

## LE CLAN AZKÜLL

- Dirigeant : le Bey Grundosh Hyrkann
- Culture : Barbare ou Civilisée
- Population : environ 500 000 humanoïdes dont 75% de nains et 25% d'orcs, d'ogres et de centaures, ainsi que quelques humains
- Superficie : environ 100 000 km<sup>2</sup> répartis sur Moork et Yur
- Armée : puissante
- Principaux fleuves : l'Apex, 1 489 km, ?
- Principaux sommets : Pic Kazküll (8 157 m) ?
- Importation : -
- Exportation : -



*"Le puissant clan Azküll est un mythique clan nain qui fit alliance avec les Dieux des Ténèbres dans des temps immémoriaux ...*

*Après la guerre qui l'opposât à la nation naine, il périt par les armes et sombra dans l'oubli, toutefois pour les plus sombres et pessimistes des bardes et conteurs de sagas il resta suffisamment de survivants pour qu'ils n'aient cessé de le relever...*

*Son existence tient plus aujourd'hui du mythe que de la réalité dans la nation naine, les mères naines s'amusant même à raconter des histoires d'Azkülls aux enfants récalcitrants !*

*Hors de la nation naine leur existence sombra dans l'oubli général, il y a déjà fort longtemps."*

Voilà comment, en quelques mots les sages et érudits nains traitent l'affaire du clan Azküll. Plusieurs raisons expliquent le peu d'information à leur sujet et la première est la grande honte engendrée par cette scission dans la nation naine !

Si le problème Azküll semble avoir été réglé il y a des siècles, la honte qui en a résulté, elle, n'est toujours pas digérée dans l'inconscient collectif nain, entraînant d'une part une amnésie de l'affaire et d'autre part le refus d'une parole libre, honnête et intelligente sur les azkülls.

La réalité est en fait plus préoccupante. En effet les azkülls sont effectivement bien vivants et actifs...

Leur histoire commençât il y a environ 25 siècles, la nation naine était alors en conflit ouvert avec le vaste Empire de Melniboné dans ce que l'on nommât la Guerre des Eons. La guerre faisait rage et les nains tantôt victorieux, tantôt défaits ne voyaient plus aucune issue au conflit que la poursuite d'une guerre sans merci et l'écrasement des melnibonéens pour obtenir une victoire totale. Le conflit s'éternisant, les elfes noirs essayèrent une nouvelle tactique avec l'aide des Dieux des Ténèbres.

Ils insufflèrent par magie la déloyauté et le mal dans le cœur de quelques capitaines de guerre nains. L'effet de ce sortilège ne se fit pas attendre, les capitaines retirèrent leurs troupes des champs de batailles de la Guerre des Eons et demandèrent au Haut Roi d'abdiquer pour son incompétence guerrière. Ils émirent également l'idée que l'un d'entre eux soit élu à cette charge !

La pagaille qui s'en suivit offrit aux melnibonéens de fameuses opportunités de consolider leur présence sur le Septante et d'infliger aux nains de lourdes défaites...

Toutefois la capacité des nains à surmonter toute adversité se fit voir au grand jour dans cette épreuve, en effet ils réussirent à ne laisser aucune victoire qui fût décisive aux elfes noirs et à leurs légions, et dans le même temps ils purent se replier sur leurs terres et s'occuper des traîtres.

C'est alors qu'éclatât dans la nation naine une terrible guerre fratricide. Les nains corrompus s'étaient entre temps convertis au culte des Ténèbres afin d'augmenter leur chance de réussite dans leurs projets de prendre le pouvoir mais cela ne suffit pas à contenir la fureur des nains et ils furent balayés des terres naines. C'est alors qu'un exil secret commença pour les survivants et guidés par les Dieux des Ténèbres ils s'installèrent sur les terres de leurs anciens ennemis ancestraux. Là ils forgèrent des alliances avec les orcs et les ogres puis le temps passât et ils se firent oublier... Les azkülls vivent aujourd'hui repliés sur leurs terres en totale autarcie. Ils sont particulièrement xénophobes et tuent quiconque passe sur leurs terres, les seuls contacts qu'ils entretiennent avec le monde sont avec leurs vassaux orques et ogres et leurs alliés centaures. Hormis bien entendu les activités du Clan Ombrökar.



Les azkülls haïssent les nains et les elfes de manière viscérale. Les humains ne sont pour eux qu'un troupeau à asservir quant aux orcs et aux ogres ils sont tout juste bons à servir dans leurs osts. Ils entretiennent par ailleurs des rapports méfiants mais plutôt cordiaux avec les melnibonéens car ils sont à leurs yeux les promoteurs des volontés des dieux des Ténèbres mais surtout semblables dans leur haine des nains.

Les nains les appellent, à juste titre "Tueurs de Nains", tant leur haine de leurs frères ennemis les pousse à intriguer, à

fomentent des complots voire à ourdir des guerres contre les royaumes nains.

Si les azkülls n'atteignent pas l'art de la forge, de la joaillerie ou de la taille de pierre de leurs frères ennemis, ils les surpassent toutefois dans celui de la guerre.

Hormis cela et la cruauté de leur société basée sur une hiérarchie puissante et tyrannique, les azkülls ne sont guère différents des nains, partageant les mêmes traits de caractère et le même mode de vie, de manière plus baroque toutefois.

La Terre Azküll est un ensemble de montagnes et collines alternant entre des étendues boisées et de vastes régions stériles et désertiques. Ces terres sont situées dans les Montagnes de Fer entre les confins de l'Ostrynthie, de Moork et Yur, à plus de 1 000 kilomètres à l'Ouest de Norfolk.

Les azkülls sont de fidèles adeptes du Panthéon des Ténèbres et pratiquent régulièrement des sacrifices humanoïdes à leurs sanglants dieux.

Il est à noter que les nains des Ténèbres partagent leur terres avec quelques clans orcs et ogres ainsi qu'avec des tribus de centaures.

Les relations qu'ils entretiennent avec les premiers sont dans un ordre de seigneur à serf, en effet après être arrivés sur ces terres les azkülls commencèrent par assujettir les clans orcs et ogres qui vivaient sur ces montagnes, puis une fois l'alliance forgée ils en devinrent les maîtres naturels. Quant aux centaures après de longs siècles de guerre larvée, il devint évident pour les deux parties qu'une alliance leur serait plus profitable. C'est ainsi qu'est, aujourd'hui, constituée la nation de la tribu Azküll.

Ce royaume dédié aux Ténèbres, compte huit cités mines indépendantes mais fédérées sous la poigne du Bey des azkülls. Chaque cité est le siège d'un clan azküll, il existe donc huit clans et non un seul comme pourrait le faire penser les légendes se rapportant à eux, c'est donc de tribu qu'il faut parler !



• **Le Clan Karmagog :**

C'est le plus guerrier et belliqueux des clans azkülls mais également le plus petit. Sa capitale, Pandémog, compte 25 000 âmes et son territoire est assez restreint.

• **Le Clan Golemökaz :**

C'est dans ce clan que se trouvent les plus talentueux forgerons des Ténèbres. Sa capitale, Grödrunn compte environ 35 000 âmes.

• **Le Clan Kazcarnax :**

Ce clan rassemble les chiens de guerres azkülls, ils forment l'ossature de l'armée et sont disciplinés. Leur capitale est Karkaz, elle compte 45 000 habitants.

• **Le Clan Karbaal :**

C'est le clan des clercs qui a en charge la plupart des cérémonies et qui officie dans le sanctuaire sacré d'Azküllgard. Sa capitale compte 31 000 habitants et se nomme Nergaz.

• **Le Clan Drakkenkaz :**

C'est le plus puissant des clans azkülls et de celui-ci qu'est traditionnellement issu le Bey.

Les légendes azkülls font de ce clan, la tribu primordiale, celle dont sont issus tous les autres clans. Il règne sur la plus grande région des terres azkülls et son sanctuaire sacré au cœur des Montagnes de Fer.

Sa capitale est Karazküll, une puissante cité minière de 65 000 âmes. Ses terres comptent également plusieurs autres petites mines bourgs.



Le Sanctuaire Sacré se nomme Azküllgaard, cet endroit fût le lieu où les Dieux des Ténèbres, les nains et autres orcs, ogres et centaures forgèrent leur alliance. Ce lieu est le saint des saints azküll et tout profane osant regarder cet endroit ou le fouler se verra sacrifié aux divinités des Ténèbres. Concrètement, Azküllgaard modifie certains paramètres de jeu dans sa zone d'influence qui fait environ 2 km<sup>2</sup>, de cette manière :

- La zone agit comme un *Cercle magique contre le Bien*, comme le sort du même nom de Magie Divine de Rang 2.
- Pénétrer dans ce sanctuaire du mal impose un jet sous SAN et la perte d'un point en cas de réussite ou d'1D8 sur un échec, tant la présence des dieux des Ténèbres est forte.
- L'usage de la Magie Divine non affiliée à un dieu des Ténèbres, de la Sorcellerie ou du Chamanisme par les mortels en ces lieux est hasardeux.

**Table des Effets sur les Sortilèges**

1D100	Effet
01-50	Le sort fonctionne mais son intensité est multipliée par deux.
51-70	Jet de résistance x 3, si le sort n'accordait aucun jet de sauvegarde, il est désormais de PdM x 1.
71-90	Le sort fonctionne mais ses effets sont diminués de moitié.
91-00	Le sort ne fonctionne pas mais son coût en PdM reste dû.



**• Le Clan Taüthall :**

C'est le clan fournisseur d'esclaves et autres humanoïdes destinés aux sacrifices, bref ces esclavagistes sont les pourvoyeurs du carburant divin. Sa capitale de 40 000 habitants se nomme Kaztroll.

Les prêtres de ce clan sont passés maîtres dans l'art de marquer les esclaves des azkülls. En effet ces derniers sont tatoués, généralement sur les bras, de runes et entrelacs à la gloire des maîtres de *Ténèbræ*. Ces motifs et textes entraînent toutefois la malédiction sur leurs porteurs. La *Malédiction de Profundys* oblige celui qui en souffre à une obéissance aux azkülls, à la manière d'un *Charme Personne*, tant que ceux-ci se trouvent dans un rayon de 25 km. De plus le maudit ne pourra rien tenter contre les morts vivants, les Nécromanciens et autres magiciens employant les arcanes de la mort. Les morts vivants n'attaqueront jamais en première intention les maudits mais ils resteront quand même une menace pour eux. Enfin si le maudit meurt, il reviendra à la non vie sur un ordre d'un prêtre azküll.

**• Le Clan Gigankarkaz :**

Ce clan œuvre à la construction de l'armée Azküll qui envahira le monde quand les Seigneurs des Ténèbres en donneront l'ordre. Il a donc pour mission de recruter et de soumettre les ogres, trolls et autres géants nécessaires à cette entreprise ! Sa capitale, Mjörg, compte 42 000 âmes.

**• Le Clan Ombrökar :**

C'est le clan qui a en charge le secret de cette nation. Il veille ainsi sur ses frontières et son secret mais également sur *Lysgarda*, au Septante principalement, en envoyant régulièrement des espions surveiller les humanoïdes et leurs plans géopolitiques. Semant chaque fois que possible la discorde qui dévie les humanoïdes de toute connaissance des Ténèbres et des légendes les entourant notamment celle des azkülls. Il est à noter que ce clan a réussi l'exploit d'infiltrer toutes les cours des royaumes nains avec ses habiles espions. Ils sont toujours prêts à

agir et disposent de sommes colossales afin de se payer les meilleurs assassins des Jeunes Royaumes pour réduire au silence les curieux. 32 000 âmes habitent sa capitale, Sëkar. Ce clan peut également compter sur une petite tribu de Dawik Orgar, probablement originaire d'Osthyrntie, installée sur ses terres afin d'infiltrer les royaumes humains voire elfes. Ils permettent donc à ce clan tentaculaire d'être présent sur l'ensemble des nations du Septante...

**Azküll**

- Longévité 250 ans
- 1M25 à 1M45 et de 73 à 105 Kg et plus
- Alignement : LM, NM ou CM
- Vitesse 6m/round
- Armes: Toutes, essentiellement Epées, Haches, Masses
- Armures: Toutes
- Langue: Orgien, Yuric, Mooryc.

**Tableau des facultés maléfiques**

1D8	Faculté
1	Régénération d'1 PdV par PdM investi.
2	Embrasement Démoniaque, le nain peut mettre le feu à une cible. Cette dernière endurera 1D6 pts de dégâts de brûlure pendant 1D4 rounds, jet de sauvegarde sous POU%. Coût 4 PdM.
3	Attraction Magnétique, les objets métalliques visés par le nain seront attirés à lui s'il réussit un jet POU contre FOR du propriétaire de l'objet ou POU contre TAI si l'objet n'est pas tenu. Coût 2 PdM par round.
4	Champ de Force, le nain possède 8 PdA supplémentaires, sur toutes les localisations. Coût 4 PdM pour 10 rounds.
5	Boule Electrique, le nain forme une boule d'énergie électrique qui bondira autour de lui, dans tous les sens pendant POU rounds, à chaque round les créatures entourant le nain devront réussir un jet sous POUx3 ou endurer 1D6 points de dégâts électrique. Coût 4 PdM par round.
6	Sphère de Silence, le nain provoque le silence absolu dans un rayon de 20m autour de lui, aucun son n'est émis ou entendu. Procure un bonus de 100% en Mouvement Silencieux. Coût 2 PdM par round.
7	Vue Thermique, le nain voit la chaleur dégagée par les êtres et les objets même au travers de murs de pierre jusqu'à 80 cm d'épaisseur. Coût 1 PdM par round.
8	Absorbeur de projectiles, le nain absorbe les missiles et armes lancés contre lui. Chaque projectile ainsi absorbé lui rend 1 PdV. Par contre si l'attaque est une réussite critique, elle portera normalement et le nain subira des dommages. Coût 1 PdM par round.

Les azkülls sont à première vue des nains ordinaires et partagent toutes les caractéristiques de cette race. Toutefois en y regardant de plus près deux ou trois détails les différencient de leurs cousins ordinaires, ils ont des

canines proéminentes, semblent plus puissants et dégagent une aura malfaisante. Ces différences sont dues à une dégénérescence ténébreuse de leur race qui leur accorde en plus et par le biais de leurs tatouages rituels, une capacité maléfique du tableau ci-dessus.

Il est à noter que la culture azküll est marquée par l'art du tatouage et l'apparence physique de ses membres. Ainsi les azkülls se parent des plus beaux habits, bijoux et autres ornements vestimentaires mais aussi des plus fines et détaillées ornements d'armures. L'art du tatouage s'exprime essentiellement sur les bras, le torse et la tête. Ainsi ils marquent leur appartenance à leur clan, leur rang social, leur haine de leurs ennemis et leur foi aux dieux de **Ténèbre**. Ces tatouages répondent à des règles assez strictes et codifiées. Les bras sont le siège de motifs ornementaux religieux et mystiques narrant la tribu et leur clan. Le torse fait la part belle aux arabesques louant les ancêtres, quant à la tête et au visage, ils permettent à leurs ennemis d'y lire, en runes naines, quels tourments ils subiront et quelle mort leur est réservée...

Enfin les azkülls sont sujet à un autre effet, inattendu celui-ci, issu de l'antique pacte passé avec les Dieux des Ténèbres. En effet, les dieux, imbus d'eux-mêmes et dans leur précipitation leur ont cédé accidentellement une longévité extraordinaire, en tout point similaire à celle des Elfes.

### Classes de personnages

1D100	Classe
01-30	Guerrier
31-38	Chasseur
39-42	Marchand
43	Erudit / Sage
44-47	Troubadour
48-49	Guide champêtre / souterrain
50-60	Guerrier Protecteur ou Eclaireur
61-62	Voleur
63-85	Artisan
86-90	Prêtre
91-00	Noble

### Tableau des caractéristiques

FOR	3D6+6
CON	1D6+14
TAI	2D3+2
INT	3D6-1
POU	3D6
DEX	3D6
CHA	3D6

### Quelques Azkülls notables

**Gruldofk Grogrund alias l'Équarisseur Noir, Azküll Drakkenkaz, Noble niv. 31, Initié d'Aríoch, 265 ans, (NM)**

Gruldofk est un des plus prestigieux capitaines de guerre de la tribu Azküll et un des pires cauchemars des nations

naines. Il est de tous les conflits que sa tribu impose ou subit face aux autres royaumes et aime particulièrement les missions de harcèlement et de terreur contre les royaumes nains, généralement Norfolk.

A la tête d'une troupe mixte d'azkülls et d'ogres, l'Equarisseur Noir se plait à semer le chaos et la mort chez ses ennemis c'est ainsi qu'il hante les plus terribles comptines naines depuis des presque deux siècles...



FOR 23 CON 18 TAI 6 INT 14 POU 15 DEX 17  
CHA 16 SAN 65

*Gruldofk bénéficie d'une grâce divine lui permettant de doubler son potentiel de vieillesse raciale, il a donc l'apparence d'un nain de 80 ans (la cinquantaine chez un humain)...*

Armure 8 pts sur les jambes et les bras (dacyrienne d'Adamanthynn) + 18 pts sur l'abdomen, la poitrine et la tête (plaque et heaume type azer) + 15 pts de Bouclier Orgien de maître sur bras gauche tête, poitrine, abdomen, jambe gauche – Armure Moyenne -26% –  
PdV : 45 PdM : 20 FAT : 45%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Cimeterre en Eög +4	190%	130%	1D8+8+1D8 Crit. : 01-38 !	25

Dûmgrist en Laeen Noir	110%	70%	2D6+2+1D8 Crit. : 01-22 !	21
---------------------------	------	-----	------------------------------	----

Bouclier Orgien de maître	75%	120%	1D6+1+1D8	15
------------------------------	-----	------	-----------	----

Visée Précise 95%

Faculté Maléfique Régénération 1PdM par PdV

Habilitété Spé : Furia : +20% aux JS contre FAT-peurs-chocs et +6 pts de dégâts, 1 PdM/Rd

Compétences : Esquiver 45% ; Se cacher 35% ; Ecouter 75% ; Evaluer 120% ; Voir 55% ; Sens Souterrain 150% ; Embuscade 45% ; Equitation (sanglier géant) 100% ; Con. de la Guerre 180% ; Con. des Mythes et Sagas 150% ; Jeu 115% ; Juridisme 150% ; Jouer Cornemuse 100% ; Eloquence 125% ; Marchander 100% ; Cérémonie 90% ; Concentration 85%

*Langages* : (Parler/Lire/Ecrire) – Orgien 125% ; Mooryc 80% ; Haut Elfique 60% ; Yuric 55% ; Commun 70%  
*Possessions* : 14 SA, 23 DA, 20 EO, 30 CO, 8 DR, 15 gemmes de 3D10 crts, armes et armure

**Sorts :**

*Blessure superficielle*, 70%

*Injonction*, 70%

*Frayeur*, 70%

**XP** : 360

**Boïmgar Grogrund, Azküll Drakkenkaz, Guerrier niv. 25, 68 ans, (LM)**

Du haut de ses 154 cm et 114 Kg, Boïmgar est un nain imposant. Il est le petit fils de Gruldofk et exerce actuellement la fonction de capitaine de la garde de Grundosh Bey à Karazküll. Il est le dernier né des petits enfants de Gruldofk et n'a donc pas hérité de titre de noblesse particulier, toutefois son ascendance impose le respect aux autres nains de son clan. Ce guerrier est un des plus fameux combattant de la tribu maudite et a gagné son rang par la force de ses poings !

FOR 25 CON 19 TAI 8 INT 12 POU 14 DEX 14  
 CHA 12 SAN 66

Armure 9 pts sur les jambes et les bras (cotte de maille) + 14 pts sur l'abdomen, la poitrine (maille type azer) et 18 pts sur la tête (heaume type azer)

– *Armure Moyenne* -32% –

PdV : 48 PdM : 14 FAT : 44%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Marteau de Lucerne en Eög	150%	110%	1D10+3+2D6 Crit. : 01-30 !	18

Morgenstern de maître	120%	65%	1D10+3+2D6 Fumble : 99-00 !	10
-----------------------	------	-----	--------------------------------	----

Couperet de maître +3	100%	100%	1D8+7+2D6	18
-----------------------	------	------	-----------	----

Combat à deux Armes 90% ; Visée Précise 90%  
 Faculté Maléfique Absorption de Projectiles, chaque projectile lui rend 1 PdV sauf si critique attaque normale  
 Habileté Spé : 3 Att/Rd, 1 PdM/Rd

*Compétences* : Esquiver 45% ; Ecouter 75% ; Evaluer 110% ; Voir 75% ; Embuscade 45% ; Equitation (sanglier géant) 100% ; Con. de la Guerre 170% ; Con. des Mythes et Sagas 80% ; Jeu 115% ; Juridisme 150% ; Jouer Cornemuse 100% ; Eloquence 125% ; Marchander 90% ; Cérémonie 90% ; Concentration 85%

*Langages* : (Parler/Lire/Ecrire) – Orgien 125% ; Mooryc 80% ; Yuric 55% ; Commun 70%

*Possessions* : 10 SA, 32 DA, 13 EO, 25 CO, 10 DR, 10 gemmes de 3D10 crts, armes et armure

**XP** : 255

**Bilifür Hundagg, Azküll Karmagog, Guerrier (Arbalestrier) niv. 21, 63 ans, (CM)**

Bilifür est le meilleur arbalestrier de la nation Azküll voire, peut être même, de tout *Lysgarda* !

Seulement son tempérament de feu et son indépendance le condamnent à la solitude. En effet trop indiscipliné et impulsif, sa présence génère trop de désordres dans les rangs de ses congénères. Toutefois son profil le rend parfaitement adapté aux missions solitaires ou en petit groupes. C'est donc tout naturellement que l'on pense à lui afin de liquider les esclaves en fuite ou pour des expéditions punitives de petite échelle ...

Il est à noter que Bilifür souffre de Folie Meurtrière au stade grave, comme le laisse supposer son comportement ... plutôt sanguin !

Concrètement Bilifür doit réussir un jet Difficile (-30%) sous Concentration afin de garder son sang froid. S'il n'y parvient pas, il tuera tout ceux qui croisent sa route, en commençant par ses ennemis, durant 184 minutes. Durant tout ce temps il reçoit un bonus de 10 PdV et son bonus de dégâts passe à 1D8.

FOR 21 CON 18 TAI 6 INT 13 POU 14 DEX 19  
 CHA 11 SAN 26

Armure 9 pts sur tout le corps, sauf la tête, de cotte de maille – *Armure Moyenne* -27% –

PdV : 40 PdM : 14 FAT : 40%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Hache de Bataille de maître	100%	100%	1D10+3+1D6	10

Arbalète Lourde de maître	200%	-	Tir 1/5 3D6+5	120m 11
A répétition de maître			Tir 2/1 2D6+1	75m 9

Goupillon de maître	85%	40%	1D8+4+1D6 Fumble : 97-00 !	10
---------------------	-----	-----	-------------------------------	----

Visée Précise 200% ; Tir Multiple 200%

Faculté Maléfique Champ de Force +8PdA/4PdM pr 10 Rds  
 Habileté Spé : 2 Att/Rd, 1 PdM/Rd

*Compétences* : Esquiver 40% ; Se cacher 95% ; Ecouter 135% ; Evaluer 90% ; Voir 125% ; Sentir 90% ; Sens Souterrain 100% ; Embuscade 95% ; Pister 100% ; Equitation (sanglier géant) 60% ; Con. de la Guerre 90% ; Con. des Mythes et Sagas 70% ; Jeu 105% ; Juridisme 80% ; Jouer Cornemuse 70% ; Eloquence 70% ; Marchander 80% ; Concentration 85% ; Orientation 70%

*Langages* : (Parler/Lire/Ecrire) – Orgien 95% ; Mooryc 50% ; Yuric 50% ; Commun 50%

*Possessions* : 32 SA, 56 DA, 12 EO, 9 CO, 1 DR, 7 gemmes de 3D10 crts, armes et armure

**XP** : 174