grâce à son Emblème. Les dons bonus sont choisis dans la liste suivante :

Endurance, Dur à cuire, Esquive, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

D'autres Dons à caractère défensif peuvent être autorisés, à la discrétion du MJ.

Pouvoirs : Aux niveaux 7, 11 et 16 l'armure gagne un nouveau pouvoir à choisir dans la liste suivante. Chaque pouvoir d'un niveau donné ne peut être pris qu'une seule fois.

A partir du niveau 7 :

- ♦ Bonus d'altération supplémentaire +1
- ♦ Défense légère, se cumule avec la capacité de Défense de l'armure
- ♦ Bonus de résistance, +2 aux jets de sauvegarde
- ♦ Résistance à une énergie : 5 points

A partir du niveau 11 :

- ♦ Résistance à une énergie : 10 points (cumulable avec le pouvoir du niveau 7)
- ♦ Résistance à la magie : 15

A partir du niveau 16 :

- ♦ Résistance à une énergie : 15 points (cumulable avec le pouvoir du niveau 7 et/ou du niveau 11)
- ♦ Résistance à la magie : 17 (ou 19 si le pouvoir du niveau 11 a été choisi)

ARME EMBLÉMATIQUE

Hulbert renifla encore dans sa manche, et arracha son épaule à l'étreinte de sa mère. Il ne voulait pas quitter cette chambre. Il se refusait à laisser son père seul dans le noir. Comment pouvait-on faire si peu de cas de la dépouille de ce héros ?

Enroulé dans son linceul. Le corps musclé et massif du chevalier Jainite Rhan paraissait plus lourd que jamais. L'enfant se prit à rêver un instant que son père devenait un gisant de granit, et que l'ordre lui élevait une chapelle pour honorer le miracle et la mémoire du héros tombé. Il ne manquait à ce corps qu'un bouclier et une épée pour ressembler tout à fait au gisant de la crypte des héros, au temple de Vultur le Guerrier.

Sortant en trombe, Hulbert se précipita dans la chambre de ses parents. Bien entendu, sa mère avait déjà remis les armes de son père sous le lit, comme les souvenirs poussiéreux d'un siècle passé. Les femmes ne comprenaient rien à la guerre ni au devoir. Il devait prendre les choses en mains. Le bouclier n'était plus là, mais l'enfant tituba bientôt sous le poids de l'épée.

Un instant plus tard, il la glissa sur la poitrine de son père, et souleva ses mains pour les reposer sur la garde. Satisfait, il lança une dernière prière vers les cieux, et se retourna pour sortir. Il bondit de terreur quand une voix s'éleva derrière lui. Se retournant en manquant de tomber, il fit face à son père.

- Cette épée n'a rien à faire ici mon enfant, sa place est au flanc d'un héros. Elle a encore soif du sang de mécréants. Que veux-tu qu'un cadavre fasse d'une telle lame ? Mon souffle a quitté la surface des flots, mon fils, mais il est encore en toi ! Si tu n'es pas un lâche, tu sais déjà ce qu'il te reste à faire.

Dame betilde retrouva son fils évanoui près du corps de son époux. Il serrait dans ses mains l'épée qu'elle avait elle-même, la veille, jetée de la plus haute falaise de l'île.

Niveau	Bonus d'altération	Don bonus	Capacités
5-6	+1	1	Invocation
7-8	+1		1 pouvoir
9-10	+2	1	
11-13	+2		1 pouvoir
14-15	+3	1	
16-18	+3		1 pouvoir
19-20	+4	1	

L'arme emblématique peut être n'importe quel type d'arme de mêlée, simple, martiale ou exotique que le paladin sait manier.

Invocation (Mag) : Cf. pouvoir d'Invocation de l'armure.

Bonus d'altération : Ce bonus s'ajoute à la valeur de classe d'armure, comme pour toutes les armures magiques.

Don bonus : L'arme Emblème fait bénéficier son porteur de dons supplémentaires. Ces dons ne sont actifs que quand l'arme est utilisée par le paladin. Pour pouvoir choisir un don il faut que le paladin dispose des bonnes conditions, qu'il les ait par lui-même ou grâce à son Emblème. Les dons bonus sont choisis dans la liste suivante : Arme de prédilection, Attaque en puissance, Attaque réflexe, Enchaînement, Succession d'enchaînement, Expertise du combat, Attaque en rotation, Science du désarmement.

D'autres Dons à caractère offensif peuvent être autorisés, à la discrétion du MJ.

Pouvoirs : Aux niveaux 7, 11 et 16 l'arme gagne un nouveau pouvoir à choisir dans la liste suivante. Chaque pouvoir d'un niveau donné ne peut être pris qu'une seule fois.

Au niveau 7, il gagne une propriété spéciale valant un +1, à l'exception des suivantes : Vicieuse et Focalisateur Ki. Dans le cas d'une arme Tueuse le choix du type d'adversaire doit être cohérent avec le statut d'un paladin.

A partir du niveau 11, il peut choisir une propriété spéciale valant un +2, à l'exception des suivantes : Anarchique, Impie et Sanglante. En ce qui concerne les pouvoirs venant d'autres publications d20 le MJ reste seul juge.

SYMBOLE EMBLÉMATIQUE

Hezulan, ravi, vit ses serviteurs se relever. Dans le combat engagé depuis bientôt une heure, il avait gagné plus de troupe qu'il n'en avait perdu. La magie des morts présentait cet avantage majeur, de se nourrir de chaque bataille, victoire ou défaite, pour grossir ses rangs.

Dans un coin pourtant, une forme isolée semblait vouloir se relever de son propre chef.

Le paladin, couvert de sang, ne s'était effondré que sous le poids de ses adversaires. Libéré, le souffle court, il avisa le mage noir, et commença à avancer vers lui. Calme, le pas lourd et martial, il semblait ne pas s'inquiéter des corps qui se redressaient partout autour de lui. Une fois le nécromant abattu, sa troupe s'effondrerait d'elle-même. Il leva son épée pour armer le coup.

Amusé, le mage tissa des doigts un éclair mortel. En troupe, ces cafards de paladins pouvaient être dangereux, mais seul, il n'était pas digne d'intérêt. Ce n'était que des guerriers, des blocs de muscles sans cervelle ni magie.

C'est d'un geste presque négligent qu'il foudroya le présomptueux. La déflagration de ténèbres dévora l'espace entre Hezulan et le chevalier, et frappa le bouclier. La croix de fer qui ornait l'écu scintilla une seconde, et cette étincelle minuscule effaça les ténèbres du rayon sans même perdre une once de son éclat.

Au sol, la tête du nécromant roula. Une seconde, elle arquait un peu les sourcils de surprise.

Niveau	Bonus divin	Don bonus	Capacités
5-6	+1	1	Invocation
7-8	+1		1 pouvoir
9-10	+2	1	
11-13	+2		1 pouvoir
14-15	+3	1	
16-18	+3		1 pouvoir
19-20	+4	1	

Le symbole emblématique est une représentation du symbole de la divinité ou de la cause que sert le paladin. Le symbole peut être placé sur un pendentif, une bannière, un casque, un bouclier ou tout autre support que le paladin peut porter bien en évidence.

Invocation (Mag) : Cf. pouvoir d'Invocation de l'armure.

Bonus divin : Ce bonus s'ajoute au 'niveau de clerc' du paladin pour les tentatives de Renvoi des morts-vivants ainsi qu'au niveau de lanceur de sorts pour en ce qui concerne le calcul des effets des sorts.

Don bonus : Le symbole Emblème fait bénéficier son porteur de dons supplémentaires. Ces dons ne sont actifs que quand le paladin porte le symbole. Pour pouvoir choisir un don il faut que le paladin dispose des bonnes conditions, qu'il les ait par lui-même ou grâce à son Emblème.

Les dons bonus sont choisis dans la liste suivante :

Dons de métamagie, Ecole renforcée, Ecole supérieure, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Emprise sur les morts-vivants, Science du renvoi.

Tout autre Don lié à la magie peut être autorisé, à la discrétion du MJ.

Pouvoirs : Aux niveaux 7, 11 et 16 le symbole gagne un nouveau pouvoir à choisir dans la liste suivante.

A partir du niveau 7 :

- ♦ Diminuer d'un cran l'augmentation d'emplacement d'un Don de métamagie de l'Emblème. Cette diminution ne peut pas faire descendre l'augmentation d'emplacement en dessous de +1 niveau.
- ♦ +1d6 au jet d'efficacité du renvoi des morts-vivants
- ♦ Le rayon de l'aura de bravoure du paladin passe à 6m
- ♦ Chaque jour le symbole dispose de 3 charges permettant de lancer des contresorts contre des sorts des registres mental et terreur.

A partir du niveau 11 :

- ♦ 3 fois par jour le paladin peut lancer un de ses sorts en lui appliquant un des dons de métamagie de l'Emblème sans avoir eu à le préparer de la sorte.

Ce pouvoir ne fonctionne que sur des Dons provoquant une augmentation d'emplacement de 1 niveau (qu'il le soit naturellement ou grâce aux pouvoirs de l'Emblème).

- ♦ Aura de soin. Lorsqu'il lance un sort de soin ou utilise son imposition des mains le paladin peut répartir les points de vie soignés à sa guise entre toutes les personnes présentes à moins de 3m de lui. Le paladin n'a pas donc plus besoin de toucher les gens qu'il veut soigner.

Il n'y a pas de limite au nombre de personnes affectées, seul l'espace couvert par l'aura et le nombre de points soignés font office de limite.

- ♦ Le symbole peut stocker 3 niveaux de sorts (n'importe quelle combinaison de sorts de niveau 1 à 3) lancés par le personnage. Ce pouvoir fonctionne de la même manière que la capacité Stockage de sort des armes magiques.

ANIMAL EMBLÉMATIQUE

- *Wouf Wouf !*
 - *Quoi donc Lha-Si ? Que dit tu ? Ce bon vieux grand-prêtre de Céoris est tombé dans le puit abandonné ?*
 - *Wouf Wouf Wouf !*
 - *Et les méchants squelettes de la vieille mine ont attaqué la ferme de l'oncle Jeff ?*
 - *Wouf !*
 - *Oui Lha-Si, bien sûr, j'enfile mon armure, et nous allons secourir ces pauvres gens !*

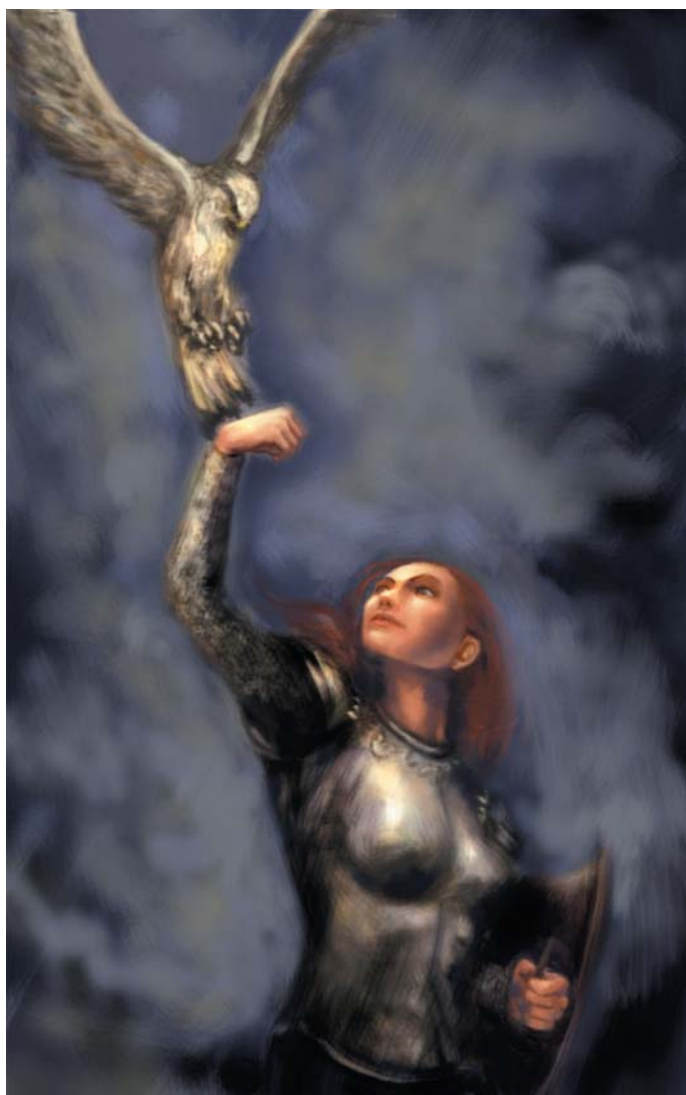
Le reste de l'équipe vit les deux compères partirent ventre à terre. L'une agitant joyeusement la queue, l'autre tentant de boucler son pectoral d'armure sans froisser le jabot de sa chemise.

Le paladin obtient l'aide d'un animal d'origine céleste. Ce compagnon doit être à la base du type « Animal », de taille P ou M avec un FP maximum de 2. On applique au profil de cet animal l'archétype de « créature céleste » et ses capacités évoluent ensuite en fonction du niveau de classe du paladin.

Invocation (Mag) : Cf. le pouvoir d'Invocation de l'armure. Le compagnon apparaît au côté du paladin (une case adjacente au choix du joueur) ou alors dans ses bras, sur son poing, son épaule, etc. (au choix du joueur).

Pour les autres capacités, reportez vous à la description du Chevalier Noir.

Niveau	DV sup.	Aj. d'armure naturelle	Aj. de Force	Int	Spécial
5-6	+0	+0	+0	5	Invocation, Esquive extraordinaire, lien télépathique
7-9	+2	+1	+1	6	Transfert d'effet magique, transfert de jet de sauvegarde
10-14	+4	+3	+2	7	Communication avec le maître
15-17	+6	+5	+3	8	Lien du sang
18-20	+8	+7	+4	9	Résistance à la magie



Géologie des Archipels

par Rafael

Les questions stupides, c'est un peu comme les tournées dans un bar. Si t'attends assez tard, si tu choisis bien ton coin, tu finis par en trouver une inattendue pour bien finir ta soirée.

Moi, je bosse au service des recherches, à la double-bibliothèque de l'université Martin Bicéphale de Crachefer. Alors, des étudiants qui se posent des dilemmes crétins sur des sujets qui ne servent à rien, tu parles si j'en entends.

Du coup, je fais un catalogue des questions les plus bêtes. Une sorte de best-of du pire. Ca vous dirait d'y jeter un oeil ?

Le sujet qui fait fureur en ce moment, c'est la géologie des îles. Je suppose que c'est à cause de la rentrée universitaire des I.U.T. (les Insulogues-Universalistes-Thaumaturges). Rien que ce mois-ci, j'ai vu passer une centaine de types qui cherchaient les mêmes infos sur les mêmes sujets basiques. Je me demande comment ces gars peuvent vivre sur une île sans trembler de trouille, avec tout ce qu'ils ignorent sur le sol sous leurs pieds.

LES ILES, C'EST FAIT COMMENT ?

Ca c'est le truc facile. En fait, on se dit toujours qu'il doit y avoir plein de choses étranges dans le sous-sol, dans les hauteurs ou des trucs du genre. On s'imagine que ça ne peut pas être aussi simple qu'on se l'imagine. Et pourtant si. C'est bête comme choux. Une île, c'est de la terre, des roches, un paysage, posés sur un gros socle rocheux, et de l'eau autour. Fin de l'histoire.

Les marins, eux, vous diront qu'une île ne s'arrête pas à ses côtes. Les courants, les masses d'eau qui entourent les côtes, sont souvent solidaires de l'île elle-même. Ils la suivent, se mêlant aux courants du grand océan. En fait, c'est grâce à cela qu'il est possible de laisser un bateau à quai, de bâtir des pontons, ou simplement de se baigner. Sans cette ligne « d'eau fixe », le déplacement de l'île arracherait tout ce qui dépasse de la plage, pour l'entraîner vers le grand large.

Cette simple observation, pleine de bon sens, a bien sûr éveillé l'attention des mages et insulogues. Un truc aussi simple, ça les énerve. Il faut qu'ils compliquent tout ces oiseaux là, ça doit être plus fort qu'eux. Ils ont donc tout découpé en morceaux, et nommé les petits bouts.

Selon leurs théories, les îles forment un tout, qu'ils appellent « corps insulaire ». Il se compose de trois éléments distincts.

Il s'agit d'une masse immergée (appelée le socle), d'une masse émergée (la scène), et enfin d'une zone d'eau et d'atmosphère placées sous l'influence de l'île (la sphère d'incidence).

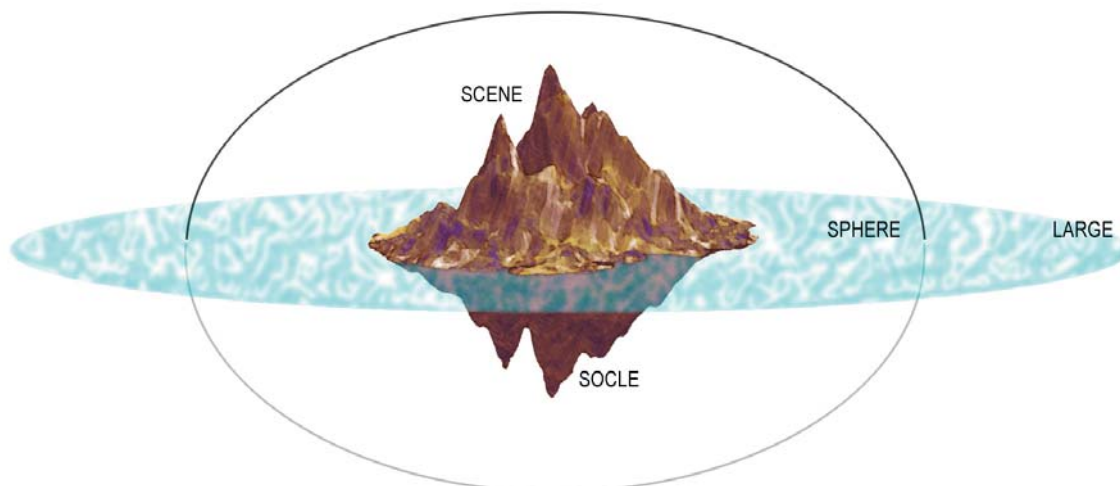
Oh bien sûr, il y a des différences. Selon l'île, les terres n'ont jamais la même forme ni la même taille. La plupart du temps, le socle s'enfonce sous l'eau à un tiers de la hauteur émergée de l'île. Rarement plus. C'est encore heureux, sinon certaines îles de grandes tailles racleraient le fond de l'océan un jour sur deux.

Il y a bien quelques îles qui ressemblent à des icebergs, avec plus de roche immergée que de terre sèche. Mais c'est loin d'être fréquent et ces îles ne s'éloignent jamais des plus hauts fonds.

Il n'y a pas de règles sur la hauteur d'une île et sa profondeur. Juste des généralités. Vous devriez vous habituer à ça d'ailleurs. C'est pareil pour presque toutes les « règles » concernant les îles.

La sphère d'incidence est un peu plus bizarre à étudier. C'est dur de prendre des notes sur un machin qu'on ne peut pas « voir ». Les limites de cette sphère sont tout de même parfois assez faciles à discerner. Par exemple, sur une île à la météo tourmentée, c'est à l'ampleur et aux frontières de la tempête qu'on devine la taille de la sphère. Sur une île entourée de tourbillons traîtres, les premiers remous vous indiquent que vous êtes arrivés à bon port, même si les pontons ne sont pas encore en vue. Ailleurs, dans des courants calmes et par temps clair, il est presque impossible de savoir qu'on quitte le grand océan pour rejoindre les eaux d'une île.

Pour les sorciers et mages, la sphère et ses frontières ne sont pas un mystère, ni une nouveauté.



La sphère est le véritable espace d'existence d'une île, et l'aire où peut s'exprimer leur magie. Presque aucun sortilège ne peut franchir le seuil de la sphère, même dans les mains d'un sorcier expert. Il existe bien des objets ou des rituels pour passer ce seuil, mais ils sont rares et convoités. Celui qui trouvera le moyen de contourner cette limite laissera son nom dans les chroniques océanes, croyez moi !

MAIS ... POURQUOI ELLES FLOTTENT ?

Le premier intérêt de cette question, c'est qu'elle permet à coup sûr de repérer un mec qui réfléchit trop. Elles flottent. Que demander de plus ? Ces gros cailloux flottent depuis des lustres dans le grand océan, et s'ils ont flotté assez longtemps pour mon grand-père, pourquoi pas pour moi, hein ?

Bon c'est vrai, il y a bien quelques théories. Les plus fréquentes sont celles des eaux lourdes, des trop-grandes-bêtes, et du métal porteur. Ce ne sont pas des infos qui circulent très librement. Tout d'abord, elles sont assez farfelues. Ensuite, elles ne servent à rien à part amuser quelques professeurs facétieux. Sûr que le jour où on trouvera un moyen de gagner de l'or avec ...

LES EAUX LOURDES

Selon le théoricien Michel Ancre, les eaux lourdes sont une forme élémentaire pure de l'eau, qui s'accumule sous les îles et les empêche de couler. L'Ancre était persuadé que les royaumes des eaux, administrés par des éléments puissants, étaient en guerre avec celui de la terre. Les gardiens élémentaires océans, surveillant les îles, transforment l'eau qui se trouve sous les îles en eaux lourdes. Pilier inébranlable, cette eau empêche les immenses masses de terres d'envahir le royaume de l'eau.

Michel l'Ancre trouva vite un moyen de démontrer sa théorie, en rentabilisant un peu au passage. Il fit bâtir un immense navire de métal et de pierre, couvert de runes élémentaires. Les matériaux de construction, tiré des plus hautes montagnes, étaient supposés attirer le courroux des seigneurs océans. Les runes, proclamant la force et les pouvoirs de l'élément terre. Le jour de l'inauguration, une rampe titanesque fut mise en place pour guider ce monstre des chantiers jusqu'à la rive.

Les spectateurs virent avec ravissement le monstre s'avancer vers les flots, et la rampe ployer sous le poids du mastodonte. Un « vouch » retentissant s'éleva quand le bâtiment prit la mer. Il fut aussitôt suivi du « gloup » le plus sonore et le plus creux de toute l'histoire des archipels.

L'expérience de Michel Ancre finit au fond de l'eau, avec son créateur et ses 650 membres d'équipage. C'est peut être pour ça que je préfère la seconde théorie.

LES TROP-GRANDES-BÊTES

Cette théorie là, je parie qu'elle est née d'un concours de boissons entre les étudiants en zoologie et ceux de la section de géographie.

Vous avez déjà observé la manière dont certaines îles se croisent plus souvent que d'autres ? Et vous avez vu comme certaines autres ne s'approchent presque jamais, comme si ... elles ne s'aimaient pas ? Parfois, on parle même d'îles « amies » ou « en froid ». On veut bien sur parler de leur population quand on dit ça, mais n'empêche. On finit par penser aux îles comme à des unités, des bidules... vivants.

Du coup, certains commencèrent à se demander si les îles n'avaient pas une sorte de conscience. En creusant un peu, ça pourrait quand même expliquer plein de choses, non ?

Les îles seraient donc de gros animaux, si gros qu'on ne peut pas en voir la tête ou les nageoires. Les petites îles seraient des bébés courant en tout sens, et les grosses îles de vieilles badernes calmes et douces.

En tout cas à mon avis, ça pourrait expliquer pourquoi les dragonniers ont toujours ce petit sourire narquois. C'est vrai quoi ! Ils doivent avoir une bien meilleure vue de là-haut. Y doivent savoir ! Salopards, tous.

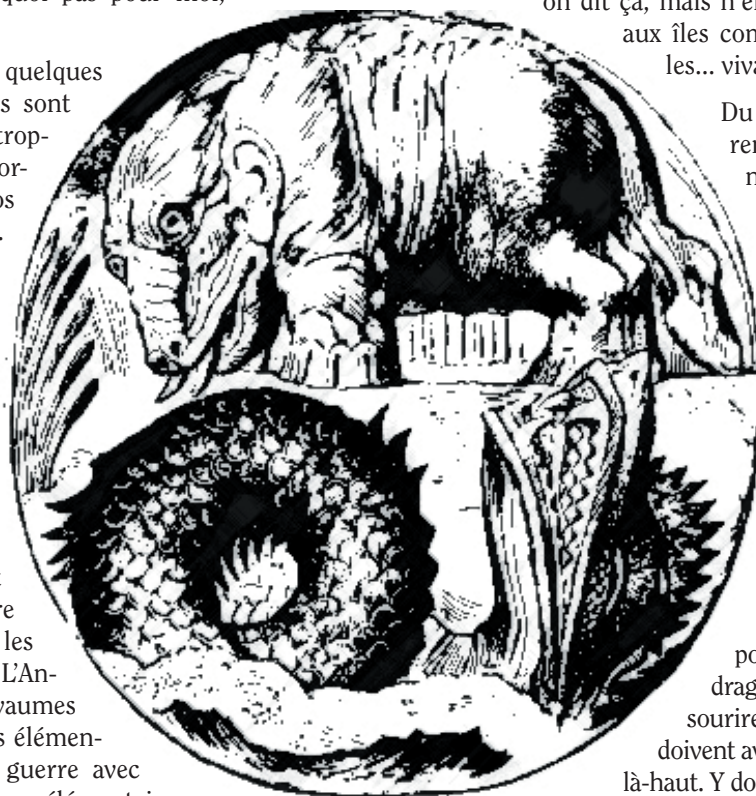
LE MÉTAL PORTEUR

Le métal porteur est une théorie dont on n'entend parler que dans de très vieux textes. Ils sont peu connus car ils se trouvent dans des livres de la section des recherches complexes.

Ils présentent le double désavantage de se trouver dans le haut des étagères, et loin des zones éclairées où les jeunes étudiants viennent réviser entre les cours. Dans une université naine, tout cela freine drôlement leur diffusion.

Ces textes parlent d'un métal, parfois surnommé « sang des mages », qui serait présent sur toutes les îles. Mêlé aux filons d'autres métaux, en fines traces dans chaque motte de terre, il serait le soutien qui garde les îles a flot. Les théoriciens ne s'entendent pas sur la manière dont tout cela fonctionne, mais la finalité est bien connue.

Le métal porteur serait en fait en harmonie avec la vie des îles. Il soutient les terres, les protège contre l'érosion, et assure quelques menues nécessités, comme le cycle des saisons.



C'est aussi probablement à ce fameux métal que l'on doit la danse des îles. Quelle merveille en effet que ces mouvements erratiques, ces valse sans fin, sans jamais un choc ni un raclement malvenu. Comment imaginer qu'il n'y ait pas un lien, une trame magique reliant chaque île dans ce merveilleux ballet. C'est le rôle que rempli, porté par la ferveur des hommes, le mystérieux métal porteur. Et puis de toutes façons, c'est ça ou les statistiques alors ...

MAIS L'EAU DOUCE, ELLE VIENT D'OÙ ?

Ca c'est une question plus facile. Du moins elle est facile maintenant que Stomacho le Houbleux a enquêté pour nous.

Elfe égaré, élémentaliste de talent, Stomacho vivait sur l'île de Baaark, une petite île comptoir assez glauque. Vivant du commerce de leur petit port d'accueil, les pauvres gens de Baaark vivaient les dernières années d'une situation déclinante. Il faut dire qu'il est assez difficile de prospérer quand l'air de votre île est en permanence superlativement empuantie. Je dis « superlativement » parce qu'il n'existe pas de mot pour décrire l'odeur qu'avait Baaark à l'époque.

Pour situer, disons que les magiciens de passage lancaient des sorts de nuage puant autour d'eux pour se rafraîchir un peu. Le plus étonnant, c'est que rien sur l'île ne semblait pouvoir expliquer cette odeur étrange. Stomacho, aventurier et voyageur, revint sur son île à l'âge du doux repos. Ca veut dire « la quille » en elfe. Ayant parcouru le vaste océan, il voulait passer ses vieux jours à la cool, chez lui. Lorsqu'il revit les côtes de son île - on les voit à peu près trois secondes avant de les sentir - il comprit vite qu'il avait encore un petit travail à faire.

Il acheta une pince à linge, se la mit sur le nez, et se lança dans des recherches complexes. Il retourna la moitié de son île à coups de pelle, de pioche et de sortilèges, pour découvrir au final qu'il y avait un sérieux problème avec l'eau douce du coin. C'est d'elle que venait l'odeur dégoûtante qui envahissait tout. Je sais que ça peut paraître facile de trouver ça, mais croyez moi : au milieu d'une telle décharge, c'est pas évident de trouver qui a marché dedans.

Rien sur l'île ne pouvant contaminer l'eau, L'élémentaliste interrogea les forces élémentaires pour savoir d'où pouvait bien venir cette malédiction. Elle venait tout simplement des profondeurs, ou plus prosaïquement, du socle de l'île.

Le dessous de l'île était en effet envahi d'algues d'une race particulière, La nurgelette vomitive. En comprenant le lien entre l'odeur et les algues, Stomacho le Houbleux réalisa le premier schéma sur la circulation de l'eau dans les îles.

L'eau douce provient de la mer, et rejoint les cours d'eau et les sources de l'île au travers du socle. S'infiltrant dans la roche du socle, elle remonte lentement, perdant progressivement son sel.

Elle s'amasse peu à peu en bassins souterrains, dont les eaux continue à remonter vers les hauteurs. Elle monte de cette manière jusqu'à ce qu'elle trouve la surface. Parfois, elles forment un lac ou un étang, dans les plaines. D'autre fois, lorsqu'elle s'élève jusqu'aux hauteurs, elle alimente un glacier ou jailli en source.

Hein ? La fin de l'histoire de Baaark ? Ben ils puent toujours autant, mais ils sont super heureux. Depuis qu'ils savent d'où vient l'odeur, ils ont commencé à commercialiser des boules puantes taille-maousse. Certains gagne-petits se font la guerre sans avoir les moyens de s'offrir des morts tiquantes ou des crache-foudre nains. Du coup, ils se servent des boules puantes et des gaz de nurgette de Baaark.

C'est moins salissant que les armes de Crachefer, c'est sûr. Mais avouez que c'est très nettement moins classe !

LE VOLCANISME

Pour changer des socles gluants, si on causait des hauteurs ? Les volcans par exemple, c'est assez intéressant. Pas mal de jeunes gens se demandent d'où peu bien sortir tout ce feu et cette pierre brûlante. Faut quand même avoir raté les premiers cours d'élémentalisme appliqué pour ne pas trouver la réponse tout seul. D'où voulez vous que jaillisse un feu aussi pur et si clair, si ce n'est du plan élémentaire du feu ?

Je sais bien que les Archipels sont un monde d'eau et de brumes humides. Oui, les brumes, c'est peut être moins vrai, mais j'habite sur les quais de Crachefer, alors moi les brumes ça m'intéresse. Bon, pour l'eau, en tout cas c'est indéniable. Ce n'est pourtant pas une raison pour que le feu n'ait pas son mot à dire. Il existe donc des « points chauds », qui sont des portails directs vers le plan élémentaire du feu.

Situés loin des forces de l'eau, abrités par des barrières de pierre ou au creux des socles rocheux des îles, ils pulsent lentement. Parfois, lorsqu'ils se trouvent trop proches de la surface, la terre tente de se défaire de ces intrus, et des montagnes s'élèvent pour tenter de cracher vers le ciel le cancer qui les ronge. A notre échelle, ce sont des montagnes immuables. A l'échelle du monde et des éléments, c'est une simple bagarre de fin de soirée.

LES CLIMATS

Les iliens sédentaires, lorsqu'ils sortent un peu de leurs coquilles et partent visiter une autre île, s'étonnent toujours de la même chose. Pourquoi diable les saisons ne sont pas les mêmes partout ? Crétins de sédentaires. Ben oui quoi ! Le climat, chez nous, est un élément d'une île au même titre que son paysage ou sa forme.

Sur certaines îles, il existe quatre saisons où le temps va tantôt en s'améliorant (printemps puis été), puis en se rafraîchissant (automne puis hiver).

Sur d'autres, la chaleur est constante, et seule la pluviométrie (c'est le terme savant pour « putain de saucées ») change au fil de l'année. Ces îles là on souvent 3 saisons. La saison sèche (l'Arid), la saison des pluies douces (la Goû't), et celle des déluges (la Pluiade).

Un dernier schéma « classique » est celui des îles à épisodes, ou le temps suit un schéma précis propres à l'île. Dans ces coins là pas de surprise, puisque chaque jour de chaque année est soumis au même temps, aux mêmes températures, et aux mêmes précipitations. Ce sont des îles assez agréables à vivre, puisque chaque matin, un coup d'oeil au calendrier vous dit si vous devez prendre un parapluie, ou plutôt de la graisse de poulpe contre les coups de soleil.

Les gens de ces îles ont toutefois souvent un air étrange, nostalgique. Tout se passe comme si les jours n'étaient que les ombres d'eux-mêmes. On a parfois la sensation fugace que cette répétition est celle d'un temps enfui, d'une année idéale. Comme si l'île ne voulait pas oublier sa dernière année ... quelque part.

A part ça, il y a encore plus de genre de saisons que de maladies vénériennes à Quandionne. Pour rédiger une liste complète des manières dont passe le temps, il faudrait étudier cela une vie entière. Et comme la bourse pour ce sujet a déjà été versée, je crois qu'on n'est pas près de voir quelqu'un se lancer là-dessus.

Si vous n'aimez pas les surprises, le plus simple, c'est peut être de choisir une île calme avec un climat qui vous plaît. Il y en a des tas qui ne changent pas de météo d'un bout de l'année à l'autre, comme si elles avaient épuisé leur quota d'étés ensoleillés ou vidé leur réserve de pluie. Le plus souvent, ce sont des îles froides, brumeuses, du genre d'Aenochia.

Il doit bien y avoir des îles toujours ensoleillées et douces, avec juste une petite ondée le matin, pour arroser les tomates, et une toute petite le soir pour rafraîchir l'air avant le coucher. Seulement celles-là d'îles, on les voit jamais. Encore un complot ...

La temps-pestes

Un petit bout de légende, si vous voulez, pour finir sur une note moins sérieuse ...

Il existe une légende dans les Archipels, que pourrait un jour croiser vos aventuriers. Les elfes, qui semblent en savoir long sur le sujet, appellent cette catastrophe « la temps-pestes ».

La Temps-pestes est un ouragan d'une violence redoutable, qui s'abat soudain sur une île pour la noyer sous des trombes d'eau et des brumes noires. Les vents, qui paralysent les ports, sont changeants et brutaux. Ils glacent les gens de froid et de peur, et s'infiltrant sous les portes pour visiter les maisons. Parfois ils s'emballent, labourant un champ, renversant une forêt, ou éventrant une chaumière.

Par chance, les eaux des îles sont si agitées durant la temps-pestes, qu'il est impossible pour des pirates de profiter de l'aubaine. C'est un coup de chance dont se passeraient bien les gens des îles visitées, d'autant que certains ne sont pas si catégoriques. Plusieurs témoignages concordent pour affirmer que des formes surgissent parfois des ombres de la tempête. De ces gens, on ne connaît ni la race ni l'origine. Ils semblent habiter la temps-pestes, et ne volent ni ne touchent quoi que ce soit. Rien ne semble pouvoir leur être reproché, si ce n'est peut être une chose : les disparitions. Vous me direz qu'il n'est pas rare que des gens disparaissent lors d'une tempête si violente. D'accord. Mais pourquoi toujours de jeunes enfants ?

Pour finir de terrifier le lecteur, je parlerai de la manière dont se déplace la temps-pestes. Il ne s'agit en effet pas d'un point fixe, ni d'un nuage errant. La temps-pestes est comme un animal qui se loge sur une île, et y reste jusqu'à ce qu'une nouvelle proie se présente. La seule solution pour se débarrasser de cette malédiction, c'est d'attendre qu'une autre île se présente. C'est toujours une attente longue, dans le froid et la peur ...

La quête du roi brasseur

par Jean-Laurent Del Scoto



Remerciements

Ce scénario a été initialement joué à la Convention Némésis 2003 de Clermont-Ferrand, dans le cadre d'un multitable Archipels. Il s'intégrait dans un scénario global qui faisait intervenir plusieurs Maîtres de Jeu et plusieurs équipages de joueurs.

La présente version du scénario a été retouchée et simplifiée afin de rendre le scénario jouable individuellement. Un grand merci à David de Némésis, initiateur du multitable et créateur du Comte Kaizô Zésser, de Jitz, de Shémiel et du palais d'Er-Fûl, qui m'a embarqué dans cette aventure et sans qui la Brasserie et son équipage n'auraient pas vu le jour.

Un grand merci aux joueurs qui ont participé à la table des nains au cours de cette convention et qui ont donné vie pour la première fois - et avec brio - aux Maîtres Qu'Enterre et à leurs quatre Mousses Qu'Enterre !



BIENVENU DANS LA BRASSERIE DE MAÎTRE QU'ENTERRE !



LA PREMIÈRE BRASSERIE MOBILE DE CRACHEFER

L'île de Crachefer s'est toujours enorgueillie de faire la meilleure bière des Archipels. Mais jusqu'à présent, la célèbre bière naine n'a presque jamais quitté les murs du Bloc. L'Équilibre a donc lancé un projet de grande envergure pour y remédier. C'est ainsi que le projet de la Brasserie Mobile a vu le jour.

Au premier coup d'œil, la Brasserie Mobile - plus communément appelée la Brass' - semble n'être qu'un Vapeur de Crachefer des plus standards. Mais un observateur plus attentif remarquera une seconde cheminée d'où s'échappent des vapeurs à forte concentration éthylique. Plus qu'un simple navire, la Brass' est une véritable brasserie autonome, qui comporte à son bord des brasseurs de renom et de valeureux guerriers.

On y prépare une bière redoutablement forte, même pour des nain, d'où son surnom : la "Qu'enterre". Mais la mission de la Brass' ne s'arrête pas à la simple fabrication de la bière. Elle doit également la livrer partout dans les Archipels et ce quelles que soient les conditions d'accès pour arriver à destination.

Ainsi, la Brass' fait d'une bière - pardon, pierre - deux coups : rendre accessible la bière naine de qualité aux autres races et montrer encore une fois la supériorité technologique des nains dans les Archipels.

A BIÈRE D'EXCEPTION, ÉQUIPAGE D'EXCEPTION

En plus d'un équipage standard nain, celui de la Brass' se voit complété par des brasseurs nains.

Les capitaines eux-mêmes sont des brasseurs reconnus. Leurs surnoms : Maître Qu'enterre (pour son sens du commandement) et Qu'enterre Pro (pour son professionnalisme de brasseur). Le boute-feu d'une main et la chopine de combat de l'autre, ces Paladin-Brasseurs de l'Ordre de la Grande Chopine accomplissent leur mission avec honneur et bravoure au nom d'Helmengrinn.

Mais les membres d'équipage les plus célèbres de la Brass' sont ceux qui livrent la bière jusqu'à terre : les moussaillons, surnommés les 4 Mouss'Qu'Enterres : Matos (Responsable du matériel et "chef" des 4 Mouss'Qu'Enterres), Poivros (Grand Buveur devant Helmengrinn), Bar-à-miss (Séducteur qui fréquente les tavernes et les femmes de petite vertu) et Tartes-et-Gnons (Le plus jeune et fougueux).

"NAIN POUR TOUS, ET TOUS BOURRINS !"

Telle est la devise des Mouss'Qu'enterres. Armés de leur rapières, ils ont l'honneur et la charge de livrer la bière à destination, aussi leur renommée - et leur responsabilité ! - est grande.

Ils forment deux binômes : Matos et Poivros forment le binôme de livraison aérienne en Ornithoptère Albatross modèle 3, tandis que Bar-à-Miss et Tartes-et-Gnons forment le binôme de livraison terrestre en Tricycle Autotracté. Ainsi vogue la Brass' et mousse la Qu'enterre sur les Archipels. Jusqu'à aujourd'hui...

La Qu'enterre, bière de qualité

La Brass' est le seul endroit où est fabriquée la qu'enterre. Le secret de fabrication est connu de ses capitaines seuls, qui le gardent précieusement. Bière très enivrante, la Qu'enterre nécessite un jet de vigueur (Difficulté 18) quand on en boit. Un échec entraîne un malus de - 1 pendant une heure à tous ses jets. Bien entendu, les nains sont immunisés à ses effets.

Les Chopines de combat

Contrairement aux autres paladins d'Helmengrinn, ceux de l'Ordre de la Grande Chopine ne combattent pas avec des haches ou des marteaux mais avec des chopines ! Appelées chopines de combat (magiques + 1, 1D6+1 de dégâts), elles sont constituées d'un alliage à partir d'Eos qui permet au liquide contenu de ne jamais se renverser. Un symbole d'Helmengrinn est incrusté sur l'avant de la chopine, ce qui permet au paladin de repousser les mort-vivants en levant le coude.

LA LÉGENDE DU ROI BRASSEUR

L'HYDRE-AU-MIEL : LE NECTAR DES DIEUX

Crachefer est riche en mythes et légendes. L'une des plus célèbres balades reste "La Geste de l'Hydre-au-Miel". Ainsi, Théodus l'assoiffé, Barde-Brasseur de Crachefer, narre parfois l'histoire du Roi Brasseur, à la recherche de la bière originelle.

*...Et Le Roi Brasseur traversa le royaume d'Helmengrinn,
Et au cœur de son jardin, il contempla la Cascade d'Hydre-au-miel.
De bonheur, le Roi Brasseur se mit à alors à pleurer,
Et ses larmes mêmes semblèrent avoir le goût du houblon...*

Fabriquée par Helmengrinn lui-même à partir de sang d'hydre et de miel divin, cette bière est appelée Hydre-au-miel. Elle aurait des vertus curatives, mais surtout son goût serait au-delà de toute description.

*Le Roi Brasseur trempa ses lèvres dans la cascade,
Et sa bouche déborda d'Hydre-au-miel,
Et son cœur se remplit d'allégresse.
Il comprit alors qu'il ne connaîtrait plus jamais une telle extase,
Et bercé par la saveur du Nectar,
le Roi Brasseur mourut l'âme en paix.*

Telle est la fin de la légende, telle qu'on peut l'entendre chanter dans les tavernes du Bloc. Cette histoire a bercé - et berce encore - de nombreuses générations de nains. Aujourd'hui, il n'existe pas un nain qui n'a pas rêvé en secret de refaire le périple du Roi Brasseur, et de pouvoir goûter, comme lui, à l'Hydre-au-Miel dans les jardins d'Helmengrinn.

QUAND LE MYTHE DEVIENT RÉALITÉ

Depuis peu, un bruit circule dans les tavernes de Crachefer : quelqu'un aurait retrouvé la trace de plusieurs tonneaux d'Hydre-au-Miel ! Le Bloc est en ébullition et l'Ekilibrium demande qu'une enquête soit menée. Très vite, on trouve la source de la rumeur : un certain Comte Kaizô Zésser.

Le Comte prétend connaître l'emplacement de tonneaux d'Hydre-au-Miel. Il ne livrera l'information qu'en échange d'un service : récupérer un morceau de talisman qui se trouve dans un coffret au fond du lac de Sekta, sur l'île de Mortaille. Cet objet serait indispensable pour atteindre l'Hydre-au-Miel.

L'Ekilibrium s'interroge sur la véracité de l'information, mais très vite sa décision est prise. Même si cette histoire n'a qu'une chance infime d'être vraie, Crachefer doit en avoir le cœur net et ne pas laisser passer cette opportunité. Les Paladins de l'ordre de la Grande Chopine sont avertis, et d'un commun accord avec l'Ekilibrium, ils décident d'envoyer le seul navire capable de mener cet mission à bien : la Brass' de Maître Qu'enterre !

UN TALISMAN POUR LES CONTRÔLER TOUS...

MISSION : NAIN POSSIBLE

La Brass' est en train de finir une livraison à Besqwel, l'île des gnomes quand un ornithoptère se profile à l'horizon. A pleine vitesse, il atterrit tant bien que mal sur la plage où accoste la Brass'. Deux nains en sortent : Houblonos et Maltos, paladins de haut rang de l'Ordre de la Grande Chopine d'Helmengrinn.

Ils demandent à voir aux plus vite les capitaines.

Ils leurs remettent alors une lettre, signée par l'Ekilibrium lui-même ! La lettre récapitule la rumeur des tonneaux retrouvés et la demande du Comte Zésser. La Brass' doit interrompre toute affaire en cours pour partir récupérer le morceau de talisman et l'amener directement chez le Comte, sur Aberrande.

Hydre-au-Miel : la vérité est ici

Si l'Hydre-au-miel existe belle et bien, elle n'est pas la création d'Helmengrinn mais du brasseur attiré d'Arax ! Arax avait ordonné que lui soit créée une cuvée personnelle, et ainsi naquit l'Hydre-au-Miel.

Les tonneaux furent marqués par un sigle en forme d'hydre, et seuls Arax et ses Généraux eurent le droit d'en posséder. Kaizô Zésser se sert de cette légende pour appâter les nains. Mais ce qu'il ne sait pas, c'est qu'il y a vraiment des tonneaux d'Hydre-au-miel dans le château d'Er-Ful, dans la salle où le trésor est caché ! Le hasard (et le MJ) fait bien les choses...

L'Hydre-au-miel a effectivement un goût sublime (Il n'était pas question de décevoir Arax !). De plus, l'ingestion d'une grande quantité de cette bière agit comme un sort de Régénération...mais avec quelques effets démoniaques (un tentacule pousse à la place d'un bras, les yeux régénérés brillent d'une lueur rouge sang...) .

EN ROUTE VERS MORTAILLE

Le lac Sekta se situe dans la partie Nord-Ouest de Mortaille, dans le domaine du Duc Estor du Gourdin. Ce duc paranoïaque à peur de toute invasion par mer ou par le lac. Il faudra d'abord réussir à éviter les nombreux vaisseaux qui sillonnent la côte avant de pouvoir accoster sur l'île.

Il faudra ensuite atteindre le lac. Plusieurs solutions s'offrent à eux : traverser à pied les montagnes, se rendre à la Cité de Lagourdine pour glaner des informations et trouver un chemin ou encore s'y rendre directement en ornithoptère. Dans tous les cas, ils devront être discrets, car les patrouilles sont nombreuses et impitoyables (4 à 6 guerriers de niveau 2).

20 000 LIEUES SOUS LE LAC

Arrivés au lac, il faudra qu'ils plongent pour aller récupérer le morceau de talisman, équipés d'outroscaques et d'arbalètes marines. Ils feront alors connaissance avec le Kraken du lac. Bien évidemment, le coffret est dans le trésor qu'il garde. Le Kraken est impossible à vaincre par le combat, aussi il faudra faire preuve de ruse pour l'attirer loin et atteindre le talisman.

Une fois le coffret récupéré, il faudra encore que nos aventuriers regagnent la Brass'. C'est en pleine guerre que se fera le chemin de retour, car la duchesse de Chaudemains a justement choisi ce jour pour lancer une offensive contre son voisin.

LE COMTE KAIZO ZESSER : UN SUSPECT USUEL

La Brasserie va débarquer su Aberrande où se trouve la demeure du Comte. Ce dernier les accueillera chaleureusement et les invitera à un grand repas en leur honneur. A la fin du banquet, il leur montrera alors un coffret sur lequel se trouve un renforcement où introduire le talisman. Une fois le coffret ouvert, ils y trouveront une clef de belle facture.

Le compte leur expliquera que la clef permet de fermer une porte, située dans le temple des Vians, sur l'île de Yundalk. Une fois cette porte fermée, une île apparaîtra, où se trouve l'ancien palais d'Er-Fûl. C'est dans le trésor de se palais que se trouve l'Hydre-au-Miel. Il précisera que la clef est maudite, et que ceux qui la touchent vieilliront tant qu'ils n'auront pas trouvé le trésor !

Mortaille : Mode d'Emploi

Il y a trois duchés sur l'île de Mortaille :

- Le duché d'Estor de Gourdin au nord-ouest (où se trouve le Lac Sekta)
- Le duché d'Ustaria de Chaudemains au nord-est
- Le duché d'Agmon de Sulfur au sud.

A ces trois ducs, il faut rajouter celui de Malbranche, actuellement en exil.

Les joueurs pourront essayer de demander de l'aide aux autres ducs pour rentrer dans les terres d'Estor de Gourdin. La réponse des Ducs dépendra de l'attitude des joueurs, mais les ducs pourraient les embaucher comme espions... avant de vouloir les éliminer une fois la tâche accomplie ! Plus d'information sont disponibles sur cette île, ainsi que sur Yundalk dans les Carnets de Voyages (Editions Oriflam). Aberrande est quant à elle décrite dans le premier guide du Soutard .

COMA AQUALIQUE

Les aventuriers doivent d'abord prouver leur bonne foi aux gardes à l'entrée et ne pas afficher ostensiblement des objets hérétiques : bouteilles, chopes de bière, haleine alcoolisée... S'ils sont convaincants, les gardes iront chercher un des moines purificateurs afin de leur faire subir les trois épreuves initiatiques. La première, appelée Purification du Corps, consiste à laisser toutes ses armes et ses objets en métal, puis à franchir l'entrée du temple qui n'est autre qu'une mini-cascade d'eau des Vians.

La deuxième épreuve, la Purification de l'Esprit, consiste à boire un litre d'eau des Vians afin de pouvoir entrer dans la salle des prières.

Dans la troisième et dernière épreuve, la Purification de l'Ame, on demande au nouvel initié de se libérer de ses attaches matérielles qui condamnent son âme à une éternité de souffrance. Autrement dit, les joueurs doivent faire une ofrande suffisante au temple s'ils veulent pouvoir pénétrer dans la grande salle du temple où se trouve la porte.

BIÈRE QU'ENTERRE CONTRE EAU DES VIANS

On leurs remettra la tunique blanche des nouveaux initiés et ils pénétreront dans la grande salle. Cette dernière est sphérique et en métal : c'est en fait un aimant géant, et toute personne portant du métal sur lui se voit attiré vers une paroi. En son centre se trouve la Porte des Vérités par laquelle s'écoule l'Eau des Vians. Bien entendu, la toucher, ou pire la fermer, est un grand sacrilège.

Quand ils fermeront la porte, les moines se regrouperont autour d'eux et la porte de la grande salle se fermera. S'ils veulent passer, ils doivent d'abord affronter et vaincre la douzaine de moines qui leur barre le passage (tous niveau 1 sauf un chef de niveau 3).

Les Vians : Secte d'Eau Douce

Les Vians croient en la purification par leur Eau. Cette dernière s'écoule par la porte située au centre de leur temple. La porte des Abysses (car c'est elle) a en fait une fuite. Il s'en écoule une eau qui annihile la volonté de ceux qui en boivent. Toute personne buvant de l'eau des Vians doit faire un test de volonté difficulté 15 ou voir sa volonté réduite pour une demi heure. Pendant cet intervalle, il ne pourra pas refuser les requêtes des Vians, y compris les dons à la secte. Bien entendu, toute personne peu habituée à boire des boissons non alcoolisée, sera plus sensible à l'effet de l'Eau des Vians (malus de -1 au jet de sauvegarde). Voilà quelques idées de sectes supplémentaires que les joueurs pourront rencontrer :

- Les Affirmo-négatifs, qui ne disent que oui ou non.
- Les Coureurs de Vérité qui ne s'arrête jamais de courir, même pour parler !

LA CLEF DES CHAMPS (DE HOUBLON)

VERS YUNDALK, L'ÎLE MYSTIQUE

Les membres de la Brass' doivent trouver le temple des Vians sur l'île de Yundalk où semble être localisée la porte. Arrivés dans la baie des pèlerins, ils réaliseront vite qu'ils doivent se rendre dans le quartier des temples pour en savoir plus. Ils devront d'abord résister à la conversion forcée par une demi douzaine de sectes avant d'obtenir des renseignements sur le temple.

Quand ils arrivent (enfin) à connaître son emplacement et à s'y rendre, la consternation est générale : le temple n'est réservé qu'aux adeptes de la secte, des elfes pour la plupart. La porte est gardée par une douzaine de "moines" et cela devrait les dissuader d'utiliser la manière forte. Pas le choix, pour entrer, il va falloir se convertir !

Les moines sont équipés de chaussure à semelle en métal qui leurs permettent de courir et de sauter d'un mur à l'autre. Nos héros ne seront plus où donner de la tête.

Quand ils arriveront enfin à bout de leurs ennemis, la porte de la salle s'ouvrira et les autres membres les laisseront sortir sans encombres. Ils n'ont plus qu'à se rendre sur l'île d'Er-Fûl pour récupérer leur précieuse cargaison et lever la malédiction qui pèse sur eux.

BIÈRE À L'HORIZON !

LE PALAIS D'ER-FÛL : CONTACT !

Les PJ arrivent enfin sur l'île mais vont vite déchanter. Sa plage au sud donne sur d'impressionnantes falaises. Il faut traverser une forêt inquiétante pour atteindre l'imposant palais d'Er-Fûl. L'île est sous l'emprise d'une malédiction qui a transformé ses anciens occupants en mort-vivants. Deux factions s'affrontent aujourd'hui pour le contrôle de l'île et du palais.

CÔTÉ COUR : JITZ, BOUFFON RENÉGAT

Jitz est l'ancien bouffon et souffre douleur d'Er-Fûl. Au moment de la Césure et du passage du château dans l'entre-deux mondes, Jitz a hérité de pouvoirs. Il peut manipuler les ombres, et les utiliser pour animer objets et animaux. Il règne dans le château, où se trouvent tous les anciens courtisans d'Er-Fûl maintenant mort-vivants, qui continuent leurs bals et festivités comme si de rien n'était.

Pour protéger "sa" cour, Jitz a créé des squelettes d'ombre et manipulé les animaux de la forêt qui entoure le château, les rendant agressifs. Il possède toujours sur lui la neuvième clef, qui permet de refermer la dernière porte et d'annihiler la malédiction et ses habitants. Si les Pj le rencontre, il essaiera de les monter contre Shemiel en l'accusant d'être à l'origine de la malédiction de l'île.

CÔTÉ JARDIN : SHEMAEL MAÎTRESSE VENGERESSE

Les partisans Shemiel et ses partisans ont établis leur repaire dans le vaste réseau de grottes situé à l'intérieur des grandes falaises bordant la face sud de l'île. Pour faire face aux squelettes d'ombre de Jitz, Shemiel, s'est servi de ses pouvoirs pour se constituer une armée de guerriers de pierre, à partir des rochers des falaises. Shemiel racontera l'histoire du palais aux joueurs. Elle leur proposera de s'allier pour qu'ils puissent récupérer la clef de Jitz et fermer la neuvième porte. Elle sait que cela la condamne, mais elle préfère le repos de la mort à cette éternité de guerre contre Jitz.

BIÈRE ET PAIX

Un grand combat s'engagera entre les troupes de Shemiel et celle de Jitz. Pour se débarrasser de ce dernier, ils vont devoir lui subtiliser la clef. Il faudra ensuite qu'ils se frayent un chemin dans le palais, entre les courtisans et les squelettes qui gardent les couloirs.

Quand ils fermeront la porte, le temps reprendra son cours. Jitz, Shemiel et toutes les créatures de l'île disparaîtront et l'île commencera à s'effondrer. Ils n'auront que peu de temps pour accéder à la salle du trésor, récupérer les précieux tonneaux et quitter l'île.

Ils ne seront pas au bout de leur surprise, car en quittant l'île, ils se trouveront nez à nez avec deux flottes : celle du Comte Kaizô Zésser, qui compte bien mettre sur le trésor avant que l'île ne s'effondre totalement, et celle d'Er-Fûl, qui a été averti que son palais était réapparu sur les Archipels, et qui compte bien châtier les impudents qui veulent le piller.

Les joueurs devront passer à travers la bataille qui fera rage autour d'eux. Ils rejoindront alors Crachefer en héros. L'Équilibre leur remettra la chope d'honneur, et ils pourront enfin goûter à un repos (et à une bière !) bien mérité.

La Neuvième Porte

Le palais était celui d'Er-Fûl, général d'Arax. De nombreux courtisans l'habitaient, ainsi que Shemiel, amante d'Er-fûl, et Jitz, bouffon et souffre-douleur du Général. Si Jitz désirait Shemiel, cette dernière méprisait le bouffon.

Er-fûl avait mis en place neuf portes, activées par le pouvoir des Abysses, qui lui permettait de se rendre immédiatement dans neuf endroits des Archipels.

Au moment de la Césure, le palais commença à s'effondrer. Mais alors qu'il semblait être condamner, tout se figea. Sept des portes furent détruites, mais la magie abyssale des deux dernières filtra et maintint le palais entre deux mondes.

Les courtisans devinrent des morts-vivants. Jitz se trouvait dans les appartements de son maître et hérita des pouvoirs abyssaux qui filtrèrent des portes. Les deux dernières portes sont aujourd'hui inutilisables. Si fermer la 8ème porte fait réapparaître l'île dans les archipels, c'est seulement en fermant la 9ème que l'on pourra lever la malédiction.

Les aventuriers du Tonneau Perdu

MAÎTRE QU'ENTERRE, PALADIN (NIVEAU 5) DE L'ORDRE DE LA GRANDE CHOPINE D'HELMENGRIN

CA : 16 (cuir + écu DV 5, (49 pv), init +1 , BaB + 5

Fo 15 (+2) , De 13 (+1) , Co 16 (+2), In 17 (+3) , Sa 15 (+2), Ch17 (+3).

Re + 5, Vi +10 , Vo +6

Armes : Chopine de combat (+9), Boutefeu (+6)

Equipements : Armure de cuir

Compétences : Connaissance (religion) +4, diplomatie +4, natation +4, profession (marin) +4, artisan (brasseur) +4.

Dons : Armes exotiques (chopine et boutefeu), Capitaine charismatique, Arme de prédilection (Chopine de combat) et pouvoirs de Paladin

Sorts : création de bière (1/jour), bière bénite (1/jour)

QU'ENTERRE PRO, PALADIN (NIVEAU 5) DE L'ORDRE DE LA GRANDE CHOPINE D'HELMENGRIN

CA : 16 (cuir + écu DV 5, (52 pv), init +1 , BaB + 5

Fo 14 (+2) , De 15 (+1) , Co 18 (+4), In 16 (+3) , Sa 14 (+2), Ch 15 (+2).

Re + 5, Vi +10 , Vo +6

Armes : Chopine de combat (+9), Boutefeu (+7)

Equipements : Armure de cuir

Compétences : Connaissance (religion) +4, commandement +4, natation +4, profession (marin) +4, artisanat (brasserie) +4.

Dons : Armes exotiques (chopine de combat et boutefeu), Capitaine charismatique, Arme de prédilection (Chopine de combat), pouvoirs de Paladin.

Sorts : création de bière (1/jour), bière bénite (1/jour)

MATOS, GUERRIER (NIVEAU 5), CHEF DES 4 MOUSSES QU'ENTERRE

CA : 13, 5 DV, (44 pv), init+ 1 , BaB + 3

Fo 15 (+2) , De 12 (+1) , Co 14 (+2), In 17 (+3) , Sa 14 (+2), Ch 15 (+2).

Re + 2 , Vi + 6, Vo + 3.

Armes : Arbalète marine (+6), rapière (+8), dague (+6)

Equipements : Armure de cuir

Compétences : Connaissances (Archipels) +4, Déplacements silencieux +4, Equilibre +4, Natation +4, Premiers secours +2, profession marin +4, Renseignement +4, Pilotage (Ornythoptère) +4.

Dons : Arme de prédilection (rapière), tir à bout portant, spécialisation martiale (Rapière), Combattant des profondeurs, Tir de précision

BAR-À-MISS, ROUBLARD (NIVEAU 5), NAIN À FEMMES ET GRAND SÉDUCTEUR

CA : 15, 5 DV, (32 pv), init +3, BaB + 3

Fo 13 (+1) , De 16 (+3) , Co 14 (+2), In 13 (+1) , Sa 12 (+1), Ch 18 (+4).

Re + 7 , Vi + 3, Vo + 2.

Armes : Arbalète marine (+6), rapière (+6), dague (+4)

Equipements : Armure de cuir

Compétences : Acrobaties +4, Bluff +4, Connaissances (Archipels) +4, Déplacements +4, discrétion +4, crochetage +4, Déguisement +4, Désamorçage +4, détection +4, diplomatie +4, Estimation +4, Equilibre +4, Fouille +4, Natation +4, Perception +4, marin +4, renseignement +4, Utilisation d'objet magique +4, Pilotage (Tricycle) +4.

Dons : Attaque éclair, attaque sournoise, Esquive instinctive, Esquive totale, Attaque en finesse

POIVROS, GUERRIER (NIVEAU 5), HABITUÉ DES TAVERNES

CA 12 : , 5 DV, (60 pv), init +0 , BaB + 5

Fo 18 (+4) , De 10 (+0) , Co 18 (+4), In 13 (+1) , Sa 11 (+0), Ch 13 (+1).

Re + 1, Vi + 8, Vo +1 ,

Armes : Arbalète marine (+5), rapière (+10), dague (+8)

Equipements : Armure de cuir

Compétences : Pilotage (Ornythoptère) +2, Intimidation +4, Equilibre +4, Natation +3, profession marin +4, Renseignement +4.

Dons : Arme de prédilection (rapière), attaque en force, spécialisation martiale (Rapière), Gladiateur des tavernes, Enchaînement

TARTES-ET-GNONS, ROUBLARD (NIVEAU 5), LE FOUQUEUX CADET DES MOUSSES QU'ENTERRE

CA : 16, 5 DV, (27 pv), init +8, BaB + 3

Fo 11 (+0) , De 18 (+4) , Co 11 (+0), In 12 (+1) , Sa 10 (+0), Ch 16 (+3).

Re + 8 , Vi + 2, Vo + 1.

Armes : Arbalète marine (+7), rapière (+7), dague (+3)

Equipements : Armure de cuir

Compétences : Acrobaties +4, Bluff +4, Connaissances (Archipels) +4, Déplacements +4, discrétion +4, crochetage +4, Déguisement +4, Désamorçage +4, détection +4, diplomatie +4, Estimation +4, Equilibre +4, Fouille +4, Natation +4, Perception +4, marin +4, renseignement +4, Utilisation d'objet magique +4, Pilotage (Tricycle) +4.

Dons : Science de l'initiative, attaque sournoise, Esquive instinctive, Esquive totale, Attaque en finesse



PNJs



LE COMPTE KAIZO ZESSER, GUERRIER (NIVEAU 8), BRETTEUR ET MANIPULATEUR DE GÉNIE

CA : 14, 8 DV, (54 pv), init +8, BaB + 13/+8

Re +4, Vi +9, Vo +4

Fo 13 (+0), De 16 (+1), Co 11 (+0), In 17 (+3), Sa 10 (0), Ch 16 (+3).

Armes : Rapière de qualité +2 (+9/+4)

Equipements : Monocle d'identification

Compétences : Bluff +8, Diplomatie +5, psychologie +4, connaissances (Archipels) +8, connaissances (légendes) +6, natation +4.

Dons : Esquive, Science de l'initiative, Arme de prédilection (rapière), attaque en finesse, prestige, spécialisation martiale (rapière), science du désarmement, science du combat, attaques réflexes.

JITZ, BARDE (NIVEAU 10), BOUFFON D'ER-FÛL

CA : 15, 10 DV, (47 pv), init +5, BaB + 7/+2

Re +8, Vi +4, Vo +6

Fo 10 (+0), De 13 (+1), Co 12 (+1), In 16 (+3), Sa 8 (-1), Ch 18 (+4).

Armes : dague (+9/+4)

Equipements : Clef de la neuvième porte, bâtonnet de projectiles magiques (20 charges)

Compétences : Acrobatie +14, Bluff +17, Connaissance des sorts +15, Diplomatie +17, psychologie +12, représentation +19.

Dons : Esquive, Science de l'initiative, Talent (représentation), Talent (Bluff).

Sorts par jour : 3/4/4/3/1

Spécial : Jitz choisit ses sorts dans ceux réservés aux prêtres

Domaines : Destruction, mal, mort, chaos.

SHEMIEL, PRÊTRESSE (NIVEAU 9), AMANTE D'ER-FÛL

CA : 21, 9 DV, (62 pv), init 0, BaB +4

Re +3, Vi +9, Vo +10,

Fo 13 (+1), De 16 (+3), Co 12 (+0), In 17 (+3), Sa 16 (4), Ch 20 (+5).

Armes : bâton magique +3 (+8)

Equipements : baguette d'immobilisation, anneau de protection +2, bâton de création de golems.

Compétences : Diplomatie +12, Psychologie +8, connaissances (Archipels) +2, connaissances (légendes) +6, connaissance (sorts) +12, intimidation +4, utilisation d'objet magique +4, soins +4.

Dons : prestige, incantation rapide, quintessence de sorts, augmentation d'intensité.

Sorts par jours : 6/6/6/5/3/2

Domaines : Destruction, mal, mort, chaos.

LE KRAKEN DU LAC SEKTA

Voir kraken, manuel des monstres p 122

LES SQUELETES D'OMBRE

Voir squelette taille M, manuel des monstres p 164

LES GUERRIERS DE PIERRE

Voir golems de pierre, manuel des monstres p 107

LES COURTISANS MORTS-VIVANTS

Voir fantômes, manuel des monstres p 214



Version 3.5

par François, Maspalio et Maître Gamor

Cet article vous propose une mise à niveau des PNJs et monstres du premier volume de la série Archipels (La guerre des ombres) pour l'édition 3.5 de D&D.

Précisions :

- Le don Esquive est systématiquement pris en compte dans le calcul de la Classe d'Armure. Il n'intervient pas dans la CA pris au Dépourvu mais confère son bonus pour la CA de Contact.

- Au vu de l'évolution de la gamme et des parutions ultérieures, certaines caractéristiques présentées ci-dessous ont changé par rapport à leur première parution pour tenir compte de cette évolution.

Le contenu de cet article, à l'exception des noms et termes propres à Archipels, et OGC.



Chiens errants

(Petits Animaux)

FP1/3 ; DV 1d8+2 (pv 6) ; Init +3 ; VD 12m ; CA 15 (D12, C14) BAB / lutte : +0/-3 ; Att +2 corps à corps (morsure 1d4+1, x2) Part odorat, vision nocturne ; Al N ; Réf +5, Vig +4, Vol +1 ; For 13, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6.

Compétences : Détection +5, Perception auditive +5, Saut +7, Survie +1 (+5 pour suivre une piste à l'odeur).

Dons : Pistage (S), Vigilance.



Dallya, Chef d'expédition

(Demi-elfe Paladine niveau 3)

FP3 ; PV 25 ; Init +2 ; VD 6m ; CA 22 (D19, C13) BAB / lutte : +3/+4 ; Att +5 corps à corps (cimeterre 1d6+1, 18-20/x2) ou +4 corps à corps (lance d'arçon 1d8+1, x3) ou +5 à distance (arc long 1d8, x3) ; Part particularités des demi-elfes, sang elfique, vision nocturne ; Al LB ; Réf +5, Vig +6, Vol +4 ; For 12, Dex 14, Con 12, Int 12, Sag 12, Cha 14.

Compétences : Détection +3, Diplomatie +4, Dressage +7, Equitation +9, Fouille +2, Perception Auditive +3, Renseignement +4, Saut -1 ; Langages : Commun, Céleste.

Dons : Combat monté, Esquive.

Capacités de classe : Aura de Bien, Aura de Bravoure, Châtiment du Mal (1/j), Détection du Mal, Grâce Divine, Impositions des Mains (6PV/j), Santé Divine

Equipements : armure-scaphandre de Némédia, cimeterre damasquiné (de maître), écu d'acier.



Monteuses de guêpes, Amazones volantes

(Demi-elfes Guerrière niveau 2)

FP2 ; PV 18 ; Init +3 ; VD 6m ; CA 22 (D19,C13) ; BAB / lutte : +2/+3 ; Att +3 corps à corps (cimeterre 1d6+1, 18-20/x2) ou +3 corps à corps (lance d'arçon 1d8+1, x3) ou +5 à distance (arc long 1d8, x3)

Part particularités des demi-elfes, sang elfique, vision nocturne ; Al LN ; Réf +3, Vig +4, Vol +0 ; For 13, Dex 16, Con 12, Int 11, Sag 10, Cha 12.

Compétences : Détection +2, Diplomatie +3, Dressage +6, Equitation +8, Fouille +1, Perception Auditive +1, Renseignement +3 ; Langage : Commun.

Dons : Esquive, Combat monté, Tir monté.

Equipements : armure-scaphandre de Némédia, écu d'acier.



Guêpes Géantes

(Grandes Vermine)

FP4 ; DV 5d8+10 (pv 32) ; Init +1 ; VD 6m, vol 18m (bonne) ; CA 14 (D13, C10) ; BAB / lutte : +3/+11 ; Att +6 corps à corps (dard 1d3+6 plus venin, x2) ; Espace occupé/allonge 3m/1m50 ; AS poison (DD 14, 1d6 Dex, 1d6 Dex), Soufflerie (Réf DD 15, chute au sol) ; Part vermine, vision dans le noir (18m) ; Al N ; Réf +2, Vig +6, Vol +2 ; For 18, Dex 12, Con 14, Int -, Sag 13, Cha 11.

Compétences : Détection +9, Survie +1 (+5 pour s'orienter).



Ivroignes standards

(Humains Gens du peuple niveau 1)

FP1/2 ; PV 4 ; Init +0 ; VD 9m ; CA 10 (D10, C10) ; BAB / lutte : +0/+0 ; Att +0 corps à corps (mains nues 1d3\$, x2) ou +0 corps à corps (coutelas 1d4, x2) ; Al N ; Réf +0, Vig +2, Vol +0 ; For 11, Dex 10, Con 11, Int 10, Sag 11, Cha 10.

Compétences : Artisanat (couture) +2, Escalade +2, Maîtrise des cordes +2, Natation +2, Profession (marin ou pêcheur) +7 ; Langage : Commun.

Dons : Talent (Profession), Vigueur surhumaine.



Doug le pirate, ivrogne malchanceux

(Humain Homme d'armes niveau 1)

FP1 ; PV 9 ; Init +1 ; VD 9m ; CA 13 (D12, C11) ; BAB / lutte : +1/+2 ; Att +2 corps à corps (mains nues 1d3+1\$, x2) ou +3 corps à corps (gourdin 1d6+1, x2) ; Al CN ; Réf +1, Vig +5, Vol -1 ; For 12, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 8, Cha 10.

Compétences : Escalade +4, Natation +4, Profession (marin) +3, Saut +4 ; Langage : Commun.

Dons : Arme de prédilection (gourdin), Vigueur surhumaine.

Equipements : armure de cuir rapiécée.



Artilleurs du Clan Sarkhamir

(Elfes Guerrier/Magicien niveau 1/1)

FP1 ; PV 13 ; Init +2 ; VD 9m ; CA 16 (D14, C12) ; BAB / lutte : +1/+2 ; Att +2 corps à corps (hache d'armes 1d8+1, x3) ou +2 corps à corps (rapière 1d6+1, 18-20/x2) ; Part particularités des elfes, vision nocturne ; Al LN ; Réf +2, Vig +2, Vol +2 ; For 12, Dex 14, Con 10, Int 13, Sag 10, Cha 13.

Compétences : Art de la magie +2, Concentration +1 (+5 pour incanter sur la défensive), Détection +2, Escalade +2, Fouille +3, Intimidation +3, Natation +0, Perception auditive +2, Profession (artilleur) +1, Profession (marin) +3, Saut +2 ; Langages : Commun, Elfe, Océen.

Dons : Esquive, Magie de Guerre.

Sorts (20% d'échec des sorts) : 0 - Hébètement (DD11), Réparation, Résistance ; 1 - Graisse (DD12), Saut.

Equipements : chemises de maille.



Olbert le Balafre, Vermine des bas-fonds

(Humain Roublard niveau 3)

FP3 ; PV 20 ; Init +7 ; VD 9m ; CA 15 (D12, C13) ; BAB / lutte : +2/+3 ; Att +3 corps à corps (épée courte 1d6+1, 19-20/x2) +5 à ou distance (arbalète légère 1d8, 19-20/x2) ; Al NM ; Réf +6, Vig +2, Vol +1 ; For 12, Dex 16, Con 12, Int 11, Sag 10, Cha 10.

Compétences : Acrobatie +10, Bluff +5, Crochetage +8, Déguisement +3 (+5 pour jouer un rôle), Déplacements silencieux +8, Détection +5, Diplomatie +2, Discrétion +8, Equilibre +5, Escalade +6, Escamotage +6, Intimidation +10, Perception Auditive +5, Saut +8 ; Langage : Commun.

Dons : Course, Talent (Intimidation), Science de l'initiative.

Capacités de classe : Attaque sournoise +2d6, Recherche des pièges, Esquive totale, Sens des pièges +1.

Equipements : armure de cuir.



Deux malandrins, Assassins débutants

(Humain Roublard niveau 1)

FP1 ; PV 6 ; Init +2 ; VD 9m ; CA 14 (D12, C12) ; BAB / lutte : +0/+1 ; Att +1 corps à corps (dague 1d4+1, 19-20/x2) ou +2 à distance (arbalète légère 1d8, 19-20/x2) ; Al NM ; Réf +4, Vig +0, Vol -1 ; For 12, Dex 15, Con 11, Int 10, Sag 09, Cha 10.

Compétences : Crochetage +6, Escalade +5, Déguisement +2, Déplacements silencieux +6, Détection +3, Discrétion +6, Saut +5, Perception Auditive +3, Intimidation +7, Bluff +2 ; Langage : Commun.

Dons : Course, Talent (Intimidation).

Capacités de classe : Attaque sournoise +1d6, Recherche des pièges1.

Equipements : armure de cuir.



Tassel

(Humain Prêtre de Ceoris /Guerrier niveau 3/2)

FP5 ; PV 47 ; Init +0 ; VD 6m ; CA 14 (D14, C10) ; BAB / lutte : +4/+6 ; Att +8 corps à corps (masse lourde tenue à deux mains 1d8+4, x2) ; Al LB ; Réf +1, Vig +9, Vol +5 ; For 14, Dex 10, Con 16, Int 12, Sag 14, Cha 11.

Compétences : Art de la magie +5, Bluff +0, Connaissance (religion) +5, Diplomatie +4, Escalade +0, Natation -4, Premiers secours +6, Psychologie +4, Saut +0 ; Langages : Commun, Céleste.

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Incantation statique, Arme de prédilection (masse d'armes lourde), Incantation silencieuse.

Capacités de classe : Incantation spontanée, Renvoi des MV.

Domaines : Connaissance (lance les sorts de Divination comme un prêtre de niveau 4), Soleil (intimidation supérieure 1/j).

Sorts : 0 - Détection de la magie, Lumière, Soins superficiels (x2) ; 1 - Bénédiction, Bouclier entropique, Faveur divine, Endurance au feu (d) ; 2 - Détection des pensées (DD14) (d), Immobilisation de personne (DD14), Protection d'autrui.

Equipements : armure d'écaille, masse d'armes lourde incrustée de pierres noires (+1), opale de feu montée en pendentif (symbole sacré de Ceoris), deux petits anneaux de platine, trois potions de soins légers, deux dagues en argent.



Baptiste Delyl, Anti-héros maladroit

(Humain Noble niveau 1)

FP1 ; PV 9 ; Init +2 (Dex +2) ; VD 9m ; CA 15 (D13, C12) ; BAB / lutte : +0/+1 ; Att +2 corps à corps (épée longue 1d8+2, 19-20/x2) ; Al LB ; Réf +3, Vig +2, Vol +3 ; For 12, Dex 14, Con 13, Int 13, Sag 10, Cha 14.

Compétences : Bluff +7, Connaissances (locale : Vendrest) +6, Estimation +9, Equitation +7, Natation +6, Représentation (danse) +7 ; Langages : Commun, Halfelin.

Dons : Réflexes surhumain, Talent (Estimation).

Equipements : armure de cuir cloutée de maître, bague en or portant un morceau de jade en forme de feuille (anneau de feuille morte), améthyste en sautoir (Pierre porte-bonheur), magnifique épée longue (+1).



Trennock Rougeface, Capitaine intrépide

(Nain Guerrier/Roublard niveau 2/1)

FP3 ; PV28 ; Init +0 ; VD 6m ; CA 15 (D15, C10) ; BAB / lutte : +2/+4 ; Att +5 corps à corps (hache d'armes 1d8+2, x3) ; Part particularités des nains, visions dans le noir (18m) ; Al CB ; Réf +2, Vig +5, Vol +0 ; For 15, Dex 10, Con 14, Int 11, Sag 10, Cha 14.

Compétences : Connaissances (navigation) +1, Escalade -1, Maîtrise des cordes +4, Natation -6, Profession (marin) +9, Survie +1 ; Langues : Commun, Nain.

Dons : Arme de prédilection (hache d'armes), Attaque en puissance, Science de la destruction, Talent (profession marin).

Capacités de classe : Attaque sournoise +1d6, Recherche de pièges.

Equipements : armure d'écaille, clairon d'or gravé de scènes maritimes (Corne de brume), rondache d'acier.



Sargis, Guérisseuse taciturne

(Humaine Magicienne niveau 3)

FP3 ; PV 15 ; Init +2 ; VD 9m ; CA 12 (D10,C12) ; BAB / lutte : +1/+1 ; Att +1 corps à corps (canne 1d6, x2) ; Al LN ; Réf +3, Vig +1, Vol +4 ; For 10, Dex 14, Con 13, Int 15, Sag 12, Cha 8.

Compétences : Art de la magie +9, Artisanat (alchimie) +7, Connaissances (navigation) +5, Connaissances (mystères) +7, Premiers soins +2, Profession (guérisseur) +6, Profession (marin) +6 ; Langages : Commun, Nain, Océen.

Dons : Dispense de composantes matérielles, Ecriture des parchemins, Incantation silencieuse, Préparations de potions.

Capacités de classe : Appel de familier.

Sorts : 0 - Détection de la magie, Détection du poison, Ouverture/fermeture, Réparation ; 1 - Armure de mage, Corde animée, Protection contre le mal ; 2 - Modification d'apparence, Protection contre les projectiles.

Equipements : parchemins (Convocation de monstre I, Sommeil et Flèche acide de Melf), deux potions dans une vieille bouteille de rhum (Soins léger - niv 3).

Mirghun Iorelistani, Genie de l'invention

(Gnome Expert niveau 3)

FP3 ; PV 17 ; Init +2 ; VD 6m ; CA 13 (D11, C13) ; BAB / lutte : +2/-3 ; Att +2 corps à corps (dague 1d3-1, 19-20/x2) ou +5 à distance (pistolet à glu, spécial) ; AS pouvoirs magiques ; Part particularités des gnomes, vision nocturne ; Al LN ; Réf +3, Vig +2, Vol +3 ; For 09, Dex 15, Con 13, Int 14, Sag 10, Cha 11.

Compétences : Art de la magie +9 (+11 pour lire un parchemin), Artisanat (alchimie) +5, Artisanat (mécanique) +10, Connaissances (Archipels) +7, Connaissances (mystères) +7, Crochetage +5, Décryptage +6, Désamorçage/sabotage +9, Dressage +4, Evaluation +4 (+6 mécanique), Fouille +4, Perception auditive +2, Profession (marin) +4, Utilisation d'objet magique +5 (+7 pour utiliser un parchemin) ; Langages : Commun, Gnome, Nain, Océen.

Dons : Savoir-faire mécanique, Talent (Artisanat mécanique).

Pouvoirs magiques : 1/j - Communication avec les animaux (oiseaux marins et petits animaux urbains), Lumières dansantes, Prestidigitation (DD10), Son imaginaire (DD11). NLS 1.

Equipements : Pistolet à glu (fonctionne comme une sacoche immobilisante, avec une portée de 9m et une bouteille/chargeur de trois coups. Il faut une action de mouvement pour préparer à tirer à nouveau. Sur un 1 il explose et engluie l'utilisateur).



Yindell de Farage, romantique incomprise

(Humaine Noble niveau 1)

FP1 ; PV8 ; Init +1 ; VD 9m ; CA 12 (D10, C12) ; BAB / lutte : +0/+0 ; Att +0 corps à corps (dague 1d4, 19-20/x2) ou +1 à distance (dague 1d4, 19-20)/x2 ; Al LB ; Réf +1, Vig +0, Vol +2 ; For 10, Dex 12, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 14.

Compétences : Connaissance (noblesse et royauté) +4, Détection +4, Evaluation +4, Perception auditive +4, Représentation (scène) +9 ; Langage : Commun.

Dons : Esquive, Talent (Représentation).



Methilde, Nourrice protectrice

(Humaine Femme du peuple niveau 2)

FP2 ; PV 14 ; Init +0 ; VD 9m ; CA 10 (D10, C10) ; BAB / lutte : +1/+2 ; Att +2 corps à corps (poing 1d3+1, x2) ; Al LN ; Réf +0, Vig +2, Vol +0 ; For 12, Dex 10, Con 15, Int 10, Sag 10, Cha 10.

Compétences : Artisanat (cuisine) +3, Détection +3, Fouille +1, Perception auditive +3, Profession (nourrice) +4 ; Langage : Commun.

Dons : Robustesse, Science du combat à main nue.



Hulert, ambassadeur important

(Humain Prêtre de Vultor niveau 2)

FP2 ; PV 16 ; Init +0 ; VD 9m ; CA 10 ou 15 (D10 ou 15, C10) ; BAB / lutte : +1/+1 ; Att +1 corps à corps (masse légère 1d6, x2) ; Al LN ; Réf +0, Vig +3, Vol +4 ; For 10, Dex 11, Con 10, Int 11, Sag 13, Cha 10.

Compétences : Connaissances (histoire) +2, Connaissances (religion) +4, Diplomatie +4, Premiers secours +6 ; Langages : Commun, Nain, Océen.

Dons : Robustesse, Vigilance.

Capacités de classe : Incantation spontanée, Renvoi des morts-vivants.

Domaines : Air (pouvoir sur les créatures de l'Air et de la Terre), Loi (lance les sorts de la Loi comme un prêtre de niv3).
Sorts : 0 - Lecture de la magie, Réparation, Soins superficiels (x2) ; 1 - Bouclier de la foi, Brume de dissimulation (d), Faveur divine, Soins légers.

Equipements : cuirasse d'apparat, pendentif avec un saphir clair (symbole sacré de Vultor), trois flacons d'argent (potion de Soins légers - niv 3).



Ferdrak le brun, Mercenaire pacifiste

(Humain Guerrier niveau 1)

FP1 ; PV 11 ; Init +6 ; VD 9m ; CA 19 (D16, C13) ; BAB / lutte : +1/+2 ; Att +2 corps à corps (épée longue 1d8+1, 19-20/x2) ; Al CB ; Réf +2, Vig +3, Vol -1 ; For 12, Dex 15, Con 13, Int 11, Sag 09, Cha 14.

Compétences : Bluff +3, Détection +3, Natation -4, Perception auditive +3 ; Langage : Commun.

Dons : Esquive, Science de l'initiative, Vigilance.

Equipements : chemise de maille, écu d'acier.



Le mystérieux elfe, Exilé volontaire

(Loup-garou Homme d'armes niveau 1)

[entre crochets : formes animale et hybride]

FP3 ; DV 2d8+4+1d8 (pv 21) ; Init +2 [+4] ; VD 9m [15m uniquement sous forme animale] ; CA 17 [19] (D14, C13 [C15]) ; BAB / lutte : +2/+3 [+2/+4] ; Att +3 corps à corps (épée longue 1d8+1, 19-20/x2) [+5 corps à corps (morsure 1d6+3, x2) sous forme animale ou +4 corps à corps (2 griffes 1d4+2, x2) et +0 corps à corps (morsure 1d6+1, x2) sous forme hybride] ; AS [Croc-en-jambe uniquement sous forme animale] ; Part empathie avec les loups, odorat, particularités des elfes, [réduction des dégâts (5/argent)], transformation, vision nocturne ; Al CM ; Réf +5 [+7], Vig +5 [+7], Vol +2 ; For 12 [14], Dex 14 [18], Con 10 [14], Int 10, Sag 10, Cha 10.

Compétences : Contrôle de forme +0, Détection +3, Fouille +2, Intimidation +4, Natation +3 [+4], Perception auditive +3, Survie +2 [+6 pour pister] ; Langages : Commun, Elfe.

Dons : Arme de prédilection (morsure), Esquive, Pistage (S), Volonté de fer (S).

Equipements : armure de cuir usagée.



Kilnett, Voleur imprudent

(Halfelin Roublard niveau 2)

FP2 ; PV 10 ; Init +8 ; VD 6m ; CA 17 (D13, C15) ; BAB / lutte : +1/-3 Att +2 corps à corps (dague 1d3, 19-20/x2) ou +7 à distance (dague 1d3, 19-20/x2) ; Part particularités des halfelins ; Al CB ; Réf +8, Vig +1, Vol +1 ; For 10, Dex 18, Con 10, Int 11, Sag 10, Cha 11.

Compétences : Acrobatie +11, Bluff +4, Crochetage +7, Détection +5, Déplacement silencieux +8, Discrétion +8, Equilibre +9, Escalade +6, Evasion +5, Natation +4, Perception auditive +6, Saut +7 ; Langages : Commun, halfelin.

Dons : Science de l'initiative.

Capacités de classe : Attaque sournoise +1d6, Esquive totale, Recherche des pièges.

Equipement : armure de cuir, deux bâtonnets fumigènes.

Jazette, Bergère Nixe

(Petite Fée (aquatique))

FP1 ; DV 1d6 (pv 3) ; Init +3 ; VD 6m, nage 9m ; CA 15 (D11, C15) ; BAB / lutte : +0/-6 ; Att +4 corps à corps (épée courte 1d4+1, 19-20/x2) ou +4 à distance (arbalète marine 1d4, 19-20/x2) ; AS Charme-personne (3/j) ; Part amphibie, empathie sauvage, réduction des dégâts (5/fer froid), résistance à la magie (16), respiration aquatique, vision nocturne ; Al N ; Réf +5, Vig +0, Vol +3 ; For 7, Dex 16, Con 11, Int 12, Sag 13, Cha 18.

Compétences : Artisanat (bijoux de corail) +5, Bluff +8, Détection +6, Discrétion +7 (+12 dans l'eau), Dressage +8, Evasion +6, Fouille +3, Natation +6, Perception auditive +6, Psychologie +5, Représentation (chant) +7 ; Langages : Commun, Océen, Sylvestre.

Dons : Attaque en finesse, Esquive (S).

Charme-personne (Mag). Trois fois par jour, la nixe peut user de charme-personne, comme le sort du même nom (niveau 4 de lanceur de sorts). La cible doit réussir un jet de Volonté (DD 15) pour ne pas être charmée pendant 24 heures. En cas d'échec, la créature est chargée d'effectuer de gros travaux pour la communauté ou de garder les environs. Peu avant la fin du charme, la nixe qui l'a charmée la ramène à la surface et lui ordonne de partir sans se retourner. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Empathie sauvage (Ext). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que l'aptitude de druide d'empathie sauvage, si ce n'est que la nixe bénéficie d'un bonus racial de +6 au test. Respiration aquatique (Mag). Une fois par jour, la nixe peut user de respiration aquatique, comme le sort du même nom jeté (niveau 12 de lanceur de sorts). Le plus souvent, elle l'utilise sur une créature charmée, puisque elle-même n'en a pas besoin.



Uloy, Chasseur des mers

(Thehani Rôdeur niveau 1)

FP1 ; PV 9 ; Init +2 ; VD 9m, nage 9m ; CA 14 (D12, C12) ; BAB / lutte : +1/+2 ; Att +2 corps à corps (épée 1d6+1, x2) ou +3 à distance (épée 1d6+1, x2) ; Part semi-amphibie ; Al NB ; Réf +4, Vig +3, Vol +1 ; For 12, Dex 15, Con 13, Int 11, Sag 12, Cha 14.

Compétences : Concentration +1*, Connaissances (nature) +2, Détection +5*, Dressage +6, Equitation +6*, Fouille +0*, Natation +9, Perception auditive +3*, Profession (berger) +5, Survie +5* ; Langages : Commun, Océen. (*bonus de +2 quand le personnage est dans un environnement aquatique)

Dons : Pistage, Combat monté.

Capacités de classe : Empathie sauvage, Ennemi juré (Animaux).

Equipement : armure de cuir.



Kauchemar, horreur des ombres

(Extérieur (extraplanaire, intangible, Loi, Mal) de taille M)

FP 3 ; DV 3d8+3 (pv 16) ; Init +6 ; VD vol 15m (parfait) ; CA : 14 (D12, C14) ; BAB / lutte : +3/- ou +4 (intangible) ; Att +5 ou +4 (intangible) corps à corps (contact 1d4 ou 1d4+1 (intangible), x2)

AS contact corrupteur, contrôle (DD18), manifestation, pouvoirs magiques ; Part intangible, vision dans le noir (18m) ; al LM ; Réf +5, Vig +4, Vol +4 ; For 12, Dex 15, Con 12, Int 15, Sag 12, Cha 15.

Compétences : Art de la magie +5, Concentration +7, Connaissances (mystères) +7, Connaissances (religion) +8, Détection +7, Diplomatie +5, Discrétion +8 (+16 dans l'obscurité), Fouille +7, Intimidation +8, Perception auditive +7, Psychologie +11, Survie +7. Langages : Abyssal, Commun.

Dons : Attaque spéciale renforcée (contrôle), Science de l'initiative.

Contrôle : Le DD de sauvegarde est lié au Charisme et comprend un bonus racial de +3.

Pouvoirs magiques : A volonté - Anathème (DD13). Niveau de lanceur de sorts équivalent à ses DV. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.



Mordouk le Terrible, Gentilorque des mers

(Demi-orque Guerrier niveau 3)

FP3 ; PV 25 ; Init +6 ; VD 9m ; CA 16 (D13, C14) ; BAB / lutte : +3/+5 ; Att +5 corps à corps (sabre 1d6+2, 18-20/x2) ou +5 à distance (hachete lancer 1d6, x2) ; Part démoralisation à la mention de sa maman, sang orque, vision dans le noir (18m) ; Al LM ; Réf +2, Vig +4, Vol +1 ; For 15, Dex 14, Con 13, Int 13, Sag 10, Cha 13.

Compétences : Escalade +5, Intimidation +5, Natation +6, Profession (marin) +4, Saut +5 ; Langages : Commun, Gnome, Orque.

Dons : Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Souplesse du serpent.

Equipements : armure de cuir, anneau d'acier gravé d'un bouclier rond (protection +1), fiole en cuivre (Potion de lévitation).



Gwog, Shaman pirate

(Gobelin Adeptes niveau 1)

FP1 ; PV 7 ; Init +1 ; VD 9m ; CA 12 (D11, C12) ; BAB / lutte : +0/-6 ; Att -1 corps à corps (serpe 1d4-2, x2) ou +2 à distance (fronde 1d3-2, x2) ; Part vision dans le noir (18m) ; Al LM ; Réf +1, Vig +1, Vol +4 ; For 07, Dex 12, Con 12, Int 12, Sag 14, Cha 09.

Compétences : Concentration +5 (+9 pour lancer un sort sur la défensive), Déplacement silencieux +5, Discrétion +5, Premiers soins +6, Survie +6 ; Langages : Commun, Gobelin, Océen.

Dons : Magie de guerre.

Sorts : 0 - Réparation, Soins superficiels, Son imaginaire (DD12) ; 1 - Sommeil (DD13), Mains brûlantes (DD13).

Equipements : Plume de Quaal - Ancre.



Pontto, ogre artilleur

(Grand Géant)

FP3 ; DV4d8+11 (pv 29) ; Init -1 ; VD 9m ; CA 16 (D16, C8) ; BAB / lutte : +3/+12 ; Att +7 corps à corps (épée courte 1d8+5, 19-20/x2) ou +2 à distance (rocher 2d6+5, facteur de portée 9m, x2) ; Espace occupé/allonge : 3m/3m ; Part manchot, vision dans le noir (18m) et vision nocturne ; Al CM ; Réf +0, Vig +6, Vol +1 ; For 21, Dex 8, Con 15, Int 10, Sag 10, Cha 7.

Compétences : Détection +3, Natation +1, Perception auditive +3, Profession (marin) +3 ; Langages : Commun, Géant.

Dons : Arme de prédilection (rocher), Robustesse.

Equipements : armure en peau de requin malodorante, 8 rochers.

Shanaé, reine de Némédia

(demi-elfe, noble niveau 2)

FP 2 ; PV 13 ; Init +1 ; VD 9m ; CA 11 (D10, C11) ; BAB / lutte : +1/+0

Particularités des demi-elfes, sang elfique, vision nocturne ; AL LB ; Réf +1, Vig +0, Vol +4 ; For 8, Dex 13, Con 10, Int 15, Sag 12, Cha 14.

Compétences : Bluff +7, Connaissance (histoire) +6, Déguisement +2 (+4 pour jouer un rôle), Détection +2, Diplomatie +9, Equitation +5, Estimation +6, Fouille +3, Intimidation +4, Perception auditive +5, Psychologie +8, Renseignements +4, Représentation (chant) +6 ; Langages : Commun, Elfe, Océen.

Dons : Talent (psychologie).

Lors de l'embuscade :

VD 6m ; CA : 18 (D17, C11) (cotte de mailles dorée et écu de métal) ; Att +0 corps à corps (épée courte 1d6-1, 19-20/x2) ou +2 à distance (arc long 1d8, x3)



Shanae de Nemedie

Gobelins de la tribu des Pestes rouges

(Gobelin Homme d'armes niveau 1)

(Humanoïdes (gobelinoïde) de taille P)

FP1/3 ; PV 5 ; Init +1 ; VD 9m ; CA 12 (D11, C12) ; BAB / lutte : +1/-3 ; Att +2 corps à corps (épée courte 1d4, 19-20/x2) ou +3 à distance (arbalète légère 1d6, 19-20/x2) ; Part vision dans le noir (18m) ; AL NM ; Réf +1, Vig +3, Vol -1 ; For 11, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 6.

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +2, Discrétion +5, Perception auditive +2, Profession (marin) +3 ; Langages : Commun, Gobelin.

Dons : Vigilance.



Gardes Prétoriennes, Soldates d'Elite

(Demi-elfes Guerrière niveau 3)

FP3 ; PV 28 ; Init +5 ; VD 6m ; CA 18 (D17, C11) ; BAB / lutte : +3/+5 ; Att +6 corps à corps (épée 1d6+2, x2) ou +5 corps à corps (épée courte 1d6+2, 19-20/x2) ou +4 à distance (arc long 1d8, x3)

Particularités des demi-elfes, sang elfique, vision nocturne ; AL LN ; Réf +2, Vig +5, Vol +1 ; For 15, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 10.

Compétences : Détection +4, Diplomatie +2, Escalade +0, Fouille +1, Intimidation +2, Perception Auditive +4, Renseignement +2, Saut +0 ; Langage : Commun.

Dons : Arme de prédilection (épée), Arme en main, Science de l'initiative, Vigilance.

Equipements : cotte de mailles dorée, écu d'acier.



Merbolds de la tribu d'Oeil Gris

(Merbold Homme d'armes niveau 1)

(Humanoïdes (aquatique, reptilien) de taille P)

FP1/3 ; PV 4 ; Init +1 ; VD 9m, nage 12m ; CA 14 (D13, C12) ; BAB / lutte : +1/-4 ; Att +1 corps à corps (épée 1d4-1, x2) ou +3 à distance (arbalète marine 1d4, 19-20/x2)

Part amphibie, vision dans le noir (18m) ; AL LM ; Réf +1, Vig +3, Vol -1 ; For 8, Dex 13, Con 11, Int 10, Sag 11, Cha 10.

Compétences : Artisanat (fabrication d'armes) +2, Déplacement silencieux +3, Détection +1, Discrétion +9, Perception auditive +1 ; Langages : Commun, Bold.

Dons : Discret.



Arachnee, erreur de la nature à rectifier

(Créature magique (Vermine altérée) de taille «TG»)

FP4 ; DV 14 (pv 43) ; Init +0 ; VD 6m ; CA 13 (D13, C8) ; BAB / lutte : +12/+25 ; Att +15 corps à corps (dard 1d4+7) ; Espace occupé/allonge : 4,5m/3m

Part conduit, esquive extraordinaire, lien télépathique, vermine, vision dans le noir (18m) ; AL LM ; Réf +6, Vig +9, Vol +7 ; For 21, Dex 10, Con 16, Int 7, Sag 13, Cha 11.

Compétences : Détection +9, Survie +1 (+5 pour s'orienter).

Ryenthal, Général en devenir

(Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille M)

FP3 ; DV 3d8+3 (pv 16) ; Init +2 ; VD 9m ; CA 15* (D13, C13) ; BAB / lutte : +3/+6 ; Att +5/+5 corps à corps (katars 1d4+4 ou 1d4+2, x3) ; AS pouvoirs magiques

Part immunité au poison et au froid, réduction des dégâts (5/argent ou Bien), résistance à la magie (6), résistance à l'électricité, au feu et à l'acide (5), télépathie, vision dans le noir (18m) ; Al LM ; Réf +5, Vig +4, Vol +4 ; For 17, Dex 15, Con 12, Int 18, Sag 12, Cha 08. (* Bonus de Déflexion de +1 à la CA)

Compétences : Acrobaties +10, Bluff +5, Concentration +6, Connaissance (stratégie) +10, Déguisement -1 (+1 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux +7, Détection +6, Diplomatie +7, Discretion +7, Equilibre +4, Fouille +9, Intimidation +7, Natation +9, Perception auditive +6, Saut +11 ; Langages : Commun, Abyssal, Arkosséen, Elfe, Océen.

Dons : Combat à deux armes, Transe des ombres*. (*Cf. l'Ombre du Héros).

Pouvoirs magiques : A volonté - Contact glacial (DD10) ; 3/j - Etat gazeux. Niveau 6 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Equipements : deux katars à lames en formes de feuilles de chênes (+1).



Tazendra, simple pion sur l'échiquier

(Demi-elfe Guer / Hussarde / Magicienne niveau 5/5/4)

[ces caractéristiques sont celle de Tazendra alors que ses niveaux de Guerrière et de Hussarde sont drainées]

FP4 ; PV 16 ; Init +1 ; VD 6m ; CA 16 (D15, C11) ; BAB / lutte : +2/+4 ; Att +5 corps à corps (cimenterre 1d6+3, 18-20/x2)

Part particularités des demi-elfes, sang elfique, vision nocturne ; Al LM ; Réf +2, Vig +2, Vol +4 ; For 14, Dex 12, Con 13, Int 17, Sag 11, Cha 10.

Compétences : Art de la magie +8, Artisanat (Alchimie) +5, Concentration +6, Connaissance (Mystère) +8, Connaissance (Arkoss) +6, Décryptage +5, Détection +1, Diplomatie +2, Fouille +1, Perception auditive +1, Renseignement +2

Langages : Commun, Abyssal, Arkosséen, Elfe.

Dons : Ecriture de parchemin, Expertise du combat.

Capacités de classe : Appel de familier.

Sorts (25% de chance d'échecs de sort) : 0 - Détection de la magie, Hébètement (DD13), Manipulation à distance, Rayon de givre ; 1 - Armure de mage, Projectile magique, Rapetissement (DD14), Sommeil (DD14) ; 2 - Force du taureau, Image miroir, Invisibilité.

Equipements : cuirasse ouvragée (de maître), cimenterre effilé à garde de jade noir (+1), parchemins dans un tube en peau de requin (Charme-personne, Grâce féline, Saut - niv 4), cinq tubes en cristal (potions de soins léger - niv 1).

Deux porteurs anonymes

(Humains Homme d'armes niveau 1)

FP1 ; PV 11 ; Init +0 ; VD 9m ; CA 12 (D12, C10) ; BAB / lutte : +1/+3 ; Att +3 corps à corps (hache d'armes 1d8+2, x3) ou +1 à distance (dague 1d4+2, 19-20/x2) ; Al NM ; Réf +0, Vig +2, Vol +0 ; For 15, Dex 10, Con 11, Int 10, Sag 10, Cha 11.

Compétences : Equitation +3, Escalade +5, Natation +5, Saut +5 ; Langage : Commun.

Dons : Attaque en puissance, Robustesse.

Equipements : armure de cuir.



Porthius, Maître des 7 Serpents

(Demi-elfe Prêtre de Nadira niveau 2)

FP2 ; PV 15 ; Init -1 ; VD 9m ; CA 12 (D12, C9) ; BAB / lutte : +1/+0 ; Att +1 corps à corps (dague 1d4-1, 19-20/x2) ; Part particularités des demi-elfes, sang elfique, vision nocturne ; Al LM ; Réf -1, Vig +4, Vol +5 ; For 8, Dex 9, Con 12, Int 11, Sag 15, Cha 10.

Compétences : Bluff +2, Connaissances (religion) +2, Détection +3, Diplomatie +2, Fouille +1, Perception auditive +3, Premiers secours +6, Renseignements +2 ; Langages : Commun, Nain, Océen.

Dons : Incantation silencieuse.

Capacités de classe : Incantation spontanée, Renvoi des morts-vivants.

Domaines : Eau (pouvoir sur les créatures de l'Eau et du Feu), Mal (lance les sorts du Mal comme un prêtre de niveau 3).

Sorts (note : tous ses sorts de soins ont été dépensés après le combat contre les merbolds) : 0 - Détection de la magie (x2) ; 1 - Brume de dissimulation (d), Imprécation, Sanctuaire (DD13).

Equipements : dague intimidante (dague de maître avec un sort de flamme éternelle), une perle noire et glacée (symbole sacré de Nadira), trois flasques en étain (potion de Soins légers - niv 5).



Deux eunuques

(Demi-elfes Expert niveau 1)

FP1 ; PV 6 ; Init +1 ; VD 9m ; CA 12 (D11, C11) ; BAB / lutte : +0/+0 ; Att +0 corps à corps (dague 1d4, 19-20/x2) ou +1 à distance (dague 1d4, 19-20/x2) ; Part particularités des demi-elfes, sang elfique, vision nocturne ; Al LM ; Réf +1, Vig +0, Vol +2 ; For 10, Dex 13, Con 11, Int 11, Sag 10, Cha 10.

Compétences : Connaissances (religion) +4, Déplacement silencieux +5, Détection +6, Discretion +5, Equilibre +5, Perception auditive +6 ; Langage : Commun.

Dons : Vigilance.

Equipements : armure matelassée.

Dorkael Ajontz, Archeologue independant

(Elfe roublard niveau 3)

FP3 ; PV 17 ; Init +2 ; VD 9m ; CA 14 (D12, C12) ; BAB / lutte : +2/+2 ; Att +2 corps à corps (épée courte 1d6, 19-20/x2) ou +4 à distance (fouet-dague 1d6, portée 4,5m, 19-20/x2) ; Part particularités des elfes, vision nocturne ; Al CN ; Réf +5, Vig +2, Vol +1 ; For 11, Dex 15, Con 12, Int 13, Sag 10, Cha 14.

Compétences : Bluff +5, Connaissances (architecture et ingénierie) +6, Décryptage +6, Déplacement silencieux +5, Désamorçage/sabotage +8, Détection +5, Discrétion +5, Escalade +5, Estimation +6, Fouille +9 (+11 pour trouver des passages ou compartiments secrets), Intimidation +4, Natation +3, Perception auditive +6, Saut +3 ; Langages : Commun, Draconique, Elfe.

Dons : Expertise du combat, Maniement arme exotique (fouet-dague) .

Capacités de classe : Attaque sournoise +2d6, Esquive totale, Recherche de pièges, Sens des pièges +1.

Equipements : armure de cuir, corde de Houlemorte (corde d'escalade).



Renn & Lenn, Etudiants en archéologie

(Humain roublard niveau 1)

FP1 ; PV 6 ; Init +2 ; VD 9m ; CA 15 (D12, C13) ; BAB / lutte : +0/+1 ; Att +1 corps à corps (masse légère 1d6+1, x2) ou +2 à distance (dague 1d4+1, 19-20/x2) ; Al N ; Réf +4, Vig +0, Vol +0 ; For 13, Dex 14, Con 11, Int 10, Sag 10, Cha 09.

Compétences : Crochetage +5, Décryptage +3, Déplacement silencieux +7, Désamorçage/sabotage +5, Détection +3, Discrétion +7, Equilibre +5, Escalade +4, Estimation +3, Fouille +3, Perception auditive +3, Saut +4 ; Langage : Commun.

Dons : Attaque sournoise +1d6, Recherche de piège, Esquive, Discret.

Capacités de classe : Attaque sournoise +2d6, Esquive totale, Recherche de pièges, Sens des pièges +1.

Equipements : armure de cuir.



Tingk, Shaman de la tribu d'Oeil Gris

(Merbold Adepté niveau 2)

(Humanoïde (aquatique, reptilien) de taille P)

FP2 ; PV 12 ; Init +1 ; VD 9m, nage 12m ; CA 14 (D13, C12) ; BAB / lutte : +1/-4 ; Att +1 corps à corps (masse d'armes légère 1d4-1, x2) ; Part amphibie, vision dans le noir (18m) ; Al LM ; Réf +1, Vig +1, Vol +4 ; For 8, Dex 12, Con 12, Int 13, Sag 13, Cha 10.

Compétences : Artisanat (fabrication d'armes) +3, Concentration +3 (+7 pour incanter sur la défensive), Déplacement silencieux +3, Dressage +2, Discrétion +7, Survie +4 ; Langages : Commun, Bold.

Dons : Magie de guerre.

Sorts : 0 - Détection de la magie, Purification de nourriture et d'eau, Son imaginaire (DD11) ; 1 - Mains brûlantes (DD12), Sommeil (DD12).

Equipements : Baguette d'ivoire (Injonction - niv 3, 14 charges). Il collectionne tout ce qui peut ressembler à un symbole de majesté : couvre-chefs, sceptres, capes, etc. pour une valeur totale de 500 PO.

Nid de striges

(Créatures magiques de taille TP)

FP1/2 ; DV1d10 (pv 5) ; Init +4 ; VD 3m, vol 12m (moyenne) ; CA 16 (D12, C16) ; BAB / lutte : +1/-11 (+1 une fois fixée) ; Att +7 contact au corps à corps (trompe fixation) ; Espace occupé/allonge : 75cm/0m ; AS absorption de sang, fixation ; Part vision dans le noir (18m) et vision nocturne ; Al N ; Réf +6, Vig +2, Vol +1 ; For 3, Dex 19, Con 10, Int 1, Sag 12, Cha 6.

Compétences : Détection +4, Discrétion +14, Perception auditive +4.

Dons : Attaque en finesse (S), Vigilance.

Absorption de sang (Ext). La strige boit le sang de sa victime, lui infligeant un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution à chaque round où elle reste accrochée. Dès qu'elle a pompé une quantité de sang correspondant à 4 points de Constitution, elle se détache et s'en va digérer au calme. Si la victime meurt avant, la strige se détache également, mais elle part en quête d'une autre proie. Fixation (Ext). Si la strige réussit son attaque de contact au corps à corps, elle utilise ses huit pattes pour s'accrocher à sa proie (on considère alors qu'elle l'a agrippée). À partir de cet instant, elle perd son bonus de Dex à la CA, qui passe à 12, mais elle reste fermement accrochée. Les striges bénéficient d'un bonus racial de +12 aux tests de lutte (déjà inclus à la ligne « Attaque de base/lutte » ci-dessus). Une strige ainsi fixée peut être frappée, mais également agrippée. Pour l'ôter, la victime doit réussir à l'immobiliser.



Soldats Némédiens, piétaille

(Demi-elfes Gens du peuple niveau 1)

FP1/2 ; PV 4 ; Init +0 ; VD 9m ; CA 13 (D13, C10) ; BAB / lutte : +0/+0 ; Att -1 corps à corps (lance 1d8, x3) ; Part particularités des demi-elfes, sang elfique, vision nocturne ; Al LN ; Réf +0, Vig +0, Vol +0 ; For 11, Dex 10, Con 11, Int 10, Sag 10, Cha 11.

Compétences : Artisanat (divers) +2, Détection +2, Perception auditive +2, Profession (ouvrier) +2 ; Langage : Commun.

Dons : Endurance.

Equipements : armure de cuir, rondache de bois.



Traqueurs abyssaux, Soldats de Ryenthal

(Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille G)

FP5 ; DV 5d8+15 (pv 37) ; Init +4 ; VD 18m ; CA 15 (D15, C9) ; BAB / lutte : +5/+14 ; Att +10 corps à corps (2 griffes 1d6+5, x2) ; Espace occupé/allonge : 3m / 3m ; AS pouvoirs magiques ; Part immunité au froid, odorat, réduction des dégâts (5/Bien ou Argent), vision dans le noir (18m) ; Al LM ; Réf +4, Vig +7, Vol +6 ; For 21, Dex 10, Con 17, Int 3, Sag 14, Cha 10.

Compétences : Détection +12, Escalade +15, Natation +13, Perception auditive +10, Saut +13. Un Traqueur bénéficie d'un bonus racial de +6 en Détection et en Escalade.

Dons : Attaque en puissance, Science de l'initiative.

Pouvoirs magiques : A volonté - Détection de la magie, Détection des collets et des fosses, Frayeur (DD11), Respiration aquatique. Niveau 5 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.



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.

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. 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°05 Copyright 2004, <http://www.merbold.fr.st> ; Authors : Yannick Le Guédart, David Loirat, Jean-Laurent Del Soco, Guillaume Chapuisat, François Lalande.

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 (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 Licensors :

Wizards of the Coast c/o Publishing Division Attn : Roleplaying 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 !

