

Supplément

pour le scénario

Descente infernale

I. Caractéristiques des nouveaux personnages et monstres (par ordre alphabétique)

Les caractéristiques des monstres et des Personnages non-joueurs ont été corrigées en fonction des règles v. 3.5.

Bélier Amalthéen¹ : FP 6 ; Monstre primitif magique M ; DV 8d10+48 ; pv 92 ; Init +3 (Dex +3) ; VD 18 m (12 cases) ; CA 21 (Dex +3, naturel +8) ; contact 13, pris au dépourvu 18 ; Attaque +13 au corps à corps (cornes, 2d8+7) ; JS Vig +14, Ref +5, Vol +9 ; AL N ; For 20, Dex 16, Con 23, Int 2, Sag 12, Cha 12. **Compétences** : Détection +2, Equilibre +4, Intimidation (avec autre bélier) +4, Perception auditive +3, Saut +9. **Dons, attaques et aptitudes spéciales** : Charge puissante, Immunités, Guérison accélérée 2, Réduction des dégâts (10/magie), Science de la bousculade, Vigueur surhumaine, Volonté de fer. **Possession** : Néant.



© Sword & Sorcery Studios

Le Grand cygne¹ : FP 3 ; Créature magique M ; DV 6d8+6 ; pv 33 ; Init +4 (Science de l'initiative) ; VD 3 m (2 cases), 30 m (20 cases) en volant, 4,5 m (3 cases) en nageant ; CA 20 (naturel +6, Souplesse du serpent +4) ; contact 14, pris au dépourvu 20 ; Attaque +4 au corps à corps (Bec, 1d4-2) et -1 au corps à corps (Coup d'aile, 1d6-2) ; JS Vig +6, Ref +7, Vol +8 ; AL LB ; For 7, Dex 10, Con 13, Int 18, Sag 18, Cha 18. **Compétences** : Détection +15, Empathie avec les animaux +6, Natation +8, Perception auditive +15, Psychologie +13, Survie +7. **Dons, attaques et aptitudes spéciales** : Bénédiction, Dons supplémentaires,

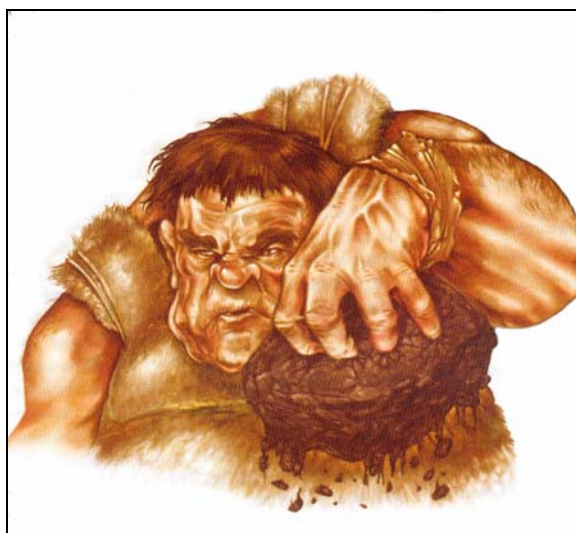
¹ Version présentée dans le "Creature collection revised" publié par White Wolf (pp.9).

Esquive, Réduction des dégâts (10/magie), Réflexes surhumains, Résistance à la magie 30, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance, Volonté de fer. **Possession** : Néant.



© Sword & Sorcery Studios

Géant des collines : FP 7 ; Géant G ; DV 12d8+48 ; pv 102 ; Init -1 ; VD 9 m (6 cases) ; CA 20 (taille -1, Dex -1, naturel +9, armure de peau +3) ; contact 8, pris au dépourvu 20 ; Attaque +16/+11 au corps à corps (Arme de prédilection, massue, 2d8+10) ou +15 au corps à corps (2 coups, 1d4+7) ou +8 à distance (rocher, 2d6+7) ; JS Vig +12, Ref +3, Vol +4 ; AL CM ; For 25, Dex 8, Con 19, Int 6, Sag 10, Cha 7. **Compétences** : Détection +6, Escalade +7, Perception auditive +3, Saut +7. **Dons, attaques et aptitudes spéciales** : Arme de prédilection (massue), Attaque en puissance, Enchaînement, Jet de rocher, Science de la bousculade, Science de la destruction, Vision nocturne. **Possession** : Armure de cuir, massue, sacoches géant 1 (cape, 4 bougies, épingles à cheveux, ficelle, hachoir à viande, osselets, pierre à aiguiser, sac de farine de 2,5 kg, vieux morceau de fromage, 2 saphirs bleus d'une valeur de 2600 po), sacoches de géant 2 (aiguille à coudre, corde de 30 m, coupe, sac de farine de 2,5 kg, collier de dents d'ours sanguinaire, 3 opales de feu d'une valeur de 870 po).



© Wizards of the Coast

Lieutenant Mériak : Humain mâle, Dragon noir laguénien, Guerrier 6 / Chevalier noir 2 ; FP 8 ; Humanoïde M (1,78 m) ; Age 41 ans ; DV 8d10+24 ; pv 68 ; Init +6 (Dex +2, Science de l'initiative +4) ; VD 6 m (4 cases) ; CA 20 (Dex +2, harnois) ; Attaque +11/+1 au corps à corps (karabela +1, 1d6+3), ou +12/+7 à distance (Arbalète légère à répétition de maître,

carreaux de maître, 1d8) ; JS Vig +11, Ref +4, Vol +2 ; AL LM ; For 14, Dex 14, Con 17, Int 12, Sag 11, Cha 12. **Langages** : Calastien, Lédéen. **Compétences** : Artisanat (fabrication d'armes) +3, Connaissance (religion) +3, Discrétion +8, Equitation +11, Dressage +3, Intimidation +5, Natation +8, Saut +5. **Dons et aptitudes de classe** : Attaque en puissance, Aura de Mal, Bénédiction impie, Châtiment du Bien (1/jour), Combat monté, Détection du Bien, Enchaînement, Science de la destruction, Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir monté, Tir de loin, Utilisation du poison. **Sort préparé** : Corruption d'arme. **Possessions** : [5600 po]. Harnois de maître [1650 po], écu en acier [170 po], karabela de maître (sabre à garde laguénienne) [310 po], arbalète légère à répétition [550 po], 10 carreaux [2 po], 15 carreaux de maître [92 po], destrier lourd [400 po], mors et bride [2 po], selle de guerre [20 po], barde de plaque [1200 po], potion de Soins importants [750 po], potion d'endurance de l'ours [300 po], 3 potions de Soins légers [150 po], bourse contenant 8 sceptres d'or (8 po).

Mériak présente les mêmes caractéristiques raciales que la plupart des laguéniens, il a la peau basanée, des cheveux bruns et des yeux marrons. Son regard est glacial et ses traits expriment la cruauté. Comme de nombreux soldats dragons noirs, il porte la moustache et le bouc. Il est plus grand que la moyenne et sa musculature est celle d'un athlète accompli. C'est un fervent adepte de Chardoun. Lorsqu'il est en mission en pays ennemi, il sème la mort et la destruction sur son passage en l'honneur du duc Traviak. Il s'est hissé dans la hiérarchie des Dragons noirs par ses faits d'arme au cours de batailles contre les armées de Dourrover. Aujourd'hui, il a été affecté à la surveillance de la frontière nord, une mission délicate vu la proximité de l'armée des nains de Bourok Torn. Il a pris sa mission très au sérieux et fait régner une discipline stricte et sans pitié parmi les hommes qu'il a sous ses ordres.



© Sword & Sorcery Studios

Soldat Dragon noir : Humain mâle, Guerrier 4 ; FP 4 ; Humanoïde M ; DV 4d10+4 ; pv 39 ; Init +6 (Dex +2, Science de l'initiative +4) ; VD 6 m (4 cases) ; CA 20 (Dex +2, harnois) ; Attaque +8 au corps à corps (Arme de prédilection, karabela, 1d6+3), ou +7 à distance (Arbalète lourde, carreaux de maître, 1d8) ; JS Vig +5, Ref +3, Vol -1 ; AL LM ; For 16, Dex 14, Con 12, Int 12, Sag 7, Cha 16. **Langages** : Calastien, Lédéen. **Compétences** : Discrétion +4, Intimidation +8, Equitation +9, Natation +10, Saut +8. **Dons et aptitudes de classe** : Arme de prédilection (karabela) Attaque en puissance, Combat monté, Enchaînement, Tir monté, Science de l'initiative. **Possessions** : [3300 po]. Harnois [1500 po], karabela [10 po], destrier lourd [400 po], mors et bride [2 po], selle de guerre [20 po], barde de plaque

[1200 po], arbalète lourde [50 po], 10 carreaux de maître [62 po], 10 carreaux [2 po], potion de Soins légers [50 po], bourse contenant 4 sceptres d'or (4 po).

Destrier lourd d'un dragon noir laguénien : FP 2 ; Animal G ; DV 4d8+12 ; pv 30 ; Init +1 ; VD 15 m (10 cases) ; CA 21 (taille -1, Dex +1, naturelle +4, barde de plaque) ; contact 10, pris au dépourvu 13 ; Attaque +6 au corps à corps (sabot, 1d6+4) et +1 au corps à corps (morsure, 1d4+2) ; JS Vig +7, Ref +5, Vol +2 ; AL LB ; For 18, Dex 13, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 6. **Compétences** : Détection +4, Perception auditive +5. **Dons, attaques et aptitudes spéciales** : Course, Endurance, Odorat, Vision dans le noir. **Possession** : barde de plaque [1200 po], mors et bride [2 po], selle de guerre [20 po].

Lomar Amak : Humain mâle, Expert 4 ; FP 3 ; Humanoïde M (1,68 m) ; Age 50 ans ; DV 4d6 ; pv 19 ; Init +3 (Dex +3) ; VD 9 m ; CA 13 (Dex +3) ; Attaque +5 au corps à corps (dague de maître, 1d+4), ou +6 à distance (fronde, 1d4) ; JS Vig +1, Ref +4, Vol +5 ; AL LN ; For 13, Dex 17, Con 11, Int 16, Sag 13, Cha 12. **Langages** : Calastien, Halfelin, Lédéen, Moyen-elfique, Nain, Shelzarien, Titanide, Veshien, Zatisque. **Compétences** : Artisanat (tannerie) +13, Bluff +8, Contrefaçon +10, Discrétion +8, Dressage +6, Equitation +10, Langue +5, Perception auditive +10, Psychologie +10, Renseignements +8. **Dons et aptitudes de classe** : Négociation, Talent (Artisanat, tannerie), Vigilance. **Possessions** : [3300 po]. Boutique de tannerie (1000 po) ; outils de maître artisan (55 po) ; 200 peaux à tanner (40 po) ; 160 peaux tannées (80 po) ; coffre (2 po) ; un sac de toile contenant de la monnaie calastienne : 2 calas de platine (20 po), 70 dominions d'or (70 po), 90 régents d'argent (8 po), 100 drakes de cuivre (1 po) ; lanterne à capote (7 po) ; 15 pigeons voyageurs (30 po) ; buffletin de maître (165 po) ; dague de maître (302 po) ; fronde ; 20 billes (2 pa) ; corde en chanvre de 15 m (1 po) ; chariot (35 po) ; cheval léger (75 po) ; 2 chevaux lourds (400 po) ; mors et bride (2 po) ; selle de guerre (20 po) ; une bourse contenant 5 ourlis d'or (5 po), 7 légions d'argent (7 pa), et 10 lames de cuivre (10 pc) ; potion de *Soins modérés* (300 po) ; potion de *Ralentissement du poison* (300 po) ; huile d'*Invisibilité* (300 po) ; fiole d'antidote (50 po).

Lomar Amak est un agent de renseignement des Vigilants veshiens placé en Nouvelle Vénir voilà plus de 20 ans. Son activité professionnelle affichée est celle de tanneur, une compétence qu'il a acquis alors qu'il était apprenti en Dalanie non loin de Mour. C'est un homme d'une très grande loyauté envers son pays natal. Il vénère secrètement Coréahn et Madriel. *Lomar* est un homme de taille moyenne et de corpulence normale. Son teint olivâtre et sa chevelure poivre et sel lui permettent de se fondre facilement parmi les véniriens. Son installation en Nouvelle Vénir a été financée par la Veille Behjurienne. *Lomar* échange des informations avec les Vigilants veshiens par l'intermédiaire de pigeons voyageurs. Il possède une volière de 15 pigeons à l'arrière de sa boutique. Le clergé Coréahnite de Mour l'a prévenu de la venue des PJs en lui envoyant un message porté par un pigeon voyageur. *Lomar* proposera aux PJs de changer leur monnaie veshienne contre de la monnaie calastienne.

Agent de renseignement Belsamite : Humain mâle, Barde 4 ; FP 4 ; Humanoïde M (1,65 m) ; Age 28 ans ; DV 4d6+8 ; pv 20 ; Init +7 (Dex +3, Science l'initiative +4) ; VD 9 m ; CA 18 (Dex +3, armure de cuir cloutée +1, bracelets d'armure +1) ; Attaque +5 au corps à corps (dague de maître, 1d4+1), ou +9 à distance (arbalète légère de maître, carreaux de maître, 1d8) ; JS Vig +3, Ref +7, Vol +5 ; AL NM ; For 12, Dex 16, Con 14, Int 13, Sag 13, Cha 16. **Langages** : Calastien, Halfelin, Lédéen, Shelzarien, Zatisque. **Compétences** : Acrobaties +7, Bluff +10, Discrétion +9, Déguisement +10, Déplacement silencieux +12, Diplomatie +10, Langue +3, Perception auditive +10, Représentation (instruments à corde) +10, Représentation (chant) +10, Représentation (danse) +6. **Dons et aptitudes de classe** :

Contre-chant, Discret, Fascination, Inspiration talentueuse, Inspiration vaillante (+1), Musique de barde, Savoir bardique, Science de l'initiative, Vigilance. **Sorts connus** : 6/3/2 : Berceuse, Eternuement, Goût trompeur, Hébétement, Message, Son imaginaire, Charme-personne, Corde animée, Sommeil, Cécité/surdité, Immobilisation de personne, Malédiction des vertueux. **Sort/jour** : 3/2+1/+1. **Possessions** : [3300 po]. Armure de cuir cloutée +1 (1175 po), dague de maître (302 po), arbalète légère de maître (335 po), 20 carreaux de maître (121 po), mandoline de maître (110 po), bracelets d'armure +1 (1000 po), 3 potions de *Soins légers* (150 po), potion de *Protection contre le Bien* (50 po), trousse de déguisement (50 po), bourse contenant 7 ourlis d'or (7 po).

Cet agent de renseignement appartient aux *Ménéstrels noirs*², une organisation de bardes vénérant Belsameth affiliée au Culte des Anciens. Le barde a été chargé de signaler l'entrée de tout groupe d'étrangers susceptibles de venir de Vesh.

Moine assassin des Lames de la nuit (chef du groupe) : Humain mâle, Moine 5 ; FP 5 ; Humanoïde M (1,70 m) ; Age 32 ans ; DV 5d8+5 ; pv 30 ; Init +3 (Dex +3) ; VD 12 m ; CA 20 (Dex +3, Moine +1, Sagesse +4, Défense à 2 armes, Amulette d'armure naturelle +1) ; Attaque +6 au corps à corps (Arme de prédilection, kama de maître, 1d6+1), ou +2/+2 déluge de coups (mains nues, 1d8), ou +7 à distance (shuriken de maître, 1d2) ; JS Vig +5, Ref +7, Vol +8 ; AL LM ; For 13, Dex 16, Con 12, Int 17, Sag 19, Cha 9. **Langages** : Calastien, Lédéen, Shelzarien, Zatisque. **Compétences** : Acrobaties +11, Déplacement silencieux +11, Détection +12, Discrétion +11, Equilibre +11, Evasion +11, Natation +9, Saut +9. **Dons et aptitudes de classe** : Arme de prédilection (kama), Attaques réflexes, Chute ralentie (6 m), Combat à deux armes, Combat à mains nues, Coup étourdissant, Défense à 2 armes, Déluge de coups, Esquive totale, Frappe ki (magie), Pureté physique, Sérénité. **Possessions** : [4300 po]. 2 Kama de maître (604 po), 10 shuriken de maître (31 po), amulette d'armure naturelle +1 (2000 po), potion de *Soins importants* (750 po), potion de *Rapidité* (750 po), potion de *Saut* (50 po), potion de *Sanctuaire* (50 po), potion de *Protection contre le Bien* (50 po), sac à dos (2 po), une bourse contenant 13 ourlis d'or (13 po).

Les *Lames de la nuit* est une organisation de moines assassins adeptes de Belsameth affiliée au Culte des Anciens. Ils ont été missionnés par ce dernier pour éliminer le groupe des PJs.

Moine assassin des Lames de la nuit (homme de main) : Humain mâle, Moine 3 ; FP 3 ; Humanoïde M ; DV 3d8+3 ; pv 16 ; Init +5 (Dex +1, Science de l'initiative +4) ; VD 12 m ; CA 14 (Dex +1, Sagesse +2, bracelets d'armure +1) ; Attaque +4 au corps à corps (Arme de prédilection, hachette, 1d6+1), ou +1/+1 déluge de coups (mains nues, 1d6), ou +4 à distance (fronde, billes de maître, 1d4) ; JS Vig +4, Ref +6, Vol +5 ; AL LM ; For 12, Dex 12, Con 12, Int 12, Sag 14, Cha 12. **Langages** : Calastien, Shelzarien. **Compétences** : Acrobaties +9, Discrétion +7, Déplacement silencieux +7, Equilibre +7, Escalade +7, Saut +9. **Dons et aptitudes de classe** : Arme de prédilection (hachette), Attaques réflexes, Combat à mains nues, Coup étourdissant, Déluge de coups, Esquive totale, Science de l'initiative, Sérénité, Voltigeur. **Possessions** : [2500 po]. Hachette de maître (306 po), fronde, 20 billes de maître (120 po), bracelets d'armure +1 (1000 po), 2 potions de *Soins modérés* (600 po), potion de *Pattes d'araignée* (300 po), potion de *Soins légers* (50 po), 5 bâtons fumigènes (100 po), flasque d'acide (10 po), sac à dos (2 po), bourse contenant 12 ourlis d'or (12 po).

² Cette organisation est présentée dans "Le guide des joueurs pour les magiciens, bardes et ensorceleurs" édités par Hexagonal (pp. 44).



© Sword & Sorcery Studios

II.- Statistiques de la coterie du Grand cygne

La coterie du Grand cygne est un petit hameau situé au cœur des Monts Kelder sur les côtes est de l'Aquifère de Denev.

Localisation : Monts Kelder

Population : 246

Répartition de la population en fonction de la race : 135 Nains (55%), 74 Humains (30%), 30 Elfes (12%), 7 Demi-elfes (3%).

Répartition de la population en fonction de la catégorie d'âge : 213 Adultes (86%), 33 Enfants (14%).

Répartition de la population en fonction du genre : 89 Femmes (36%) ; 157 Hommes (64%)

Surface : 0.02 km² (4 acres)

Bâtiments : 62

Dirigeant : Grand druide *Guercal* (Nain, Drd 6 / IdB 8, LN)³

Limite financière : 100 po

Liquidités disponibles au sein de la communauté : 1050 po

Langage : Veshien, Nain

Religion : Denev, Tanil

Ressources : poissons, lait de brebis Amalthéenne, fruits.

Garde municipale : 34 hommes placés sous le commandement de *Harlod Ylo* (Gue 11, LB)

³ IdB : Initié du Bélier. Cette classe de prestige est présentée dans le supplément "Player's guide to Clerics and Druids" (pp. 104-106) publié par White Wolf.

Répartition de la population adulte active par profession : 119 druides, 59 pêcheurs, 35 soldats.

Répartition de la population adulte par classe et par niveau :

Druides : 60 niv 1, 30 niv 2, 10 niv 3, 5 niv 4, 4 niv 5, 1 niv 6, 2 niv 7, 1 niv 8, 2 niv 9, 2 niv 10, 1 niv 12, 1 niv 14 ; Experts : 2 niv 1 ; Gens du peuple : 57 niv 1 ; Guerriers : 16 niv 1, 8 niv 2, 4 niv 3, 2 niv 6, 1 niv 11 ; Hommes d'armes : 3 niv 1.

Groupes sociaux majeurs :

Le *Cercle des sept racines*⁴ est une organisation druidique formée de sept groupes d'adorateurs de Denev.

- 1) Les *Initiés du bélier* sont dirigés par le Grand druide *Guercal Cornefer* (Nain, Drd 6 / IdB 8, LN). Ce groupe, composé exclusivement de nains, réside de façon permanente à la coterie du Grand cygne. Il assure la traite et la protection des brebis Amalthéennes. Il constitue le groupe de druides le plus important de la coterie et comprend, 2 Drd 7, 3 Drd 4, 14 Drd 2 et 45 Drd 1, soit 64 individus.
- 2) Les *Jordeh* ne résident pas de façon permanente à la coterie. Ils s'y rendent pour des occasions bien précises comme le Carnaval des fleurs. La plupart du temps ils vivent au cœur de la forêt du Gahnjus où ils assurent la protection du Bosquet de la Mère. La délégation des Jordeh est cette année dirigée par le druide *Galanduil* (Elfe des bois, Drd 6 / Jor 3, N). Elle est composée de 14 elfes des bois : 2 Drd 5, 4 Drd 3 et de 8 Drd 2.
- 3) Les *Lilliandeli* sont également des résidents temporaires de la coterie. Comme leur frères Jordeh, ils se font chaque année un devoir de venir célébrer le Carnaval des fleurs. Ils appartiennent à un petit cercle d'archers hors pair situé dans la province Veshienne de Pellennie, mitoyenne de l'Aquifère de Denev. De par la proximité de leur lieu de résidence, les Lilliandeli pellenniens et les Initiés du bélier entretiennent des échanges relativement fréquents. Cette année, leur groupe, dirigé par le druide *Merilath* (Elfe des bois, Drd 7 / ArL 3, N), est constitué de 25 elfes des bois : 1 Drd 5, 4 Drd 3, 8 Drd 2, et 12 Drd 1.
- 4) Les *Disciples du renouveau* ne viennent qu'une fois l'an à la coterie, à l'occasion du Carnaval des fleurs. Le reste du temps ils sillonnent la forêt des Licornescies afin de la nettoyer des titanides errants. Pour se rendre à la coterie, leur délégation doit traverser les Steppes sanglantes. Seuls un petit groupe de 4 druides chevronnés dirigés par *Veoran* (Elfe des bois, Drd 7 / Dir 3, NB) tentent chaque année l'aventure. Le groupe comprend 1 Drd 6, 1 Drd 5, et 2 Drd 4.
- 5) Les *Incarnés* séjournent épisodiquement mais régulièrement à la coterie de par leurs voyages incessants à travers le continent de Ghelspad. Le druide *Aseriash* (Humain, Drd 5 / Inc 3, N) et deux de ses compagnons (Humains, Drd 3, N) s'arrangent toujours pour être présents au moment du Carnaval des fleurs.
- 6) Les *Choristes des âges* sont représentés par la druidesse *Ealhwaru* (Humaine, Drd 3 / Brd 5 / GCh 4, N) accompagnée de ses 3 élèves (Humaines, Drd 2, N). La druidesse parcourt la nation de Vesh tout le long de l'année et rejoint invariablement la coterie au moment du carnaval des fleurs à l'invitation du Grand druide *Guercal*. Tous les

⁴ Le Cercle des sept racines est présenté plus en détail dans l'encadré sur la coterie du Grand cygne inclus dans le scénario "Descente infernale" publié dans le D20 n°21 (pp. 73).

membres du Cercle des sept racines apprécient particulièrement les divertissements et les connaissances historiques de la druidesse.

- 7) Les *Chercheurs de ciel* n'ont pas l'habitude de fréquenter les berges de l'Aquifère de Denev. Ils préfèrent et de loin arpenter les hautes cimes des Monts Kelder. Cependant, afin d'honorer le pacte qui les lie aux autres ordres druidiques Dénévites du Cercle des sept racines, ils délèguent systématiquement le druide *Adalbardus* (Humain, Drd 5 / Rod 4, N) pour les représenter lors du Carnaval des fleurs. Cette année ce dernier est venu avec 3 jeunes élèves (Humains, Drd 1, N).

Les *Gardiens funéraires d'Adourn* sont 34 soldats placés sous le commandement du lieutenant *Harlod Ylo* (Humain, Gue 11, LB). La troupe comprend : 2 Gue 6, 4 Gue 3, 8 Gue 2, 16 Gue 1, 3 Hda 1.

La *Guilde de la perche noire* regroupe les 59 pêcheurs de la coterie du Grand cygne : 2 Exp 1 et 57 Gdp 1. Elle est dirigée par *Galanan Taezal* (Humain, Exp 1, NB).

III.- Statistiques du village de Trela

Trela est un petit village situé en bordure de la rivière Eni, au nord-est de la Nouvelle Vénir. Trela a été fondée en réponse au nombre important de caravanes commerciales qui cherchaient une base avancée pour transiter vers la Calastie ou les nations de l'Ouest via la Nouvelle Vénir. Le village est dirigé par un maître fluvial, représentant officiel du prince Ourlis. Les principales ressources financières du village proviennent des taxes prélevées sur les caravanes empruntant la rivière Eni et sur les droits collectés auprès des bateliers exerçant leur activité professionnelle dans le village. Les ressources alimentaires proviennent quant à elle de la rivière Eni et des quelques fermes situées au sud du village.

Localisation : Nouvelle Vénir

Population : 450

Répartition de la population en fonction de la race : 315 Humains (70%), 117 Halfelins (26%), 9 Demi-Orcs (2%), 5 Nains (1%), 4 Elfes (1%).

Répartition de la population en fonction de la catégorie d'âge : 342 Adultes (76%) ; 108 Enfants (21%)

Répartition de la population en fonction du genre : 234 Femmes (52%) ; 216 Hommes (48%)

Surface : 0.03 km²

Bâtiments : 114

Dirigeant : Maître fluvial *Phuram Dayal* (Humain mâle, Rou 5, LN).

Limite financière : 200 po

Liquidités disponibles au sein de la communauté : 3420 po

Langage : Shelzarien, Zathisque, Calastien, Lédéen

Religion : Belsameth, Idra

Ressources : Taxes, poissons, blé.

Garde municipale : 5 hommes placés sous le commandement du capitaine *Jonegar* (Demi-Orc mâle, Hda 7, N).

Répartition de la population adulte active par profession : 1 Armurier/Forgeron/Maréchal-ferrant, 1 Barbier, 1 Bijoutier/Joaillier, 1 Boulanger, 1 Brandevinier/Marchands de vin, 1 Charpentier, 2 Comédien-Musicien, 1 Charretier, 2 Cordonnier, 2 Servante/Bonne/Valais, 1 Fripier, 1 Gainier, 1 Juriste/Avocat, 1 Maçon, 1 Mercier, 1 Palefrenier, 1 Pâtissier, 2 Pelletier/Fourreur, 1 Porteur d'eau, 1 Tailleur, 1 Tavernier.

Répartition de la population adulte par classe et par niveau : Adeptes : 2 niv 1, 2 niv 2, 1 niv 3 ; Barbares : 1 niv 1 ; Bardes : 1 niv 3 ; Druides : 1 niv 1 ; Experts : 9 niv 1, 4 niv 2, 2 niv 3, 1 niv 5 ; Gens du peuple : 274 niv 1, 4 niv 2, 2 niv 4, 1 niv 7 ; Guerriers : 1 niv 1 ; Hommes d'armes : 15 niv 1, 4 niv 2, 2 niv 4, 1 niv 7 ; Magiciens : 1 niv 3 ; Moines : 2 niv 1, 1 niv 2 ; Nobles : 1 niv 1 ; Paladins : 1 niv 1 ; Prêtres : 1 niv 4 ; Roublards : 4 niv 1, 2 niv 2, 1 niv 4.

Lieux importants :

La *Maison fluviale* (1 sur le plan), située tout près des docks, héberge les bureaux et les entrepôts du maître fluvial. Elle sert également de centre-ville et de lieu de rencontre. A toute heure de la journée, des villageois s'y regroupent pour obtenir un conseil ou une autorisation du maître fluvial.

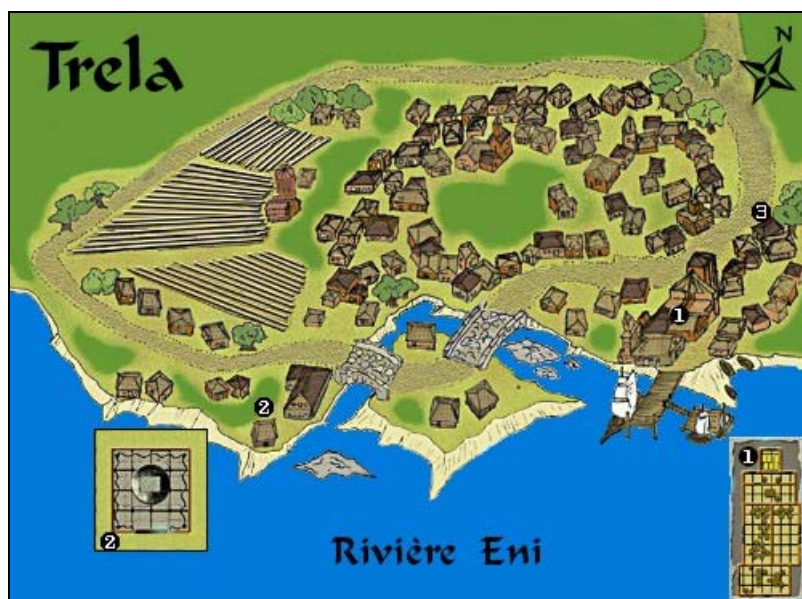
La *Chapelle de minuit* (2 sur le plan) est un petit bâtiment sans fenêtre dédié à Belsameth. La large porte est sculptée du symbole de la Tueuse et reste fermée durant les heures de la journée. Elle est ouverte uniquement durant la nuit pour les prières et les sacrifices que nécessite le culte de Belsameth. *Radraan* (Humain mâle, Prê 4, NM) dirige le temple. C'est un personnage très charismatique à la voix douce.

L'atelier du maréchal-ferrant (3 sur le plan), *Georg Lampar* (Nain mâle, Exp 3, CB), se trouve à l'entrée de la ville en descendant vers les docks.

Autres personnages importants :

Paransala (Humaine, Mag 3, LM) est la seule magicienne de Trela. Des rumeurs racontent qu'elle serait la maîtresse de *Radraan*.

Talbot Cormath (Demi-elfe mâle, Brd 3, NB), le barde de Trela, est aimé de la plupart des citoyens du village. Il arpente souvent les rues du village en jouant quelques notes sur sa harpe ou en fredonnant une chanson.



IV.- Statistiques de la ville d'Ourlisia

La ville d'Ourlisia est la ville la plus importante du duché d'Ardilis, le duché le plus à l'est de Nouvelle Vénir.

Localisation : Nouvelle Vénir

Population : 10000

Répartition de la population en fonction de la race : 7600 Humains (76%), 1900 Halfelins (19%), 300 Demi-Orcs (3%), 100 Elfes (1%), 100 Nains (1%).

Répartition de la population en fonction de la catégorie d'âge : 7600 Adultes (76%) ; 2400 Enfants et adolescents (24%)

Répartition de la population en fonction du genre : 5200 Femmes (52%) ; 4800 Hommes (48%)

Surface : 0.67 km² (165 acres)

Bâtiments : 2350

Dirigeant : Duc *Lorus de la lombe* (humain mâle, Exp 10 / Nob 5, LM)

Limite financière : 15000 po

Liquidités disponibles au sein de la communauté : 5700000 po

Langage : Shelzarrien, Zathisque, Calastien, Lédéen

Religion : Belsameth, Idra

Ressources : poissons, taxes sur les maisons de plaisir.

Garde municipale : 67 hommes placés sous le commandement de *Aldo Yakel* (Humain mâle, Gue 7, NM).

Répartition de la population adulte active par profession : 3 Apothicaires (3 échoppes), 1 Alchimistes (1 échoppe), 2 Architectes (1 cabinet), 7 Armuriers/Forgerons (7 forges), 5 Aubergistes (5 auberges), 5 Baigneurs (5 bains publics), 29 Barbiers (29 salons), 9 Bateliers (1 guilde), 13 Bijoutiers/Joailliers (13 boutiques), 5 Blanchisseurs (5 boutiques), 8 Bouchers (8 échoppes), 7 Boucliers (7 ateliers-boutiques), 13 Boulangers (13 échoppes), 5 Bourreliers (5 ateliers-boutiques), 9 Bourseliers (9 ateliers-boutiques), 11 Brandeviniers/Marchands de vins (11 caves), 7 Brasseurs (7 ateliers), 11 Chapeliers (11 ateliers-boutiques), 18 Charpentiers (1 guilde), 2 Charrons (2 ateliers), 33 Comédiens-Musiciens (1 troupes), 20 Charretiers (1 guilde), 5 Cordiers (5 ateliers-boutiques), 33 Cordonniers (33 échoppes), 4 Couteliers (4 ateliers-boutiques), 6 Couvreur (1 guilde), 3 Crieurs publics, 40 Servantes/Bonnes/Valais, 8 Droguistes (8 boutiques), 3 Enlumineurs (3 ateliers), 7 Epiciers (7 échoppes), 25 Fripiers (25 boutiques), 12 Gainiers (12 ateliers-boutiques), 4 Gantiers (4 ateliers-boutiques), 6 Guérisseurs/Médecins (6 cabinets), 15 Juristes/Avocats (5 cabinets), 2 Laboureurs, 2 Libraires (2 boutiques), 20 Maçons (1 guilde), 10 Manouvriers, 4 Marchands de bois (4 entrepôts), 4 Marchands de fourrages (4 entrepôts), 14 Merciers (14 boutiques), 4 Meuniers (4 moulins), 20 Palefreniers (20 écuries), 13 Pâtisseries (13 échoppes), 7 Peintres (7 ateliers), 40 Pelletiers/Fourreurs (40 ateliers-boutiques), 7 Plâtriers (1 guilde), 13 Pêcheurs/Poissonniers, 13 Poissonniers (13 échoppes), 12 Porteurs d'eau (1 guilde), 2 Quincailliers (2 boutiques), 3 Relieurs (3 ateliers), 5 Scribes (5 cabinets), 5 Sculpteurs (5 ateliers), 4 Sculpteurs sur bois (4 ateliers), 10 Selliers (10 ateliers-boutiques), 5 Serruriers/Ferronniers (5 ateliers), 20 Tailleurs (20 ateliers-boutiques), 5 Tanneurs (5 ateliers),

5 Tapissiers (5 ateliers-boutiques), 25 Taverniers (25 Tavernes), 3 Teinturiers (3 ateliers), 7 Tisserands (7 ateliers), 8 Tonneliers (8 ateliers), 10 Volailleurs (10 échoppes).

Répartition de la population adulte par classe et par niveau :

Adeptes : 35 niv 1, 12 niv 2, 4 niv 3, 2 niv 4, 2 niv 6, 1 niv 8, 1 niv 12 ; Barbares : 24 niv 1, 12 niv 2, 4 niv 3, 2 niv 4, 2 niv 5, 1 niv 7, 1 niv 10 ; Bardes : 24 niv 1, 12 niv 2, 4 niv 3, 2 niv 4, 2 niv 5, 1 niv 8, 1 niv 10 ; Druïdes : 24 niv 1, 12 niv 2, 4 niv 3, 2 niv 4, 2 niv 6, 1 niv 7, 1 niv 12 ; Ensorcelleurs : 24 niv 1, 12 niv 2, 4 niv 3, 2 niv 4, 2 niv 5, 1 niv 7, 1 niv 9 ; Experts : 208 niv 1, 16 niv 2, 4 niv 3, 4 niv 4, 2 niv 6, 2 niv 8, 1 niv 12, 1 niv 15 ; Gens du peuple : 6304 niv 1, 24 niv 2, 8 niv 3, 4 niv 4, 4 niv 5, 2 niv 8, 2 niv 9, 1 niv 16, 1 niv 17 ; Guerriers : 24 niv 1, 12 niv 2, 6 niv 4, 3 niv 7, 1 niv 14 ; Hommes d'armes : 346 niv 1, 16 niv 2, 4 niv 3, 4 niv 4, 2 niv 5, 2 niv 7, 1 niv 10, 1 niv 13 ; Magiciens : 24 niv 1, 12 niv 2, 4 niv 3, 2 niv 4, 2 niv 5, 1 niv 7, 1 niv 9 ; Moines : 32 niv 1, 16 niv 2, 8 niv 3, 4 niv 5, 1 niv 9, 1 niv 10 ; Nobles : 35 niv 1, 16 niv 2, 8 niv 3, 2 niv 5, 2 niv 6, 1 niv 10, 1 niv 11 ; Paladins : 24 niv 1, 12 niv 2, 4 niv 3, 2 niv 4, 2 niv 5, 1 niv 7, 1 niv 9 ; Prêtres : 16 niv 1, 8 niv 2, 4 niv 4, 1 niv 7, 1 niv 8 ; Rôdeurs : 24 niv 1, 12 niv 3, 4 niv 4, 2 niv 5, 2 niv 6, 1 niv 7, 1 niv 9 ; Roublards : 32 niv 1, 16 niv 2, 4 niv 3, 4 niv 4, 2 niv 5, 2 niv 7, 1 niv 10, 1 niv 13.

Communautés religieuses :

Temple de Belsameth. Le *Temple de la lune sombre* est dirigé par une prêtresse Belsamite nommée *Ybil* (Humaine mâle, Prê 8, NM). Il est situé au nord-est de la cité. Les offices du culte et l'entretien du temple sont assurés par un petit contingent de 14 prêtresses Belsamites : 2 Prê 4, 4 Prê 2, 8 Prê 1. Un groupe de paladins déchus de l'*Ordre de la lune sombre*⁵, commandé par une femme cruelle nommée *Harildis* (Humaine, Pal 6 / Chn3, LM)⁶, assure la sécurité du temple. Le groupe comprend 48 chevaliers de Belsameth: 1 Pal 6 / Chn 1, 2 Pal 5, 2 Pal 4, 4 Pal 3, 12 Pal 2, 24 Pal 1.

Temple d'Idra. Le *Temple du jardin secret* est un magnifique palais des plaisirs dressé en l'honneur d'Idra. Il est situé au sud-ouest de la cité. Il est dirigé par la Courtisane⁷ *Alta* (Humaine, Moi 7 / CId 3, LN). Afin d'honorer le culte idrite et de soutirer un maximum d'informations aux nobles et riches marchands qui fréquentent le temple, *Alta* dispose d'un nombre impressionnant de très belles femmes aux pouvoirs divers : des prêtresses maîtrisant l'art érotique (1 Prê 7, 2 Prê 4, 4 Prê 2, 8 Prê 1), des nonnes aux corps athlétiques (2 Moi 5, 4 Moi 3, 8 Moi 2, 16 Moi 1), des *Érotistes Shelzaris*⁸ réalisant des danses complexes et serpentine (2 Brd 5, 4 Brd 3, 8 Brd 2, 16 Brd 1). La troupe des *Érotistes Shelzaris* est sous la direction de la barde shelzarienne *Amesseth* (humaine mâle, Brd 6 / Ero 4, CN).

Guildes, écoles, organisations criminelles et autres groupes sociaux majeurs :

La Légion d'acier. La légion d'acier d'Ourlisia a juré fidélité au duc *Lorus de la lombe*. Elle constitue sa garde personnelle et intervient, le cas échéant, pour protéger la ville d'incursions Laguéniennes ou titanides. Les légionnaires sont dirigés par le mentor *Ronel*

⁵ Cet ordre est présenté dans le supplément "Player's guide to monks and paladins" publié par White Wolf (pp. 75-77).

⁶ Chn : Chevalier noir. Cette classe de prestige est présentée dans le Guide du Maître (pp. 182-185).

⁷ La classe de prestige des Courtisanes d'Idra est présentée dans le supplément "Sociétés secrètes" édité par Hexagonal (pp. 11-19).

⁸ Les bardes *Érotistes Shelzaris* sont présentés dans le supplément "Le guides des joueurs pour les magiciens, bardes et ensorceleurs" édité par Hexagonal (pp. 47 et pp. 152-154).

Nadur (humain, mâle, Gue 7 / Dac 7, LN)⁹. La légion comprend une centaine de soldats : 2 Gue 7, 4 Gue 4, 8 Gue 2, 16 Gue 1, 1 Hda 9 / Dac 4, 2 Hda 7, 4 Hda 4, 8 Hda 2, 56 Hda 1.

Quartier général de la Compagnie véritable¹⁰. La *Compagnie véritable* est composée de 150 mercenaires : 1 Rôd 9, 2 Rôd 5, 4 Rôd 3, 8 Rôd 2, 16 Rôd 1, 2 Gue 4, 4 Gue 2, 8 Gue 1, 1 Hda 10, 2 Hda 5, 4 Hda 3, 8 Hda 2, 110 Hda 1. Ses hommes escortent les caravanes marchandes et participent à la garde de la ville. Son chef est actuellement *Nikas Kahrdo* (humain mâle, Nob 3 / Elk 5 / Gue 3, CM)¹¹.

Ligue de Kilharman¹². La *Ligue de Kilharman* est une organisation criminelle qui traite avec tous les brigands les plus malfaisants de la région. La filiale Ourlisienne est dirigée par *Polcus de Mirande* (humain mâle, Nob 4 / Elk 6, LM). Elle se compose de 35 membres : 2 Nob 3 / Elk 2, 1 Rou 10, 2 Rou 5, 4 Rou 3, 8 Rou 2, 16 Rou 1.

Culte des anciens. Le *Culte des Anciens* Ourlisien possède une base d'opération secrète située non loin des docks. Il est dirigé par un conseil de trois redoutables personnages : *Zerragord* (Humain mâle, Brd 5 / Ass 3, NM), *Sodoc* (Halfelin mâle, Moi 7 / LdN 2, LM)¹³, et *Hignus* (Humain mâle, Ens 6 / Sol 3, NM)¹⁴. Le groupe est constitué de 14 agents de renseignement (2 Brd 4, 4 Brd 2, 8 Brd 1), de 30 moines assassins (2 Moi 5, 4 Moi 3, 8 Moi 2, 16 Moi 1) et de 45 lanceurs de sorts dédiant leur existence à Belsameth (1 Ens 6 / Sol 1, 2 Ens 5, 2 Ens 4, 4 Ens 3, 12 Ens 2, 24 Ens 1).

Maison Assouras. Le comptoir de la *Maison Assouras* est situé non loin de la place du marché. Il est dirigé par *Addreoddis* (Humain mâle, Rou 13, CM), neveu de *Telos Assouras* et fille de *Nemya Assouras*. Les principales activités du comptoir Ourlisien consiste à vendre de la drogue produite à Femulyae aux différentes maisons de plaisir de la cité. *Addreoddis* dispose d'un contingent de 30 hommes pour gérer les intérêts de la famille : 2 Rou 7, 4 Rou 4, 8 Rou 2, 16 Rou 1.

Les Braconniers du Bosquet. Bandes de rôdeurs connaissant le Bosquet de Geleeda comme leur poche et pouvant conduire un voyageur en n'importe quel point de la forêt. Ils ne possèdent pas véritablement de leader et opèrent en équipe de deux ou trois. Leurs prestations sont relativement onéreuses. Le groupe est constitué de 16 individus : 1 Rôd 7, 2 Rôd 4, 4 Rôd 2, 8 Rôd 1.

Les Filles de Miridoum¹⁵. Organisation de magiciens/prêtres dévots essayant de découvrir les méthodes des prêtresses de la défunte déesse de la magie. Personne ne connaît leur lieu de rassemblement. La société secrète est dirigée par *Galayc* (Elfe abandonné, Mag 5 / Prê 4,

⁹ Dac : Danceur Acéré. Cette classe de prestige est présentée dans le supplément "Le guides des joueurs pour les guerriers et les barbares" édité par Hexagonal (pp. 103-104). La *Légion d'acier* est également présentée dans le même supplément (pp. 30-31).

¹⁰ La *Compagnie véritable* est présentée dans le supplément "Le guides des joueurs pour les guerriers et les barbares" édité par Hexagonal (pp. 44-45).

¹¹ Elk : Emissaire de la Ligue de Kilharman. Classe de prestige présentée dans le supplément "Calastie, le trône du dragon noir" édité par Hexagonal (pp. 102-103).

¹² Cette organisation est présentée dans le supplément "Player's guide to rangers and rogues" publié par White Wolf (pp. 52-53) et dans le supplément "Calastie, le trône du dragon noir" édité par Hexagonal (pp. 87, 90-92, 102-103).

¹³ LdN : Lame de la nuit. Cette classe de prestige est présentée dans le supplément "Player's guide to monks and paladins" publié par White Wolf (pp. 118-120).

¹⁴ Sol : Sorciers lunaires. Cette classe de prestige est présentée dans le supplément "Le guide des joueurs pour les magiciens, bardes et ensorceleurs" édité par Hexagonal (pp. 146-148).

¹⁵ Cette tradition de combinaison de magie profane et divine est présentée dans le supplément "Le guide des joueurs pour les magiciens, bardes et ensorceleurs" édité par Hexagonal (pp. 20).

CN). Elle regroupe une trentaine de lanceurs de sorts : 2 Mag 3 / Prê 2, 4 Mag 2 / Prê 1, 8 Mag 2, 16 Mag 1.

Le Fragment d'obsidienne. Secte de magiciens appartenant au *Brasier d'obsidienne*¹⁶, une organisation de diabolistes qui rêvent de se transformer en princes démons et de devenir des seigneurs immortels. Nul ne connaît l'identité de ces redoutables magiciens et nul ne sait où ils se réunissent. Les 14 adeptes de la secte (2 Mag 4, 4 Mag 2, 8 Mag 1) sont dirigés par *Horesh* (Humain mâle, Mag 7, CM).

Le Cercle du serpent décapité. Groupe de druides adeptes de Denev, vivant en bordure de ville d'Ourlisia et menant une guerre féroce aux druides de Mormo résidant au cœur du Bosquet de Geleeda. Le leader naturel du cercle est *Naraviel* (Elfe, Drd 12, N). Quarante-cinq druides adhèrent au cercle : 1 Drd 7, 2 Drd 6, 2 Drd 4, 4 drd 3, 12 Drd 2, 24 Drd 1. De par leurs fréquentes incursions dans le bosquet, les druides du cercle se frictionnent souvent avec les sergents forestiers de la reine Geleeda.

Tribu du croissant lunaire. Tribu de barbares des steppes sanglantes et vénérant Belsameth ayant établi son campement près de la porte de l'occident. Le chef de la tribu est le puissant *Gunak* (Demi-orc mâle, Brb 10, CM). Le sorcier *Samak* (Demi-orc, Ade 12, NM) est le garant du respect du culte de Belsameth. La tribu est forte de 131 individus : 2 Ade 6, 4 Ade 3, 8 Ade 2, 16 Ade 1, 1 Brb 7, 2 Brb 5, 2 Brb 4, 4 Brb 3, 12 Brb 2, 24 Brb 1, 56 Gdp 1.

V.- La rivière Eni et ses berges

La tableau de rencontre n° 1 est à utiliser sur le trajet allant de l'Aquifère de Denev à la frontière Laguénienne. Elle a été construite à partir des propositions de l'article "Rencontres imprévues" paru dans le D20 n°13 (pp. 51-55), de "L'encyclopédie des Terres balafrées : Ghelspad" éditée par Hexagonal (pp. 105), des tables de rencontres fournies dans "Wilderness & Wasteland : Scarred Lands Encounters" (pp. 61), "The Serpent Amphora" (pp. 9), et "The Serpent & The Scepter" (pp. 8) publiés par White Wolf, et du chapitre consacré aux aventures en extérieur dans le "Guide du Maître" édité par Spellbooks (pp. 86-98). La rivière Eni est bordée de deux territoires dangereux, à l'ouest les Steppes sanglantes et à l'est les Monts Kelder. Les berges de la rivière sont rocheuses et désertiques. La région, particulièrement sauvage, possède un ND de 6. Les chances de rencontre sont de 5% par heure de jour et 3% par heure de nuit.

Rencontre	# de créatures rencontrées	FP	ND	Source	d% jour	d% nuit
Rencontres civilisées						
Soldats de Bourok Torn	a		5		01	-
Patrouille de soldats Calastiens	b		7		02	-
Patrouille de soldats Calastiens d'élite	c		9		03	-
Scouts Calastiens	d		5		04	01
Cavaliers des steppes sanglantes	e		6		05	-
Éléments d'ambiance						
Cadavre de basilik pourrissant sur la berge					06-10	-
Cadavre d'un gobelours pourrissant dans l'eau					11-15	-
Son répété d'un cor de guerre au loin					16-20	02-35
Runes naines peintes sur un gros rocher					21-25	-
Campement de soldats calastiens laissés à l'abandon					26-30	-

¹⁶ Cette confrérie de magiciens est présentée dans le supplément "Le guide des joueurs pour les magiciens, bardes et ensorceleurs" édité par Hexagonal (pp. 13-15).

Dangers naturels						
Eboulement de rochers			f		31-37	36-38
Crue provoquée par un orage			g	GdM	38-44	39-40
Gros tronc d'arbre entraîné par le courant			h		44-50	-
Rencontres monstrueuses						
Rencontres faciles (ND<6)						
Groupe de chasse de manticores	4	1	4	EM1	51-55	41-46
Hurlleur des monts	1	4	4	CCr	56-60	47-52
Tueurs gobelins charbonniers en maraude	1d3+3	1	4	EM1	61-65	53-58
Rencontres moyennes (ND=6)						
Couple d'ours bruns	2	4	6	MM1	66-70	59-64
Famille de démons chauves-souris	4	2	6	CCr	71-75	65-70
Gang d'arachnogobelins	4	2	6	EM1	76-80	71-76
Groupe de gobelours	4	2	6	MM1	81-85	77-82
Poing de morts-de-Chardoun	3	3	6	EM1	86-90	83-88
Rencontres dangereuses (6<ND<11)						
Colonie de chauves-souris sanguinaires	1d4+4	2	7	MM1	91-92	89-91
Colonie de grandes araignées monstrueuses	5	2	7	MM1	93-94	92-94
Colonie de grands scorpions monstrueux	4	3	7	MM1	95-96	95-97
Troupeau d'originaux croissants	2d3+6	2	9	EM1	97-98	-
Rencontres mortelles (ND≥11)						
Géants des collines	4	7	11	MM1	99	98-00
Gorgone supérieure	1	12	12	CCr	00	-

MM1 : Manuel des monstres 1 v.3.5 ; MM2 : Manuel des monstres 2 ; EM1 : Encyclopédie monstrueuse 1 ; EM2 : Encyclopédie monstrueuse 2 ; GdM : Guide du Maître ; CCr : Creature Collection revised.

- a.- **Soldats de Bourok Torn** : Groupe de 1d6 Hommes d'armes Nains de niveau 1d6 chacun.
- b.- **Patrouille de soldats Calastiens** : Patrouille de 9 Hommes d'armes de niveau 2 (FP 1).
- c.- **Patrouille de soldats Calastiens d'élite** : Patrouille d'élite constituée de 9 Guerriers de niveau 2 dirigée par un Guerrier de niveau 6.
- d.- **Scouts Calastiens** : Groupe de 3 Rôdeurs de niveau 1d4 chacun.
- e.- **Cavaliers des steppes sanglantes** : Groupe de 4 Barbares de niveau 2 appartenant au peuple de la Lame rouillée¹⁷ montés sur des destriers légers.
- f.- Au cours de l'éboulement, 1d6 rochers peuvent heurter chacune des embarcations. Chaque embarcation devra faire un jet de Navigation en eau vive pour éviter les rochers. Un jet raté signifie que le canoë est heurté par le rocher. En cas de choc, chaque rocher occasionne 1d6 points de dégâts à l'embarcation. Chaque rocher risque également de toucher l'un des passagers du canoë. Ce choc sera considéré comme une attaque au corps à corps. Les rochers ne bénéficient d'aucun bonus d'attaque mais chaque PJ sera pris au dépourvu. Si un PJ est touché par l'attaque, cela lui occasionnera 1d6 points de dégâts. Le MJ déterminera aléatoirement quel est le passager touché à l'aide d'un dé à 3 ou 4 faces. Pendant la nuit, adapter cette règle selon la situation des PJs.
- g.- Chaque embarcation se voit attribuer un malus de -4 en Navigation en eau vive.
- h.- Le tronc risque de faire chavirer les canoës. Chaque embarcation devra faire un jet de Navigation en eau vive. Un jet réussi signifie que le canoë évite le tronc. Un jet raté signifie que le canoë dessale.

¹⁷ Lire le chapitre qui est consacré à cette tribu dans le supplément "Le Guide des joueurs pour les Guerriers et les Barbares" édité par Hexagonal (pp.61-62).

VI.- A pied et en canoë

Entre l'Aquifère de Denev et la frontière Laguénienne, les PJs vont rencontrer des rapides impraticables pour leur niveau de compétence en Navigation en eau vive. Ils seront donc parfois contraints de voyager à pied en portant leur canoë. En canoë, les PJs se déplacent à la vitesse de 12 km/h alors qu'à pied il se déplaceront à la vitesse de 1,5 km/h. Le tableau suivant donne le nombre de kilomètres parcourus par journée de voyage et le nombre de jours de voyage nécessaires pour parcourir les 380 km qui séparent les PJs de la frontière Laguénienne en fonction du nombre de passages difficiles rencontrés.

Nombre de passages difficiles rencontrés par jour	Nombre de kilomètres parcourus par jour	Nombre de jours nécessaire pour parcourir les 380 km à ce rythme
0	72	5,3
1	61,5	6,2
2	51	7,5
3	40,5	9,4
4	30	12,7
5	19,5	19,5
6	9	42,2

VII.- De la frontière Laguénienne à la frontière Vénirienne

La table n° 2 a été construite à partir des mêmes textes que ceux utilisés pour la table n°1. Le tableau des rencontres générales publié dans le supplément "Calastie : le trône du dragon noir" édité par Hexagonal (pp.49). La physionomie des berges de la rivière Eni est pratiquement la même que celle décrite dans l'en-tête de la table de rencontre n°1. La région, relativement civilisée sur la berge ouest, possède un ND de 5. Les chances de rencontre sont de 5% par heure de jour et 3% par heure de nuit.

Rencontre	# de créatures rencontrées	FP	ND	Source	d% jour	d% nuit
Rencontres civilisées						
Barbares du clan de la colère du démon ¹⁸	a		7		01-04	01-05
Patrouille de soldats Laguéniens	b		7		05-08	-
Patrouille de Dragons noirs	c		8		09-12	-
Bandits	d		5		13-16	06-10
Caravane marchande	e		7		17-20	-
Eléments d'ambiance						
Tour de guet laissée à l'abandon					21-23	-
Fumées provenant d'un camp militaire situé quelques kilomètres à l'intérieur des terres à l'est					24-26	-
Chariots abandonnés portant les traces d'une attaque réalisée par des bêtes sauvages					27-29	-
Baraque de pêcheurs laissée à l'abandon					30-32	-
Squelettes de nains de Bourok Torn crucifiés					33-35	-
Rugissements de bêtes féroces					-	11-25
Dangers naturels						
Crue provoquée par un orage			f	GdM	36-39	26-27

¹⁸ Cette tribu est présentée dans "L'encyclopédie des Terres balafrees : Ghelspad" éditée par Hexagonal (pp. 212).

Gros tronc d'arbre entraîné par le courant			g		40-43	-
Branches basses obstruant la rivière			h		44-47	-
Arbre déraciné s'écrasant en travers de la rivière			i		48-51	-
Eboulement de rochers			j		52-55	28-30
Rencontres monstrueuses						
Rencontres faciles (ND<5)						
Couple d'ours noirs	2	2	4	MM1	56-59	31-51
Harpie	1	3	3	CCr	60-63	-
Scarabée cathédrale	1	4	4	EM1	64-68	-
Rencontres moyennes (ND=5)						
Basilic	1	5	5	MM1	69-71	52-56
Colonie de très grands mille-pattes monstrueux	3	2	5	MM1	72-75	57-62
Couple d'ogres	2	3	5	MM1	76-79	63-68
Groupe de blaireaux sanguinaires	3	2	5	MM1	80-83	69-74
Meute de chasseurs canins	6	1	5	EM2	84-87	75-80
Paire de nécrophages	2	3	5	MM1	88-91	81-86
Rencontres dangereuses (5<ND<10)						
Béhir	1	8	8	MM1	92	87-92
Ours sanguinaire	1	7	7	MM1	93-94	93-97
Paire de gorgones inférieures	2	7	9	CCr	95-96	-
Roc céruléen	1	9	9	EM1	97-98	-
Rencontres mortelles (ND≥10)						
Groupe d'ettins	4	6	10	MM1	99	98
Meute de loups funestes	4	7	11	CCr	00	99-00

MM1 : Manuel des monstres 1 v.3.5 ; MM2 : Manuel des monstres 2 ; EM1 : Encyclopédie monstrueuse 1 ; EM2 : Encyclopédie monstrueuse 2 ; GdM : Guide du Maître ; CCr : Creature Collection revised.

- a.- **Barbares du clan de la colère du démon** : Groupe de 4 Barbares de niveau 1 commandé par un Barbare de niveau 6.
- b.- **Patrouille de soldats Laguéniens** : Patrouille de 9 Hommes d'armes de niveau 2 (FP 1).
- c.- **Patrouille de Dragons noirs** : Patrouille d'élite constituée de 6 Guerriers de niveau 1 dirigée par un lieutenant Guerrier 6 / Chevalier noir 1.
- d.- **Bandits** : Groupe de 3 Hommes d'armes de niveau 2 (FP 1 chacun) dirigé par un Roublard 4.
- e.- **Caravane marchande** : La caravane est composée d'un maître caravanier (Roublard de niveau 1d4+4) et de 1d3+3 hommes d'armes de niveau 1d4 chacun.
- f.- Chaque embarcation se voit attribuer un malus de -4 en Navigation en eau vive.
- g.- Le tronc risque de faire chavirer les canoës. Chaque embarcation devra faire un jet de Navigation en eau vive. Un jet réussi signifie que le canoë évite le tronc. Un jet raté signifie que le canoë dessale.
- h.- Le choc éventuel avec les branches sera considéré comme une attaque au corps à corps portée par l'arbre à chacun des PJ. L'arbre ne bénéficie d'aucun bonus d'attaque mais chaque PJ sera pris au dépourvu (Voir règle p. 137 du GdM v. 3.5). Si un PJ est touché par l'attaque, cela lui occasionnera 1d3 points de dégâts.
- i.- L'arbre risque de s'écraser sur les canoës. Chaque embarcation devra faire un jet de Navigation en eau vive. Un jet réussi signifie que le canoë évite l'arbre. Un jet raté signifie que l'arbre s'écrase sur le canoë et occasionne 2d6 points de dégâts à l'embarcation. Il risque également de toucher l'un des passagers du canoë. Ce choc sera considéré comme une attaque au corps à corps. L'arbre ne bénéficie d'aucun bonus d'attaque mais chaque PJ sera pris au dépourvu. Si un PJ est touché par l'attaque, cela lui occasionnera 2d6 points de dégâts. Le MJ déterminera aléatoirement quel est le passager touché à l'aide d'un dé à 3 ou 4 faces.

j.- Au cours de l'écroulement, 1d6 rochers peuvent heurter chacune des embarcations. Chaque embarcation devra faire un jet de Navigation en eau vive pour éviter les rochers. Un jet raté signifie que le canoë est heurté par le rocher. En cas de choc, chaque rocher occasionne 1d6 points de dégâts à l'embarcation. Chaque rocher risque également de toucher l'un des passagers du canoë. Ce choc sera considéré comme une attaque au corps à corps. Les rochers ne bénéficient d'aucun bonus d'attaque mais chaque PJ sera pris au dépourvu. Si un PJ est touché par l'attaque, cela lui occasionnera 1d6 points de dégâts. Le MJ déterminera aléatoirement quel est le passager touché à l'aide d'un dé à 3 ou 4 faces. Pendant la nuit, adapter cette règle selon la situation des PJs.

VIII.- En route vers Ourlisia

La table n° 3 a été construite à partir des mêmes textes que ceux utilisés pour la table n° 1. La région, constituée de coteaux¹⁹, est une zone de transition entre les collines accidentées et escarpées des Steppes sanglantes et les plaines luxuriantes et fertiles du sud-est de la Nouvelle-Vénir. La région est peu sûre et la densité de la population y est faible. Elle possède un ND de 3. Les chances de rencontre sont de 5% par heure de jour et 5% par heure de nuit.

Rencontre	# de créatures rencontrées	FP	ND	Source	d% jour	d% nuit
Rencontres civilisées						
Bandits	a		5		01-10	01-17
Caravane marchande	b		7		11-20	-
Patrouille de paladins déçus de la Lune sombre	c		8		21-30	18-35
Prêtre itinérant	d		6		31-40	-
Groupe de barbares du Croissant lunaire	e		4		41-50	36-50
Soldats de la Compagnie véritable	f		5		51-60	-
Eléments d'ambiance						
Hurllements très sinistres de loups					61-65	51-65
Cadavres de marchands tués par des bêtes féroces					66-70	-
Piège à ours (fosse camouflée)		1		GdM	71-75	-
Dangers naturels						
Glissement de terrain			g		86-87	65-67
Violente tempête			h		88-89	68-70
A pic			i		90	-
Rencontres monstrueuses						
Rencontres faciles (ND<3)						
Aigle	1	1/2	1/2	MM1	91	71-73
Chauve-souris sanguinaire	1	2	2	EM1	-	74-75
Colonie de chauve-souris	20	1/10	2	MM1	-	76-77
Dracoséide adulte	1	2	2	CCr	92	-
Fourmi géante, soldat	1	2	2	MM1	93	-
Groupe de punaises de feu	3	1/3	1	MM1	-	78-79
Rencontres moyennes (ND=3)						
Chauve-souris électrique	1	3	3	EM2	-	80-82
Corbeau d'épouvante	1	3	3	CCr	94	-
Gorille sanguinaire	1	3	3	MM1	95	83-85
Hibou géant	1	3	3	MM1	-	86-88
Loup sanguinaire	1	3	3	MM1	96	89-91
Meute de rats loups	3	1	3	EM2	97	92-94
Très grand serpent venimeux,	1	3	3	MM1	98	-

¹⁹ Pour une description détaillée des caractéristiques des coteaux consulter le GdM v. 3.5 (pp. 88-89).

Rencontres dangereuses (3<ND<8)						
Groupe de scarabées géants	2	2	4	MM1	99	95-99
Rencontres mortelles (ND≥8)						
Meute de worgs	6	2	7	MM1	00	00

MM1 : Manuel des monstres 1 v.3.5 ; MM2 : Manuel des monstres 2 ; EM1 : Encyclopédie monstrueuse 1 ; EM2 : Encyclopédie monstrueuse 2 ; GdM : Guide du Maître ; CCr : Creature Collection revised.

a.- **Bandits** : Groupe de 3 Hommes d'armes de niveau 2 (FP 1 chacun) dirigé par un Roublard 4.

b.- **Caravane marchande** : La caravane est composée d'un maître caravanier (Roublard de niveau 1d4+4) et de 1d3+3 hommes d'armes de niveau 1d4 chacun.

c.- **Patrouille de paladins déchus de la lune sombre** : La patrouille est constituée de 3 paladins déchus de niveau 2 dirigés par un chevalier de Belsameth (Pal déchu 6 / Chn 1). Les paladins déchus sont montés sur des destriers lourds.

d.- **Prêtre itinérant** : Prêtre de Belsameth de niveau 3 accompagné de 3 paladins déchus de l'Ordre de la lune sombre de niveau 2.

e.- **Groupe de barbares du Croissant lunaire** : Groupe de 4 Barbares de niveau 1 appartenant à la tribu du Croissant lunaire.

f.- **Soldats de la Compagnie véritable** : Groupe de 6 Hommes d'armes de niveau 2 (FP 1).

g.- Pour les conséquences d'un glissement de terrain se reporter au chapitre du GdM v. 3.5 consacré aux avalanches (pp. 90).

h.- La tempête durera 1d6 heures. Pour les effets de la tempête sur les PJs se reporter au GdM v. 3.5 pages 93-96.

i.- Pour le franchissement d'un a-pic se reporter au GdM v. 3.5 page 89.

IX.- Rencontres entre Ourlisia et Dériz

La table n° 4 a été construite à partir des mêmes textes que ceux utilisés pour la table n°1. La région est principalement constituée de plaines fertiles et en friche où les herbes hautes et les buissons foisonnent. Quelques rares fermes fortifiées, éparpillées entre Dériz et Ourlisia, exploitent cependant ces terres arables. La région n'est pas complètement sûre de par la proximité du Bosquet de Geleeda d'où s'échappent régulièrement d'étranges créatures. De ce fait, la région possède un ND de 3. Les chances de rencontre sont de 10% par heure de jour et 10% par heure de nuit.

Rencontre	# de créatures rencontrées	FP	ND	Source	d% jour	d% nuit
Rencontres civilisées						
Bandits	a		5		01-10	01-25
Caravane marchande	b		7		11-20	-
Groupe de barbares	c		4		21-30	-
Groupe de bûcherons	d		3		31-40	-
Groupe de chasseurs	e		3		41-50	-
Groupe de paysans	f		3		51-60	-
Patrouille de paladins déchus	g		8		61-70	26-50
Éléments d'ambiance						
Hurllements lugubres					71-73	51-55
Hutte de chasseur					74-76	56-60
Terrains cultivés laissés à l'abandon					77-79	61-65
Traces de sangliers					80-82	66-70
Trace d'un campement avec foyer encore fumant					83-85	71-75

Dangers naturels						
Affaissement de terrain			i		86-87	76-77
Un arbre tombe en travers de la route			j		88-89	78-79
Violente tempête			k		90	80
Rencontres monstrueuses						
Rencontres faciles (ND<3)						
Sanglier	1	2	2	MM1	91	81-82
Aigle	1	1/2	1/2	MM1	92	83-84
Manticores	2	1	2	EM1	93	85-86
Rencontres moyennes (ND=3)						
Blême	1	3	3	MM1	94	87-88
Cockatrice	1	3	3	MM1	95	89-90
Guêpe géante	1	3	3	MM1	96	91-92
Manstre	1	3	3	EM1	97	93-94
Mante religieuse géante	1	3	3	MM1	98	95-96
Rencontres dangereuses (3<ND<8)						
Sanglier sanguinaire	1	4	4	MM1	99	97-98
Rencontres mortelles (ND≥8)						
Fantôme, guerrier humain de niveau 5	1	7	7	MM1	-	99-00
Cornefer	1	10	10	CCr	00	-

MM1 : Manuel des monstres 1 v.3.5 ; MM2 : Manuel des monstres 2 ; EM1 : Encyclopédie monstrueuse 1 ; EM2 : Encyclopédie monstrueuse 2 ; GdM : Guide du Maître ; CCr : Creature Collection revised.

a.- **Bandits** : Groupe de 3 Hommes d'armes de niveau 2 (FP 1 chacun) dirigé par un Roublard 4.

b.- **Caravane marchande** : La caravane est composée d'un maître caravanier (Roublard de niveau 1d4+4) et de 1d3+3 hommes d'armes de niveau 1d4 chacun.

c.- **Groupe de barbares** : Groupe de 4 Barbares de niveau 1 appartenant à la tribu du Croissant lunaire.

d.- **Groupe de bûcherons** : Le groupe de bûcherons est constitué de 1d3+3 Gens du peuple de niveau 1 (FP 1/2 chacun) équipés d'une charrette tirée par un mulet et remplie de bois.

e.- **Groupe de chasseurs** : Le groupe de chasseurs est constitué de 1d3+3 Gens du peuple de niveau 1 (FP 1/2 chacun) équipés d'arc longs.

f.- **Groupe de paysans** : Le groupe de paysans est constitué de 5 manouvriers (Gdp 1) équipés d'une charrette, une charrue et 2 chevaux de labour.

g.- **Patrouille de paladins déchus** : La patrouille est constituée de 3 paladins déchus de niveau 2 dirigés par un chevalier de Belsameth (Pal déchu 6 / Chn 1). Les paladins déchus sont montés sur des destriers lourds. Ils appartiennent tous à l'Ordre de la lune sombre.

i.- L'affaissement de terrain risque de provoquer une chute de cheval d'un ou plusieurs PJs. Le MJ déterminera aléatoirement quels sont les PJs concernés. En cas de chute, le personnage concerné subit 1d6 points de dégâts. Les PJs peuvent utiliser la compétence Equitation pour éviter la chute (DD 15) et / ou amortir leur chute de cheval (DD 15). Le MJ tiendra compte du malus d'armure.

j.- L'arbre risque de s'écraser sur les PJs. Le MJ déterminera aléatoirement quel est le PJ menacé par la chute de l'arbre en lançant un d6. La chute de l'arbre sera considérée comme une attaque au corps à corps. L'arbre ne bénéficie d'aucun bonus d'attaque mais chaque PJ sera pris au dépourvu. Si le PJ menacé est touché par l'attaque, cela lui occasionnera 2d6 points de dégâts.

k.- La tempête durera 1d6 heures. Pour les effets de la tempête sur les PJs se reporter au GdM v. 3.5 pages 93-96.

X.- Rencontres civilisées dans Ourlisia, Dériz et Femulyae

Cette table n° 5 a été élaborée à partir du chapitre consacré aux aventures en milieu urbain présenté dans le GdM v. 3.5 (pp. 98-102) et à partir des chapitres consacrés aux rencontres dans les cités et dans les rues dans “City State of the Invincible Overlord” (pp. 25-34 et pp. 41-46) publié par White Wolf. Les rencontres correspondent à des événements importants qui méritent l’attention des personnages. Pour chaque jour passé dans la cité, effectuez un test de rencontre pour déterminer si un événement digne d’intérêt se produit. Un test de rencontre est un jet de d20 modifié par les modificateurs suivants : Ourlisia (+1), Dériz (+1), Femulyae (+2). Un résultat de 18 ou plus indique qu’une rencontre survient.

Rencontre		FP	Source	d% jour	d% nuit
Rencontres faciles (ND<5)					
Agent de renseignement Belsamite	a	2		01-05	01-05
Mastiff nain	b	3	EM1	06-10	06-10
Esclave maltraité	c	2		11-15	11-15
Pickpocket	d	3		16-20	16-20
Prostituée	e	1		21-25	21-25
Serviteurs morts-vivants	f	1	MM1	25-30	25-30
Rencontres équilibrées (ND=5)					
Brutes avinées	g	5		31-35	31-35
Cambriolage	h	5		36-40	36-40
Couple de Doppelgangers	i	5	MM1	41-45	41-45
Duel	j	5		46-50	46-50
Esclavagistes	k	5		51-55	51-55
Mari jaloux	l	5		56-60	56-60
Mendiants	m	5		61-65	61-65
Miliciens	n	5		66-70	66-70
Racketteurs	o	5		71-75	71-75
Soldats Calastiens	p	5		76-80	76-80
Rencontres dangereuses (5<ND<10)					
Fausse-aimante	q	8	EM1	81-85	81-85
Gorgone supérieure	r	9	EM1	86-90	86-90
Moines assassins	s	7		91-95	91-95
Rencontres mortelles (ND≥10)					
Prêtre noir de Belsameth	t	10		96-00	96-00

a.- **Agent de renseignements Belsamite** : Un agent de renseignement du Culte des Anciens (Brd 2, NM) épie les PJs et les suit dans toute la ville. Si les PJs tentent de le capturer il cherchera à fuir. S’il n’a plus aucun moyen de fuir, il se battra jusqu’à la mort.

b.- **Mastiff nain** : Un mastiff nain féroce jaillit d’une maison et attaque le PJ qui s’est un peu trop approché de la propriété de son maître, un riche marchand de la ville. Si les PJs tuent le mastiff, le riche marchand demandera à être dédommagé (1000 po).

c.- **Esclave maltraité** : Un noble (Nob 3) maltraite un esclave femme (Gdp 1) sous prétexte qu’elle a cassé une jarre de vin. S’il est attaqué, le noble tentera de se défendre et appellera à l’aide. Il y a 1 chance sur 6 qu’une troupe de 5 miliciens (Hda 1) armés de masses d’armes légères de lui viennent en aide. Ils frapperont d’abord et discuteront ensuite.

d.- **Pickpocket** : Un Roublard de niveau 3 tente de voler la bourse d’un des PJs tiré aléatoirement. Le modificateur d’Escamotage du Roublard est égal à +9.

e.- **Prostituée** : Une prostituée (Gdp 2, CN) accoste un des PJs et lui propose une passe dans un bouge du quartier.

f.- **Serviteurs morts-vivants** : Deux Zombis gardent l’entrée d’une maison. Ils attaquent toute personne qui s’approche à moins de 3m (2 cases) de l’entrée de la maison. Ils sont armés de gourdins.

g.- **Brutes avinées** : Un groupe de 1d6+3 Gens du peuple de niveau 1 heurte le groupe de PJs en sortant d'une taverne. Tous les PNJs sont complètement éméchés et plutôt agressifs. Ils cherchent à provoquer une bagarre avec les PJs.

h.- **Cambriolage** : Une bande de malfrats (2 Hda 2, 2 Rou 1) sort d'une bijouterie en trombe. Ils viennent de rafler plus de 1000 po de pierres précieuses. Ils n'hésiteront pas à attaquer si les PJs s'interposent.

i.- **Couple de Dopplegangers** : Deux Dopplegangers ont pris les traits de belles prostituées. Elles essayent d'entraîner les PJs dans une ruelle isolée pour leur dérober leur bourse.

j.- **Duel** : Un légionnaire d'acier (Gue 5, LN) et un sergent Calastien (Hda 6, LM) s'affrontent en duel. Ils ne laisseront personne les séparer.

k.- **Esclavagistes** : Un groupe de 6 esclavagistes (Hda 1) tentent d'enlever un enfant pour en faire un esclave.

l.- **Mari jaloux** : Un mari jaloux (Gue 5, For 16, LN) s'en prend au PJ ayant le plus fort charisme, le prenant pour l'amant de sa femme. Il n'est pas armé et cherchera la bagarre au poing. Il ne s'arrêtera qu'une fois assommé.

m.- **Mendiants** : Un groupe de 6 mendiants (Gdp 1) dépenaillés entoure les PJs et les harcèle pour obtenir quelques pièces. Ils ne lâcheront les PJs que lorsqu'ils auront obtenu ce qu'ils demandent. Si les PJs utilisent la violence pour s'en débarrasser, ils riposteront puis s'enfuiront dès que l'un d'eux sera blessé.

n.- **Miliciens** : Un groupe de 6 miliciens (Hda 1) armés de masses d'armes légères stoppe les PJs et les interrogent sur leur présence en ville. Si les PJs se prêtent à l'interrogatoire tout se passera bien.

o.- **Racketteurs** : Une bande de 3 malfrats (Rou 2, CM) rackette un vieux commerçant et le moleste.

p.- **Soldats Calastiens** : Une bande de soldats Calastiens (Hda 1, CM) harcèlent violemment une jeune prostituée. Si les PJs interviennent, ils se lanceront dans une violente bagarre sans pitié.

q.- **Fausse-aimante** : Une fausse aimante (morte-vivante damnée) cherche à séduire l'un des PJs. Si elle y parvient, elle cherchera ensuite à dresser les PJs les uns contre les autres.

r.- **Gorgone supérieure** : Une gorgone supérieure se dissimule sous une grande cape sombre à capuche qui la fait passer pour une femme. Elle se renseigne auprès des PJs pour savoir s'ils connaissent un alchimiste qui vend des morceaux de titans.

s.- **Moines assassins** : Un groupe de 1d4+5 moines de niveau 1 dirigé par un moine de niveau 4 appartenant à la confrérie des Lames de la nuit et ayant pour mission d'assassiner tous les étrangers soupçonnés de venir de Vesh.

t.- **Prêtre noir de Belsameth** : Un prêtre noir de Belsameth (Pre 5/ PnB 5) est en train de tuer atrocement un jeune homme d'alignement bon.