

CHAOS
BARBARIE

ACCESSOIRE
CAMPAGNE

LES TERRES
DE
L'URTSOI



PASCAL FURLAN



TABLE DES MATIERES

Introduction	3	Chapitre 5 : monstres de l'Urtsõi. 23	
Ce que ce livre apporte		Daechu.	23
à votre campagne.	3	Kragran.	24
Chapitre 1 : personnages	4	Chapitre 6 : Ganirk	26
Races des personnages.	4	Caractéristiques	
Les kral.	4	Géographiques principales . . .	26
Les dirishans d'airain	4	Villes et sites importants	26
Les rogushs marins	5	Chapitre 7 : Gurtor	29
Les shawks mineurs	5	Caractéristiques	
Les torkens ailés	5	Géographiques principales . . .	29
Les torkens myrmidons.	5	Villes et sites importants	29
Description des personnages	5	Chapitre 8 : Urt-pannellë.	32
Noms de l'Urtsõi.	5	Caractéristiques	
Âge, Taille et poids.	6	Géographiques principales . . .	32
Chapitre 2 : régions et dons	7	Villes et sites importants	32
Régions natales	7	Open Game Licence.	34
Comment lire les régions	7		
Région des dirishans d'airain . . .	7		
Région du Ganirk	7		
Région du Gurtor.	7		
Région des rogushs marins	7		
Région des shawks mineurs	8		
Région des torkens ailés	8		
Région des torkens myrmidons. . .	8		
Région des Urt-pannellë.	8		
Dons régionaux	8		
Beau parleur	8		
Cavalier émérite	8		
Chance des héros.	8		
Cœur des tempêtes	8		
Courageux	8		
Discipline	8		
Éducation.	9		
Façonneur de pierre.	9		
Fibre commerciale.	9		
Force d'âme.	9		
Forestier.	9		
Intrépide	9		
Milice	10		
Négociateur-né	10		
Racé.	10		
Surineur.	10		
Tradition orale.	10		
Dons d'allégeance.	10		
Coup martial éternel.	10		
Initié de Henys.	10		
Marque de Henys.	11		
Serviteur de Nivolen	11		
Source de Nivolen	10		
Chapitre 3 : classes de prestige. . .	12		
Croisé de Saldsauka.	12		
Disciple sanglant de Shannar. . . .	13		
Garde céleste de Daranorin	15		
Guetteur des Janargaïa.	16		
Héraut de Rachdar	18		
Laquais de Lud-ven-vasser	19		
Chapitre 4 : objets spiriques.	22		
Armes spiriques uniques	22		

INTRODUCTION

Pour s'aventurer dans les contrées des terres de l'Urtsōi, il faut savoir que cette région panse ses blessures d'une longue et interminable guerre fratricide appelée la Valdeurirk. Cette guerre confrontait les seigneuries du Gurtor et du Ganirk. On peut certainement découvrir à l'ouest du Ganirk les forteresses inhabitées faisant face au Gurtor et se tenant devant un no man's land à la terre tellement piétinée par les soldats et les cuirassons, tellement imbibée du sang des morts au combat, que nul arbre depuis la fin de la guerre n'a pu pousser et que nul animal ne rôde en ces lieux. On aperçoit assurément le long des côtes frontalières, les carcasses de navires de guerre gisant à moitié enfouies dans l'eau stagnante.

On ne peut pas dire que vivre dans les terres de l'Urtsōi se résume en des villages pauvres privés de ses hommes vaillants, ni que les champs sont incultes ou les bois rasés, ce serait mentir, car l'économie y est florissante depuis que les échanges commerciaux vont bon train entre les deux seigneuries, les mines fonctionnent à plein régime et les fêtes coutumières rendent heureux les habitants de ces terres protégées par les dieux.

Cependant, il semblerait que le mal se serait installé peu à peu dans les régions reculées de l'Urtsōi, que des cultes obscurs, héritage de l'ancienne guerre, se seraient manifestés et aurait peut être infiltré les rangs des dirigeants de ce pays. Les tribus de la Hardcaza opèrent en petits raids dans les villages, faut-il s'en inquiéter ? Cela ne semble nullement passionner le vieux seigneur Wainleg du Gurtor, qui préfère largement les mondanités de sa cour et les plantes fleuries de son jardin.

CE QUE CE LIVRE APPORTE A VOTRE CAMPAGNE

Tout ce dont un MJ peut avoir besoin pour explorer les terres de l'Urtsōi dans sa campagne est contenu dans cet ouvrage. Cette région au caractère si particulier est une source d'aventures à la fois pour des personnages étrangers et pour une équipe originaire de l'Urtsōi.

Chapitre 1 : personnages de l'Urtsōi. Ce chapitre présente les races accessibles en tant que personnage joueur, qui sont spécifiques aux terres de l'Urtsōi : les fiers dirishans d'airain, les krals audacieux, les rogushs marins intimidants, les shawks mineurs taciturnes, les nobles torkens ailés et les torkens myrmidons sauvages.

Chapitre 2 : régions et dons. Les régions natales et les dons régionaux utiles à tous les personnages originaires de l'Urtsōi composent ce chapitre.

Chapitre 3 : classes de prestige. Les terres de l'Urtsōi regorge d'ordres mystiques et de fraternités guerrières. Ce chapitre présente un certain nombre de classes de prestige typique de la région.

Chapitre 4 : objets spiriques. Ce chapitre présente quelques-uns des objets spiriques propres à l'Urtsōi.

Chapitre 5 : monstres de l'Urtsōi. Ce chapitre présente des monstres indigènes de l'Urtsōi, comme le grand daechu et le hossnar.

Chapitre 6 : aventures en Urtsōi. Dans ce chapitre, le MJ trouvera des informations utiles pour maîtriser des aventures

dans les terres de l'Urtsōi, y compris des tables de rencontres aléatoires et la description des lieux les plus tristement célèbres de la région.

Chapitre 7 : Ganirk. Le domaine des Théocrates est traité dans ce chapitre, avec son histoire, son peuple, son gouvernement et les lieux intéressants.

Chapitre 8 : Gurtor. Ce chapitre explore la patrie d'Onund Azensang, son histoire, sa population, ses cités et quelques sites mémorables.

Chapitre 9 : Urt-pannedē. Ce chapitre explore les trois îles qui accompagnent les terres principales de l'Urtsōi, celles de Geurwor, Jeremune et Shanurt.

RACES DES PERSONNAGES

Les races ordinaires présentées dans le *Livre de base de Chaos & Barbarie* sont représentées en Urtsoï mais on les appelle souvent par des noms propres à Grâl, la terre sur laquelle se trouve l'Urtsoï. Par exemple, le torken ordinaire est connu sous le nom de torken myrmidon. Les dirishans d'airain, les rogushs marins et les shawks mineurs correspondent aux dirishans, rogushs et shawks du *Livre de base de Chaos & Barbarie* respectivement. D'autres encore ne se rencontrent exclusivement qu'ici comme les torkens ailés. Les humains n'affichent pas de sous-races propres à l'Urtsoï, mais le choix de votre région natale offre également un nouveau niveau de détail à ces personnages.

LES KRALS

De toutes les races courantes sur les terres de l'Urtsoï, les humains sont de loin les plus nombreux. Les citoyens du Ganirk, du Gurtor et des Urt-pannellê sont des Krals.

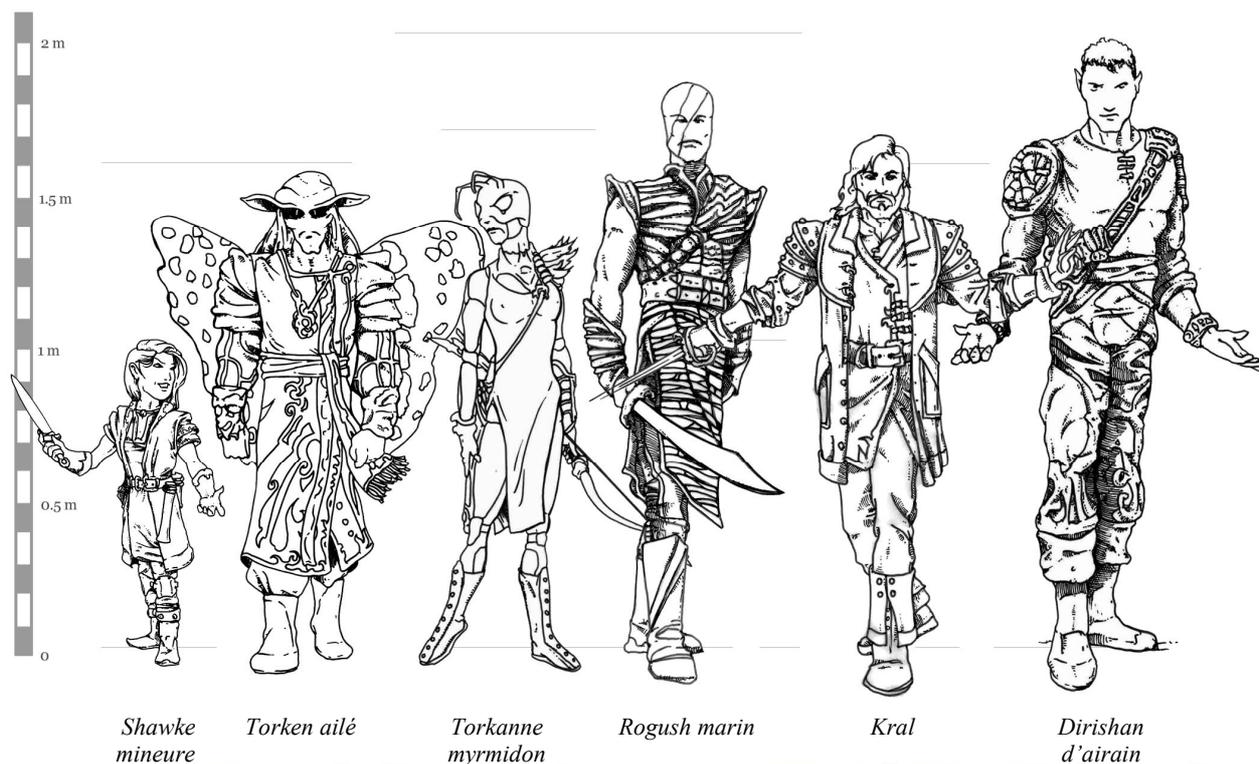
Les membres de cette ethnie dominent les terres de l'Urtsoï depuis la chute de l'empire d'Urtirk. En général, les Krals sont de taille et de corpulence moyennes. Leur peau au teint olivâtre s'éclaircit au fur et à mesure que l'on monte vers le nord. Ils ont généralement les cheveux châtain et les yeux bleus, mais toutes les combinaisons sont possibles. Le style de vie des Krals est confortable, les populations urbaines forment un

groupe assez cosmopolite et les populations rurales sont principalement constituées de fermiers et d'éleveurs qui ont peu de contacts avec l'extérieur hormis leur village et la région environnante. En milieu urbain, leurs vêtements sont riches et bien manufacturés. C'est un ensemble de cape, botte, chemise et pantalon élaborés. On voit souvent de la soie importée et des cotonnades. Ils aiment les parures de plumes et les symboles blancs sur un fond sombre. En campagne, les Krals portent une chemise de lin vert gris sous une tunique de laine blanche. Une large ceinture de cuir tient un pantalon de laine ou une jupe de laine longue sur des chausses de laine. Dans l'ensemble, les Krals sont nobles, confiants, impatient, fiers et souvent altiers.

Traits raciaux. Quelle que soit leur région d'origine, les personnages humains krals ont les traits raciaux fournis dans le *Livre de base de Chaos & Barbarie*.

LES DIRISHANS D' AIRAIN

Autrefois à la tête d'un empire qui s'étalait sur toute la surface des terres de l'Urtsoï, les dirishans d'airain ne se trouvent plus maintenant que dans les grandes cités des régions du Ganirk et du Gurtor. Les dirishans d'airain sont souvent riches, nobles et prétentieux. Ils ont tendance à vivre en autarcie dans d'immenses palais où un quartier fermé leur est réservé, et ne s'aventurent que rarement au contact des autres. Leur peau a l'apparence et la texture de chair normale, quoiqu'elle ait une teinte à la



Shawke
mineure

Torken ailé

Torkanne
myrmidon

Rogush marin

Kral

Dirishan
d'airain

couleur bronze, et leurs yeux ont un aspect reptilien. La chevelure du dirishan d'airain, fournie, épaisse et d'un riche mélange de couleurs recouvre ses oreilles pointues.

Traits raciaux. Quelle que soit leur région d'origine, les personnages dirishans d'airain ont les traits raciaux fournis dans le *Livre de base de Chaos & Barbarie*.

LES ROGUSHS MARINS

Il n'existe qu'une seule grande espèce de rogushs dans les terres de l'Urtsōi : les rogushs marins, qui ont choisi de parcourir le monde en quête de gloire et de richesse, à l'instar de leurs cousins.

Les rogushs marins vivent en bordure des mers et des océans. Leurs cités construites sur pilotis foisonnent de navires et de vaisseaux de tout type. Mais ils se trouvent plus souvent sur mer que sur terre, faisant d'eux les maîtres des océans. Ils ont une peau blanchâtre, et les yeux verts ou dorés.

Traits raciaux. Quelle que soit leur région d'origine, les personnages rogushs marins ont les traits raciaux fournis dans le *Livre de base de Chaos & Barbarie*.

LES SHAWKS MINEURS

Les shawks des terres de l'Urtsōi sont les descendants de la lignée des fils de Cimdirbar. Leur implantation dans les montagnes de l'Urtsōi date d'avant la Ganderios-arest, alors qu'ils fuyaient la grande armée de Shannar. C'est au prix d'une longue marche de plusieurs milliers de kilomètres que les shawks furent sauvés, jusqu'à ce que les terres furent séparées d'Organ, et l'armée de Shannar dispersée. Le temps passa et les fils de Cimdirbar fondèrent une nouvelle espèce nommée les shawks mineurs.

Les shawks mineurs sont des êtres taciturnes, effacés, mais qui dégagent une grande aura de présence. Dû à leur passé, ces shawks ont hérité d'un tempérament passif et cynique.

Leurs traits sont fins, possèdent une peau cuivrée, des joues rouges, des yeux et des cheveux sombres ; des habits épais aux motifs runiques mettent en valeur leur fine barbe argentée bouclée.

Traits raciaux. Quelle que soit leur région d'origine, les personnages shawks mineurs ont les traits raciaux fournis dans le *Livre de base de Chaos & Barbarie*.

LES TORKENS AILES

Les torkens ailés de l'Urtsōi sont les descendants de l'ancien royaume de Kreimnar, fondé bien avant la Ganderios-arest, alors qu'ils dirigeaient la grande armée de Shannar le prince-déviant pour combattre les fils de Cimdirbar. Créés à l'origine par Tarogalino pour dominer toutes les races torkanes, les torkens ailés perdurent leur emprise sur eux lors de la Ganderios-arest, ce qui permit à ces torkens asservis de se libérer du joug des torkens ailés. De nos jours, ces derniers vivent dans le nord de l'Urtsōi, et gardent encore leur statut de dirigeant, les autres races n'ayant toujours pas remis en cause leur noblesse.

Les torkens ailés sont gracieux mais semblent fragiles. Leur peau est généralement beige pâle, une fourrure légère, et ont des petits yeux vert brillant. Ils aiment les habits complexes et confortables, affichant un goût prononcé pour les tons vifs tirant sur le jaune et le rouge. Ils aiment aussi les bijoux ornements. Leur grâce est réellement naturelle et leurs traits sont d'une finesse remarquable.

Traits raciaux. Quelle que soit leur région d'origine, les personnages torkens ailés ont les traits raciaux fournis dans le *Livre de base de Chaos & Barbarie*, à l'exception de ce qui suit :

- +2 en Charisme, +1 en Intelligence, -2 en Constitution, -1

en Force. Les torkens ailés sont les plus intelligents de tous les torkens. Toutefois, ils passent tellement de temps à étudier qu'ils sont assez fragiles physiquement.

- Vitesse de déplacement : 9 mètres, vol 15 mètres (bonne).
- Vision dans le noir : portée 36 mètres (remplace la portée de 18 mètres de base).
- Don racial : Attaque en vol. Les torkens ailés peuvent attaquer en vol.
- Résistance spirique de 11 + niveau de classe.
- Langues connues d'office : commune, torken, ganois. Langues supplémentaires : dirishan, gurtoran, rogush, shawk.
- Ajustement de niveau +1 : Les torkens ailés sont plus puissants que les autres torkens et gagnent donc des niveaux plus lentement.

LES TORKENS MYRMIDONS

Esclaves des torkens ailés durant la Ganvald, affranchis de leur état peu après la Ganderios-arest, la vie des torkens myrmidons n'est pas toujours facile et beaucoup d'humains les tolèrent peu, voire les méprisent. Malgré cela, des populations importantes et stables de ces individus sont apparus dans le sud des terres de l'Urtsōi.

Traits raciaux. Quelle que soit leur région d'origine, les personnages torkens myrmidons ont les traits raciaux fournis dans le *Livre de base de Chaos & Barbarie*.

DESCRIPTION

DES PERSONNAGES

À quoi ressemble votre personnage ? Quel âge a-t-il ? Quelle première impression donne-t-il ? Qu'est-ce qui l'insiste à devenir un héros ?

Cette section couvre une variété de sujets qui s'appliquent à votre personnage. Il vous aide à établir l'identité de votre personnage originaire des terres de l'Urtsōi et le rendre plus vivant. Pour la plupart des joueurs, ceci est l'expression véritable du jeu de rôle : définir le personnage que vous allez jouer.

NOMS DE L' URTSOI

Les terres de l'Urtsōi sont vastes. Les humains à eux seuls portent des milliers de noms différents. Certains n'ont pas de nom de famille, d'autres portent le nom de leur clan et on qualifie d'autres encore de « fils/fille de ».

Les noms donnés ci-dessous sont classés par langage. En effet, les régions partageant une langue commune ont tendance à employer les mêmes noms.

Dirishan : *Hommes* : Aian, Arail, Elssian, Enialil, Harr'sn, Heian, Hevil, Huogran, Lauciis, Sarlass. *Femmes* : Felolia, Liqui, Liphia, Lisial, Qilliasial, Thamiian, Valanthe, Valanua, Valaquanthe, Xananilia, Xanasithe. *Noms de famille* : Akamnaha, Amondiazal, Antoïglin, Arcasmune, Choamune, Codelowaia, Diapikraï, Sapeamb, Tienarvia, Vangeurw.

Ganois : *Hommes* : Arflet, Ballan, Blen, Caddril, Ganet, Gegore, Inet, Lann, Parger, Ulriial. *Femmes* : Aldare, Arba, Coruna, Daria, Fenia, Harka, Leta, Ondinai, Sari, Zylya. *Noms de famille* : Caragran, Craybor, Edwirich, Escdon, Falaret, Golakor, Meristat, Mordial, Percger, Vortibor.

Gurtoran : *Hommes* : Bedgran, Canran, Catan, Drun, Elinmor, Masor, Mergan, Selmar, Tyogern, Ullin. *Femmes* : Dilga, Dorlen, Elaia, Elendha, Gala, Hesine, Linai, Nella, Renzi, Tsaja. *Noms de famille* : Accalea, Bedenet, Gingghem, Ginkai, Herigar, Meleanall, Meriatan, Perceons, Saraens, Smionant.

Panneldi : *Hommes* : Argern, Bamar, Blesor, Bredon,

Breg, Cannenet, Churis, Evain, Gunned, Pellan. *Femmes* : Alanalla, Elaia, Elaïda, Egdreda, Elella, Elminendha, Galdreda, Galeanin, Nynalla, Nynéanin. *Noms de famille* : Agrapar, Ancolin, Cadmor, Dinastat, Drugan, Gormagus, Haraholt, Meriapar, Pamedes, Vortikai.

Rogush : *Hommes* : Canedos, Cymovain, Gardor, Greheris, Mabonarain, Peligran, Selegan, Velideles, Velsor, Vortistat. *Femmes* : Aequisa, Alanoone, Dreda, Egejla, Gieolean, Iendha, Kaïa, kalla, Minhoïsa, Nynemee. *Noms de famille* : Ara-lust, Araol, Eniamol, Heust, Himoor, Lauciil, Laucimian, Laucios, Quarion, Tharimo.

Shawk : *Hommes* : Bawyn, Brered, Caherdin, Daglin, Drugern, Ewwyn, Girtan, Lobuk, Oradin, Torbor. *Femmes* : Aïa, Aviua, Denhae, Eigeï, Ellel, Eylla, Galaï, Galdï, Injen, Ynla. *Noms de famille* : Arrachk, Banrachk, Gorto, Hlar, Noed, Taked, Morar, Rabrah, Saagah, Whargar.

Torken : *Hommes* : Hidir, Inikaï, Ishrit, Kenthiki, Krilaxis, Saïph, Sesitri, Thiffri, Yskit, Zibin. *Femmes* : Adara, Danaaf, Namaï, Nekka, Nihal, Shanda, Thyri, Valaka, Yrsa, Zavva. *Noms de famille* : G'nyalix, Hallkel, Hengist, Ho-cao, Horak, K'saatrah, Oortrah, T'gylix, T'gyzzk, Ynvar.

AGE TAILLE ET POIDS

Le choix de l'âge, du sexe, de la taille du poids et de l'apparence de votre personnage n'appartient qu'à vous. Ceci dit, si vous n'êtes pas contre quelques conseils, vous pouvez vous référer aux Tables 1-1 à 1-3.

AGE

L'âge de départ de votre personnage est déterminé par sa race et sa classe, comme le montre la Table 1-1 : détermination aléatoire de l'âge de départ. Ainsi, l'âge de départ d'un rogush marin guerrier est de 20 + 2d6 ans (22-32), tandis que celui d'un naïruh dirishan d'airain est de 50 + 8d8 ans (58-114).

TABLE 1-1 : DÉTERMINATION ALÉATOIRE DE L'ÂGE DE DÉPART

Race	Adulte	Simple*	Modérée**	Complexe†
Dirishans d'airain	50 ans	+4d6	+6d6	+8d6
Humains Krals	15 ans	+1d4	+1d6	+2d6
Rogushs marins	20 ans	+1d6	+2d6	+3d6
Shawks mineurs	100 ans	+4d6	+6d6	+10d6
Torkens ailés	15 ans	+4d6	+6d6	+10d6
Torkens myrmidons	12 ans	+1d4	+1d6	+2d6

* Classes simples : barbare, pique-farfouille et thaï-akam.

** Classes modérées : guerrier, graken, markind et skedjaï.

† Classe complexe : kirhani et naïruh.

Au fur et à mesure que votre personnage vieillit, ses caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution) diminuent, tandis que ses caractéristiques mentales (Intelligence, Sagesse et Charisme) augmentent. Tous ces effets sont cumulatifs.

TABLE 1-2 : EFFETS DU VIEILLISSEMENT

Race	Âge mûr*	Grand âge**	Âge vénérable†	Âge maximal
Dirishans d'airain	180 ans	250 ans	400 ans	+4d100 ans
Humains Krals	35 ans	53 ans	70 ans	+2d20 ans
Rogushs marins	65 ans	100 ans	140 ans	+4d20 ans
Shawks mineurs	165 ans	254 ans	300 ans	+ 4d100 ans
Torkens ailés	40 ans	55 ans	70 ans	+3d10 ans
Torkens myrmidons	30 ans	45 ans	60 ans	+2d10 ans

* -1 en For, Dex, et Con ; +1 en Int, Sag, et Cha

** -2 en For, Dex, et Con ; +1 en Int, Sag, et Cha

† -3 en For, Dex, et Con ; +1 en Int, Sag, et Cha

mais aucune caractéristique ne peut descendre en dessous de 1 par le biais de l'âge.

Quand un personnage atteint un âge vénérable, on détermine secrètement son âge maximal, qui correspond au nombre d'années indiqué dans la colonne « âge vénérable » à la ligne de la race du personnage, auquel vient s'ajouter le résultat du jet de dés mentionné dans la colonne « âge maximal ». Lorsque le personnage atteint l'âge fatidique, il meurt de vieillesse dans le courant de l'année suivante.

LA TAILLE ET LE POIDS

Vous pouvez choisir la taille et le poids de votre personnage dans les limites indiquées par sa description raciale ou bien les tirer au hasard selon la Table 1-4 : détermination aléatoire de la taille et du poids. Le jet de dés mentionné dans la colonne « Modificateur de taille » indique le nombre de centimètres à rajouter à la taille de base, et c'est ce même nombre, multiplié par le résultat du jet de dés ou par la quantité indiquée dans la colonne « Modificateur de poids », qui indiquera combien de kilos ajouter au poids de base du personnage.

TABLE 1-3 : DÉTERMINATION ALÉATOIRE DE LA TAILLE ET DU POIDS

Races	Taille de base	Modificateur de taille	Poids de base	Modificateur de Poids
Dirishans d'airain (m)	1,80 m	+5d10 cm	90 kg	x (2d4)/5 kg
Dirishans d'airain (f)	1,60 m	+5d10 cm	70 kg	x (2d4)/5 kg
Humains Krals (m)	1,50 m	+5d10 cm	60 kg	x (2d4)/5 kg
Humains Krals (f)	1,35 m	+5d10 cm	42 kg	x (2d4)/5 kg
Rogushs marins (m)	1,60 m	+5d10 cm	60 kg	x (2d4)/5 kg
Rogushs marins (f)	1,40 m	+5d10 cm	40 kg	x (2d4)/5 kg
Shawks mineurs (m)	90 cm	+5d4 cm	20 kg	x 1/5 kg
Shawks mineurs (f)	85 cm	+5d4 cm	15 kg	x 1/5 kg
Torkens ailés (m)	1,45 m	+5d10 cm	65 kg	x (2d4)/5 kg
Torkens ailés (f)	1,35 m	+5d10 cm	40 kg	x (2d4)/5 kg
Torkens myrmidons (m)	1,40 m	+5d10 cm	60 kg	x (2d4)/5 kg
Torkens myrmidons (f)	1,35 m	+5d6 cm	40 kg	x (2d4)/5 kg

REGIONS NATALES

Les régions disponibles pour les personnages originaires des terres de l'Urtsōi sont Ganirk, Gurtor et les Urt-pannellē. Il est bien sûr également possible de jouer en Urtsōi un personnage natif d'une autre région de Ganerlin et ayant voyagé jusqu'ici, mais les personnages humains nés en Urtsōi doivent choisir l'une de ces régions. Les personnages non-humains les plus courants en Urtsōi sont les dirishans d'airain, les rogushs marins, les shawks mineurs, les torkens ailés et les torkens myrmidons.

COMMENT LIRE LES REGIONS

Une région est décrite selon les critères suivants.

Classes privilégiées. À chaque région sont associées une ou plusieurs classes privilégiées, qui sont particulièrement courantes ou représentatives du territoire ou de la race. Un personnage appartenant à une classe privilégiée de sa région natale obtient l'accès aux dons régionaux et acquiert gratuitement un lot de son choix parmi les équipements supplémentaires correspondant à cette région. Inversement, un personnage n'appartenant pas à l'une des classes privilégiées par sa région natale ne peut choisir de dons régionaux et n'obtient aucun équipement supplémentaire.

Langues d'office. Un personnage natif de la région connaît automatiquement toutes les langues indiquées ici.

Langues supplémentaires. Un personnage de 1^{er} niveau ayant une haute valeur d'Intelligence doit choisir ses langues supplémentaires parmi la liste de sa région natale, telle que présentée sur cette ligne.

Dons régionaux. La liste des dons associés à la région. Les dons régionaux sont généralement réservés aux personnages ayant choisi cette région et appartenant à une classe privilégiée pour cette région.

Équipement supplémentaire. Un personnage appartenant à une classe privilégiée de sa région natale acquiert gratuitement au niveau 1 un lot de son choix parmi ceux détaillés dans cette entrée. Il n'obtient qu'un des lots, pas tous ! Les objets suivis d'une astérisque (*) sont de qualité supérieure (i.e. « de maître »).

REGIONS ET COMPETENCES

Les régions jouent un autre rôle au sein des terres de l'Urtsōi. En effet, elles définissent les limites de la compétence Connaissances (folklore local). Elles permettent également de se spécialiser dans d'autres compétences de Connaissances.

Lorsque vous choisissez la compétence Connaissances (folklore local), il vous faut impérativement préciser la région à laquelle elle se rapporte. Les régions disponibles sont Ganirk, Gurtor et Urt-pannellē.

REGION DES DIRISHANS D' AIRAIN

Des dirishans d'airain ont régné sur les terres de l'Urtsōi pendant des siècles. Leurs descendants occupent aujourd'hui les

REGIONS ET DONNS

grandes cités de Frahlann, Frahù, Ganusac et Vilkind en Ganirk, et dans les cités de Frahnomeï, Nenssamon et Undaun en Gurtor.

Classes privilégiées : kirhani, naïruh, skedjai.

Langues d'office : dirishan.

Langues supplémentaire : ganois, gurtoran, rogush, shawk, torken.

Dons régionaux : Beau parleur, Éducation, Force d'âme.

Équipement supplémentaire : (A) roki* ; ou (B) silifuge de poche* et bille à nodule ; ou (C) deux pierres spiriques (2 pouvoirs de 2e niveau).

REGION DU GANIRK

Située au nord des terres de l'Urtsōi, cette contrée verdoyante jadis gouvernée par la noblesse dirishanne est une région désormais prospère après des décennies de guerre contre le Gurtor. La seigneurie du Ganirk est peuplée presque exclusivement de Krals, gérée d'une main de fer par la Théocratie.

Classes privilégiées : kirhani, graken, guerrier

Langues d'office : ganois.

Langues supplémentaire : dirishan, gurtoran, rogush, shawk, torken.

Dons régionaux : Chance des héros, Discipline, Intrépide.

Équipement supplémentaire : (A) silifuge léger* et chargeur à nodule ; ou (B) *tatouage d'ajustement corporel*.

REGION DU GURTOR

La partie sud des terres de l'Urtsōi est appelé le Gurtor, vaste région longtemps dirigée par la noblesse dirishanne. Mais après une guerre interminable et désastreuse contre le Ganirk, le peuple kral renversa le pouvoir en place, la Théocratie succédant ainsi à la dynastie dirishanne en déclin.

Classes privilégiées : graken, guerrier, pique-farfouille.

Langues d'office : gurtoran.

Langues supplémentaire : dirishan, ganois, rogush, shawk, torken.

Dons régionaux : Cavalier émérite, Courageux, Racé.

Équipement supplémentaire : (A) venorra*, casque et veste en cuir* ; ou (B) destrier léger.

REGION DES ROGUSHS MARINS

Opérant depuis les côtes sud de l'île de Geurwor, de nombreux rogushs marins fréquentent les mers septentrionales des terres de l'Urtsōi. D'une réputation de marchands, au pire de pirates, ces rogushs possèdent également quelques comptoirs en Ganirk, vivant au sein de communautés comme Frahù ou Tienusac.

Classes privilégiées : guerrier, markind, pique-farfouille.

Langues d'office : rogush.

Langues supplémentaire : ganois, shawk, torken.

Dons régionaux : Cœur des tempêtes, Fibre commerciale, Négociateur-né.

Équipement supplémentaire : (A) silifuge jumelé* et chargeur à nodule ; (B) *tesson de Natation +8* ; ou (C) 300 gi.

REGION DES SHAWKS MINEURS

Les shawks ont bâti des forteresses dans les Der-waxpeort et les Der-korsang, et dirigent la cité de Wourkuk près des Jere-fäicor.

Classes privilégiées : graken, guerrier, pique-farfouille.

Langues d'office : shawk.

Langues supplémentaire : dirishan, ganois, gurtoran, tor-ken.

Dons régionaux : Façonneur de pierre, Négociateur-né, Tradition orale.

Équipement supplémentaire : (A) 2 explosifs* ; ou (B) 5 gemmes (50 gi chacune).

REGION DES TORKENS AILES

Les forêts d'Ircthoais, de Janhoul et de Sernoor abritent de nombreux torkens ailés descendant du vieux royaume de Kreimnar.

Classes privilégiées : kirhani, guerrier, naïruh.

Langues d'office : torken.

Langues supplémentaire : dirishan, ganois, rogush, shawk.

Dons régionaux : Éducation, Forestier, Intrépide.

Équipement supplémentaire : (A) fenn* et casque et veste en cuir* ; ou (B) *tatouage de vigneur*.

REGION DES TORKENS MYRMIDONS

Des tribus de torkens myrmidons se cachent au plus profond des forêts de Janesh et de Tuirnior.

Classes privilégiées : barbare, graken, pique-farfouille.

Langues d'office : torken.

Langues supplémentaire : gurtoran, shawk.

Dons régionaux : Forestier, Racé, Surineur.

Équipement supplémentaire : (A) fenn* et poignard* ; ou (B) armure de bataille en cuir*.

REGION DES URT-PANNELDE

Peuplées par des tribus de Krals, les Urt-pannellē sont trois îles aux cités-états convoitées par les seigneuries du Ganirk et du Gurtor.

Classes privilégiées : graken, guerrier, markind.

Langues d'office : panneldi.

Langues supplémentaire : ganois, gurtoran, rogush.

Dons régionaux : Fibre commerciale, Milice, Négociateur-né.

Équipement supplémentaire : (A) venorra*, casque et veste en cuir* ; ou (B) *tatouage de subsistance*.

DONS REGIONAUX

Les dons décrits dans ce chapitre sont courants en Urtsōi. Ils ne peuvent être choisis que par les personnages qui remplissent les conditions requises pour l'une des régions citées.

BEAU PARLEUR [REGIONAL]

Le personnage s'en remet rarement aux armes pour traiter avec des adversaires potentiels car son éloquence lui permet de venir à bout de la plupart des problèmes.

Condition. Dirishan d'airain.

Avantage. Le personnage ne subit qu'un malus de -5 s'il tente un test de Diplomatie au prix d'une action complexe.

Normal. On a habituellement besoin de 1 minute pour effectuer un test de Diplomatie. Un personnage peut tenter un test de Diplomatie au prix d'une action complexe, mais il subit

alors un malus de -10.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

CAVALIER EMERITE [REGIONAL]

Le personnage a passé des heures et des heures à apprendre à tenir sa monture au combat.

Condition. Gurtor.

Avantage. Le personnage peut faire 10 aux tests d'Équitation, même s'il est pressé ou menacé.

Si le cavalier ou sa monture rate un jet de Réflexes, le personnage a droit à un test d'Équitation pour réussir son jet de sauvegarde. Le jet de sauvegarde est couronné de succès si le résultat du test d'Équitation est supérieur ou égal au DD de sauvegarde du pouvoir. (le personnage peut donc remplacer le résultat de son jet de Réflexes par celui de son test d'Équitation.) on peut procéder à cette substitution 1 fois par round pour le cavalier ou pour la monture, au choix. Si les deux intéressés ratent leur jet de Réflexes contre un même effet (par exemple un pouvoir à effet de zone), le résultat du test d'Équitation s'applique aux deux jets de sauvegarde.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

CHANCE DES HEROS [REGIONAL]

La contrée natale du personnage a pour habitude de mettre au monde des héros. Grâce à son courage, à sa détermination et à sa résistance, il s'en sort là où nul ne saurait survivre.

Condition. Ganirk.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de chance de +1 aux jets de sauvegarde et à la Défense.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

COEUR DES TEMPETES [REGIONAL]

Le personnage a l'océan dans le sang. Il est habitué aux traves en mer et aux abordages.

Condition. Rogush marin.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'Équilibre et Profession (marin). Il ne tient pas compte des malus découlant de déplacements contrariés quand il se bat ou évolue sur un pont glissant. Enfin, il bénéficie d'un bonus d'esquive de +1 à la Défense quand il combat sur un navire.

Normal. Un personnage qui progresse sur une surface traître ou difficile compte chaque case de mouvement comme deux cases de déplacement.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

COURAGEUX [REGIONAL]

Le personnage ne connaît pas la peur et rien ne saurait ébranler son courage.

Condition. Gurtor.

Avantage. Le personnage est immunisé contre les effets de terreur, mystiques ou non.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

DISCIPLINE [REGIONAL]

Le peuple du personnage est admiré pour sa détermination et son indéfectible résolution. Il est difficile de le distraire par l'intermédiaire d'un pouvoir ou d'un coup.

Condition. Ganirk.



TABLE 2-1 : DONS RÉGIONAUX

Don	Avantage
Beau parleur	Subit un malus de -5 aux tests de Diplomatie effectués dans l'urgence au lieu de -10.
Cavalier émérite	Peut faire 10 aux tests d'Équitation et utilise le résultat du test d'Équitation à la place de celui du jet de sauvegarde.
Chance des héros	Gagne un bonus de chance de +1 aux jets de sauvegarde et la Défense.
Cœur des tempêtes	Gagne +2 aux tests d'Équilibre et Profession (marin) ; bonus d'esquive de +1 sur les navires ; ignore les malus de déplacement sur les navires.
Courageux	Immunité contre la terreur.
Discipline	Gagne +2 aux jets de Volonté et aux tests de Concentration.
Éducation	Gagne +2 à deux compétences de Connaissances (au choix) ; toutes les compétences de Connaissances sont des compétences de classe.
Façonneur de pierre	Gagne +2 aux tests d'Artisanat (maçonnerie) et Fouille rentrant dans le cadre de la connaissance de la pierre.
Fibre commerciale	Vend les objets à 75 % du prix indiqué ; 1 fois/mois, achète un objet à 75 % du prix proposé.
Force d'âme	Gagne +1 aux tests de Vig et de Vol ; +3 contre les effets de mort, l'absorption d'énergie et les diminutions permanentes de caractéristiques.
Forestier	Gagne +1 aux tests de Déplacement silencieux, Détection, Discrétion et Perception auditive (+3 en forêt).
Intrépide	Gagne +5 points de vitalité.
Milice	Formé au maniement des silifuges lourds.
Négociateur-né	Gagne +2 aux tests de Bluff, Estimation et Psychologie.
Racé	Gagne +2 à l'initiative et +2 aux tests de Détection ; ne peut être secoué.
Surineur	En situation de lutte, pas de malus quand le personnage use d'une arme simple pour attaquer un adversaire.
Tradition orale	Gagne +2 aux tests de Connaissances (histoire) et Représentation

TABLE 2-1 : DONS D'ALLÉGEANCE

Don	Avantage
Coup martial éternel	+1 point de dégâts supplémentaires aux créatures déviantes, voire 1d4 points aux Extérieurs déviantes
Initié de Henys	Gagne un bonus de chance de +1 à un unique jet de dés.
Marque de Henys	Gagne +2 aux jets de Diplomatie et d'Intimidation face à des créatures ayant prêtée allégeance à Henys.
Serviteur de Nivolen	Gagne un bonus de chance de +1 à un jet ou test.
Source de Nivolen	Contribue à l'activation de pouvoirs spiriques et à la création d'objets spiriques

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Volonté et aux tests de Concentration.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

EDUCATION [REGIONAL]

Certaines contrées accordent davantage de valeur à la plume qu'à la lame. Durant son enfance, le personnage a bénéficié de plusieurs années d'instruction plus ou moins formelle.

Condition. Dirishan d'airain ou torken ailé.

Avantage. Toutes les compétences de Connaissances sont pour le personnage des compétences de classe. Il a également la possibilité de choisir deux de ces compétences qu'il maîtrise particulièrement bien. Il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests relevant de ces deux compétences. Si le personnage choisit une compétence qu'il ne connaît pas encore, il n'en tire aucun avantage immédiat car les compétences de Connaissances ne sont utilisables qu'après une formation.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

FAÇONNEUR DE PIERRE [REGIONAL]

Le personnage présente un lien profond et chargé de respect envers la terre et la pierre.

Condition. Shawk mineur.

Avantage. Le personnage reçoit un bonus de +2 à ses tests d'Artisanat (maçonnerie) et aux tests de Fouille rentrant dans le cadre de la connaissance de la pierre.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

FIBRE COMMERCIALE [REGIONAL]

Le personnage vient d'une famille pourvue de nombreux contacts parmi les guildes et le négoce de Ganerlin. Il tire un bon prix de tout ce qu'il vend ou achète.

Condition. Urt-pannelde ou rogush marin.

Avantage. Quand le personnage vend des armes, des objets spiriques et autres biens liés à ses aventures, il en tire 75 % du prix indiqué, contre 50 % en temps normal. Une fois par mois, il peut acheter un objet à 75 % de son prix de vente. Durant la création du personnage, il reçoit également 300 gi à dépenser comme il lui sied.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

FORCE D'ÂME [REGIONAL]

Le personnage possède une résistance innée aux effets mystiques de mort et aux attaques surnaturelles. Il est difficile de

séparer son âme de son corps.

Condition. Dirishan d'airain.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de Vigueur et de Volonté. Ce bonus passe à +3 contre les effets de mort, l'absorption d'énergie et les diminutions permanentes de caractéristiques.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

FORESTIER [REGIONAL]

Le personnage ne fait qu'un avec les vastes forêts de Ganerlin. Au sein d'une forêt, il n'a guère de rival.

Condition. Torken ailé ou torken myrmidon.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux tests de Déplacement silencieux, Détection, Discrétion et Perception auditive. En forêt, ce bonus passe à +3.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

INTREPIDE [REGIONAL]

Le personnage tient bon là où d'autres s'écrouleraient.

Condition. Ganirk ou torken ailé.

Avantage. Le personnage gagne 5 points de vitalité.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'une fois mais il se cumule avec Rapidité. De plus, on ne peut le choisir qu'au niveau 1. Enfin, on ne peut avoir qu'un seul don régional.

MILICE [REGIONAL]

Le peuple du personnage compte sur une milice entraînée et armée pour défendre ses terres. Le personnage connaît l'usage des armes.

Condition. Urt-pannellé.

Avantage. Le personnage est formé au maniement de tous les silifuges légers et lourds.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

NEGOCIATEUR-NE [REGIONAL]

La culture du personnage est basée sur le troc et l'art du commerce.

Condition. Urt-pannellé, Shawk mineur ou rogush marin.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Bluff, Estimation et Psychologie.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

RACE [REGIONAL]

Le personnage sait ce que signifie le fait de combattre pour sauver sa peau. Sa vivacité d'esprit et ses réflexes physiques prennent tout leur sens lorsque ses ennemis dégagent leurs armes ou activent des pouvoirs meurtriers.

Condition. Gurtor ou torken myrmidon.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'initiative et de Détection. Il ne saurait être secoué et ignore donc les effets de cet état préjudiciable. Cependant, il peut être effrayé ou paniqué.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

SURINEUR [REGIONAL]

En situation de lutte, le personnage se sert de ses armes sans difficulté.

Condition. Torken myrmidon.

Avantage. En situation de lutte, le personnage peut utiliser une arme simple pour frapper son adversaire sans subir de malus au jet d'attaque. De plus, il ne lui est pas nécessaire de réussir un test de lutte pour dégainer une arme simple, mais il lui faut entreprendre une action de mouvement. Si son bonus de base à l'attaque est supérieur ou égal à +6, il peut effectuer une attaque à outrance à l'aide de son arme simple tout en poursuivant la lutte, du moins s'il a cette arme en main.

Normal. En situation de lutte, un personnage subit un malus de -4 aux jets d'attaque quand il tente de frapper son adversaire à l'aide d'une arme simple. De plus, il doit réussir un test de lutte pour dégainer son arme et il ne peut porter d'attaque à outrance durant ce même round.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

TRADITION ORALE [REGIONAL]

Le personnage est très versé dans l'art de conter et dans l'histoire de sa culture telle qu'elle a été transmise oralement.

Condition. Shawk mineur.

Avantage. Le personnage reçoit un bonus de +2 sur tous ses tests de Connaissances (histoire) et de Représentation.

Spécial. On ne peut choisir ce don qu'au niveau 1 et on ne peut avoir qu'un seul don régional.

DONS D'ALLEGANCE

Les dons d'allégeance sont accordés à des personnages sous allégeance, à la demande d'un prince-déviant ou d'un seigneur-éternel. Pour ces raisons, les dons d'allégeance sont d'origine surnaturelle (et non extraordinaire, comme la plupart des dons). Certains MJ peuvent également juger qu'un personnage qui cherche à obtenir un don d'allégeance doit au préalable accomplir un rituel spécifique ou conclure un marché en présence d'un prince-déviant ou d'un seigneur-éternel. Le dirish tutélaire pourrait même (selon le choix du MJ) se garder la possibilité de retirer le don si le personnage venait à le décevoir.

COUP MARTIAL ETERNEL [ALLEGANCE]

Les attaques que le personnage porte à l'aide d'un certain type d'armes sont investies d'une puissance éternelle.

Conditions. Cha 15, Arme de prédilection avec l'arme spécifiée.

Avantage. Quand le personnage manie un type d'arme précis, il inflige 1 point de dégâts supplémentaires aux créatures déviantes, voire 1d4 points aux Extérieurs déviantes. En outre, on considère cette arme comme une arme éternelle pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts des adversaires.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une arme différente.

INITIE DE HENYS [ALLEGANCE]

Le personnage jure cérémonieusement fidélité à un prince-déviant. En récompense de cette loyauté, il acquiert un semblant de puissance.

Avantage. Une fois par jour, lors d'un acte à l'encontre d'un dirish de Nivolen, le personnage peut faire appel à l'influence de son tuteur déviant pour bénéficier d'un bonus de chance de +1 à un unique jet de dés.

Spécial. Une fois qu'un personnage a choisi ce don, il ne

peut plus le reprendre. En d'autres termes, il ne peut être l'initié de plus d'un déviant.

MARQUE DE HENYS [ALLEGEANCE]

Le personnage porte à tout jamais une marque physique qui l'identifie comme le serviteur d'une puissance déviante plus importante que lui ou comme un rebelle qui ne cherche nullement à masquer aux yeux des autres qu'il ne cherche que la mort, la destruction et la misère des serviteurs de Nivolen.

Avantage. Les créatures déviantes reconnaissent automatiquement le symbole empreint sur le personnage comme la marque de sa complète rébellion ou de son assujettissement à un puissant prince-déviant tutélaire, bien que l'identité de ce dernier ne soit pas révélée. Il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux jets de Diplomatie et d'Intimidation face à des créatures ayant prêté allégeance à Henys.

SERVITEUR DE NIVOLEN [ALLEGEANCE]

Le personnage prête allégeance à l'un des seigneurs-éternels qui gouvernent Nivolen. Agissant pour leur compte, il acquiert certaines capacités.

Avantage. Une fois par jour, quand il réalise une bonne action, le personnage peut faire appel à son seigneur-éternel tutélaire pour bénéficier d'un bonus de chance de +1 à un jet ou à un test.

Spécial. Dès lors que le personnage a choisi ce don, il lui est impossible de le prendre de nouveau par la suite.

SOURCE DE NIVOLEN [ALLEGEANCE]

Le personnage se met en phase spirique avec l'énergie brute de Nivolen.

Conditions. Int 15, Cha 15, bonus de base de Vol de +5.

Avantage. Le personnage peut user de Source de Nivolen pour contribuer à l'activation de pouvoirs spiriques et à la création d'objets spiriques.

Normal. Une créature non déviante qui tente d'utiliser la source de Nivolen sans l'employer convenablement est affectée par un pouvoir de *débilité*. Une créature déviante meurt sur-le-champ. Heureusement, il est impossible de forcer qui que ce soit à se mettre en phase avec la source de Nivolen car la concentration en est trop aliénante.

Les terres de l'Urtsôï accueille des organisations secrètes, des ordres d'élite, des sphères d'influence cachées, et des quantités d'opportunités. Un personnage peut commencer sa carrière en qualité de kirhani, puis, au fur et à mesure qu'il gagne puissance et expérience, voir des choix se présenter à lui. Doit-il emprunter la voie du héraut de Rachdar, ou bien doit-il servir Shannar en tant que disciple sanglant, s'exposant à la tentation en échange de quelques pouvoirs spiriques ?

Quelle que soit leur classe, les personnages se retrouvent confrontés à des choix similaires. Nombre des plus puissants et célèbres aventuriers de l'Urtsôï finissent par se mêler de la lutte opposant les seigneurs-éternels aux princes-déviants, assumant la responsabilité et les privilèges de ces classes de personnage uniques.

Ce chapitre propose un certain nombre de classes de prestige propres à l'Urtsôï : le croisé de Saldsauka, le disciple sanglant de Shannar, le guetteur des Janargaïa, le héraut de Rachdar et le laquais de Lud-ven-vasser.

CROISE DE SALDSKAUKA

Les croisés de Saldsauka constituent un ordre de fanatiques rogushs dédiés au seigneur-éternel tutélaire de la guerre sainte menée contre les créatures de Henys. Parmi ses membres, on trouve de nombreux kirhanis, ainsi que des guerriers et quelques hommes d'armes ayant prêtés allégeance aux seigneurs-éternels. Là où les gardes célestes de Daranorin protègent les communautés de l'influence des princes-déviants, les croisés de Saldsauka mènent la charge partout où sont tapis les sbires des princes-déviants. Ils ont fait du châtement de ces créatures leur quête et leur spécialité.

Pour devenir un croisé de Saldsauka, le personnage doit être pourvu de capacités de spirien. Les représentants de cette classe de prestige sont donc en majorité des kirhanis, parfois des skedjaïs ou des guerriers. Étrangement, l'ordre abrite un certain nombre de barbares qui se sont multiclassés en kirhani avant de se tourner vers cette classe de prestige. Ces féroces guerriers semblent être attirés par le credo des croisés de Saldsauka.

Les croisés de Saldsauka constituent un ordre de combattants d'élite ordonnés et disciplinés.

Cependant, pour tirer le meilleur parti de leurs capacités, ce sont généralement les chefs ou les

conseillers de groupes d'aventuriers, d'unités militaires ou d'armées de royaumes vertueux, qui oeuvrent conjointement avec des membres d'autres classes.

Dés de vie. d10

CONDITIONS

Pour devenir croisé de Saldsauka, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race. Rogush.

Allégeance. Prêter allégeance à Saldsauka.

Bonus de base à l'attaque. +6.

Compétences. Degré de maîtrise de 5 en Connaissance (Spirh), degré de maîtrise de 5 en Diplomatie.

Don. Attaque en puissance, Serviteur de Nivolen.

Pouvoirs spiriques. Capacité d'activer *faveur spirique*.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du croisé de Saldsauka (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance (Spirh) (Int), Connaissances (plans) (Int), Diplomatie (Cha), Profession (Sag), Psychologie (Sag) et Traitement/soin (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de croisé de Saldsauka :

DONS DE DEPART

Le croisé de Saldsauka commence le jeu avec les dons suivants :

Port d'armure (légère)

Maniement d'une famille d'armes (silifuges légers)

Maniement d'une famille d'armes (silifuges lourds)

Maniement d'une famille d'armes (armes lourdes)

Maniement d'une famille d'armes (armes simples)

CERCLE SPIRIQUE

Un croisé de Saldsauka de niveau 1 est en permanence entouré par un effet de *cercle spirique* (niveau d'utilisateur de pouvoirs égal au niveau global du personnage).

CHATIMENT SPIRIQUE

Une fois par jour, un croisé de Saldsauka peut tenter de châtier un Extérieur de Henys via une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute son



Croisé de Saldsauka

TABLE 3-1 : CROISÉ DE SALDSAUKA

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Pouvoirs connus	Bonus de Défense	Bonus de Réputation
1	+1	+0	+2	+0	Cercle spirique, châtiment spirique (Spirh) (1 fois/jour)	—	+2	+0
2	+2	+0	+3	+0	—	+1 niveau	+2	+0
3	+3	+1	+3	+1	Châtiment spirique (confirmé) (2 fois/jour)	+1 niveau	+3	+1
4	+4	+1	+4	+1	Coup martial éternel	+1 niveau	+3	+1
5	+5	+1	+4	+1	Châtiment spirique (éternel) (3 fois/jour)	+1 niveau	+3	+1
6	+6	+2	+5	+2	Destruction d'objet déviant	+1 niveau	+4	+1
7	+7	+2	+5	+2	Châtiment spirique (déviant) (4 fois/jour)	+1 niveau	+4	+2
8	+8	+2	+6	+2	—	+1 niveau	+4	+2
9	+9	+3	+6	+3	Châtiment spirique (multiple) (5 fois/jour)	+1 niveau	+5	+2
10	+10	+3	+7	+3	Coup martial éternel	+1 niveau	+5	+2

bonus de Charisme (s'il en a un) au jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau de classe. Si le personnage utilise accidentellement cette capacité contre une créature qui n'a pas prêtée allégeance à un seigneur-éternel, le châtiment n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé. Aux niveaux 3, 5, 7 et 9, le croisé de Saldsauka obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de sa capacité de châtiment spirique.

En plus de la fonction de châtiment spirique, le personnage bénéficie de capacités spéciales selon son niveau.

Spirh. Au niveau 1, quand le croisé de Saldsauka châtime un adversaire de Henys, on considère que son arme est spirique pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de son adversaire.

Confirmé. Au niveau 3, quand le croisé de Saldsauka châtime un adversaire de Henys, tous ses jets critiques sont automatiquement couronnés de succès (pas besoin de relancer le dé d'attaque). Contrairement à *bénédiction d'arme*, ceci fonctionne même si l'arme bénéficie déjà d'un effet spirique lié aux coups critiques.

Éternel. Au niveau 5, quand le croisé de Saldsauka châtime un adversaire de Henys, on considère que son arme est éternelle et inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires contre les créatures de Henys. Ces dégâts supplémentaires sont cumulables avec ceux découlant du châtiment, mais pas avec ceux dus au don Coup martial éternel ou à la propriété spéciale éternelle d'une arme.

Déviant. Au niveau 7, quand le croisé de Saldsauka châtime un adversaire de Henys, son arme inflige 2d8 points de dégâts supplémentaires aux Extérieurs de Henys, et non +2d6 points de dégâts.

Multiple. Au niveau 9, quand le croisé de Saldsauka châtime un adversaire de Henys, des éclairs de puissance éternelle jaillissent de la cible et frappent jusqu'à 5 sujets de Henys supplémentaires situés dans un rayon de 9 mètres, au choix du personnage. Chaque cible subit 2d6 points de dégâts, voire 2d8 s'il s'agit d'Extérieurs de Henys. Un jet de Réflexes réussi (DD 15 + modificateur de Charisme du croisé de Saldsauka) permet de réduire ces dégâts de moitié.

POUVOIRS SPIRIQUES

Dès le niveau 2, et à chaque nouveau niveau de croisé de Saldsauka, le personnage obtient un niveau effectif d'utilisateur de pouvoirs spiriques pour une de ses classes précédentes pratiquant les pouvoirs spiriques. Il obtient les pouvoirs spiriques connus et le niveau d'utilisateur de pouvoirs spiriques d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce

niveau, comme une meilleure chance de bannir les Extérieurs, etc. Si le personnage possède plusieurs classes d'utilisateur de pouvoirs spiriques, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

COUP MARTIAL ÉTERNEL

Au niveau 4, le croisé de Saldsauka gagne le don Coup martial éternel en qualité de don supplémentaire.

DESTRUCTION D'OBJET DEVIANT

Au niveau 6, quand le croisé de Saldsauka attaque un objet déviant (comme une *épée déviante* ou une *crâne de Henys*) ou une créature artificielle déviante (comme le golem de Henys), il inflige des dégâts doublés.

COUP MARTIAL ÉTERNEL

L'arme d'un croisé de Saldsauka de niveau 10 fonctionne sur le même principe qu'une arme éternelle, infligeant 2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures de Henys, même quand il n'use pas de châtiment spirique. Ces dégâts ne sont pas cumulables avec ceux dus au don Coup martial éternel ou à la propriété spéciale éternelle d'une arme.

DISCIPLE SANGLANT DE SHANNAR

Le disciple sanglant de Shannar constitue une perversion de sa race – et un dément. Il est en quête de morbidité et de bizarrerie. Il s'épanouit sur la nature chaotique du changement et de la difformité. À la disposition de son maître, il tente de propager maladies, folie et conflit. Il œuvre pour renverser ce qui conforte la discipline et pervertit la vérité.

Les personnages multiclassés constituent les meilleurs disciples sanglants de Shannar, car il apprécie leur polyvalence. Un disciple sanglant de Shannar travaille généralement seul et ses plus grands ennemis sont habituellement les autres disciples sanglants de Shannar. Du reste, il déteste les serviteurs des autres princes-déviants. Parmi ses autres ennemis, on trouve les personnages et créatures ayant prêtés allégeance aux seigneurs-éternels. En bref, les disciples sanglants de Shannar haïssent tout le monde.

Dés de vie. d8.

CONDITIONS

Pour devenir disciple sanglant de Shannar, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Allégeance. Prêter allégeance à Shannar.

TABLE 3-1 : DISCIPLE SANGLANT DE SHANNAR

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Pouvoirs connus	Bonus de Défense	Bonus de Réputation
1	+1	+0	+2	+0	Chitine (+1), <i>hypnose</i>	Don supplémentaire ou +1 niveau	+2	+0
2	+2	+0	+3	+0	<i>Contact de terreur</i>	—	+2	+0
3	+3	+1	+3	+1	Griffes du déviant suprême	—	+3	+1
4	+4	+1	+4	+1	Actions duales, chitine (+2)	Don supplémentaire ou +1 niveau	+3	+1
5	+5	+1	+4	+1	<i>Convocation de tshalaï mineur</i>	—	+3	+1
6	+6	+2	+5	+2	<i>Contact infectieux</i>	—	+4	+1
7	+7	+2	+5	+2	Chitine (+3)	Don supplémentaire ou +1 niveau	+4	+2
8	+8	+2	+6	+2	Double personnalité, <i>caresse mortelle</i>	—	+4	+2
9	+9	+3	+6	+3	<i>Convocation de tshalaï majeur</i>	—	+5	+2
10	+10	+3	+7	+3	<i>Volonté de Shannar</i> , chitine (+4)	Don supplémentaire ou +1 niveau	+5	+2

Bonus de base à l'attaque. +4.

Compétences. Degré de maîtrise de 2 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 2 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 2 en Connaissances (au choix).

Dons. Difformité provoquée, Serviteur déviant.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du disciple sanglant de Shannar (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), (Cha), Discrétion (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Natation (For), Profession (au choix) (Sag), Psychologie (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de disciple sanglant de Shannar :

DONS DE DEPART

Le disciple sanglant de Shannar commence le jeu avec les dons suivants :

- Port d'armure (légère)
- Maniement d'une famille d'armes (silifuges légers)
- Maniement d'une famille d'armes (armes simples)

DON SUPPLÉMENTAIRE OU POUVOIRS SPIRIQUES

Quand le disciple sanglant de Shannar atteint les niveaux 1, 4, 7 et 10, il bénéficie de nouveaux pouvoirs spiriques quotidiens, comme s'il venait de gagner un niveau dans sa classe de kirhani, ou il gagne un don supplémentaire de son choix. S'il choisit un niveau de kirhani, il ne gagne aucun des avantages accompagnant normalement un niveau de ladite classe (points de vitalité,

etc.), à l'exception de son niveau de kirhani. Autrement dit, il ajoute ce niveau de disciple sanglant de Shannar à ceux de sa classe de kirhani pour déterminer le nombre de pouvoirs spiriques auquel il a droit chaque jour.

Le personnage est libre de choisir un don supplémentaire à un niveau donné, puis un niveau de kirhani la fois suivante, ou vice versa. Les personnages qui ne sont pas des kirhanis prennent obligatoirement le don supplémentaire.

CHITINE

Un disciple sanglant de Shannar de niveau 1 développe une peau blanche et chitineuse qui lui confère un bonus d'armure naturelle de +1. Par la suite, tous les trois niveaux (4, 7 et 10), ce bonus augmente de +1. le bonus de la chitine est cumulable avec celui d'armure naturelle issu du tu type de la créature (si le disciple sanglant de Shannar est un torken, par exemple), mais pas avec celui issu d'une source supranaturelle, comme une *amulette d'armure naturelle*.

HYPNOSE

Une fois par jour, le disciple sanglant de Shannar peut reproduire les effets d'un pouvoir spirique d'*hypnose*, si ce n'est



Disciple sanglant de Shannar

**TABLE 3-2 : AUGMENTATION DES DÉGÂTS
SELON LA TAILLE**

Anciens dégâts (par attaque)	Nouveaux dégâts
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8	2d6
1d10	2d8
2d6	3d6
2d8	3d8

qu'il fonctionne sur le même principe qu'une attaque de regard dotée d'une portée de 9 mètres. Le DD du jet de Volonté visant à résister à l'effet est égal à 10 + le niveau de classe du disciple + son modificateur de Cha.

CONTACT DE TERREUR

Trois fois par jour, un disciple sanglant de Shannar de niveau 2 ou plus peut reproduire les effets d'un pouvoir spirique de *frayeur*. Le DD de Volonté visant à résister à l'effet est égal à 10 + le niveau du disciple + son modificateur de Cha.

GRIFFES DU DEVIANT SUPREME

Au niveau 3, les dégâts infligés par les attaques naturelles du disciple sanglant de Shannar augmentent d'un cran. Par exemple, des griffes infligeant normalement 1d6+2 points de dégâts infligeront désormais 1d8+2 points de dégâts.

ACTIONS DUALES

Deux fois par jour, un disciple sanglant de Shannar de niveau 4 peut entreprendre l'équivalent de 2 rounds d'action en 1 round.

CONVOCACTION DE TSHALAI

Un disciple sanglant de Shannar de niveau 5 est capable de convoquer un tshalaï de 5 DV ou moins, 1 fois par jour. Ce pouvoir spirique fonctionne sur le même principe qu'un pouvoir spirique de *convocation de monstres* activé comme par un kirhani de niveau 15. Une fois par jour, un disciple sanglant de Shannar de niveau 9 peut convoquer un tshalaï de 10 DV ou moins.

CONTACT INFECTIEUX

Trois fois par jour, le disciple sanglant de Shannar peut infliger un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution en qualité d'attaque de contact.

DOUBLE PERSONNALITE

Un disciple sanglant de Shannar de niveau 8 devient un peu maboul, s'il n'est pas déjà totalement aliéné. Il développe un trouble de la personnalité qui lui permet de se multiclasser sans être victime du moindre malus en points d'expérience.

CARESSE MORTELLE

Un disciple sanglant de Shannar de niveau 8 peut reproduire les effets d'un pouvoir spirique d'*exécution*, une fois par jour. Le DD de Vigueur visant à éviter la mort est égal à 10 + le niveau de classe du disciple + son modificateur de Cha.

VOLONTE DE SHANNAR

Un disciple sanglant de Shannar de niveau 8 peut faire appel à la puissance de son maître et bénéficier d'un *souhait limité*, 1 fois par jour. L'utilisation de cette capacité requiert 3 rounds entiers de supplices et de prières adressées à Shannar avant que le *souhait limité* ne soit accordé. Le disciple doit s'acquitter du coût en points d'expérience et fournir les composantes matérielles nécessaires.

GARDE CELESTE DE DARANORIN

Daranorin est le seigneur-éternel tuteur des gardiens et autres défenseurs, qui eux-mêmes veillent sur les faibles, combattent les forces de Henys quand elles s'en prennent à celles de Nivolen, et soutiennent les idéaux de la soumission éternelle face à la rébellion déviante. On appelle ses champions les gardes célestes de Daranorin. Il s'agit d'un ordre de guerriers qui a juré de soutenir tous les idéaux susmentionnés. Là où les croisés de Saldsauka combattent les déviants sur son terrain, les gardes célestes de Daranorin attendent que ceux-ci viennent à eux. La plupart des gardes célestes de Daranorin sont des guerriers et des barbares. Parfois, des kirhanis disposant de niveaux de combattant empruntent également cette voie, tout comme une poignée de guerriers/pique-farfouilles.

La vie de vagabond que mène la majeure partie des aventuriers ne convient guère à cette classe



Garde céleste de Daranorin

TABLE 3-2 : GARDE CÉLESTE DE DARANORIN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Bonus de Défense	Bonus de Réputation
1	+1	+0	+2	+2	<i>Bouclier de la dévotion</i> , position défensive (1 fois/jour)	+6	+0
2	+2	+0	+3	+3	<i>Cercle dirish</i> , <i>protection d'autrui</i>	+6	+0
3	+3	+1	+3	+3	Position défensive (2 fois/jour)	+7	+1
4	+4	+1	+4	+4	<i>Sang du martyr</i>	+7	+1
5	+5	+1	+4	+4	Position défensive (3 fois/jour)	+7	+1
6	+6	+2	+5	+5	<i>Aura de protection</i> (1 fois/jour)	+8	+1
7	+7	+2	+5	+5	Position défensive (4 fois/jour)	+8	+2
8	+8	+2	+6	+6	<i>Gloire du martyr</i>	+8	+2
9	+9	+3	+6	+6	Position défensive (5 fois/jour)	+9	+2
10	+10	+3	+7	+7	<i>Aura de protection</i> (3 fois/jour)	+9	+2

de prestige, dont les représentants préfèrent séjourner dans les régions civilisées pour protéger les gens. Cependant, il arrive que l'un d'eux joue un rôle de garde du corps pour un personnage important ou révérent et voyage à ses côtés où qu'il se rende. Les gardes célestes PJ peuvent aisément tomber dans cette catégorie ou occuper un rôle de premier plan au sein d'une campagne centrée sur la défense d'une ville ou d'une citadelle. Les gardes célestes PNJ jouent généralement un rôle sédentaire.

Dés de vie. d12.

CONDITIONS

Pour devenir garde céleste de Daranorin, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Allégeance. Prêter allégeance à Daranorin.

Bonus de base à l'attaque. +7.

Compétence. Degré de maîtrise de 5 en Perception auditive.

Dons. Dur à cuire, Endurance, Serviteur de Nivolen.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du garde céleste de Daranorin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Détection (Sag), Perception auditive (Sag) et Psychologie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de garde céleste de Daranorin :

BOUCLIER DE DEVOTION

Le garde céleste de Daranorin peut user de *bouclier de dévotion*, comme le pouvoir du même nom, 3 fois par jour (niveau de spirien égal à son niveau de classe de prestige).

POSITION DEFENSIVE

En cas de besoin, le garde céleste de Daranorin peut devenir une véritable citadelle vivante. Cette capacité lui permet de s'ancrer au sol pour gagner d'impressionnants bonus, mais il est alors incapable de bouger de l'endroit où il se trouve. Il bénéficie d'un bonus de +2 en Force, d'un bonus de +4 en Constitution, d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde et d'un bonus d'esquive de +4 à la Défense.

Cette augmentation de Constitution se traduit par 2 points de vitalité supplémentaires par niveau, mais ces points de vitalité disparaissent dès que la valeur de Constitution du garde céleste de Daranorin retombe à son niveau normal. Le personnage est incapable de se mouvoir, et donc de faire appel à des

compétences comme Déplacement silencieux et Saut. Il peut conserver sa position défensive pendant 3 rounds + modificateur de Constitution (pour ce calcul, c'est la valeur augmentée de 4 points qui est prise en compte). S'il le souhaite, il peut y mettre un terme prématurément. Quand le taux d'adrénaline retombe, le garde céleste de Daranorin a le souffle coupé et subit un malus de -2 en Force jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque jour, il ne peut prendre cette position défensive qu'un nombre de fois déterminé par son niveau (voir la Table 3-0). Prendre une position défensive ne demande aucune action, mais le personnage ne peut le faire qu'au cours d'une action (par exemple, il ne peut pas le faire pour bénéficier de l'apport de points de vitalité supplémentaires lorsqu'il reçoit une blessure).

CERCLE SPIRIQUE

Un garde céleste de Daranorin de niveau 2 ou plus est en permanence entouré par un effet de *cercle spirique* (niveau de spirien égal à son niveau de classe de prestige).

PROTECTION D' AUTRUI

Un garde céleste de Daranorin de niveau 2 peut user de *protection d'autrui*, comme le pouvoir du même nom, 1 fois par jour (niveau de spirien égal à son niveau de classe de prestige).

SANG DU MARTYR

Un garde céleste de Daranorin de niveau 4 peut user de *sang du martyr*, comme le pouvoir du même nom, 1 fois par jour (niveau de spirien égal à son niveau de classe de prestige).

AURA DE PROTECTION

Un garde céleste de Daranorin de niveau 6 peut user d'*aura de protection*, comme le pouvoir du même nom, 1 fois par jour (niveau de spirien égal à son niveau de classe de prestige). L'effet remplace celui de *cercle spirique*.

Au niveau 10, le garde céleste de Daranorin peut utiliser cette capacité 3 fois par jour.

GLOIRE DU MARTYR

Un garde céleste de Daranorin de niveau 8 peut user de *gloire du martyr*, comme le pouvoir du même nom, 1 fois par jour (niveau de spirien égal à son niveau de classe de prestige).

GUETTEUR DES JANARGAIA

Les forêts sont des lieux favorisés pour vivre en harmonie avec la nature tout en restant à l'écart des autres peuplades. Dans la

TABLE 3-4 : GUETTEUR DES JANARGAÏA

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Bonus de Défense	Bonus de Réputation
1	+1	+0	+2	+0	Absence de traces	+6	+0
2	+2	+0	+3	+0	Escarmouche (+1d6)	+6	+0
3	+3	+1	+3	+1	Pistage accéléré	+7	+1
4	+4	+1	+4	+1	Escarmouche (+1d6, +1 Def)	+7	+1
5	+5	+1	+4	+1	Foulée inexorable	+7	+1
6	+6	+2	+5	+2	Escarmouche (+2d6, +1 Def)	+8	+1
7	+7	+2	+5	+2	Camouflage	+8	+2
8	+8	+2	+6	+2	Escarmouche (+2d6, +2 Def)	+8	+2
9	+9	+3	+6	+3	—	+9	+2
10	+10	+3	+7	+3	Escarmouche (+3d6, +2 Def)	+9	+2

forêt de Sernoor existe les Janargaïa, des torkens myrmidons ayant fui il y a très longtemps le royaume déchu de Kreimnar. Les Janargaïa forment une tribu ancestrale que peu de gens connaissent, car ils comptent sur leurs hommes d'armes pour se cacher et se protéger des étrangers. Les meilleurs de ces guerriers des forêts, que l'on appelle guetteur des Janargaïa, sont des maîtres en matière de camouflage, dotés d'une connaissance instinctive de leurs terrains boisés.

Les guerriers sont les plus susceptibles de devenir des guetteurs des Janargaïa, mais on trouve également bon nombre de pique-farfouilles et la classe de prestige sait attirer des barbares multiclassés qui répondent aux critères.

Les PNJ guetteurs des Janargaïa sont à la tête d'une bande de quatre à six autres guerriers, évoluant généralement à des lieux du campement de base de leur tribu.

Dés de vie. d8.

CONDITIONS

Pour devenir guetteur des Janargaïa, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race. Torken myrmidon.

Bonus de base à l'attaque. +5.

Compétence. Degré de maîtrise de 8 en Détection, degré de maîtrise de 8 en Perception auditive, degré de maîtrise de 8 en Survie.

Dons. Pistage.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du guetteur des Janargaïa (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Connaissances (géographie) (Int), Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Perception auditive (Sag), Saut (For) et Survie (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de guetteur des Janargaïa :

DONS DE DEPART

Le guetteur des Janargaïa commence le

jeu avec le don suivant :
Port d'armure (légère)

ABSENCE DE TRACES

À partir du niveau 1, le guetteur des Janargaïa ne laisse plus la moindre trace en milieu forestier et il est impossible de le pister.

ESCARMOUCHE

Si un guetteur des Janargaïa se déplace de 3 mètres ou plus au cours de son tour de jeu, il peut mettre à profit sa mobilité pour infliger des dégâts accrus et parfaire sa défense. Il inflige alors 1d6 points de dégâts supplémentaires sur ses attaques de corps à corps. Ces dégâts supplémentaires ne s'appliquent qu'aux attaques assénées après qu'il s'est éloigné d'au moins 3 mètres de l'endroit où il se trouvait au début de son tour de jeu. Ils augmentent de 1d6 tous les quatre niveaux acquis au-delà du premier (2d6 au niveau 6 et 3d6 au niveau 10).

Ces dégâts supplémentaires ne s'appliquent qu'aux créatures vivantes dont les organes vitaux sont visibles. Les créatures artificielles, les plantes, les vases et celles qui sont immunisées contre les dégâts supplémentaires issus des coups critiques sont immunisées contre les dégâts de cette aptitude. Le guetteur des Janargaïa doit pouvoir voir sa cible suffisamment nettement pour viser un organe vital et l'atteindre. Il peut en outre appliquer ces dégâts supplémentaires lors d'attaques à distance pratiquées en se déplaçant de la sorte, mais uniquement sur des cibles situées à 9 mètres ou moins.

Au niveau 4, le guetteur des Janargaïa acquiert un bonus d'aptitude de +1 à la Défense à chaque round pendant lequel il se déplace d'au moins 3 mètres. Ce bonus s'applique dès qu'il s'est déplacé de 3 mètres et reste actif jusqu'au début de son prochain tour de jeu. Le bonus passe à +2 au niveau 8.

Le guetteur des Janargaïa perd le bénéfice de cette aptitude s'il porte une armure autre que légère, s'il transporte une charge intermédiaire ou lourde, ou s'il chevauche une monture.

PISTAGE ACCÉLÉRE

Un guetteur des Janargaïa de niveau 3 peut se déplacer à sa vitesse habituelle lorsqu'il suit une piste.



Guetteur des Janargaïa

TABLE 3-5 : HÉRAUT DE RACHDAR

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Bonus de Défense	Bonus de Réputation
1	+0	+0	+0	+2	Rappel	+2	+0
2	+1	+0	+0	+3	—	+2	+0
3	+2	+1	+1	+3	Conversion	+3	+1
4	+3	+1	+1	+4	—	+3	+1
5	+3	+1	+1	+4	Soutien	+3	+1
6	+4	+2	+2	+5	—	+4	+1
7	+5	+2	+2	+5	—	+4	+2
8	+6	+2	+2	+6	—	+4	+2
9	+6	+3	+3	+6	—	+5	+2
10	+7	+3	+3	+7	—	+5	+2

FOULEE INEXORABLE

À partir du niveau 5, le guetteur des Janargaïa peut se déplacer sur n'importe quel type de terrain qui ralentit les mouvements (comme les sous-bois ou les gravats) à sa vitesse de déplacement normale, et sans subir de dégâts ni souffrir d'autres handicaps.

Cette aptitude ne lui pas de se déplacer plus rapidement sur des terrains qu'on ne peut traverser qu'au prix d'un test d'Escalade ou de Natation, ni sur des terrains ou dans des sous-bois modifiés par l'Akam pour entraver les mouvements.

Le guetteur des Janargaïa perd cette aptitude quand il porte une armure autre que légère, ou quand il porte une charge intermédiaire ou lourde.

CAMOUFLAGE

Un guetteur des Janargaïa de niveau 7 ou plus peut utiliser la compétence Discrétion sur tout terrain de type naturel.

HERAUT DE RACHDAR

Souverain de la première strate de Nivolen, Rachdar est le seigneur-éternel tutélaire des hérauts et messagers lui ayant prêtés allégeance. Il est chargé de la défense de Nivolen, mais également de la promulgation de lois et de sa propagation dans la Multiterre, ces missions étant menées par ses hérauts. Les hérauts de Rachdar sont des médiateurs, des diplomates et des missionnaires, ainsi que les adversaires de Hénys et de la rébellion.

Les hérauts de Rachdar sont habituellement des kirhanis, mais des représentants de presque toutes les classes sont susceptibles d'entreprendre cette carrière.

Les agglomérations constituent l'habitat naturel de la plupart de ces personnages dont le but premier est d'encourager leur prochain à prêter allégeance à Rachdar. Cependant, certains hérauts s'attaquent à de réels défis : prêchez la cause de Rachdar parmi les humanoïdes hostiles ou rebel-

les, qu'il s'agisse de daechus ou de demi-déviants. Le fait que certains survivent témoigne de leur capacité et de leur convictions. Bien que peu d'entre eux aient l'endurance nécessaire pour évoluer au sein de cultures humanoïdes rebelles, beaucoup se livrent à de courtes incursions en territoire hostile. D'ailleurs, la majorité des hérauts PJ entrent dans cette catégorie.

Dés de vie. d6.

CONDITIONS

Pour devenir héraut de Rachdar, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Allégeance. Prêter allégeance à Rachdar.

Compétence. Degré de maîtrise de 4 en Connaissances (plans), degré de maîtrise de 8 en Diplomatie.

Dons. Serviteur de Nivolen, Source de Nivolen..

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du héraut de Rachdar (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art du Spirh (Int), Artisanat (Int, Concentration (Con)), Connaissances (toutes les compétences, chacune étant prise séparément) (Int), Diplomatie (Cha), Lecture/écriture, Langue parlée, Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Utilisation d'objets spiriques (Cha).

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de héraut de Rachdar :

POUVOIRS SPIRIQUES

Le héraut de Rachdar gagne la capacité d'activer un petit nombre de pouvoirs spiriques. Pour activer un pouvoir spirique, il doit disposer d'une valeur de Charisme égale à 10 + niveau du pouvoir spirique au moins. Ainsi, un héraut de Rachdar doté d'une valeur de Charisme de 10 ou moins est incapable d'activer ces pouvoirs spiriques. Les pouvoirs spiriques en bonus du personnage dépendent de son Charisme. Le DD visant



Héraut de Rachdar

à résister à ces pouvoirs spiriques est égal à 10 + niveau du pouvoir spirique + modificateur de Charisme. Lorsque la Table 5-6 indique 0 pouvoir spirique d'un niveau donné, comme 0 pouvoir spirique de 1er niveau au niveau 1, le héraut de Rachdar ne bénéficie que des pouvoirs spiriques en bonus. La liste de pouvoirs spiriques propre à cette classe de prestige figure plus bas. Le héraut de Rachdar active des pouvoirs spiriques comme un kirhani.

RAPPEL

La principale capacité d'un héraut de Rachdar est de faire part d'un rappel éternel en appelant à la conscience de ceux qui l'entendent. Il peut user de cette capacité 1 fois par jour et par niveau de classe (action complexe). Tous les humanoïdes situés dans un rayon de 9 mètres sont des cibles potentielles. Le personnage effectue un test de Diplomatie, le résultat donnant le DD de sauvegarde du jet de Volonté des cibles. En cas d'échec, chaque sujet est affecté selon son allégeance, comme suit :

Inspiré. Le sujet bénéficie d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de compétence, tests de caractéristiques et jets de dégâts des armes pendant 10 minutes.

Étourdi. Le sujet est étourdi pendant 1 round.

Démoralisé. Le sujet est victime d'un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de compétence, tests de caractéristiques et jets de dégâts des armes pendant 10 minutes (ce qui inclut le premier round d'étourdissement).

Allégeance	Effet
Seigneur-éternel	Inspiré
Sans allégeance	Étourdi
Prince-déviant	Démoralisé

Quand il a recours à cette aptitude de classe, le personnage doit user de la source de Nivolen et subir 3d4 points de dégâts. Il s'agit d'un Enchantement (coercition) [Langue, mental].

CONVERSION

Un héraut de Rachdar de niveau 3 peut user de sa capacité de rappel pour faciliter la conversion d'humanoïdes qui n'ont pas d'allégeance à un seigneur-éternel. Il doit alors sacrifier une utilisation quotidienne de sa capacité (cf. ci-dessus). Les effets initiaux sont les mêmes, mais le personnage subit 5d4 points de dégâts (et non 3d4). Une fois ces effets initiaux passés, tous les sujets de la capacité (à l'exception des créatures soumises) doivent réussir un nouveau jet de sauvegarde sous peine de se conduire comme si leur allégeance se rapprochait d'un cran du seigneur-éternel. Les sujets sans allégeance sont dévolus à un seigneur-éternel et les sujets rebelles n'ont plus d'allégeance. Les créatures affectées par ce changement d'allégeance temporaire ont droit à un nouveau jet de sauvegarde chaque jour pendant 10 jours. Si le héraut n'est pas présent au moment où la créature effectue ce jet, elle bénéficie d'un bonus de circonstances de +1, qui augmente de 1 point supplémentaire par jet de sauvegarde où le personnage est absent.

Pendant ces 10 jours, les sujets sont immunisés contre tout autre effet de conversion, qu'il émane du même héraut ou d'un autre. Durant cette période, le changement d'allégeance peut être annulé à l'aide du pouvoir spirique *annulation d'enchantement*, mais l'utilisateur de pouvoirs spiriques doit réussir un test de spirien contre un DD égal au résultat du test de Diplomatie du personnage. À l'inverse, durant ce même laps de temps, une *pénitence* rendra le changement d'allégeance permanent, empêchant ainsi la créature d'effectuer de nouveaux

jets de sauvegarde.

Si la créature rate ses dix jets de sauvegarde après le premier, la créature peut néanmoins changer de nouveau d'allégeance, via une autre conversion ou volontairement.

SOUTIEN

Au niveau 5, le héraut de Rachdar peut aider les créatures sages à conserver leur allégeance. En sacrifiant une utilisation de sa capacité de rappel, il peut reproduire l'un des effets suivants :

- Sort de *pénitence*.
- Inverser un changement d'allégeance altéré (comme celui que produisent un *casque de changement d'allégeance* ou un pouvoir spirique de *dépravation*).
- Dissiper un effet de charme ou de coercition activé par une créature rebelle sur une cible soumise en réussissant un test de dissipation (1d20 + niveau global contre un DD égal à 11 + niveau de spirien de la créature rebelle). Pour que ces effets fonctionnent, le héraut de Rachdar doit toucher la cible.

LISTE DE POUVOIRS SPIRIQUES DE HÉRAUT DE RACHDAR

Les hérauts de Rachdar choisissent leurs pouvoirs spiriques parmi la liste qui suit :

1^{er} niveau. Voix chimérique, charme-personne, compréhension des langages, hypnose, message, protection contre les déviants, rayon d'espoir, sanctuaire, soins légers, sommeil, ventriloquie.

2^e niveau. Apaisement des émotions, cécité/surdité, détection de pensées, discours captivant, don des langues, exaltation, flou, grâce féline, immobilisation de personne, leurs hypnotiques, messenger animal, poussière scintillante, ruse du renard, silence, soins modérés, splendeur de l'aigle, vent des murmures.

3^e niveau. Charme-monstre, clairaudience/clairvoyance, délivrance des malédictions, détection de l'invisibilité, dissipation spirique, espoir, lumière du jour, mission, rafraîchissement, rapidité, scrutation, soins importants, sommeil profond.

4^e niveau. Annulation d'enchantement, communication à distance, immobilisation de monstre, pénitence, soins critiques, songe, trompette éternelle.

LAQUAIS DE LUD-VEN-VASSER

Le laquais de Lud-ven-vasser est un individu hautain et domi-

TABLE 3-3 : POUVOIRS SPIRIQUES DU HÉRAUT DE RACHDAR

Niveau	pouvoirs spiriques connus			
	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	2*	—	—	—
2	3	—	—	—
3	3	2*	—	—
4	4	3	—	—
5	4	3	2*	—
6	4	4	3	—
7	4	4	3	2*
8	4	4	4	3
9	4	4	4	3
10	4	4	4	4

TABLE 3-5 : LAQUAIS DE LUD-VEN-VASSER

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Pouvoirs connus	Bonus de Défense	Bonus de Réputation
1	+0	+0	+0	+2	<i>Charme</i> , secret éventé	+1 niveau	+2	+0
2	+1	+0	+0	+3	<i>Injonction</i>	—	+2	+0
3	+2	+1	+1	+3	Secret éventé (2 fois/semaine)	+1 niveau	+3	+1
4	+3	+1	+1	+4	<i>Convocation d'un glashrag</i>	—	+3	+1
5	+3	+1	+1	+4	Secret éventé (3 fois/semaine)	+1 niveau	+3	+1
6	+4	+2	+2	+5	<i>Autorité maléfique</i>	—	+4	+1
7	+5	+2	+2	+5	Secret éventé (4 fois/semaine)	+1 niveau	+4	+2
8	+6	+2	+2	+6	<i>Convocation de tshalaï majeur</i>	—	+4	+2
9	+6	+3	+3	+6	<i>Injonction suprême</i> , Secret éventé (1 fois/semaine)	+1 niveau	+5	+2
10	+7	+3	+3	+7	Force terrifiante	—	+5	+2

nateur qui est assoiffé de puissance. Il ne laisse rien se mettre en travers de son chemin et se débarrasse impitoyablement de tous ses adversaires. Il use de ses capacités et de son influence pour éventer de nouveaux secrets, qui lui confèrent alors davantage de puissance, lui permettant de manipuler autrui et de mettre en valeur sa plastique.

Les kirhanis font généralement les meilleurs laquais de Lud-ven-vasser.

Les laquais de Lud-ven-vasser font partie d'une vaste organisation secrète qui est représentée dans presque toutes les sociétés civilisées. Leur hiérarchie est des plus rigides, les membres les plus avides connaissent promotions et rétrogradations. Les laquais de Lud-ven-vasser cherchent tout bonnement à dominer le monde. Du reste, leur redoutable maître les récompense souvent en mettant à leur service des tshalaïs mineurs et autres déviants.

Dés de vie. D6.

CONDITIONS

Pour devenir laquais de Lud-ven-vasser, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Allégeance. Prêter allégeance à Lud-ven-vasser.

Compétence. Degré de maîtrise de 4 en Bluff, degré de maîtrise de 5 en Diplomatie, degré de maîtrise de 4 en Psychologie.

Dons. Disciple de Henys, Empreinte de Henys.

Spécial. Le culte de Lud-ven-vasser initie ses disciples en leur faisant participer à un horrible rite qui nécessite le sacrifice d'un être intelligent. La créature sacrifiée doit être issue d'une lignée royale ou disposer d'une très grande importance politique.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du laquais de Lud-ven-vasser (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Concentration (Con), Art du Spirh (Int), Connaissances (au choix) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag) et Renseignements (Cha).

Points de compétence à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de laquais de Lud-ven-vasser :

DONS DE DEPART

Le laquais de Lud-ven-vasser commence le jeu avec les dons suivants :

- Maniement d'une famille d'armes (armes simples)
- Maniement d'une famille d'armes (silifuges légers)

POUVOIRS SPIRIQUES

Au niveau 1, et tous les deux niveaux par la suite, le laquais de Lud-ven-vasser bénéficie de nouveaux pouvoirs spiriques quotidiens, comme s'il venait de gagner un niveau dans sa classe de spirien. Par contre, il ne gagne aucun des avantages accompagnant normalement un niveau de ladite classe (points de vitalité, etc.), à l'exception de son niveau de spirien. Autrement dit, il ajoute ces niveaux de laquais de Lud-ven-vasser à ceux de sa classe de kirhani pour déterminer le nombre de pouvoirs spiriques auquel il a droit chaque jour. Par exemple, si Medgorn, un kirhani de niveau 8, gagne un niveau de laquais de Lud-ven-vasser, il gagne de nouveaux pouvoirs spiriques comme s'il était désormais un kirhani de niveau 9. pour le

reste, il exploite la progression de la classe de laquais de Lud-ven-vasser (bonus de base à l'attaque, jets de sauvegarde de base, etc.). S'il gagne un nouveau niveau de kirhani, ce la fera de lui un kirhani 9/laquais de Lud-ven-vasser 1, et il gagnera des pouvoirs spiriques comme s'il était désormais un kirhani de niveau 10.



Laquais de Lud-ven-vasser

ARMES SPIRIQUES UNIQUES

Les armes de cette section sont uniques. Certaines de ces armes uniques sont intelligentes.

ARMES-SOEURS DE TURJ-MIRAENG

Forgées par le thorad Turj-miraeng, ces cinq armes furent offertes il y a très longtemps à Albar, Chun, Jabella, Scrler et Zekadel, les célèbres héros de la Main du Diable, pour combattre le Marquis noir, laquais de Lud-ven-vasser. Elles confèrent un certain nombre de propriétés à leur porteur.

Chaque arme peut émettre autant de lumière qu'une torche, mais leur porteur peut réprimer celle-ci au prix d'un ordre mental. De plus, toutes sont pourvues de propriétés spécifiques décrites ci-dessous. Sauf indication contraire, on active chaque propriété d'une *arme-sœur* au prix d'un mot de commande.

Pik-eun-zunnon. Surnommée la Lame de Jabella, cette *épée courte* +3 est destinée à un porteur de taille M. Son profil est le suivant :

All K ; Int 15, Sag 10, Cha 15 ; Parole, vision dans le noir et ouïe (18 m) ; Valeur d'Ego 15.

Pouvoirs mineurs. *Localisation d'objet* 3 fois par jour, degré de maîtrise de 10 en Bluff (modificateur totale +12) et en Diplomatie (modificateur totale +12).

Dessein spécial. Renverser les serviteurs et les intérêts du Marquis noir.

Pouvoir dédié. Pik-eun-zunnon peut activer *contagion* à intensité augmentée au 4^e niveau par une attaque au contact.

Personnalité. Pik-eun-zunnon

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures spiriques ; Prix 000 000 gi ; coût 00 000 gi + 0 000 px ; Poids 2 kilos.

Pik-eun-gurt. Surnommée la Lame de Zekadel, cette *épée bâtarde* +4 de lumière est destinée à un porteur de taille M. Son profil est le suivant :

All K ; Int 12, Sag 12, Cha 10 ; Empathie, vue et ouïe (36 m) ; Valeur d'Ego 15.

Pouvoirs mineurs. degré de maîtrise de 10 en Détection (modificateur totale +11).

Dessein spécial. Renverser les serviteurs et les intérêts du Marquis noir.

Pouvoir dédié. Pik-eun-gurt peut activer *désespoir foudroyant*.

Personnalité. Pik-eun-gurt

Transmutation puissante ; NLS 16 ; Création d'armes et armures spiriques, *états gazeux*, *flamme éternelle* ; Prix 000 000 gi ; coût 00 000 gi + 0 000 px ; Poids 2 kilos.

Pik-eun-wluk. Surnommée la Lame de Chun, cette *épée longue* +4 est destinée à un porteur de taille M. Elle luit et crépite d'une lueur bleutée. Son profil est le suivant :

All K ; Int 10, Sag 13, Cha 13 ; Empathie, vue et ouïe (18 m) ; Valeur d'Ego 14.

Pouvoirs mineurs. Degré de maîtrise de 10 en Art du Spirh (modificateur totale +10) et en Bluff (modificateur totale +10).

Dessein spécial. Renverser les serviteurs et les intérêts du

Marquis noir.

Pouvoir dédié. Pik-eun-wluk confère au porteur un bonus de chance de +2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'à tous les tests.

Personnalité. Pik-eun-wluk

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures spiriques ; Prix 000 000 gi ; coût 00 000 gi + 0 000 px ; Poids 2 kilos.

Pik-ven-zak. Surnommée la Masse de Scrler, cette *masse d'armes* +5 de foudre intense est destinée à un porteur de taille M. Elle brille d'une vive lueur jaune semblable à la lumière du soleil. Son profil est le suivant :

All K ; Int 14, Sag 10, Cha 14 ; Parole, vision dans le noir et ouïe (18 m) ; Valeur d'Ego 14.

Pouvoirs mineurs. *Soins modérés* (2d8+3) 3 fois par jour, degré de maîtrise de 10 en Psychologie (modificateur totale +12).

Dessein spécial. Renverser les serviteurs et les intérêts du Marquis noir.

Pouvoir dédié. Pik-ven-zak peut activer *vague d'épuisement*.

Personnalité. Pik-ven-zak

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures spiriques, soit *appel de la foudre*, soit *foudre* ; Prix 000 000 gi ; coût 00 000 gi + 0 000 px ; Poids 2 kilos.

Pik-ven-akam. Surnommée le Bâton d'Albar, ce *bâton* +3 est destinée à un porteur de taille M. Son profil est le suivant :

All K ; Int 15, Sag 10, Cha 15 ; Parole, vision dans le noir et ouïe (18 m) ; Valeur d'Ego 15.

Pouvoirs mineurs. *Localisation d'objet* 3 fois par jour, degré de maîtrise de 10 en Bluff (modificateur totale +12) et en Diplomatie (modificateur totale +12).

Dessein spécial. Renverser les serviteurs et les intérêts du Marquis noir.

Pouvoir dédié. Pik-ven-akam peut activer *contagion* à intensité augmentée au 4^e niveau par une attaque au contact.

Personnalité. Pik-ven-akam

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures spiriques ; Prix 000 000 gi ; coût 00 000 gi + 0 000 px ; Poids 2 kilos.

Les terres de l'Urtsoi abritent un assortiment unique de créatures que l'on ne peut trouver nulle part ailleurs dans Ganerlin (depuis les grands daechus des Der-korsang jusqu'aux kra-grans de Sernoor). De plus, des centaines de créatures communes à d'autres régions infestent aussi les terres de l'Urtsoi.

Certaines des créatures décrites plus loin sont utilisables en tant que personnages. Ces monstres ont un ajustement de niveau indiqué dans leurs caractéristiques.

DAECHU

Cet humanoïde de petite taille est recouvert d'une peau écailleuse et doté de mains griffues et d'une longue queue. Sa tête de lézard aux mâchoires garnie de crocs est surmontée de deux petites cornes.

Les daechus sont des humanoïdes malfaisants à tête reptilienne qui vivent en hordes plus ou moins organisées. Ces monstres de 1,20 mètres de haut ont une peau écailleuse de couleur blanc, bleu, noir, rouge ou vert, et leur tête reptilienne est ornée de petites cornes. Carnivores chassant de nuit, ils préfèrent traquer les créatures intelligentes.

Les daechus parlent le daechu et le commun.

La plupart des daechus rencontrés en dehors de chez eux sont des combattants.

COMBAT

Tout combat contre des daechus commence généralement par une ou plusieurs volées de flèches. S'ils ont réussi à tendre un piège ou une embuscade à leurs adversaires, les daechus continuent de combattre de loin. Sinon, ils se battent au contact à l'aide de leurs épées longues. N'ayant ni griffes, ni crocs, ni

	Daechu, Homme d'armes de niveau 1 Humanoïde (reptilien) de taille M	Seigneur daechu, skedjai de niveau 8 Humanoïde (reptilien) de taille M
Dés de vie :	1d8+1 (5 pv)	8d4+8 (24 pv)
Initiative :	+2	+8
Vitesse de déplacement :	9 m (6 cases)	9 m (6 cases)
Classe d'armure :	16 (+2 Dex, +1 rondache, +3 armure de cuir cloutée), contact 12, pris au dépourvu 14	18 (+4 Dex, +2 anneaux de protection +2, bracelets d'armure +2), contact 18, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte :	+1/+0	+4/+3
Attaque :	épée longue (+1 corps à corps, 1d8-1/19-20) ; ou arc court (+3 distance, 1d6/x3)	bâton (+4 corps à corps, 1d6-1/x2) ; ou arbalète légère (+8 distance, 1d8/19-20)
Attaque à outrance :	épée longue (+1 corps à corps, 1d8-1/19-20) ; ou arc court (+3 distance, 1d6/x3)	bâton (+4 corps à corps, 1d6-1/x2) ; ou arbalète légère (+8 distance, 1d8/19-20)
Espace occupé/allonge :	1,50 m/1,50 m	1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—	Pouvoirs spiriens
Particularités :	vision dans le noir (18 mètres)	vision dans le noir (18 mètres)
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +3, Vol -1	Réf +6, Vig +3, Vol +5
Caractéristiques :	For 9, Dex 15, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8	For 8, Dex 18, Con 13, Int 10, Sag 8, Cha 17
Compétences :	Déplacement silencieux +3, Discrétion +4, Fouille +3, Perception Auditive +1	Art de la magie +10, Bluff +5, Concentration +8, Connaissances (mystères) +3, Détection +1, Déplacement silencieux +6, Fouille +2, Perception Auditive +3
Dons :	Arme de prédilection (épée longue)	Arme de prédilection (bâton), Science de l'initiative, Vigilance
Environnement :	Terre ferme, souterrains	Terre ferme, souterrains
Organisation sociale :	groupe (4-9), bande (10-100 plus 100 % non-combattants, 2 maîtres d'armes de niveau 3 et 1 seigneur de niveau 4-6) ou horde (30-300 plus 200 % de non-combattants, 1 maître d'armes de niveau 3 tous les 200 adultes, 5 champions de niveau 5 et 1 seigneur de niveau 6-8)	groupe (4-9), bande (10-100 plus 100 % non-combattants, 2 maîtres d'armes de niveau 3 et 1 seigneur de niveau 4-6) ou horde (30-300 plus 200 % de non-combattants, 1 maître d'armes de niveau 3 tous les 200 adultes, 5 champions de niveau 5 et 1 seigneur de niveau 6-8)
Facteur de puissance :	1/2	7
Trésor :	normal	normal
Alignement :	généralement chaotique mauvais	généralement chaotique mauvais
Évolution possible :	par une classe de personnage	par une classe de personnage
Ajustement de niveau :	+0	+0

autres armes naturelles, les daechus ne sont guère dangereux désarmés. Quand on les rencontre dans ces conditions, leur instinct les pousse généralement à fuir.

Compétence : les daechus bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception Auditive.

SEIGNEUR DAECHU

Les chefs de tribus de daechus sont souvent des skedjaï. Ils sont redoutés pour leurs pouvoirs spiriques lors d'un affrontement et n'hésitent pas à s'en servir pour prendre le dessus.

COMBAT

Les seigneurs daechus prennent la tête de hordes au combat. Ces créatures ont une grande confiance en leurs pouvoirs spiriques, mais elles font peu de cas de la vie des daechus blessés lors d'une bataille. Les seigneurs daechus prennent soin d'augmenter leurs caractéristiques à l'aide de pouvoirs avant et pendant l'affrontement.

Pouvoirs spiriques. Le seigneur daechu décrit ici est un skedjaï de niveau 8.

Exemple de pouvoirs de skedjaï connus (DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du pouvoir spirique). 1er niveau : *armure d'inertie*, *assaut mental* (DD 14), *charme spirien* (DD 14). Niveau 1 d'activation. Les DD de sauvegarde sont liés à l'Intelligence.

LA SOCIÉTÉ DES DAECHUS

Leur société s'articule autour de grandes hordes appelées Tribus de la Hardcaza. Chacune est dirigée par un seigneur qui est généralement un skedjaï. Les hordes de daechus changent de lieu d'habitation à la fin des saisons, afin de suivre leur source de nourriture. Ils s'installent dans des ruines, des cavernes ou des donjons. Les daechus n'ont que deux raisons de vivre : manger et amasser des trésors. Il leur arrive parfois de parler avec d'autres créatures quand ils pensent avoir à y gagner. Au sein d'une horde de daechus, le nombre de jeunes est sensiblement égal au nombre d'adultes. Les jeunes ne combattent pas. La déesse principale des daechus se nomme Firxazen. Elle exhorte ses fidèles à se multiplier sans compter et à amasser le maximum de richesse.

PERSONNAGES DAECHUS

La classe de barbare est la classe de prédilection des daechus ; les seigneurs des hordes sont skedjaï. Les archontes sont rares et on ne les trouve que dans les hordes importantes. Les adeptes sont plus nombreux. Tous les archontes daechus vénèrent Firxazen, qui leur offre le choix entre deux domaines : Chaos, Duperie, Guerre, Mal.

Traits des daechus (Ext). Voici les traits raciaux des daechus.

- +4 en Dextérité, -4 en Force.
- Taille moyenne.
- La vitesse de base au sol d'un daechu est de 9 mètres.
- Vision dans le noir sur 18 mètres.
- Bonus racial de +2 aux jets de Déplacement silencieux, Fouille et Perception Auditive.
- *Réceptif au Spirh.* Les daechus reçoivent 1 point de Spirh supplémentaires au niveau 1.
- *Langages.* D'office : commun et daechu. Supplémentaires : dirishan, déviant et torken.
- *Classe de prédilection.* Barbare.
- *Ajustement de niveau.* +0.

Le combattant daechu présenté ci-dessus disposait des valeurs

de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

KRAGRAN

Le kragran est un prédateur qui chasse généralement en meute, s'attaquant aux créatures imprudentes. Il creuse dans le sol d'énormes trous pour y faire son terrier communiquant avec les terriers des autres kragrans par de longues galeries.

Le kragran moyen mesure 2,60 mètres de haut, fait plus de 3,80 mètres de long et pèse environ 900 kg.

Cette immense créature à l'épaisse carapace a une énorme tête et une gueule pleine de dents tranchantes. Elle dispose d'une puissante patte arrière, de deux pattes avant fines et de deux bras rachitiques. Se tenant comme un oiseau de proie, penchée en avant, elle utilise ses deux puissantes queues acérées pour conserver son équilibre.

COMBAT

Le kragran commence le combat en bondissant. Il tente alors d'atterrir sur sa cible, l'immobilisant au sol pour la fouetter de ses queues aussi vite que possible. Si la victime n'est pas aussitôt tuée, le monstre a toutes les chances de prendre la fuite et de laisser son venin faire le travail, revenant une fois que sa proie est affaiblie.

KRAGRAN

FP 7

Aberration de taille G

Init +6 ; **Perceptions** Psychologie +0, Détection +1

Langages : aucun

Défense 20, contact 11, pris au dépourvu 18

PV/PB 108/12 (12 DV)

Réf +5, **Vig** +8, **Vol** +8

Vitesse de déplacement 12 m (8 cases)

Attaque de corps à corps 2 queues +12 (1d8+5 et venin) et morsure +10 (1d8+2)

Espace occupé 1,50 m ; **Allonge** 1,50 m

Attaque de base +8 ; **Lutte** +16

Attaques spéciales : bond exceptionnel, venin

Caractéristiques : For 21, Dex 15, Con 21, Int 4, Sag 15, Cha 10

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 mètres)

Dons : Arme naturelle supérieure (queues), attaques multiples

Compétences : Détection +11, Déplacement silencieux +11, Discrétion +7, Perception auditive +11

Bond exceptionnel (Ext). Tentative de renversement de l'adversaire sur une charge. Peut porter une attaque à outrance. Avec un bond et une attaque réussis sur une cible d'une catégorie de taille inférieure ou égale au kragran, croc-en-jambe automatique ne provoquant pas d'attaque d'opportunité. Si test de croc-en-jambe opposé réussi, test de lutte immédiat. En cas de succès, adversaire agrippé et immobilisé au sol sous le monstre. A chaque round suivant, dégâts de queues automatiques sur test de lutte réussi. Si test de croc-en-jambe opposé raté, ne peut être victime d'un croc-en-jambe en retour. Si tentative de croc-en-jambe réussi mais test de lutte suivant raté, adversaire à terre dans la case du monstre, mais n'est ni agrippé ni immobilisé.

Férocité (Ext). Combattant féroce qui continue à se battre sans le moindre malus même en étant hors de combat ou mourant.

Odorat (Ext). Peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur.

Venin (Ext). Blessure, Vigueur (DD 21), dégâts initiaux et secondaires : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dextérité. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

ÉCOLOGIE

Les kragrans apparaissent en grand nombre sur le continent de Ganerlin. Ils vivent solitaire ou en meute (4-16) et s'installent dans des cavernes de diverses montagnes, plus particulièrement les montagnes de Deror et d'Eûthzarth. On en trouve également une foule dans les terres de l'Urtsoï, où ils se disputent des terres avec les kors. Du reste, ces créatures sont chassées, respectées et redoutées dans toute la région de Garkanid, où les tribus de torkens montent régulièrement de tels monstres. Enfin, des marchands kédians en ont également aperçu dans les montagnes de Koreûthz.

Il est dit que les torkens emmènent leurs morts dans les repaires de kragrans pour qu'ils y soient dévorés. La coutume veut que ce soit un membre mâle de la famille du défunt qui prenne en charge le voyage seul avec le cadavre.

Les deux dards de kragran sont utilisés chez les torkens comme arme et trophée de guerre uniquement portés et maniés par les chefs de tribus. La coutume veut que lorsqu'un membre désire être chef, un combat soit pratiqué avec les deux dards d'un kragran, ce dernier tué après une longue chasse.

Trésor typique : le kragran possède dans sa caverne un trésor normal.

KRAGRANS ET MONTURES

Un kragran peut être élevé et dressé pour être chevauché au cours d'une bataille. Il doit être élevé pendant un an (jet de Dressage DD 20 + DV du kragran), puis dressé pendant deux mois (jet de Dressage DD 25 + DV du kragran).

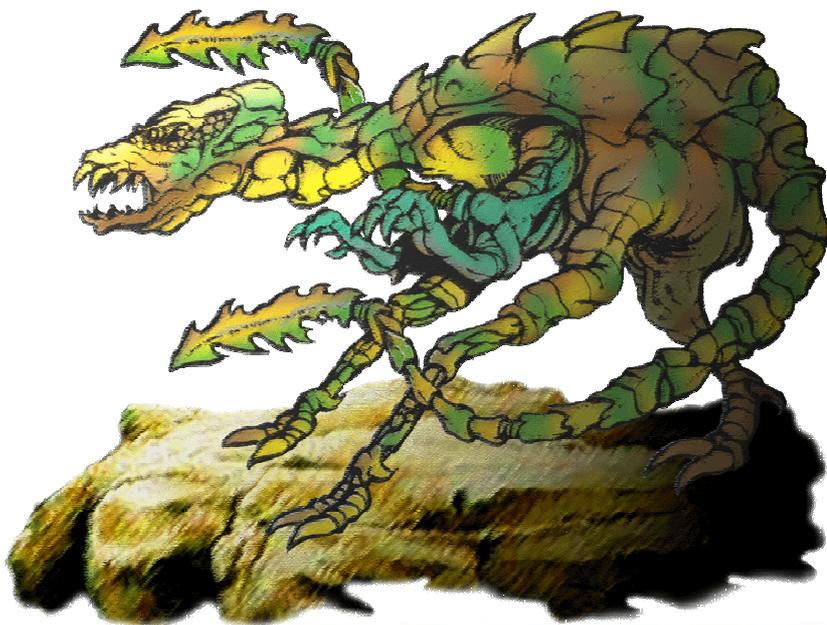
Une fois dressé, un kragran obtient l'archétype monture de combat. Il peut transporter un cavalier dans un combat et obtient la capacité spéciale monture combative.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère de 0 à 229,5 kilos, intermédiaire de 230 à 459 kilos et lourde de 459,5 à 690 kilos.

KRAGRAN AVANCÉ

Le kragran peut évoluer en DV comme si c'était des niveaux de classe. Un kragran avec 13-16 DV est de taille G, et avec 36 DV il est de taille TG.

Ajustement de niveau : —



CARACTÉRISTIQUES

GÉOGRAPHIQUES

PRINCIPALES

AUNDIAZEL

Ce grand fleuve prend sa source dans les Jere-faücor, traverse l'Orme, puis coule en direction de Mar-voïs. La vie sociale et économique de l'Orme, et plus précisément de Frahù, se concentre autour de l'Aundiazel. Les transports et les communications de la région utilisent généralement le fleuve, et il est suffisamment large et profond pour que des bateaux puissent naviguer.

CA-AKAM

De grandes forteresses en ruines se dressent sur le plateau de Ca-akam. Ces abris militaires sont les vestiges des lignes défensives du Ganirk du temps de la Valdeurirk. On peut compter parmi elles la renommée Woshercl qui appartenait à la Main du Diable. La majorité d'entre elles sont rasées ou abandonnées. De plus, l'une d'entre elles est actuellement en possession d'une daevoliche. Sa présence est depuis peu découverte par les Protecteurs qui comptent lui rendre visite.

DER-KORSANG

Ces hauteurs situées au nord des terres de l'Urtsoï se pressent contre la lande d'Ircthoais. Les Der-korsang comprennent le Dumalme, un ancien volcan qui a donné naissance à Tee-peort. C'est également dans les Der-korsang que se trouvent les Gilürsh, de grandes mines où une communauté de shawks y extrait du minerai de fer et de l'or de bonne qualité et qui comblent presque entièrement les besoins en fer des terres de l'Urtsoï.

IRCTHOAIS

Le nord de la lande Ircthoais est la demeure et le domaine de la provinciale Vûhdar de Hushtin. Plus au sud, une tribu agressive de la Hardcaza, des créatures hantant une ancienne ruine et quelques jeunes gorhaïs représentent des dangers occasionnels, bien qu'ils aient appris à éviter l'armée de la provinciale.

JANHOUL

Autrefois possédant des arbres millénaires, Janhoul faillit disparaître à cause de la Valdeurirk. Il est dit que cette forêt existait d'avant la Ganderos-arest, gardant avec elle son flot de contes et de légendes. Depuis la fin de la guerre, la forêt évite au défrichage complet qui aurait servi à alimenter la machine de guerre. Ce travail de reforestation est effectué par des familles et dirigées par d'anciens officiers à la retraite qui auraient servi l'ancien seigneur lors de la Valdeurirk.

JERE-FAUCOR

S'élevant depuis Mirlànn, les Jere-faücor tiennent leur nom du fait qu'elles entourent les terres du seigneur du Ganirk. Plusieurs tribus de la Hardcaza peuplent cette chaîne sauvage et désolée, mais elles passent le plus clair de leur temps à s'entre-déchirer.

SERNOOR

Situé à l'est du Sromoïsoï et à l'ouest de l'Aundiazel, Sernoor occupe une place importante dans la vie économique et politique du pays. Pour peu que cela paraisse étrange, ce bois n'aura jamais disparu pour alimenter en bois l'effort de guerre pour la Valdeurirk. C'est seulement peu après la fin de la guerre que les habitants du Ganirk auraient décidé de tronçonner le bois. Mais son exploitation se serait brusquement arrêtée après avoir mis à jour d'anciennes ruines dirishannes, un secret bien gardé jusqu'à ce jour par la noblesse dirishanne, que même les Protecteurs n'osent déranger.

SROMOÏSOÏ

Prenant naissance dans les Jere Faücor, ce long cours d'eau tranquille en apparence peut être dangereux pour quiconque souhaite se baigner. Le Sromoïsoï délimite l'Orme et le domaine de Shaneulk.

TEE-PEORT

C'est une mer brumeuse qui délimite la frontière entre le Gurtor et le Ganirk. Aucun des deux pays ne désire la revendiquer, l'ignorant totalement à l'exception des fois où les monstres qui y résident pénètrent sur leurs territoires. Ces créatures vivant dans la mer ont fait capoter plus d'une fois les attaques des deux pays lors de la Valdeurirk.

VILLES ET SITES IMPORTANTS

FRAHLANN (BOURG)

Frahlan servait dans la coutume de refuge aux pirates les plus dangereux de la région. Lors de la Valdeurirk, beaucoup de pirates ont servi le seigneur du Ganirk comme corsaires, ce qui a semé le trouble aussi bien dans la seigneurie adverse que dans la tribu des pirates de Frahlann. Depuis la fin de la guerre, ces mêmes corsaires s'emploient à pourchasser les quelques pirates de la région et à stopper les invasions des barbares de Garkanid. Le village ne possède pas de remparts car il se situe sur une falaise et le port est entouré de hauts récifs. Une tour siège au milieu du bourg et appartient au domanical Shanaha.

FRAHU (METROPOLE)

Plus grande cité des terres de l'Urtsoï, Frahù s'étend sur la rive est de l'Aundiazel à environ cent kilomètres de l'endroit où le fleuve se jette dans le Mar Voïs. Située à l'intérieur des terres,

la cité prospère grâce à la haute protection des éternels. Le siège des Protecteurs se trouve à côté du palais seigneurial de Quario Moriowaïa, et la forte présence d'Edesbritolais rend heureux les habitants de Frahù.

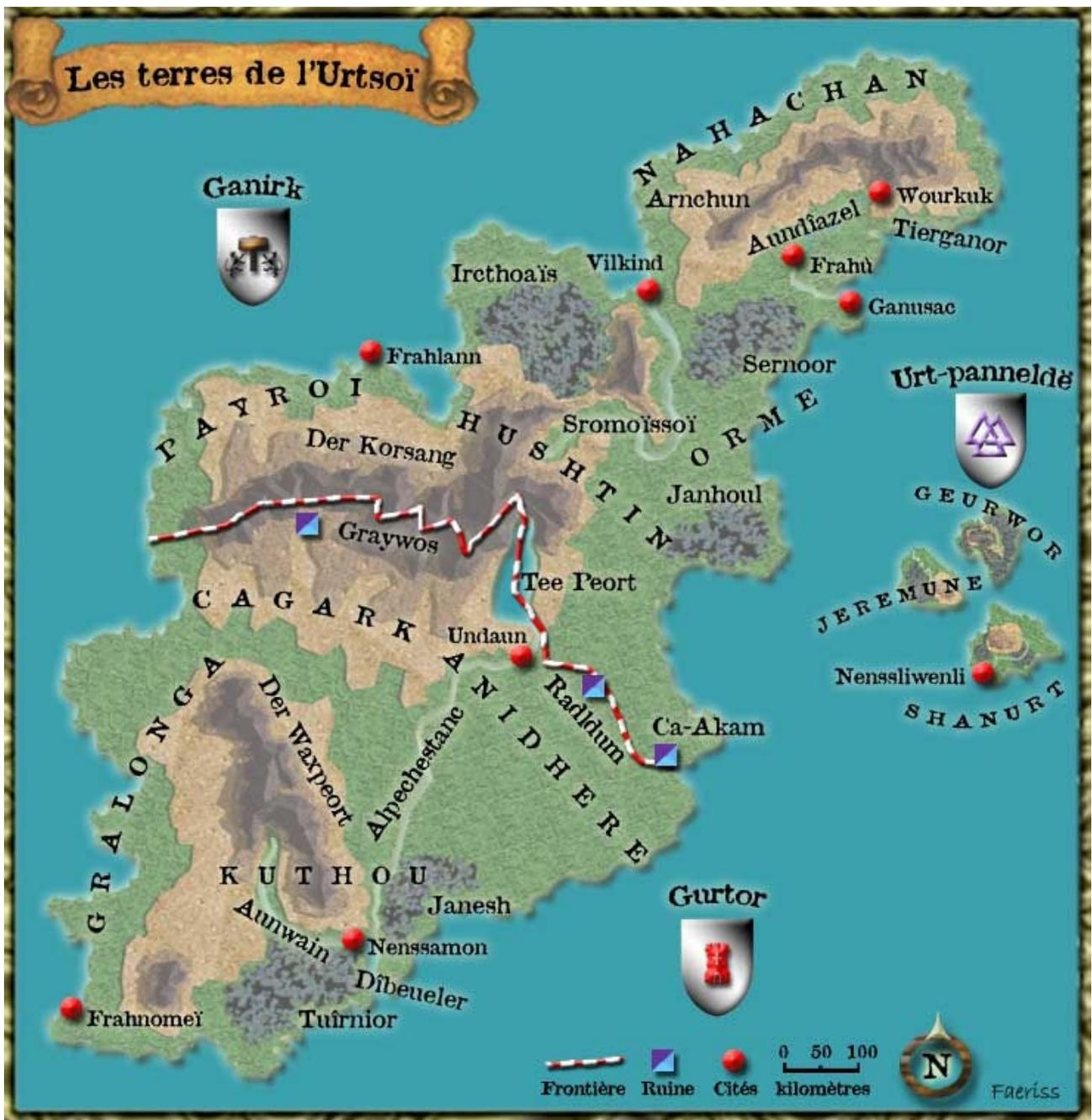
FORTERESSE D'ARNCHUN

Les aventuriers voient dans la province de Nahachan un pays sauvage récemment colonisé. La raison essentielle est pour cause la présence de forêts mystérieuses auxquelles les bardes prétendent connaître une multitude de légendes sur le sujet. Seule une forteresse ayant appartenu au guerrier Arnchun apporte un peu de civilisation, et quelques grakens osent vivre dans cette région en majeure partie habitée par les tribus de la Hardcaza. Ce site bloque une entrée instable du profond Cloaque. Les kirhanis n'ont pas encore réussi à condamner le passage tellement la force mystique est puissante dans cette zone. De nos jours, un ancien aventurier anobli et un bataillon de

Protecteurs montent la garde, prêts à parer d'éventuelles attaques d'envahisseurs curieux, tant de la Hardcaza que du sinistre Cloaque. Régulièrement, des aventuriers sont employés pour nettoyer le site mouvementé.

GANUSAC (BOURG)

Deuxième port important des terres de l'Urtsoï, Ganusac est un bourg portuaire construit sur les deux rives du fleuve Aundfazel reliées par plusieurs ponts. Tout d'abord ancien port militaire créé à l'occasion de la Valdeurirk, le bourg s'est agrandi et est devenu à la fin de la guerre, un important site commercial qui a ouvert la seigneurie aux autres régions étrangères, ce qui a favorisé une reconstruction rapide du pays. En tant que domanical, le Protecteur Sitemb administre avec talent, aussi bien la défense de la cité que les taxes et les péages que peu d'aventuriers échappent.



HUSHTIN (PROVINCE)

La province de Hushtin est dirigée par le provincièrè Vùhdar. Fidèle au seigneur, le provincièrè est un homme valeureux et généreux, même s'il paraît dur. A l'exception de la verte forêt de Ircthoais qui abrite sa citadelle, son fief est plutôt aride et rocailleux. Le port de Frahlann dépend du domanical Shanaha, un homme neutre mais ouvert.

NAHACHAN (PROVINCE)

Situé au nord du fleuve Aundiazel, la province de Nahachan, territoire fait de plaines sauvages légèrement arides, abrite la ville Wourkuk. Le provincièrè Codelasl vit à Wourkuk et sert le seigneur Quario Moriowaia avec ferveur, comme il a servi son père avant lui.

ORME (DOMAINE SEIGNEURIAL)

Cette terre est la propriété du seigneur Moriowaia. Orme est la région la plus vaste, la plus riche et la plus importante stratégi-

quement. Elle abrite la capitale seigneuriale Frahù. L'ouest du fleuve Aundiazel est directement administré par le seigneur. Cette terre, riche, fertile et paisible, compte deux grandes forêts : Janhoul et Sernoor, habitées par des torkens pacifiques et amis du seigneur. Le port de Vilkind est placé sous la tutelle du domanical Gansald, fidèle du seigneur et Protecteur, et celui de Ganusac sous celle du domanical Sitemb, également Protecteur. Enfin, le territoire, sauvage et parsemé de forêts mystérieuses qui est situé à l'est du fleuve Sromoïsoï, dépend du domanical Shaneulk.

PAYROI (PROVINCE)

Le provincièrè Diarchôa de Payroi, réputé pour sa trahison et sa violence, est un farouche adversaire du seigneur. Il a élu domicile dans les Der-korsang, montagnes peuplées de nombreuses créatures dangereuses.

VILKIND (VILLE IMPORTANTE)

Un grand édifice en pierres rouge surplombe Vilkind à l'embouchure du Sromoïsoï. Ce bâtiment appartient à la plus importante guilde de markinds des Terres de l'Ursoï. Elle remonte à une tradition centenaire où l'exploration des terres environnantes devait étancher la soif de connaissance et de conquête d'un markind renommé du nom de Keianidar. Sa disparition en Orgor permit à la guilde qu'il créa, de partir à sa recherche. Et cela fait plus de cinquante ans que cela dure. Beaucoup de markinds sont partis à sa recherche en Orgor, mais le peu qui sont revenus à Vilkind n'ont ramené qu'histoires effroyables ou légendes mystérieuses.

WOURKUK (VILLE IMPORTANTE)

Bien que ceux de la noblesse de Frahù considèrent cette cité comme un trou perdu, Wourkuk est fière de son statut de principale cité minière du Ganirk. Elle fut fondée il y a des milliers d'années alors qu'on trouvait du fer et de l'or dans les contreforts des Jerefaücor. Puis la ville passa par une mauvaise passe plusieurs siècles plus tard quand ses mines furent épuisées. Mais depuis cinq siècles, elle reprit son essor quand une tribu de shawks découvrit des gisements de pierres précieuses. Les shawks gardent leurs talents cachés de tous sauf de ceux qui font partie de leur clan.



Wourkuk

CARACTÉRISTIQUES

GÉOGRAPHIQUES

PRINCIPALES

ALPECHESTANC

Prenant naissance au sud de Tee-peort, le long fleuve Alpechestanc creuse son lit au travers des difficiles contreforts des Der-korsang pour les transformer en une douce vallée en descendant vers le sud ouest de la région. Reliant Undaun à Nenssamon, il constitue l'axe principal du commerce entre le Gurtor et le Ganirk.

AUNWAIN

Cette rivière aux eaux rapides abritent de nombreux poissons qui nourrissent les habitants de Nenssamon. Il termine sa course folle au nord du lac Dibeueler en mélangeant ses eaux avec le fleuve Alpechestanc.

DER-WAXPEORT

Les tribus de shawks qui résident dans cette chaîne montagneuse se rendent régulièrement à la cité de Nenssamon, où plusieurs comptoirs servent à distribuer les outils, les armes et les lingots de fer de qualité produits par les shawks. Au sommet des pics des Der-waxpeort, des vents violents produisent d'étranges sonorités qui ressemblent à des hurlements de souffrance que l'on peut parfois très bien entendre depuis les contreforts des montagnes. Les Der-waxpeort sont également peuplés d'un vieux gorhaï fou dirigeant par la peur une grande tribu de la Hardcaza.

DIBEUELER

Cette étendue d'eau située au sud du pays relie les fleuves Aunwain et Alpechestanc où siège la capitale Nenssamon, à l'embouchure qui donne sur le Mar Vois. Le Dibeueler large et calme est très poissonneux., ce dont profitent les rogushans qui en sont natifs.

JANESH

La grande forêt de Janesh abrite depuis des millénaires une tribu de torkens. Ils se nomment les Darannior, titre qui convient parfaitement à leur rôle, celui de protéger le site de toutes mauvaises actions de la part d'étrangers, à tel point que les caravaniers y sont interdits de passage, et que les bûcherons sont chassés régulièrement. Il est dit qu'à l'époque de la Valdeurirk, le seigneur du Gurtor lui-même faillit y perdre la vie lors d'une tentative de négociation pour pouvoir profiter des arbres millénaires qui composent la forêt de Janesh. Mais les Darannior résistèrent et résistent toujours. De nos jours, Eilthana, puissante thaï-akam, dirige la tribu de façon plus ouverte et a pu se lier d'amitié avec le Seigneur Wainleg.

TUÏRNOR

Les bûcherons de Nenssamon restent à la lisière de ce bois ancien. Une communauté de torkens belliqueux, des kîrhaïs et d'autres prédateurs aussi dangereux chassent à l'intérieur de Tuïrnior. Ils sont eux-mêmes chassés par un vieux gorhaï nommé Ganildenior, qui garderait, d'après ce que chantent les légendes, une cité perdue des torkens dans la forêt datant de l'empire de Tarogalino.

VILLES ET SITES IMPORTANTS

ANIDHERE

Le provinciale Kramerlin d'Anidhere est un des plus grands Protecteurs de la seigneurie. Il est imbattable au silifuge.

CAGARK

La province de Cagark, fief rocheux et aride, est resté sauvage. Le provinciale Shanmee, un vieil homme décharné usant de pouvoirs spiriques et aimant comploter dans l'ombre, est un adversaire du Seigneur Wainleg.

FRAHNOMEÏ (VILLE IMPORTANTE)

Ce port a brûlé entièrement cent vingt ans auparavant à la suite d'une invasion maritime de barbares d'Orgor. Ses murailles entièrement reconstruites, la ville ne s'y fera pas attaquer une nouvelle fois aussi facilement. Frahnomeï vit de la pêche et de l'agriculture. Ses champs sont assez fertiles pour acheminer toute la production dans tout le Gurtor. L'édifice le plus imposant de la ville est l'Aslunn, le palais où gouverne Vûhdî, le provinciale de Grâlonga. Il s'agit d'une tour pleinement sculptée recouverte de statues représentant tous les membres de la famille Maress, encerclée de baraquements et de contreforts qui abritent l'armée personnelle de Vûhdî.

GRALONGA

La province de Grâlonga est un fief fertile et sa capitale, Frahnomeï, riche. Le provinciale Vûhdî, un homme simple et brave, est un fidèle du seigneur du Gurtor. Son fils, Ganhou fait d'ailleurs partie des Protecteurs.

GRAYWOS

Cet imposant mur fortifié protège la frontière du Gurtor qui se situe dans les hauteurs méridionales des Der-korsang. Graywos mesure cinq cent vingt kilomètres de long, douze mètres de haut et des tours abritant des balistes ont été construites à intervalles réguliers. Bien que cet édifice se trouve dans les terres du suspicieux Shanmee, provinciale de Cagark, il n'en reste pas moins la propriété du Seigneur Wainleg, et dix bataillons d'Almemir résident de façon permanente dans Graywos. Grâce à leur protection, de nombreux aventuriers

établissent leur campement à l'intérieur de Graywos et l'utilisent comme base pour chasser les monstres errant dans la région.

KUTHOU

Kuthou est la possession du Seigneur Wainleg. Il a établi sa capitale Nenssamon à l'endroit où les fleuves Aunwain et Alpechestanc rejoignent le lac Dibeueler. Les forêts de Tuïrnior et de Janesh sont réputées pour leurs mystères.

NENSSAMON (METROPOLE)

Nenssamon est la capitale seigneuriale et la ville la plus riche de la seigneurie du Gurtor ; elle abrite la plupart des maisons marchandes et nobles fortunés de la seigneurie. Elle est dominée par le château fortifié du seigneur Wainleg, séparé du reste de la cité par ses splendides jardins cachés derrière d'immenses murailles. Nenssamon est à juste titre réputée pour ses bazars et ses tisserands. Les artisans de Nenssamon affirment que leur propre travail est beaucoup plus fin, leurs couleurs plus vives et plus durables que ceux de la cité Frahû.

RADLDUM

Suivant une ligne qui part du sud de Tee-Peort et se finissant au sud de Ca-Akam, Radldum sont des ruines de fortifications en plaine sous forme de pics. D'après les archives de la cour dirishanne du Gurtor, Radldum était du temps de la Valdeurirk, la ligne défensive pour se protéger des attaques du Ganirk. Depuis la fin de la guerre, cette zone a été oubliée et délaissée, à tel point que les voyageurs et les caravaniers sont

obligés d'utiliser comme voie de communication, la rivière Alpechestanc.

UNDAUN (GRANDE VILLE)

Vieille cité militaire qui servit pendant très longtemps comme ville franche, son port a été construit de manière défensive et stratégique lors de la Valdeurirk, afin d'empêcher les navires de l'armée du Ganirk d'emprunter le fleuve Alpechestanc pour atteindre sans difficulté la capitale Nenssamon. Actuellement, Undaun est le second centre commercial du Gurtor après Nenssamon, qui prospère largement du commerce établi entre les deux pays, et profite au domanical Lark-venaun qui en a la charge. En constante activité, les quais s'agitent nuit et jour, comme le font les routes principales où les entrepôts, les écuries et les parcs à caravanes sont situés. Héritage de son passé, elle s'enorgueillit de sa défense et de sa grande armée, et est parsemée de bâtiments en pierre renforcée, de tours et de remparts.

Undaun (grande ville). Traditionnel ; limite financière 10 000 po ; ressources 2 180 000 po ; population 4 367 ; ouverte (kral 75 %, shawks 12 %, dirishans 8 %, rogushs 4 %, torkens 1 %)

Autorités : domanical Lark-venaun, homme, dirishan, Naï4.

Personnalités : chevalier Falaryan, homme, dirishan, Sked4 (commandant des Protecteurs) ; baron-marchand Ferholt Morgada, homme, dirishan, Sav4 ; baron-marchand Torwain Foran, homme, shawk, Gue11 ; baron-marchand Ginglon Rillia « Petit bonhomme », homme, rogush, Gue9 ; baron-marchand Orain Caher « Farfelu », homme, kral, Gra7 ; Bandekai Wyn



Nenssamon

« l'Argenté », homme, zanandin, Gue9 ; haut-théocrate Bechir, homme, dirishan, Kir3 ; Doderani, homme, kédian, Mar5 ; Zarowyn « la Rousse », femme, krale, Gra5 ; maître de guilde Thorkell « le Rasé », homme, kral, Piq4.

L'armée d'Undaun : Gue1 (x17), Com7, Com5 (x2), Com3 (x4), Com1 (x194).

Les Protecteurs : Gue7 (x4), Gue5 (x8), Gue3 (x16), Gue1 (x15).

Autres : Mar3 (x2), Mar1 (x4), Sked2 (x2), Piq2 (x2), Nai2 (x2), Gra5, Gra3 (x4), Gra1 (x8), Tha4, Tha2 (X2), Kir1 (x2), Sav2 (x2), Bog7, Bog5 (x2), Bog3 (x4), Bog1 (x42), Exp10, Exp8 (x2), Exp6 (x4), Exp4 (x8), Exp1 (x127), GdP1 (x3 853), Com1 (x17).

Principales importations : épices, nourriture, objets spirituels, textiles.

Principales exportations : armes, bois de construction, gemmes, métal forgé, or, outils artisanaux.



Undaun

CHAPITRE HUIT



CARACTERISTIQUES GEOGRAPHIQUES PRINCIPALES

JEREMUNE

Celle île, où la forêt côtoie les rochers, est sous la dépendance du domanical Edesghîs, un opposant aux seigneuries.

CAATTUCK

Nu et inhospitalier, ce haut plateau est riche en gisements de minerais et de gemmes exploités dans de gigantesques mines et satisfont les besoins de l'île en la matière et fournissent même un surplus pour l'exportation. Le plateau est également peuplé de quelques jeunes gorhaïs chassés régulièrement par les hommes d'armes de la cité de Douail pour en faire des montures.

ISAGNARD

Cette zone, au nord de Caattuck tire son nom des kragrans qui y pullulent et chassent activement. Cet endroit n'est pas particulièrement fertile, possède un sol creusé de part en part par ses monstres et est continuellement évité par les habitants de l'île.

IRCESTANC

Cette épaisse forêt fut autrefois le repaire de nombreux torkens mais ils partirent ou moururent il y a une centaine d'années. Elle est maintenant l'habitat d'une tribu de la Hardcaza. Ircestanc est également occupé par des kirhaïs et des kragrans.

TIER-EN-LUGODARAN

Cette tour en ruine, qui appartenait à un grand sage, se situe sur le haut plateau de Caattuck sur l'île de Jeremune. Envahie par la végétation et décrépît, ses caves sont percées de tunnels de daechus qui mènent à celles d'un domaine de Gorhaïs et descendent vers un lac souterrain, au-delà duquel se trouve ensevelies les ruines de l'antédiluvienne forteresse du rebelle Tarogalino.

GEURWOR

Cette grande île inhospitalière recouverte d'une forêt impénétrable, est sous la tutelle d'un ancien aventurier, le prince-pirate Wainrad, qui tire sa puissance de sa flotte particulièrement développée.

JANZAK

Les puissants esprits de Janioramon habitent les pierres et les arbres de cette antique forêt. Les habitants de Vilczun n'y ont pas élu domicile et évitent purement et simplement la forêt. Des aventuriers auraient vu à plusieurs reprises le seigneur-éternel Sloraunior se promener dans les bois, accompagné

URT-PANNELDE

d'une myriade de thorads.

TIER-EN-VUHFOROY

Au sommet de l'île de Geurwor se trouve les ruines d'une tour d'un grand sage depuis longtemps abandonnée. Réduite à ses fondations envahies par la végétation, la bâtisse est actuellement occupée par un puissant gorhaï qui s'est installée dans les sous-sols percés de salles obscures et descendant très profondément jusqu'au Cloaque.

SHANURT

Cette île est fertile mais pauvre en gibier. Le domanical Killimir, qui l'administre, soutient activement le seigneur Morio-waïa et attaque souvent son voisin de Geurwor au moyen de sa puissante flotte.

JERE AZENLART

Ces collines élevées au cœur de l'île de Shanurt ont été un lieu de légende et de mystère pour les habitants de Nenssliwenli pendant des siècles. Elles auraient servi de retraite pour les réfugiés des seigneuries du Ganirk et du Gurtor lors de la Valdeurirk, il y a quatre siècles. La course folle de Legnoor prend sa source dans son point culminant et les ruines de Wos-wikegn brillent sur les hauteurs lors des nuits étoilées.

LEGNOOR

Cette rivière prend sa source dans le haut plateau de Caattuck, traverse Isagnard, puis coule en direction de la cité de Douail. Legnoor est devenue le moyen de communication et de transport principal pour relier les mines de Caattuck à Douail au moyen de petits drakkars dirigés par des hommes et des femmes qui gagnent leur vie en faisant remonter et descendre la Legnoor.

WOS-WIKEGN

Quelque part dans les Jere Azenlart, à l'est de Nenssliwenli sur l'île de Shanurt, se trouve un complexe souterrain, infesté de monstres, sous les ruines d'une ancienne forteresse qui servait de lieu de refuge à des sages. Anciennement, cette bâtisse était appelée Wos-Xzonerlin. Les habitants de l'île évitent l'endroit car des tshalaïs ont été aperçus près des ruines de la forteresse.

VILLES ET SITES IMPORTANTS

DOUAIL (BOURG)

Douail est aussi appelée la cité aux mille gemmes. Sa principale source de revenu est le commerce car la ville exporte par mer des minerais et des gemmes exploités dans les mines. La cité est dirigée par un noble despotique, le domanical Edesghîs, et un conseil composé des plus riches marchands de la cité. La ville possède également un port qui entretient une flotte capable de se défendre contre les pirates de Vilczun ou les flottes des seigneuries.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document (draft and final versions)
Copyright 1999, 2000, 2001 Wizards of the Coast, Inc.

Chaos & Barbarie d20 Copyright 2009, auteur : Pascal Furlan.