

un bonus pour le scénario

# FUNESTE PRÉSAÛGE

## Principaux Personnages Non Joueurs

### Edin Anskar

Humain masculin, Prêtre 9 ; FP 9 ; Humanoïde de taille M (1m74) ; Age : 43 ans ; AL LB ; DV 9d8 ; 36 pv ; Init +5 (Dex +1, Science de l'initiative +4) ; VD 10m ; CA 11 (Dex +1) ; Attaque +9/+4 au corps à corps (épée longue de maître, 1d8), ou +7/+2 à distance (arbalète légère, 1d8) ; JS Vig +6, Ref +4, Vol +8 ; AL LB ; For 15, Dex 12, Con 11, Int 10, Sag 17 (Perle de sagesse +2), Cha 16. **Langues** : Veshien, Lédéen, Céleste. **Religion** : Coréahn. **Domaines** : Bien, Protection. **Compétences** : Concentration +6, Connaissance (religions) +6, Connaissance (plans) +3, Diplomatie +9, Langue +1, Premier secours +7, Psychologie +6, Scrutation +3. **Dons et aptitudes de classe** : Ecriture de parchemins, Extension d'effet, Magie de guerre, Maniement des armes de guerre (épée longue), Renvoi des morts-vivants, Science de l'initiative. **Possessions** [12010 po] : Arbalète légère (35 po), 20 carreaux (2 po), épée longue de maître (315 po), symbole sacré de Coréahn en argent (25 po), sacoche de ceinture (1 po), fiole d'antidote (50 po), flasque d'eau bénite (25 po), goupillon d'argent (20 po), potion d'*Invisibilité* (300 po), potion de *Flou* (300 po), perle de Sagesse +2 (4000 po), parchemin de *Protection contre les projectiles* (150 po), parchemin de *Mot de pouvoir étourdissant* (2275 po), baguette de *Convocation de monstre* (4500 po), bourse contenant 12 po. **Sorts par jour** : 6/5+1/5+1/4+1/2+1/1+1. **Sorts préparés** : Niveau 0 / Assistance divine, Blessure superficielle, Détection de la magie, Lumière, Résistance, Soins superficiels ; Niveau 1 / Arme magique, Bénédiction, Convocation de monstres 1, Détection du Mal, Injection, Protection contre le Mal ; Niveau 2 / Blessure modérée, Convocation de monstres 2, Ralentissement du poison, Soins modérés, Zone de vérité, Aide ; Niveau 3 / Convocation de monstres 3, Délivrance des malédictions,

Guérison des maladies, Soins importants, Cercle magique contre le Mal ; Niveau 4 / Allié d'outreplan, Convocation de monstres 4, Châtiment divin ; Niveau 5 / Convocation de monstres 5, Résistance à la magie.

Prêtre Défenseur de Coréahn à Ezel, *Edin Anskar* est rentré dans l'Ordre de Coréahn dès l'âge de 12 ans. Il a tout d'abord commencé comme acolyte dans le temple de Coréahn de Mithril. Vers l'âge de 20 ans, il est devenu initié et a été envoyé dans le fort de l'épée d'argent d'Ezel afin d'intégrer l'Ordre d'Argent. Là, il a appris l'utilisation de la magie divine qui permet de convoquer des extérieurs venant d'autres plans et de les utiliser pour une cause juste et noble. Sa foi profonde en Coréahn et sa passion pour la magie divine lui a progressivement permis de gravir un à un les échelons de la hiérarchie. Après 18 ans de bons et loyaux services, il lui a été confié le commandement du fort de l'épée d'argent. Cela fait maintenant plus de 5 ans qu'il assure ces responsabilités.

### Polemus Thalombes

Humain masculin, Paladin 4 ; FP 4 ; Humanoïde de taille M (1m80) ; Age : 28 ans ; DV 4d10+4 ; 27 pv ; Init -1 (Dex -1) ; VD 6,5 m ; CA 19 (harnois, écu en acier de maître, Dex -1) ; Attaque +8 au corps à corps (Arme de prédilection, épée longue de maître, 1d8), ou +5 à distance (arc long de force [+2] de maître, flèches de maître, 1d8+2) ; JS Vig +5, Ref +0, Vol +3 ; AL LB ; For 15, Dex 9, Con 13, Int 10, Sag 15, Cha 18. **Langues** : Veshien, Lédéen. **Religion** : Coréahn. **Compétences** : Connaissance des sorts +1, Connaissances (mystères) +1, Connaissances (plans) +1, Connaissances (religion) +2, Diplomatie +8, Equitation +6, Intimidation +5. **Dons et aptitudes**

**de classe** : Arme de prédilection (épée longue), Détection du Mal, Grâce divine, Imposition des mains, Santé divine, Aura de bravoure, Châtiment du Mal, Guérison des maladies (1/semaine), Renvoi des morts-vivants, Vigilance. **Possessions** [3330 po] : harnois (1500 po), écu en acier de maître (170 po), épée longue de maître (315 po), arc long de force [+2] de maître (600 po), sac à dos (2 po), outre d'eau (1 po), un jour de ration de survie (5 pa), paille (1 pa), silex et amorce (1 po), lanterne à capote (7 po), flasque d'huile (1 pa), carquois avec 20 flèches (1 po), flasque d'eau bénite (25 po), potions de *Soins légers* (50 po), symbole sacré en argent : quatre épées longues formant une rose des vents (25 po), destrier lourd (400 po), mors et bride (2 po), selle de guerre (20 po), barde de cuir cloutée de maître (200 po), une bourse contenant 10 po et 3 pa. **Sort par jour** : 1. **Sort connu** : Niveau 0 / Protection contre le Mal.

Pour les caractéristiques du cheval de *Polémus*, se référer aux caractéristiques du Cheval de guerre lourd du « Manuel des monstres 1 » (pp. 196). Sa CA est de 17 (taille -1, Dex +1, naturelle +4, barde de cuir cloutée de maître +3).

*Polemus Thalombes* a su dès l'âge de douze ans qu'il voulait rentrer dans l'ordre des paladins de Coréahn. Natif de Ezel, il a intégré à 17 ans la garnison du fort de l'épée d'argent en tant que paladin débutant. Remarqué pour ses aptitudes au commandement, il est promu sergent dès son accession au niveau 3. Il a aujourd'hui sous sa responsabilité une escouade de 15 paladins de niveau 1. Il sympathisera avec les PJ's et les guidera dans les rues de Ezel, puis les accompagnera jusqu'à Mour.

### Eréas Dolonis

Humain masculin Exp 9 ; FP 8 ; Humanoïde de taille M (1m68) ; Age : 38 ans ; DV 9d6 ; 27 pv ; Init +7 (Dex +3, Science de l'initiative +4) ; VD 10m ; CA 19 (chemise de maille +1, anneau de protection +1, Dex +3) ; Attaque +4/+4/-1/-1 au corps à corps (bâton +1, 1d6+1/1d6+1), ou +10/+5 à distance (dards de maître, 1d4-1) ; JS Vig +5, Ref +6, Vol +6 ; AL NB ; For 8, Dex 17, Con 10, Int 18, Sag 11, Cha 12. **Langues** : Darakeenien, Nain, Termanien, Veshien. **Religion** : Coréahn. **Compétences** : Alchimie +16, Artisanat (tissage) +16, Bluff +13, Contrefaçon +16, Connaissances (nature) +16, Diplomatie +13, Equitation +6, Estimation +16, Profession (teinturier) +14, Psychologie +3, Renseignements +13. **Dons et aptitudes de classe** : Ambidextrie, Prestige (10), Combat à deux armes, Science de l'initiative, Talent (Profession). **Possessions** [12200 po] : chemise de maille +1 (1350 po), anneau de protection +1 (2000 po), bâton +1 (2600 po), 1 dard de maître (300 po), destrier léger (150 po), selle d'équitation (10 po), mors et bride (2 po), sac à dos (2 po), potion de *Soins importants* (750 po), grande maison (5000 po), bourse contenant 36 po.

*Eréas Dolonis* dirige la *Guilde du gris de lin* qui regroupe un peu plus de la moitié des artisans teinturiers de Ezel. En dehors de cela, il possède lui-même un atelier de teinturerie et emploie 6 ouvriers.

1 : Le don Maître de guilde permet d'avoir deux fois plus de suivants que le permet la valeur de prestige. Il permet également d'avoir un deuxième compagnon d'arme dont le niveau est égal au niveau du compagnon d'armes correspondant à la valeur de prestige moins 2. Il permet enfin de contrôler une organisation.

# Terres Balafrées

Vesh

## Ramman Sokki

Humain masculin, Roublard 11 ; FP 11 ; Humanoïde de taille M (1m76) ; Age : 42 ans ; DV 11d6 ; 50 pv ; Init +4 (Dex +4) ; VD 6,5 m ; CA 21 (Dex +4, amulette +2, cotte de mailles elfique) ; Attaque +13/+8 au corps à corps (Arme de prédilection, épée courte +1, 1d6+1), ou +14/+9 à distance (arbalète à répétition +1, carreaux de maître, 1d8+1) ; JS Vig +3, Ref +12, Vol +4 ; AL CN ; For 16, Dex 19 (+2 gants de dextérité), Con 10, Int 13, Sag 13, Cha 14. **Langues** : Veshien, Calastien. **Religion** : Drendari. **Compétences** : Artisanat (pièges) +9, Bluff +11, Contrefaçon +9, Crochetage +14, Déguisement +10, Déplacement silencieux +12, Désamorçage/sabotage +11, Détection +11, Diplomatie +10, Estimation +7, Evasion +12, Fouille +9, Intimidation +10, Lecture sur les lèvres +7, Perception auditive +11, Psychologie +9, Renseignements +10, Vol à la tire +12. **Dons et aptitudes de classe** : Arme de prédilection (épée courte), Attaque sournoise (+6d6), Esquive totale, Esquive instinctive (bonus de Dex à la CA), Esquive instinctive (ne peut être pris en tenaille), Esquive instinctive (+1 contre les pièges), Esquive surnaturelle, Maître de guilde<sup>1</sup> (Roublard), Prestige (13), Réflexes surhumains, Vigilance. **Possessions** [21000 po] : gants de dextérité (4000 po), cotte de mailles elfique (4150 po), amulette d'armure naturelle +2 (8000 po), épée courte +1 (2310 po), arbalète à répétition de maître (550 po), 20 carreaux de maître (140 po), outils de cambrioleurs de qualité supérieure (100 po), trousse de déguisement (50 po), destrier léger (150 po), mors et bride (2 po), selle de guerre (20 po), bourse contenant 50 po et 3 perles noires.

*Ramman Sokki est actuellement le chef de la Société des Aigles fins, la seule guilde de voleurs de Ezel. Ses aptitudes à diriger une guilde lui ont permis, il y a de cela une quinzaine d'années, de prendre la tête d'un groupe d'une vingtaine de roublards qui opéraient isolément. Il a su s'entourer de lieutenants très efficaces qui le secondent parfaitement Armod Kassif (Rou 5, LE) et Hrolf Lonjulf (Rou 5, CN). Il a également réussi à tisser un réseau d'appuis politiques et économiques qui renforce la position de sa guilde dans la société Ezéloise.*

## Armod Kassif

Humain masculin Rou 5 ; FP 5 ; Humanoïde de taille M (1m74) ; Age 28 ans ; DV 5d6+5 ; 27 pv ; Init +7 (Dex +3, Science de l'initiative +4) ; VD 10 m ; CA 16 (armure de cuir cloutée, Dex +3) ; Attaque +6 au corps à corps (dague de maître, 1d4+2), ou +8 à distance (fronde de maître, bille +1, 1d4+1) ; JS Vig +2, Ref +9, Vol +3 ; AL LE ; For 14, Dex 16, Con 13, Int 15, Sag 15, Cha 13. **Langues** : Veshien, Darakeenien, Calastien, Shelzarien. **Compétences** : Acrobaties +9, Artisanat (corderie) +8, Bluff +7, Crochetage +9, Déplacement silencieux +9, Détection +8, Discrétion +9, Equilibre +9, Equitation +6, Escalade +24, Evasion +9, Maîtrise des cordes +9, Perception auditive +8, Profession (funambule de foire) +8, Représentation +5, Saut +8. **Dons et aptitudes de classe** : Attaque sournoise (+3d6), Esquive totale, Esquive instinctive (bonus de Dex à la CA), Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Talent (Escalade). **Possessions** [4300 po] : dague de maître (302 po), fronde de maître (300 po), 20 billes de maître (140 po), 20 billes +1 (940 po), armure de cuir cloutée de maître (175 po), anneau d'escalade (2000 po), outils de cambrioleur (30 po), matériel d'escalade (80 po), sac à dos (2 po), destrier léger (150 po), selle d'équitation (10 po), mors et bride (2 po), 3 potions de Soins légers (150 po), bourse contenant 19 po.

*Armod Kassif est le premier lieutenant de Ramman Sokki. C'est un véritable monte-en-l'air, spécialiste d'escalade et d'acrobaties. Pour lui, aucun obstacle n'est infranchissable. Il est très loyal envers sa guilde et son chef Ramman, mais sans pitié et sans compassion pour ses victimes. Sa musculature bien fuselée témoigne de ses remarquables aptitudes physiques. Sa chevelure châtain et abondante tombe jusqu'aux épaules et lui donne un air sauvage. Ses mains sont rugueuses et musclées.*

## Hrolf Lonjulf

Humain masculin Rou 5 ; FP 5 ; Humanoïde de taille M (1m76) ; Age 32 ans ; DV 5d6 ; 22 pv ; Init +3 (Dex +3) ; VD 10 m ; CA 17 (armure de cuir cloutée, anneau de protection +1, Dex +3) ; Attaque +5 au corps à corps (épée courte de maître, 1d6+1), ou +8 à distance (arc long de force [+1] de

maître, flèches de maître, 1d6+1) ; JS Vig +1, Ref +7, Vol +2 ; AL CN ; For 13, Dex 16, Con 11, Int 11, Sag 13, Cha 10. **Langues** : Veshien, Nain. **Compétences** : Artisanat (serrurerie) +8, Bluff +4, Crochetage +17, Déplacement silencieux +7, Désamorçage / sabotage +6, Détection +5, Diplomatie +4, Discrétion +7, Equitation +5, Estimation +4, Evasion +7, Fouille +4, Perception auditive +5, Profession (portier) +5, Renseignements +4, Vol à la tire +7. **Dons et aptitudes de classe** : 3 dons. Talent (Crochetage). **Possessions** [4300 po] : épée courte de maître (310 po), armure de cuir cloutée de maître (175 po), anneau de protection +1 (2000 po), arc long de force [+1] de maître (450 po), 20 flèches de maître (140 po), destrier léger (150 po), selle d'équitation (10 po), mors et bride (2 po), sac à dos (2 po), outils de maître cambrioleur (100 po), potion d'Acuité visuelle (50 po), potion de Grâce féline (300 po), potion de Soins modérés (300 po), potion de Vision dans le noir (300 po), bourse contenant 11 po.

*Hrolf Lonjulf est le deuxième lieutenant de Ramman Sokki. C'est un virtuose du crochetage ; aucune serrure ne lui résiste. Il est très individualiste mais le respect qu'il éprouve pour son chef Ramman le lie à ce dernier. Son physique est tout à fait ordinaire et il ne présente aucun signe particulier hormis le fait qu'il commence à se dégarnir. Ses doigts fins suggèrent une grande habileté manuelle. Sa compétence en serrurerie lui donne un bonus de +2 aux jets de Crochetage.*

## Hommes de main de la Société des Aigles fins

Humain masculin Rou 1 ; FP 1 ; Humanoïde de taille M ; Age ; DV 1d6-2 ; 4 pv ; Init +3 (Dex +3) ; VD 10 m ; CA 16 (armure de cuir cloutée de maître, Dex +3) ; Attaque -2 au corps à corps (dague, 1d4-2), ou +5 à distance (arbalète légère de maître, carreaux de maître, 1d8) ; JS Vig +0, Ref +7, Vol +3 ; AL LE ; For 6, Dex 17, Con 7, Int 12, Sag 16, Cha 9. **Langues** : Veshien, Lédéén. **Compétences** : Crochetage +11, Déplacement silencieux +11, Détection +11, Discrétion +11, Renseignements +7. **Dons et aptitudes de classe** : 2 dons. **Possessions** [900 po] : dague (2 po), arbalète légère de maître

(335 po), 20 carreaux de maître (140 po), armure de cuir cloutée de maître (175 po), 2 potions de Soins légers (100 po), potion de Pattes d'araignée (50 po), sacoche de ceinture (1 po), outils de cambrioleurs (30 po), 10 allumes-feux (10 po), 2 bâtons fumigènes (40 po), bourse contenant 7 po.

*Les hommes de mains de la Société des Aigles fins sont dévoués corps et âme à Ramman Sokki qui en a fait de fidèles suivants. En cas de combat, ils évitent toujours le corps à corps et préfèrent largement tirer sur leurs adversaires à l'arbalète légère.*

## Aslak Neuton

Humain masculin, Guerrier 6 ; FP 6 ; Humanoïde de taille M (1m75) ; DV 6d10+12 ; pv 54 ; Init +6 (Dex +2, Science de l'initiative +4) ; VD 6,5 m ; CA 18 (cotte de maille de maître, bracelets d'armure +1, Dex +2) ; Attaques +8/+8/+3/+3 au corps à corps (double-lame de maître, Arme de prédilection, Spécialisation martiale, 1d8+4/1d8+3) et +10/+5 à distance (arc long de force de maître [+2], flèches de maître, 1d8+2) ; JS Vig +7, Ref +6, Vol +4 ; AL LN ; For 14, Dex 15, Con 15, Int 13, Sag 14, Cha 11. **Langues** : Veshien, Calastien. **Compétences** : Artisanat (pièges) +3, Bluff +2, Déplacement silencieux +13, Désamorçage / sabotage +2, Détection +5, Diplomatie +2, Equitation +6, Escalade +4, Intimidation +2, Natation +4, Perception auditive +5, Renseignements +2, Saut +4. **Dons et aptitudes de race** : Ambidextrie, Arme de prédilection (double-lame), Botte secrète (double-lame), Combat à deux armes, Combat monté, Science de l'initiative, Spécialisation martiale (double-lame), Vigilance. **Possessions** [5600 po] : cotte de maille de maître (300 po), double-lame de maître (400 po), arc long de force de maître [+2] (450 po), 20 flèches de maître (140 po), 5 flèches de feu (235 po), destrier lourd (400 po), selle de guerre (20 po), mors et bride (2 po), 2 potions de Soins modérés (600 po), bracelets d'armure +1 (1000 po), bottes d'elfe (2000 po), sac à dos (2 po), 2 rations de survie (1 po), outre d'eau (1 po), bâton fumigène (20 po), 9 allumes-feux (9 po), bourse contenant 20 po.

*Aslak Neuton* est un mercenaire Veshien se mettant au service du commanditaire le plus offrant. C'est un personnage brun de peau à la tignasse noire comme le jais. Ses yeux verts pétillants signent une certaine vivacité d'esprit. Il a déjà effectué plusieurs missions périlleuses en Calastie. Aslak manie la double-lame, une arme peu courante sur le continent de Ghelspan (sauf en Darakeene), avec beaucoup de talent. Le maniement de cette arme lui a été appris par un maître d'armes de Termana qui voulait transmettre son savoir-faire avant de mourir.

### Tangut Maligran

Humain masculin Bar 6 / Csk 1 ; FP 7 ; Humanoïde de taille M (1m80) ; Age : 38 ans ; DV 7d12+7 ; 53 pv ; Init +2 (Dex +2) ; VD 13 m ; CA 18 (armure de cuir cloutée +1, targe, amulette d'armure naturelle +1, Dex +2) ; Attaque +11/+6 au corps à corps (cimeterre de maître, 1d6+3), ou +12/+7 à distance (arc court de force +2) de maître, arme de prédilection, flèches de maître, 1d6+2) ; JS Vig +8, Ref +4, Vol +3 ; AL CN ; For 17, Dex 14, Con 12, Int 9, Sag 13, Cha 16. **Langues** : Veshien. **Religion** : Ehnkili. **Compétences** : Détection +6, Dressage +5, Equitation +14, Empathie avec les animaux +8, Dressage +8, Maîtrise des cordes +5, Perception auditive +6, Sens de la nature +4, Sens de l'orientation +4. **Dons et aptitudes de classe** : Arme de prédilection (arc court), Bonus d'Equitation +2, Combat monté, Déplacement accéléré, Ennemi juré (Orcs), Esquive instinctive (bonus de Dex à la CA), Esquive instinctive (ne peut être pris en tenaille), Rage (2/jour), Tir à bout portant, Tir monté. **Possessions** [5600 po] : armure de cuir cloutée +1 (1175 po), targe de maître (165 po), amulette d'armure naturelle +1 (2000 po), cimeterre de maître (315 po), arc court de force +2) de maître (525 po), 20 flèches de maître (140 po), destrier léger (150 po), selle d'équitation (10 po), mors et bride (2 po), 2 outres d'eau (2 po), fiole d'antidote (50 po), sacoche de ceinture (1 po), potion de *Neutralisation de poison* (750 po), potion de *Soins modérés* (300 po), bourse contenant 15 po.

*Tangut Maligran* appartient à la tribu des *Cerfs enragés*. Il dirige un groupe de 24 cavaliers qui doivent faire paître un troupeau d'une centaine de moutons des Kelders dans les environs de Mour, là où les pâturages sont encore foisonnants. C'est un homme sauvage aux traits rudes. Il protégera son troupeau et ses hommes coûte que coûte ; il en va de son honneur et de son rang dans la tribu.

### Cavalier pasteur de la tribu des Cerfs enragés

Humain masculin Bar 1 ; FP 1 ; Humanoïde de taille M ; DV 1d12+1 ; 13 pv ; Init +2 (Dex +2) ; VD 13 m ; CA 16 (armure de cuir cloutée, targe, Dex +2) ; Attaque +4 au corps à corps (cimeterre, 1d6+3), ou +3 à distance (arc court de force +2), 1d6+2) ; JS Vig +3, Ref +2, Vol +1 ; AL CN ; For 16, Dex 15, Con 12, Int 9, Sag 12, Cha 11. **Langues** : Veshien. **Religion** : Ehnkili. **Compétences** : Dressage +4, Equitation +6, Détection +5, Sens de la nature +5. **Dons et aptitudes de classe** : Arme de prédilection (arc court), Combat monté, Déplacement accéléré, Rage (1/jour). **Possessions** [900 po] : armure de cuir cloutée de maître (175 po), targe de maître (165 po), cimeterre (15 po), arc court de force +2) (225 po), 20 flèches (1 po), destrier léger (150 po), selle d'équitation (10 po), mors et bride (2 po), 2 outres d'eau (2 po), sacoche de ceinture (1 po), fiole d'antidote (50 po), 2 potions de *Soins légers* (100 po), bourse contenant 4 po.

Les cavaliers pasteurs de la tribu des *Cerfs enragés* sont des barbares rudes et assez basiques dans leur comportement. Ils voient rarement des visiteurs et connaissent très bien les steppes (voir encadré concernant les Cavaliers de steppes des Kelders). Bien que très individualistes, ils obéiront aveuglément à leur chef en cas de combat contre des étrangers.

### Golock

Jovoc (Démon Tanar'ri) ; FP 5 ; Extérieur P (Chaos, Mal) ; DV 4d8+18 ; pv 36 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 16 (+1 taille, +2 Dex, +3 naturelle) ; Attaques +6 au corps à corps (2 griffes, 1d3+1) et +1 au corps à corps (morsure, 1d4) ; JS Vig +7, Ref +6,

Vol +4 ; AL CM ; For 12, Dex 15, Con 16, Int 7, Sag 10, Cha 7. **Langues** : Abyssal, Lédéen. **Compétences** : Détection +7, Discrétion +8, Fouille +3, Perception auditive +7, Psychologie +3. **Dons et aptitudes de race** : Aura vengeresse, Convocation de Tanar'ris, Guérison accélérée, Pouvoirs magiques, Robustesse (x2), Réduction des dégâts (5/argent). **Possession** [500 po] : 1 perle noire incrustée dans l'oreille gauche (500 po). 1800 PX

*Golock* est un Jovoc, une créature humanoïde de 1,20 m de haut, bouffie et chauve. Il possède un corps de gnome meurtri, puant et noirci à force d'être resté trop longtemps près du magma des Abysses. Ses yeux sont profondément enfoncés dans des orbites béantes. Chacun de ses bras se termine par une main à trois doigts acérés teintés de sang. Des années d'entraînement leur ont appris à tirer avantage de leur *Aura vengeresse* et de leur pouvoir de *Guérison accélérée*. Le pouvoir *Aura vengeresse* est particulièrement redoutable. Il permet à la créature d'infliger autant de dégâts qu'elle en a subi à toute créature non tanar'ri se trouvant dans un rayon de 9m. Un jet de Vigueur (DD15) permet cependant de réduire ces dégâts de moitié. Le pouvoir "Guérison accélérée" lui permet de récupérer les points de vie perdus au rythme de 5 par round. Le Jovoc a également la possibilité de convoquer une fois par jour un autre Jovoc avec 25% de chances de succès. Les prêtres Belsamites adorent invoquer cette créature.

### Dalith

Archevêque canin ; FP 4 ; Extérieur M (Bien, Loi) ; DV 6d8+6 ; pv 33 ; Init +4 (Science de l'initiative) ; VD 13 m (bipédie), 20 m (quadrupédie) ; CA 19 (+9 naturelle) ; Attaques +8/+3 au corps à corps (épée à 2 mains, 2d6+2) et +3 au corps à corps (morsure, 1d8+1), [ou +8 au corps à corps (morsure, 1d8+2) et +3 au corps à corps (2 poings, 1d4+1)] ; JS Vig +6, Ref +5, Vol +6 ; AL LB ; For 15, Dex 10, Con 13, Int 10, Sag 13, Cha 12. **Langues** : Toutes. **Compétences** : Concentration +8, Déplacement silencieux +7, Détection +7, Discrétion +7 (+11 forme canine), Perception auditive +8, Psychologie +8, Saut +9, Sens de la nature +1 (+5 forme canine). **Dons et aptitudes de race** : Aura de menace, Aura de protection, Cercle magique contre le Mal, Don des langues, Immunités, Odorat, Pistage, Pouvoirs magiques, Réduction des

dégâts (10/+1), Résistance, Science de l'initiative, Téléportation, Transformation, Vision affûtée. **Possessions** : néant.

*Dalith* est un archon canin provenant du plan Céleste. Il fait partie des extérieurs couramment appelés par les serviteurs de Coréahn. Il a été chargé par des puissances célestes bienveillantes de prévenir les PJs d'un danger à venir.

### Azalone

Femme humaine, Roublarde 4 ; FP 4 ; Humanoïde M (1,65 m) ; Age 24 ans ; DV 4d6 ; pv 15 ; Init +1 (Dex +1) ; VD 10 m ; CA 14 (armure de cuir cloutée de maître +3, Dex +1) ; Attaque +4 au corps à corps (dague de maître, 1d4), ou +6 à distance (arbalète de poing de maître, carreaux de maître, 1d4) ; JS Vig +2, Ref +8, Vol +5 ; AL LM ; For 11, Dex 12, Con 11, Int 13, Sag 13, Cha 15. **Langues** : Calastien, Darakeeni, Lédéen, Shelzari, Veshien. **Religion** : Belsameth. **Compétences** : Bluff +6, Contrefaçon +5, Crochetage +5, Déguisement +6, Déplacement silencieux +5, Diplomatie +6, Discrétion +5, Evasion +7, Fouille +8, Langue +2, Lecture sur les lèvres +8, Perception auditive +10, Psychologie +5, Renseignements +11. **Dons et aptitudes de classe et de race** : Attaque sournoise (+2d6), Esquive instinctive (bonus de Dex à la CA), Esquive totale, Talent (Renseignements), Vigilance, Volonté de fer. **Possessions** [3330 po] : armure de cuir cloutée de maître (175 po), arbalète de poing de maître (500 po), 20 carreaux de maître (140 po), dague d'ébène de maître (302 po), destrier léger (150 po), selle d'équitation (10 po), mors et bride (2 po), outils de cambrioleur de qualité supérieure (100 po), trousse de déguisement (50 po), 2 bâtons fumigènes (40 po), vareuse de résistance +1 (1000 po), 2 potions de *Soins légers* (100 po), 1 potion de *Neutralisation du poison* (750 po), bourse contenant 11 po, amulette de communication à distance (24000 po – en prêt).

**Précisions** : *Azalone* est une espionne à la solde du Culte des Anciens Belsamite. Elle a été mise à la disposition de *Maurog* dans le but de surveiller *Alathane* et vérifier que cette dernière remplit bien la mission qui lui a été confiée concernant *Agorne*. *Azalone* est constamment enroulée et d'une beauté empoisonnée. Elle est native de Shelzar, mais a beaucoup voyagé sur tout le continent de Ghelspan.

### L'Ordre d'Argent des Epées de Coréahn

L'Ordre d'Argent est un des quatre chapitres de paladins et de prêtres qui servent Coréahn. Il tire son nom de la caractéristique notoire qu'à l'argent de blesser les créatures maléfiques surnaturelles. Les prêtres et les paladins de l'Ordre d'Argent mènent une guerre secrète, traquant et détruisant les invocateurs malfaisants et les créatures invoquées, qu'elles soient des élémentaires, des démons ou d'autres horreurs venues des plans infernaux. Pour atteindre leur but, ils sont contraints d'étudier les secrets interdits des plans extérieurs, des esprits maléfiques, de la magie d'invocation et de la possession. Eux-mêmes n'invoquent jamais de créa-

tures des plans infernaux, leur préférant l'aide des serveurs du Bien et de la Loi. L'Ordre d'Argent a d'ailleurs établi un catalogue de noms de créatures d'outre-plan dont la convocation par ses membres est jugée acceptable (voir tableau ci-dessous). Les membres les plus persévérants de l'Ordre peuvent accéder à la classe de prestige des Chevaliers d'argent. Ces derniers représentent l'élite de l'Ordre d'Argent et possèdent de nombreuses connaissances permettant de contrôler les extérieurs qu'ils appellent pour les aider dans leurs missions.

Les membres de l'Ordre d'Argent sont parfois amenés à cacher la vérité

aux profanes sur les actions qu'ils entreprennent. Cela peut paraître paradoxal pour les fidèles d'un dieu dont les principaux domaines sont la Loi et le Bien. Leur silence témoigne en fait de leur volonté de ne pas souiller l'âme innocente des gens du peuple avec des noms de démons ou des méthodes pour les invoquer qui risqueraient de les attirer vers les forces du Mal. Ce sont souvent des individus silencieux et taciturnes qui portent le fardeau d'une guerre secrète. Ils sont perçus comme des combattants étranges et mystérieux.

Les chapitres de l'Ordre d'Argent sont souvent construits à l'écart des villes car les activités de ses adeptes

doivent rester discrètes. Chaque chapitre possède une bibliothèque bien gardée qui renferment de noirs grimoires et trésors à ne pas mettre entre toutes les mains. Le principal chapitre de l'Ordre d'Argent est à Fort Gascar, dans la Vallée souriante, en plein cœur des pics Gascar à l'ouest de la forêt des Licornescies. Les autres chapitres sont répartis dans tout Ghelspad, notamment en Darakeene et en Vesh. L'Ordre d'Argent tout entier est dirigé par Daelia le Lion d'Argent (Pal 10 / Cha 10, LB).

Texte élaboré à partir de l'ouvrage *Le Divin et le déchu* et le supplément *Sociétés Secrètes*, édité par Hexagonal.

### Catalogue des créatures d'outre plan, invocables par les membres de l'Ordre d'Argent

Nom de la créature	Plan	Type	Aligt.	FP	Sort nécessaire	Pré-requis	Source
Chien céleste	Céleste	Extérieur	LB	1/3	Convocations de monstres 1	Pre 1, Sag 11	MM1
Ours noir céleste	Céleste	Extérieur	LB	2	Convocations de monstres 3	Pre 3, Sag 13	MM1
Archon lumineux	Céleste	Extérieur	LB	2	Convocations de monstres 4	Pre 4, Sag 14	MM1
Archon canin	Céleste	Extérieur	LB	4	Convocations de monstres 5	Pre 5, Sag 15	MM1
Ours brun céleste	Céleste	Extérieur	LB	5	Convocations de monstres 5	Pre 5, Sag 15	MM1
Ours sanguinaire céleste	Céleste	Extérieur	LB	9	Convocations de monstres 6	Pre 6, Sag 16	MM1
Couatl	Céleste	Extérieur	LB	10	Convocations de monstres 9	Pre 9, Sag 19	MM1
Aasimar	Céleste	Extérieur	LB	1/2	Allié d'outre-plan	Pre 4, Sag 14	MM1

### Société des Aigles fins

La Société des Aigles fins est la seule guilde de voleurs de Ezel. Elle a établi son quartier général dans le quartier des nobles de la cité. Elle s'est constituée voilà une douzaine d'années à l'initiative de son dirigeant actuel. Respecté par son professionnalisme, il a su attirer à lui de nombreux suivants. En ville, à part ses alliés, personne ne soupçonne ses véritables activités. Les activités de la guilde se focalisent sur les cambriolages, la prostitution et la contrebande d'un champignon hallucinogène prohibé, le *thallophyte de Belsameth*. Toutes ces activités sont connues mais peu

de gens savent qu'elles sont organisées et soutenues par une guilde. Seules quelques rumeurs courent à ce sujet. Les membres de la guilde oeuvrent tous pour le développement de l'organisation et l'augmentation de ses recettes. La guilde possède des ramifications dans de nombreux milieux Ezélois. Elle cherche à influencer la politique du Mayeur qui dirige la ville afin de faire fructifier ses affaires.

**Guilde de voleur**, AL CN : 24 membres humains (20 Rou 1, 2 Rou 2, 2 Rou 5) ; **Dirigeant actuel** : *Ramman Sokki* (humain mâle, Rou 11,

NM) assisté de ses deux lieutenants *Armod Kassif* (Rou 5, LE) et *Hrolf Lonjulf* (Rou 5, CN) ; **Rayonnement** : Ezel et ses environs ; **Type d'opérations réalisées** : cambriolages (60%), prostitution (40%), contrebande (20%) ; **Recettes / mois** : 1920 po ; **Ressources** : 15000 po, 1 bâtiment de 2 étages avec sous-sol dans le quartier des nobles (5000 po), 6 prostituées (4 humaines, une demi-elfe et une demi-orque) (3000 po), 20 kg de poudre de *thallophyte de Belsameth* (2000 po), carillon d'ouverture (3000 po), chaussons d'araignée (2000 po), couvre-chef de déguisement (2000

po) ; **Alliés et ennemis** : La Société s'est fait plusieurs alliés chez les notables qui élisent le Mayeur et chez les commerçants. Elles traitent régulièrement avec certaines guildes d'artisans et avec la milice de la ville. En revanche, elle possède des adversaires chez les chefs de quartiers et dans les communautés religieuses. ; **Loyauté** : 30 ; **Activité** : 24 ; **Visibilité** : 7 (DD 25).

Texte élaboré à partir des suppléments *The Quintessential Rogue* édité par Mongoose Publishing et *Traps & Treachery* édité par Fantasy Flight Games.

## EZEL

## Présentation

Cette grande ville prospère du sud de Vesh est connue pour son industrie du textile et ses créations de vêtements exportés dans tout Ghelspad. Les matières premières utilisées pour confectionner les tissus proviennent essentiellement de la laine des moutons des steppes des Kelders et du lin cultivé par les paysans Ezélois. Les cavaliers des steppes des Kelders sont les principaux fournisseurs de laine de l'industrie Ezéloise. Le blason de la ville (voir plan de la ville) est un tiercé en pal divisé en trois parties égales. La partie haute est composée du symbole solaire de Madriel, qui marque la profonde adhésion de la cité à la religion Madriélite. Dans la partie médiane, figure le mouton des steppes des Kelders et sa fourrure de laine, la plus ancienne des matières utilisées par les tisserands de la cité pour fabriquer des étoffes. La partie basse contient une tige de lin, une plante cultivée depuis seulement une centaine d'années qui fournit d'autres fibres textiles de qualité.

Ezel est délimitée par des remparts qui forment une protection contre les attaques des rampants des Marais des larmes ou des orcs des Steppes de Kelders. La circulation en dehors des grandes avenues pavées qui découpent la cité en 12 quartiers est souvent mal aisée. Les rues sont étroites, sinueuses, et bourrées d'artisans, de crieurs, et de charrettes. Elles sont faites de terre battue, ce qui les rend très boueuses à l'automne lorsque les pluies sont abondantes. Seules les grandes avenues sont pavées. La cité

ne possède pas d'égout, mais un système de ramassage des ordures qui passe dans toute la ville une fois par semaine à l'exception du Taudis, le quartier des gens misérables et des bannis. Les maisons des familles pauvres sont construites en bois et en torchis alors que les maisons des familles les plus riches sont construites en pierre. Les rues ne sont pas nommées ni numérotées. Pour trouver son chemin on utilise les enseignes, les lieux singuliers, les monuments,...

La plupart des artisans de la cité se sont regroupés en guildes. Ezel compte ainsi deux guildes de fileuses, l'une spécialisée dans le filage du lin et l'autre dans celui de la laine, deux guildes rivales de teinturiers, une guilde de tisserands et une corporation de couturiers. Chaque guilde fixe les conditions de travail et de fabrication des produits. Chaque guilde possède un ensemble d'ateliers ou même parfois une fabrique. Dans chaque atelier, un maître emploie des ouvriers salariés et des apprentis qu'il forme, loge mais ne paie pas. Une grande partie de la population Ezéloise est ainsi employée à la confection des tissus et des vêtements.

La ville est gouvernée par un conseil de responsables de quartiers, lui-même dirigé par un Mayeur, actuellement un ancien Vigilant à la retraite. Chaque responsable de quartier est désigné par le Mayeur. Le Mayeur est élu par les notables de la ville. Le conseil siège dans l'hôtel de ville, une grande bâtisse adossée aux remparts dans la partie est de la cité. C'est dans cette même bâtisse qu'est hébergé gratuitement

le Mayeur. Le conseil a mis en place une milice constituée de 80 hommes d'armes chargés de maintenir l'ordre et de faire des rondes de nuit.

L'essentiel de la nourriture Ezéloise est constitué de pain de seigle, d'orge ou de blé, de pâtes en sauce, de viande de moutons, porcs, petits gibiers, sangliers et cerfs, de poissons provenant du bassin de sang ou de la rivière Hornswythe, de pois, de fèves, de châtaignes et de vin. Un des plats favoris des Ezélois est un mélange de semoule de blé, de légumes et de viande qui peut être servi avec différentes sauces.

Les remparts de la ville sont gardés par l'armée régulière Veshienne dont la garnison se trouve à l'extérieur de la ville dans le Fort de la Veille de Garasso. Les troupes militaires du fort ne sont pas comptées dans la population Ezéloise. Elles se composent de 400 cavaliers, 240 prêtres de guerre, 80 magiciens de guerre, 640 archers, et 2640 fantassins. Elles sont placées sous le commandement du général *Rock Pontalu* (Gue 11, LN).

## Caractéristiques de la ville

**Localisation :** Peuple uni de Vesh, Province de Garasso

**Population :** 12000 ; 10780 Humains ; 1400 Nains ; 840 Elfes ; 700 Halfelins ; 140 Demi-elfes ; 140 Demi-orques

**Surface :** 0.8 km<sup>2</sup> (198 acres)

**Dirigeant :** Mayeur *Atimon Maliézin* (Rod 5/Vig7, LN)

**Limite financière :** 15000 po

**Liquidités disponibles au sein de la communauté :** 9000000 po

**Langage :** Veshien

**Religion :** Madriel, Tanil, Coréahn, Hedrad, Ehnkili

**Ressources :** Textile, vêtements

**Garde municipale :** 80 hommes d'armes niv 1 placés sous le commandement de *Amar Kroum* (Rou 11, CN).

**Professions :** 4 Apothicaires, 15 Boulangers, 34 Barbiers, 6 Baigneurs, 9 Brasseurs, 8 Forgerons, 6 Blanchisseurs, 4 Relieurs, 2 Libraires, 9 Boucliers, 10 Bouchers, 22 Charpentiers, 17 Droguistes, 12 Volailleurs, 17 Tonneliers, 10 Poissonniers, 13 Chapeliers, 5 Fourriers, 3 Enlumineurs, 6 Auberges, 30 Joailliers, 18 Juristes/Avocats, 6 Serruriers, 48 Employés de maison, 24 Maçons, 17 Merciers, 60 Nobles, 30 Fripiers, 8 Peintres, 11 Bourseliers, 7 Couvresseurs, 6 Cordiers, 6 Tapissiers, 12 Bourrelliers, 14 Gainiers, 6 Sculpteurs, 80 Cordonniers, 9 Epiciers, 48 Tailleurs, 6 Tanneurs, 30 Tavernes, 14 Porteurs d'eau, 20 Tisserands, 13 Buvetiers, 5 Sculpteurs sur bois, 17 Marchands de bois.

### Répartition de la population par Classe et par niveau

**Adeptes** (0.7%) : 58 niv 1, 11 niv 2, 8 niv 5 ; 3 niv 8 ;  
**Barbares** (0.3 %) : 24 niv 1, 10 niv 2, 4 niv 5, 1 niv 8 ;  
**Bardes** (0.4 %) : 25 niv 1, 12 niv 2, 6 niv 5, 3 niv 10 ;  
**Cavaliers des steppes\*** : 3 niv 7 ;  
**Druides** (0.3%) : 23 niv 1, 13 niv 2, 3 niv 5, 2 niv 10 ;  
**Ensorceleurs** (0.3%) : 23 niv 1, 9 niv 2, 6 niv 5, 3 niv 8 ;  
**Experts** (3%) : 342 niv 1, 11 niv 3, 5 niv 7, 1 niv 9, 3 niv 14 ;  
**Gens du peuple** (87%) : 10343 niv 1, 23 niv 2, 11 niv 4, 6 niv 8, 3 niv 15 ;  
**Guerriers** (0.3%) : 23 niv 1, 11 niv 2, 6 niv 5, 1 niv 10 ;  
**Hommes d'armes** (4.9%) : 569 niv 1, 11 niv 2, 6 niv 5 ; 3 niv 11 ;  
**Incarnés\*** : 1 niv 6 ;  
**Magiciens** (0.3%) : 22 niv 1, 9 niv 2, 5 niv 5, 3 niv 8 ;  
**Moines** (0.2%) : 15 niv 1, 8 niv 2, 4 niv 5, 1 niv 8 ;  
**Nobles** (0.7%) : 58 niv 1, 11 niv 2, 6 niv 5, 3 niv 8 ;  
**Paladins** (0.5%) : 45 niv 1, 1 niv 2, 1 niv 3, 3 niv 4, 4 niv 7, 1 niv 9 ;  
**Prêtres** (0.7%) : 21 niv 0, 34 niv 1, 17 niv 2, 8 niv 5, 4 niv 9 ;  
**Rôleurs** (0.3%) : 23 niv 1, 11 niv 2, 6 niv 4, 1 niv 7 ;  
**Roublards** (0.4%) : 23 niv 1, 11 niv 2, 6 niv 5, 3 niv 11 ;  
**Vigilants\*** : 3 niv 7.

\* le niveau des PNJ pour cette classe représente la somme des niveaux de leur classe initiale et de leur classe de prestige.

### Les Guildes

**Guilde des doigts agiles** : guilde des fileuses de lin. Le lin est semé par les paysans Ezélois entre Coroth et Tanoth. Il fleurit entre Chardoth et Madroth. Il est arraché au cours d'Hedroth. Le Rouissage s'opère durant Vahngaloth. Les pailles de lins rouies sont vendues à la *Guilde des doigts agiles* à la fin de Chardehr. Les fileuses réalisent successivement l'opération de teillage (extraction de la fibre de l'écorce et du bois) puis celle de filage. Les fils de lin sont ensuite vendus au deux guildes de teinturiers.

**Guilde des boucles rebelles** : guilde des fileuses de laine. Les moutons des Steppes des Kelders sont tondu tous les ans durant le mois de Madroth. La laine est aussitôt vendue par les éleveurs Ezélois et les cavaliers des Steppes des Kelders à la *Guilde des boucles rebelles*. Les toisons arrivent entières et pressées en balles. Une fois lavées, cardées, déféutrées, et peignées, les fibres de laine sont vendues aux deux guildes de teinturiers.

**Guilde du gris de lin** : guilde de teinturiers dirigée par *Eréas Dolonis* (Exp 9, NB).

**Guilde de la toison bariolée** : guilde de teinturiers dirigée par *Taléon Borzax* (Exp 7, N).

Les deux guildes teignent les fibres de lin et de laine et les livrent sous forme de rouleaux à la *Guilde des tisseurs d'étoffe*. Les deux guildes se livrent une concurrence sévère. C'est à celle qui inventera la plus belle, la plus résistante ou la plus innovante

des couleurs, trouvera le moyen de fortifier davantage les fibres de lin ou de laine, ou vendra les rouleaux de fils au meilleur prix.

**Guilde des tisseurs d'étoffes** : guilde de tisserands placée sous la direction de *Corpez Nothon* (Exp 14, LN). Les tisserands Ezélois se sont regroupés en une seule guilde contrairement à leurs confrères teinturiers. Ils sont à l'origine des plus beaux tissus de Ghelspad. Leur secret de fabrication repose sur l'utilisation de machines à tisser révolutionnaires, de la connaissance d'une multitude d'armures combinant les fils de lin et de laine, de l'emploi d'ouvriers spécialisés pour la réalisation des opérations d'ourdissage, d'encollage et de rentrage. Une fois les étoffes tissées et enroulées, elles sont vendues à la *Guilde du fil blanc*.

**Guilde du fil blanc** : corporation de couturiers dirigée par *Oshman Vitol* (Exp 14, CB). Cette guilde confectioneer les plus beaux vêtements des Terres Balafrées prisés par les nobles les plus riches, comme les habits les plus courants achetés par les gens du peuple.

**Société des Aigles fins** : guilde de voleurs dirigée par *Ramman Sokki* (Rou 11, CN) et spécialisée dans les jeux d'argent, la prostitution, la contrebande et les cambriolages.

### Communautés religieuses :

Toutes les communautés religieuses de Ezel sont concentrées dans le quartier des temples à l'exception de la communauté Coréahnique qui se trouve à l'extérieur de la ville dans le fort de l'épée d'argent (voir encadré sur

cette communauté). La communauté Madriélite est placée sous le commandement du grand prêtre *Commodori Athriem* (Pre 9, NB). Elle se compose de 32 prêtres échelonnés du 1<sup>er</sup> au 5<sup>ème</sup> niveau et d'une douzaine d'apprentis. Elle représente la plus importante communauté religieuse de la cité. Elle s'organise autour du plus grand temple de Ezel, la *Cathédrale de la Miséricorde*. La communauté Hédradique, dirigée par *Amundi Bompierre* (Pre 7, N) est plus modeste bien qu'assez influente. Elle ne possède qu'un domaine de 3 hectares dans le quartier des temples. Une église de simple facture leur sert de lieu de culte. Enfin, la communauté Tanilite, coordonnée par le prêtre *Idris Nizar* (Pre 6, CB) est la moins bien représentée à Ezel. Elle est seulement composée de 5 ecclésiastiques et ne possède qu'une petite chapelle et quelques habitations. Dans la partie la plus méridionale du quartier des temples on peut également trouver une abbaye de 27 moines d'Ehnkili qui anime une école d'arts martiaux basées sur les principes de l'art de la duperie. L'école et l'abbaye sont dirigées par le Supérieur *Thondhal Molodon* (Moi 8, CN).

### Le taudis

Situé aux fins fonds de la ville, le quartier du Taudis rassemble une population malfamée. Il est habité par des individus atteints de maladies infectieuses, des clochards boiteux ou aveugles, des prostituées et des petites gens misérables. Ce quartier est également prisé des fuyards recherchés par les milices des régions environnantes. On y trouve quelques tavernes crasseuses dont la plus fameuse est la taverne du Roi borgne.

# Les Steppes des Kelders

Les Steppes des Kelders s'étendent des Monts Kelders à l'ouest, au fleuve Hornswythe à l'est. Elles sont délimitées par le Bassin de sang et les plaines de Lede au nord, et par des plaines au sud qui s'étirent sur les 3 provinces de Bejhurie, Liaris et Acernoth. Elles couvrent 5 des provinces des peuples unis de Vesh. Leur partie occidentale est englobée dans les provinces d'Aethis et de Dalanie. Leur partie centrale constitue la province de Bregis. Leur partie orientale se répartit entre les deux provinces d'Odvénie et de Garasso. Mour et Ezel, deux grandes villes des peuples unis de Vesh, se situent à la lisière des steppes. Les steppes ressemblent à une grande étendue herbeuse, sauvage et bosselée. La rigueur du climat et la pollution induite par les alluvions contaminées provenant de la Mer de sang ne permettent pas à des plantes suffisamment vivaces de se développer. Pendant l'hiver, des vents acérés fouettent le paysage stérile et mettent à nus les sommets des collines. Seuls, quelques arbres rabougris se regroupent dans les endroits peu élevés, formant ainsi de petites oasis. Les neiges qui tombent sur les steppes sont souvent rosâtres car elles contiennent un peu de la Mer de sang disséminée dans l'atmosphère. Tous les habitants des steppes savent que quiconque mange de la neige dans le but de s'abreuver est immédiatement possédé par une folie frénétique qui en fait une fièvre sanguine. Les traces de corruption du sang de Kadoum perdurent jusqu'à ce que les neiges fon-

dent et que les pluies du printemps et les écoulements de la montagne nettoient la région et la fassent revenir à la normale.

Les populations permanentes des steppes incluent, au nord, les pêcheurs lacustres du bassin de sang, les grandes tribus orcs des Crânefeux, des Piquecuis et des Poings-de-pierre<sup>2</sup>, mais aussi et surtout les tribus de cavaliers des Steppes des Kelders, un groupe d'humains présentant de grandes capacités d'adaptation (voir encadré les concernant). Un conflit permanent pour le contrôle des pâturages et des oasis fait rage sur la plus grande partie des steppes et oppose les tribus Orcs aux tribus de cavaliers. Les steppes n'offrent pas une densité de fourrages suffisante pour permettre à une tribu de rester en un seul endroit pendant des mois d'affilée. Il en résulte que la ligne de front entre les tribus de cavaliers et d'orcs ne cesse de se déplacer en fonction de leurs mouvements respectifs. La *Plaine du troupeau*, une région située dans la province d'Aethis, est la seule partie des steppes complètement sous le contrôle des cavaliers (se reporter à la carte de Vesh présentée dans le numéro précédent). Elle est occasionnellement attaquée par des groupes d'orcs, mais ne court pas le risque de passer sous leur contrôle. La partie sud des steppes est fréquemment patrouillée par les vigilants de Vesh. De nombreux villages et hameaux de paysans sont ainsi rencontrés dans un rayon de 60 km autour des grandes cités de Ezel et de Mour. Une curiosité des Steppes des

Kelders reste le rocher des Crânefeux, un pic rocheux qui fait l'objet de batailles invraisemblables entre les trois tribus orcs qui peuplent les steppes des Kelders. On ignore ce qui poussent les orcs à s'entre-déchirer pour un bout de cailloux mais chaque année le rocher est le théâtre de batailles sanglantes et gare au voyageur qui s'en approcherait. Le rocher est situé en plein cœur de la province d'Odvénie, à moins de 100 km du Bassin de sang et de la rivière Hornswythe.

Les steppes possèdent une faune abondante et équilibrée<sup>3</sup>. Les renards et les taupes vivent en abondance dans des terriers à l'intérieur des collines peu élevées, les renards se plaçant au sommet de la chaîne alimentaire. Parfois ces animaux n'hésitent pas à utiliser des buttes entières comme terrier. Les petits cerfs vivent près de la frontière méridionale des steppes, trouvant refuge dans les branches des arbres bas. Les élans, les orignaux croissants et les caribous occupent les étendues nordiques, poussés en troupeaux vers le sud par les tribus des féroces et des orcs des plaines de Lede. Les cavaliers entretiennent également de grands troupeaux d'animaux de pâturage pour alimenter leurs populations migratrices et pour produire de la laine. Le mouton des Kelders, un cousin du Bélier Amalthéen, et le cerf sont les deux animaux de pâturage que les cavaliers affectionnent particulièrement. Les principaux prédateurs qui sillonnent les steppes comprennent les chasseurs canins, les ours gobelins, les ankhegs, et les

bulettes. Les animaux des steppes se façonnent généralement des caricatures de repaires ou de nids, cherchant les endroits les plus élevés de manière à échapper aux fréquents débordements hivernaux du Bassin de sang. Les animaux évitent donc instinctivement les abords du bassin pendant cette période, se mettant en hibernation lorsque cela est possible. Ils ne s'aventurent à nouveau à l'extérieur qu'entre Belsamer et Hedrer. Les troupeaux de bêtes de pâturage et de bêtes migratrices ont permis à une autre espèce animale de se développer : les dépouilleurs. Ces rongeurs horribles vivent en meute et représentent une véritable plaie pour les troupeaux sauvages et le bétail domestique. Leur tactique de chasse consiste à s'enfouir dans un terrier dans l'attente d'un troupeau. Lorsque celui-ci se présente, les dépouilleurs envoient quelques membres de leur meute pour anesthésier des proies grâce à un venin contenu dans leur salive. On assiste ensuite à une scène horrible au cours de laquelle la proie est littéralement dépecée vivante alors qu'elle continue à dormir ou à paître paisiblement, anesthésiée par le venin. Les steppes contiennent enfin quelques bizarreries tels les grotesques, des humanoïdes dégénérés produits de la pollution causée par la Mer de sang. Mais chose plus bizarre encore, ces créatures sont très souvent rassemblées en meute par des démons nommés pasteurs de grotesques. Personne ne connaît leur origine exacte, mais certains naturalistes ont émis l'hypo-

thèse qu'ils provenaient des plans abyssaux. Une chanson relatant le conflit qui opposa un pasteur de grotesque nommé Kretis à Arod, un Vigilant de la veille de Belthanie, est très populaire chez les bardes Veshiens. Heureusement pour tout le monde, les pasteurs de grotesques et leurs meutes de grotesques ne fréquentent que les secteurs non contrôlés.

Le Bassin de sang joue un rôle très important dans l'écosystème des Steppes des Kelders. Il est alimenté en eau très pure par le fleuve Hornswythe qui prend sa source dans les Monts Kelders. Il fournit ainsi une eau fraîche et potable à toutes les créatures sauvages et les populations des Steppes des Kelders et du sud des plaines de Lede. Le Bassin de sang est également un lac riche en nourriture et en algues. Plusieurs villages lacustres parsèment ses berges méridionales et abritent des populations qui vivent de ces ressources halieutiques. Mais dans le cas d'une mousson, de violents orages ou de forts courants marins, le fleuve Hornswythe inverse son cours et rejette les eaux souillées de la Mer de sang dans le Bassin de sang. L'afflux d'eau de mer provenant de l'embouchure du Hornswythe fait déborder le lac qui peut alors atteindre une taille bien supérieure à celle qui est la sienne en temps normal. Ce phénomène naturel entraîne deux graves conséquences. La première est que les résidus et la vase qui résultent du débordement empoisonnent la terre. A cause de cela, la végétation ne peut pas se développer normalement et les steppes ne peuvent supporter que des herbes et des petits arbustes. Les arbres, majoritairement des chênes, sont faibles et rabougris et ne se développent qu'en de rares endroits. Ils se regroupent

généralement en petits bosquets appelés oasis. La deuxième conséquence concerne l'eau souillée que boivent les animaux après un reflux du Hornswythe. La pollution ainsi causée provoque de néfastes changements de comportements ou, plus grave encore, de vastes et terribles mutations qui peuvent perdurer pendant de nombreuses années<sup>4</sup>. Certains animaux deviennent subitement des tueurs qui chassent plus qu'ils n'ont besoin, d'autres sont indubitablement pris de folie et de frénésie jusqu'à ce qu'ils soient tués, d'autres encore ne semblent pas affectés mais transmettent la corruption à leur progéniture ou même à d'autres sources d'eau. Plusieurs historiographes prétendent que la brève mais violente Guerre des orcs fous a été provoquée par ce phénomène. Toute la région qui jouxte le Bassin de sang devient donc très dangereuse dans le cas d'un reflux du fleuve Hornswythe. Cependant, en dépit de cette menace, les cavaliers des steppes des Kelders viennent régulièrement faire boire leurs animaux au Bassin de sang. Ils partent cependant toujours bien avant que le temps ne tourne mal et n'apporte la menace d'un orage.

Texte élaboré à partir des suppléments *Atlas des Terres Balafrées* et *Sociétés Secrètes* édités par Hexagonal, et *Scarred Lands Campaign Setting : Ghelspad* publié par White Wolf.

2 : Ces tribus orcs sont présentées avec plus de détails dans le supplément "*Mithril, la cité du Golem*" (pp. 66-67).

3 : La plupart des créatures évoquées dans ce background sont recensés dans le tableau de rencontres entre Ezel et Mour. Le manuel de référence dans lequel elles sont présentées plus en détail (MM1, MM2, EM1 ou EM2) figure dans ce tableau.

4 : Pour ceux qui seraient intéressés par les effets du sang de Kadoum sur les organismes vivants lire le supplément *Mithril, la cité du Golem* édité chez Hexagonal (pp. 8-9), le chapitre sur les mutants de la Mer de sang dans l'*Encyclopédie monstreuse 2* (pp. 212-213) et l'article "156 jours de mauvais sang" publié dans le D20 n°8 (pp. 18-21).

## Classe de Prestige Cavaliers des Steppes des Kelders (Csk)

Depuis la fin de la Guerre des Dieux, les Steppes des Kelders ont été la demeure de plusieurs tribus de cavaliers barbares. Les plus connues sont les cavaliers de Mahnsk. Mais peu de citoyens connaissent les tribus des *Elans migrants*, des *Caribous farceurs*, des *Cerfs enragés* et des *Tueurs d'Orcs*, quatre tribus nomades vivant principalement dans les Plaines du troupeau, à l'ouest des Steppes des Kelders. Les cavaliers des steppes n'ont pas leur égaux pour monter à cheval. C'est grâce à cette aptitude exceptionnelle qu'ils ont réussi à survivre aux percées titanides qui s'opèrent depuis les Plaines de Lede. Leurs talents équestres sont forts appréciés ou craints des peuples environnants. Les terribles Cavaliers de Vahngal n'hésitent pas à recruter certains de leurs hommes chez les cavaliers des steppes des Kelders. Les Vigilants de Vesh envoient souvent leurs hommes en formation chez les cavaliers de Mahnsk, afin qu'ils apprennent à maîtriser l'équitation ou le combat à cheval. Les tribus orcs ont appris à respecter ces adversaires redoutables avec qui ils doivent partager les pâturages et les oasis qui parsèment les steppes d'est en ouest.

En dehors de l'équitation, la principale qualité des cavaliers est leur habileté quasi-surnaturelle pour le tir à l'arc monté. Les cavaliers privilégient le port d'habits utilitaires tels que l'armure de cuir et le manteau épais en laine. Aucun cavalier ne porte d'armure lourde et ce pour deux raisons. En premier lieu, le métal est rare dans les steppes ; il est utilisé préférentiellement pour la fabrication des armes offensives plutôt que des armures. En deuxième lieu, les cava-

liers sont des êtres intrépides et fougues qui considèrent celui qui porte une armure lourde ou en métal comme un poltron qui a peur de braver le danger et la mort. Les cavaliers possèdent un sens aigu du combat. Ils sont efficacement redoutables lorsqu'ils ont à combattre les tribus orcs qui viennent chasser dans les steppes.

Les cavaliers ne sont pas soumis à l'autorité Veshienne mais ils ont choisi de coopérer avec les Vigilants Veshiens. Le seul avant-poste civilisé des tribus de cavaliers est la ville de Mahnsk, située à l'est du Bassin de sang. Les ressources des cavaliers proviennent de leurs élevages de troupeaux de cerf et de moutons des Kelders et de leurs activités commerciales. Les moutons fournissent de la viande, du lait et de la laine alors que les cerfs sont surtout utilisés pour leur cuir et leur viande. Leurs activités commerciales sont centrées sur l'échange de laine, de peaux travaillées, d'objets en cuir, d'herbes récoltées sur les steppes et d'autres marchandises locales contre du métal ou des instruments qu'ils ne peuvent pas fabriquer par eux-mêmes. Très curieux, les cavaliers examinent toujours minutieusement les étrangers. Le fait que les populations citadines les imaginent comme de voraces mangeurs d'intrus crée parfois des situations proches du comique. Il est en effet fort courant de voir un marchand prendre ses jambes à son cou croyant avoir à faire à des cannibales qui examinent leur plat de résistance avant de lui sauter dessus.

Chacune des quatre tribus évoquées plus haut a développé des aptitudes spécifiques. Ainsi, la tribu des

*Elans migrants* a développé l'aptitude à localiser les points d'eau, les oasis et les opulents pâturages sur toute l'étendue des steppes des Kelders et même dans le sud des plaines de Lede. La tribu des *Caribous farceurs* s'est elle spécialisée dans le commerce avec les villes du sud comme Mour et Ezel. Les *Caribous farceurs* sont de redoutables négociateurs et il est fréquent qu'ils fassent de très bonnes affaires. La tribu des *Cerfs enragés* est la plus sauvage des quatre tribus. Ces membres sont doués d'une vigueur exceptionnelle qui leur permet de résister au terrible climat des steppes ainsi qu'aux pollutions dues aux résidus de la Mer de sang (voir encadré sur les steppes des Kelders). Quant aux *Tueurs d'orcs*, comme leur nom l'indique, ils se sont principalement consacrés à l'élimination de leur ennemis jurés : les orcs des plaines de Lede. De nombreuses années de confrontation avec les trois grandes tribus orcs des Crânefeux, des Piquecuirs et des Poings-de-pierre, leur ont appris à connaître parfaitement les points forts et les points faibles de chacune de ces trois tribus titanides.

La classe de prestige du Cavalier des Steppes des Kelders n'est pas accessible de tous les cavaliers. Seuls les plus habiles, les plus résistants et les plus doués en équitation parviennent à réussir les épreuves d'un rite de passage appelé la *Course du grand caribou*. Cette épreuve initiatique consiste à réaliser un parcours de tir à l'arc en selle sur un caribou sauvage.

### Profil

Trois caractéristiques sont importantes pour les cavaliers : la Dextérité, la Sagesse et le Charisme. La Dextérité est la caractéristique la plus importante pour le cavalier, car elle détermine le modificateur de caractéristique qui se rajoute à son degré de maîtrise en Equitation et à son bonus de base à l'attaque au tir à l'arc court. Les cavaliers vivent et évoluent dans un milieu sauvage : les Steppes des Kelders. La Sagesse leur permet d'affûter leur sens et ainsi de s'adapter plus rapidement aux événements de l'environnement. Enfin, le Charisme détermine pour une grande part, la qualité des relations que le cavalier va instaurer avec sa monture.

**Alignement.** Les Cavaliers des Steppes peuvent être de n'importe quel alignement. Cependant, la plupart d'entre eux sont d'alignement chaotique neutre. Ceux qui ont un alignement mauvais sont généralement recrutés par les Cavaliers de Vahngal.

**Antécédents :** Les barbares, les guerriers et les rôdeurs sont les trois classes de prédilection pour la classe de prestige des Cavaliers des Steppes des Kelders.

**Religion.** Toutes les tribus de Cavaliers des Steppes des Kelders adorent Enkhili, le dieu de la Tricherie.

**Races.** Les cavaliers sont très majoritairement humains. Cependant, les orcs étant très présents dans la région des Steppes des Kelders, il est arrivé que des demi-orcs, fruits du viol d'une humaine par des orcs, grandissent au sein d'une tribu de cavaliers et accèdent à la classe de prestige. Plus rares encore sont les demi-elfes qui réussissent à devenir cavaliers des Steppes des Kelders. Leur seule possibilité est là encore le lien familial. Les seuls demi-elfes ayant réussi était le résultat de l'union d'un elfe des bois de Ganjus avec une fille de cavalier.

**Dés de vie :** d12

### Conditions

Pour devenir un Cavalier des Steppes des Kelders, un personnage doit remplir les conditions suivantes.

**Race :** Humain, demi-orque ou demi-elfe

**Caractéristiques :** Dextérité 13 minimum

**Bonus de base au jet de Vigueur :** +5

**Compétences :** Dressage (degré de maîtrise de 9 rangs), Equitation (degré de maîtrise de 9 rangs).

**Dons :** Arme de prédilection (arc court), Combat monté, Tir à bout portant, Tir monté.

**Équipement :** destrier, arc court de maître.

**Spécial :** réussir le rite de passage de la *Course du grand caribou*.

### Compétences de classe

Les compétences de classe du Cavalier des Steppes des Kelders (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Connaissance (nature) (Int), Détection (Sag), Dressage (Cha), Empathie avec les animaux (Cha), Équilibre (Dex), Equitation (Dex), Maîtrise des cordes (Dex), Perception auditive (Sag), Premier secours (Sag), Profession (Int), Saut (For), Sens de la nature (Sag), Sens de l'orientation (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

**Points de compétence par niveau :** 4 + modificateur d'Intelligence

### Caractéristiques de la classe

**Armes et armures :** Le Cavalier des Steppes sait manier toutes les armes courantes et de guerre. Il est habitué au port de l'armure de cuir et au maniement de la targe. Par contre, il ne sait pas manier le bouclier. Un cavalier refusera toujours de porter une armure intermédiaire ou lourde car cela témoigne selon ses traditions d'un tempérament de poltron. Les cavaliers utilisent souvent le cimetière comme arme de corps à corps.

**Bonus d'Equitation :** Le Cavalier des Steppes bénéficie d'un bonus d'aptitude à tous ses jets d'Equitation.

**Ennemi juré (Orcs) :** Pour s'être longuement confronté aux orcs des Steppes des Kelders, et pour s'être exercé encore et encore aux techniques permettant de les vaincre, le cavalier bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Sens de la Nature lorsqu'il les utilise contre eux. Les attaques qu'il porte contre ses ennemis jurés s'accompagnent également de ce bonus de +1 aux dégâts. Le bonus s'applique aussi au tir à l'arc court mais uniquement à moins de 10 mètres.

**Monter à cru :** Le Cavalier des Steppes est capable de se déplacer sur sa monture sans utiliser de selle et sans subir le malus de -5 aux jets d'équitation.

**Don spécifique :** En fonction de la tribu à laquelle il appartient, le cavalier gagne un don spécifique dès le deuxième niveau.

**Tribu des élans migrants :** Le cavalier bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 à tous ses jets de Sens de la nature ayant pour but de trouver un point d'eau, des pâturages abondants, ou du gibier dans les Steppes des Kelders.

**Tribu des caribous farceurs :** Le cavalier bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 à tous ses jets de Diplomatie et de Bluff en relation avec la vente ou l'échange de peaux,

de fourrures et de laine contre des objets métalliques.

**Tribu des cerfs enragés :** Le cavalier bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de vigueur.

**Tribu des tueurs d'orcs :** Le cavalier bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1 à ses jets d'attaque et de dégâts lorsqu'il combat contre l'une des trois tribus orcs des Steppes des Kelders : les crânefeux, les piqueurs et les poings-de-pierre.

**Spécialisation martiale :** A partir du niveau 2, le Cavalier accède au don Spécialisation martiale, qui lui confère un bonus de +2 aux dégâts avec un arc court dans la mesure où la cible se trouve à moins de 10 mètres ; au delà, le personnage est incapable de faire preuve d'une précision suffisante pour bénéficier de cet avantage. Il n'est pas nécessaire qu'il possède le don Bottes secrètes (arc court) pour bénéficier de Spécialisation martiale.

**Instinct de survie (Ex) :** Lorsque le cavalier est confronté à une situation d'urgence, il gagne temporairement un bonus de +1 au jet de sauvegarde de son choix. Comme pour les crises de rage du barbare, l'effet de l'instinct de survie dure 3 rounds + modificateur de constitution. Cette aptitude ne peut être utilisée qu'une fois par combat et sa limite d'utilisation quotidienne est déterminée par le niveau du cavalier.

**Maîtrise de l'arme de prédilection :** Cumulable avec tous les autres dons d'Arme de prédilection, cette caractéristique octroie un bonus supplémentaire de +1 à tous les jets d'attaque du cavalier avec son arc court.

**Soins de monture :** Le Cavalier des Steppes bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 lorsqu'il utilise la compétence Premier secours pour soigner sa monture.

**Tir instinctif :** Au septième niveau, le Cavalier des Steppes gagne le don Tir instinctif. Il utilise son instinct pour guider son tir à l'arc.

Quand il effectue une attaque à distance sur une cible qui n'est pas éloignée de plus de 10 mètres, le cavalier cumule son modificateur de Sagesse avec son modificateur de Dextérité.

**Piétinement :** Au huitième niveau, le Cavalier des Steppes gagne le don Piétinement. Il sait pousser sa monture à piétiner ses adversaires.

**Acrobaties équestres :** Le cavalier est capable de réaliser des acrobaties sur sa monture sans subir de malus d'Equitation. Il est ainsi capable de monter à l'envers, de monter en se dissimulant derrière sa monture, de monter en passant sous sa monture, de se mettre debout sur sa monture lorsqu'elle est au galop, d'attraper un objet au sol en étant au galop. Lorsqu'il réalise une acrobatie sur sa monture, le Cavalier réalise un jet de compétence Acrobatie et ne subit aucun malus d'Equitation.

### Protection de monture :

Le Cavalier des Steppes sait comment protéger sa monture au cours d'un combat. Lorsqu'il utilise cette aptitude, il permet à sa monture de bénéficier d'un bonus de +4 à sa CA. Cette aptitude nécessite cependant une action complexe.

Cette classe des prestige a été réalisée à partir des classes de prestige présentées dans les suppléments « *De chair et d'acier : le guide pour les moines et les guerriers* » et « *Les maîtres de la nature : le guide pour les barbares, les druides et les rôdeurs* » édités par Spellbooks, ainsi qu'à partir d'un article de Monte Cook intitulé « *Prestige class online design workshop* » disponible à l'adresse suivante : "[www.montecook.com/arch.dmonly9.html](http://www.montecook.com/arch.dmonly9.html)".

## Cavalier des steppes des Kelders

Niveau	Bonus	Jet de Attaque	Jet de Réflexe	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+0	+2	+0	Bonus d'Equitation +2, Ennemi juré (Orcs)
2	+2	+0	+0	+3	+0	Monter à cru, Don spécifique
3	+3	+1	+1	+3	+1	Spécialisation martiale (Arc court)
4	+4	+1	+1	+4	+1	Bonus d'Equitation +4, Instinct de survie 1/jour
5	+5	+1	+1	+4	+1	Maîtrise de l'arme de prédilection (arc court)
6	+6	+2	+2	+5	+2	Soins de monture
7	+7	+2	+2	+5	+2	Bonus d'Equitation +6, Tir instinctif
8	+8	+2	+2	+6	+2	Piétinement, Instinct de survie 2/jour
9	+9	+3	+3	+6	+3	Acrobaties équestres
10	+10	+3	+3	+7	+3	Bonus d'Equitation +8, Protection de monture

## Rencontres entre Ezel et Mour

Au cours de la journée, les PJs sont normalement en déplacement, ils peuvent donc croiser des créatures ou

des individus se trouvant sur leur chemin. Au cours de la nuit, si les PJs ont établi un campement, ils ne peuvent

rencontrer que des créatures ou des individus qui se déplacent. Nous rappelons qu'en cette période de l'année,

le soleil se lève vers 7 heures et se couche vers 19 heures.

### Chance de rencontre : 12% par heure le jour ; 4% par heure la nuit

d% jour	d% nuit	Rencontre	# de créatures rencontrées	FP	ND	Source
01-03	01-05	Anhkeg	1	3	3	MM
04-07	06-11	Brigands	a	a	7	GM
08-09	12-15	Bulette	1	7	7	MM
10-13		Cavaliers des steppes des Kelders	b	b	10	-
14-16		Chasseurs	c	c	1-4	GM
17-19	16-20	Cheval sanguinaire	1	4	4	MM2
20-22	21-25	Chasseurs canins	1d4+2	1	4-5	EM2
23-25	26-30	Chien sauvage	2d4+4	1/6	1	MM
26-28	31-34	Dépouilleurs	1d12+9	1/4	3-4	EM2
29-32	35-39	Elan sanguinaire	1	7	7	MM2
33-35	40-44	Faucon sanguinaire	1	2	2	MM2
36-38		Fermiers	d	d	1-4	GM
39-41		Harpie	2	2	3	CC
42-43		Hommes-rats, Pesteux	1d4+4	1/2	4	CC
44-45		Incarné	e	e	7	RR
46-50		Marchands	f	f	7	GM
51-54		Ménestrels / comédiens	g	g	7	GM
55-57	44-48	Ogre	1	2	2	MM
58-62	49-54	Orcs Crânefeux*	2d4+4	1/2	5	MM
63-65	55-59	Orcs Poings-de-pierre**	2d4+4	1/2	5	MM
66-68	60-64	Orcs Piquecuirs***	2d4+4	1/2	5	MM
69-72	65-69	Orignals croissants	1d4+4	2	7-8	EM
73-76	70-74	Ours gobelin	1	6	6	EM
77-79	75-79	Ours sanguinaire	1	7	7	MM
80-81	80-84	Pasteur de grotesques + grotesques	h	h	8	EM2
82-86		Patrouille de Vigilants Veshiens	i	i	10	RR
87-90		Pèlerins	j	j	7	GM
91-93	85-89	Puma (Léopard)	1	2	2	MM
94-96	90-94	Tigre, Tarasse	1	4	4	MM
97-00	95-100	Voyageurs	k	k	7	GM

GM : Guide du maître ; MM : Manuel des Monstres ; RR : Reliques & Rituels ; SS : Sociétés Secrètes.

- a.- Brigands : 1 homme d'armes de niveau 5 et 3d4+2 hommes d'armes de niveau 1 (FP1/2 chacun).
- b.- Cavaliers des Steppes des Kelders : 1 Cavalier des steppes Gue 6/Csk 3 accompagné de 6 barbares de niveau 2.
- c.- Chasseurs : 1d4 gens du peuple de niveau 2.
- d.- Fermiers : 1d4 gens du peuple de niveau 2.
- e.- Incarné : 1 Druide 4 / Incarné 3. La classe de prestige des Incarnés est présentée en détail dans « Reliques & Rituels » édité par Hexagonal (pp. 12-14). Une documentation sur le groupe des Incarnés figure également dans « Sociétés secrètes » édité par Hexagonal (pp. 45-51).

- f.- Marchands : Les marchands se déplacent en caravane. La caravane se compose d'un chef de caravane, roubleur niveau 4, de 4 hommes d'armes de niveau 2 chacun, et de 8 gens du peuple de niveau 2 chacun. Elle comprend également des chariots contenant des marchandises. Le chef de la caravane sera à cheval ainsi que les hommes d'armes.
- g.- Ménestrels / comédiens : 1 barde de niveau 5 plus 5 gens du peuple de niveau 3 chacun. La bande d'artistes possèdera un chariot qui contient tous leurs costumes et accessoires et peut faire office de scène.
- h.- Pasteur de Grotesque + Grotesques : 1 pasteur de grotesques dirigeant un groupe de 10 grotesques.
- i.- Patrouille de Vigilants Veshiens : L'escouade de Vigilants se compose de 1 caporal Rôdeur 5 / Vigilants 2 accompagné de 3 Rôdeurs 5 /

- Vigilant 1. La classe de prestige des Vigilants Veshiens est présentée en détail dans « Reliques & Rituels » édité par Hexagonal (pp. 22-23). Une documentation sur les Vigilants de Vesh figure également dans « Sociétés secrètes » édité par Hexagonal (pp. 88-94).
- j.- Pèlerins : 1 prêtre de Madriel de niveau 4 (chef du groupe), 8 gens du peuple de niveau 2, 4 hommes d'armes de niveau 2.
- k.- Voyageurs : 3 PNJ de niveau 4, de la classe de votre choix.

\* Orcs Crânefeux : Les Orcs Crânefeux sont de véritables pillards errants. Très belliqueux, ils n'hésiteront pas à attaquer des voyageurs croisant leur route. La tribu des Crânefeux est présentée avec plus de détail dans « Mithril, la cité du Golem » édité par Hexagonal (pp. 66).

\*\* Orcs Poings-de-pierre : Les Orcs Poings-de-pierre sont assez pacifiques. Il y a 1 chance sur deux qu'ils cherchent à parlementer pacifiquement et une chance sur deux qu'ils attaquent sans discuter. La tribu des Poings-de-pierre est présentée avec plus de détail dans « Mithril, la cité du Golem » édité par Hexagonal (pp. 67).

\*\*\* Orcs piquecuirs : Les Orcs Piquecuirs sont des guerriers redoutables. Ils protègent leurs territoires avec acharnement et s'éloignent parfois de leurs terres en quête de proies ou de butin. S'ils rencontrent les PJs, il y a 40% qu'ils cherchent à parlementer et 60% de chance qu'ils attaquent sans discuter. La tribu des Piquecuirs est présentée avec plus de détail dans « Mithril, la cité du Golem » édité par Hexagonal (pp. 67).