

Supplément

pour le scénario

Au cœur du noir

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. Les compétences notées entre parenthèse sont des compétences qui n'ont pas fait l'objet d'un apprentissage spécifique ("innées").

Abedus : Humain mâle, Prêtre 2 (Orathel) ; FP 1 ; Humanoïde M (1m70) ; Age 24 ans ; DV 2d8 ; pv 15 ; Init +5 (Dex +1, Science de l'initiative +4) ; VD 6 m (4 cases) ; CA 18 (Dex +1, Cotte de mailles, écu) ; contact 11, pris au dépourvu 14 ; Attaque +2 au corps à corps (masse d'armes lourde de maître, 1d8), ou +4 à distance (fronde de maître, billes de maître, 1d4) ; JS Vig +3, Ref +1, Vol +8 ; AL LM ; For 10, Dex 12, Con 11, Int 9, Sag 17, Cha 13. **Langages** : Calastien. **Compétences** : Art de la magie +4, (Artisanat -1), (Bluff +1), (Concentration +0), Connaissances (religion) +4, (Contrefaçon -1), (Déguisement +1), (Déplacement silencieux +1), (Détection +3), (Diplomatie +1), (Discrétion +1), (Equilibre +1), (Equitation +1), (Escalade +0), (Estimation -1), (Evasion +1), (Fouille -1), (Intimidation +1), (Natation +0), (Perception auditive +3), (Premiers secours +3), (Psychologie +3), (Renseignements +1), (Représentation +1), (Sauts +0), (Survie +3). **Dons et aptitudes de classe** : Intimidation des morts-vivants, Science de l'initiative, Volonté de fer. **Domaines de prêtre** : Mal, Vengeance. **Sorts par jour** : 0. **Possessions** : [2000 po]. Cotte de mailles de maître (300 po), fronde de maître (300 po), 20 billes de maître (122 po), écu en acier de maître (170 po), masse d'armes lourde de maître (312 po), potion de *Rapidité* (750 po), symbole sacré en argent (25 po), sacoche de ceinture (1 po), bourse contenant 5 sceptres d'or (monnaie laguénienne), 8 ourlis d'or (monnaie vénirienne), 5 dominions d'or (monnaie calastienne), 8 légions d'argent (monnaie vénirienne), 8 anneaux d'argent (monnaie laguénienne) et 4 régents d'argent (monnaie calastienne).

Ce jeune prêtre est un fanatique de la religion orathélite. Ses parents ont été tués sous ses yeux par des assassins adeptes de Belsameth. Il s'est juré de venger la mort de ses parents et voue sa vie à la destruction du culte de la Tueuse. Il n'hésitera pas à sacrifier sa vie si ses supérieurs font appel à lui pour détruire le temple de la *Lune noire*. Il n'hésitera pas non plus à sacrifier la vie des PJs car elles représentent peu de choses à ses yeux par rapport aux objectifs qu'il s'est fixés. D'origine laguénienne, le jeune prêtre est brun de peau et de cheveux. Il est habillé très simplement et porte le symbole de son dieu gravé sur une médaille en argent fixée au bout d'une chaîne également en argent.

Alcombe : Humain mâle, Expert 5 ; FP 4 ; Humanoïde M (1m68) ; Age 57 ans ; DV 5d6+5 ; pv 28 ; Init +6 (Dex +2, Science de l'initiative +4) ; VD 9 m (6 cases) ; CA 16 (Dex +2, chemise de maille de maître) ; contact 12, pris au dépourvu 14 ; Attaque +5 au corps à corps (Arme de prédilection, gourdin de maître, 1d6), ou +7 à distance (arbalète légère de maître, carreaux de maître, 1d8) ; JS Vig +2, Ref +3, Vol +3 ; AL CB ; For 10, Dex 14, Con 12, Int 16, Sag 9, Cha 10. **Langages** : Calastien, Lédéen, Nain, Shelzarien, Veshien. **Compétences** : Artisanat (fabrication d'alcools) +16, Bluff +10, Connaissance (géographie) +13,

(Concentration +1), (Contrefaçon +3), (Déguisement +0), (Déplacement silencieux +2), (Détection -1), Diplomatie +12, (Discrétion +2), Dressage +10, (Equilibre +2), Equitation +12, (Escalade +0), (Estimation +3), (Evasion +2), (Intimidation +0), Langue +2, (Maîtrise des cordes +2), (Natation +0), (Perception auditive -1), (Premiers secours -1), Profession (brandevinier) +9, (Psychologie -1), Renseignements +8, (Représentation +0), (Saut +0), (Survie -1). **Dons et aptitudes de classe** : Arme de prédilection (gourdin), Négociation, Talent (Artisanat – fabrication d'alcools). **Possessions** : [4300 po]. Gourdin de maître (150 po), arbalète légère de maître (185 po), 20 carreaux de maître (122 po), chemise de maille de maître (250 po), atelier de fabrication d'alcool (1500 po), charrette (15 po), 2 chevaux lourds (400 po), 30 tonneaux (60 po), selle de guerre (20 po), mors et bride (2 po), 300 litres de vin (1500 po), bourse contenant 96 ourlis d'or.

Le brandevinier *Alcombe* est d'origine vénirienne. Il est devenu agent de renseignement et de liaison des Vigilants veshiens vers l'âge de 40 ans alors que le pays sombrait dans la décadence. Les Vigilants veshiens l'aidèrent financièrement à monter son entreprise de fabrication et de vente de vin en échange d'informations et de services variés. Le vieux brandevinier aidera les PJs du mieux qu'il peut. Il n'hésitera pas à combattre à leur côté si leurs vies étaient en danger. Le vieil homme, de taille moyenne, est vêtu très simplement. Sa chevelure argentée contraste avec sa peau légèrement basanée.

Agria, chef de l'escouade des chevaliers lunaires : Demi-elfe femelle, Guerrier 7 / Chevalier noir 1 ; FP 8 ; Humanoïde M (1m74) ; Age 37 ans ; DV 8d10+16 ; pv 57 ; Init +5 (Dex +1, Science de l'initiative +4) ; VD 6 m (4 cases) ; CA 22 (Dex +1, harnois, écu, bracelets d'armure +1) ; contact 12, pris au dépourvu 21 ; Attaque +13/+8 au corps à corps (Arme de prédilection , épée courte +1, 1d6+5), ou +11/+6 à distance (Arme de prédilection, arbalète lourde de maître, carreaux de maître, 1d10) ; JS Vig +7, Ref +5, Vol +3 ; AL LM ; For 18, Dex 12, Con 15, Int 10, Sag 12, Cha 17. **Langages** : Elfe, Lédéen, Shelzarien. **Compétences** : (Artisanat +0), (Bluff +3), (Concentration +2), Connaissances (religion) +2, (Contrefaçon +0), (Déguisement +3), (Déplacement silencieux +1), (Détection +2), (Diplomatie +5), Discrétion +6, (Equilibre +1), Equitation +9, (Escalade +4), (Estimation +0), (Evasion +1), (Fouille +1), (Intimidation +3), (Maîtrise des cordes +1), (Natation +4), (Perception auditive +2), (Premiers secours +1), (Psychologie +1), (Renseignements +5), (Représentation +3), (Saut +4), (Survie +1). **Dons et aptitudes de classe** : Arme de prédilection (épée courte), Arme de prédilection (arbalète lourde), Attaque en puissance, Aura de Mal, Combat monté, Détection du Bien, Enchaînement, Science de la destruction, Science de l'initiative, Utilisation du poison. **Sorts par jour** : 1. **Sorts préparés** : Corruption d'arme. **Possessions** : [9400 po]. Épée courte +1 (2310 po), arbalète lourde de maître (200 po), 20 carreaux de maître (122 po), harnois de maître (1650 po), écu en acier de maître (170 po), amulette en adamantine et en argent avec le symbole de Belsameth (150 po), destrier lourd (400 po), selle de guerre (20 po), mors et bride (2 po), fiole d'essence d'ombre contenant 2 doses de poison (500 po), bracelets d'armure +1 (1000 po), potion de *Soins importants* (750 po), potion de *Force de taureau* (300 po), broche de défense (1500 po), potion de *Restauration partielle* (300 po), bourse contenant 26 ourlis d'or.

Agria est une guerrière redoutable à la taille et à la carrure imposantes. Sa jeunesse lui confère une grande vivacité. Son épée courte est enduite d'essence d'ombre. Elle a pour mission de repérer un groupe de mercenaires veshiens à la solde du clergé coréahnite et de les éliminer. Avec sa troupe de chevaliers lunaires, elle patrouille sur la route qui relie Dériz à Femulyae. Si elle découvre que les PJs lui mentent, elle les attaquera pour les faire parler sous la torture. C'est une femme cruelle et déterminée qui n'hésitera pas à sacrifier sa vie et celle de ses hommes pour la cause belsamite.

Araignée de Belsameth ensorceleuse : FP 6 ; Mort-vivant TP ; DV 4d12+8 ; pv 49 ; Init +7 (Dex +3, Science de l'initiative +4) ; VD 12 m (8 cases), 6 m escalade (4 cases) ; CA 18 (Dex +3, taille +2, naturelle +3) ; contact 15, pris au dépourvu 15 ; Attaque +2 au corps à corps (Arme de prédilection, morsure, 1d3-1) ; JS Vig +5, Ref +4, Vol +4 ; AL NM ; For 9, Dex 17, Con 15, Int 13, Sag 12, Cha 15. **Langages** : Lédéen, Titanide. **Compétences** : (Artisanat +1), Bluff +9, (Concentration +2), Connaissance (Folklore local) +4, Connaissance (Histoire) +4, Connaissance (Noblesse et royauté) +3, (Contrefaçon +1), Décryptage +2, (Déguisement +2), Déplacement silencieux +7, Détection +5, (Diplomatie +2), Discrétion +7, (Equilibre +3), (Equitation +3), Escalade +9, (Estimation +1), (Evasion +3), Fouille +4, (Intimidation +2), (Maîtrise des cordes +3), (Natation -1), Perception auditive +5, (Premiers secours +1), (Psychologie +1), (Renseignements +2), (Représentation +2), (Saut -1), (Survie +2). **Dons, attaques spéciales et aptitudes de race** : Absorption de sang, Arme de prédilection (morsure), Ecriture de parchemins, Morsure de Belsameth, Mort-vivant, Réduction de dégâts 15/+1, Science de l'initiative, Science du combat à mains nues, Toiles, Vigueur surhumaine. **Sorts par jour** : 6/7/4. **Sorts connus** : [6/3/1]. **Niveau 0** : Détection de la magie, Endurance, Eternuement, Illumination, Manipulation à distance, Vol de sommeil. **Niveau 1** : Armure de mage, Bouclier, Endurance aux énergies destructives, Contact glacial, Coup au but, Charme-personne, Projectile magique. **Niveau 2** : Convocation de monstre II, Détection de l'invisibilité, Farce d'Ehnikili, Gel soudain. **Possessions** : [3300 po]. Potion de soins importants (750 po), Parchemin de Silence (200 po), Cape de résistance +1 (1000 po), dague de maître (152 po), Baguette contenant 28 charges de Projectile magique (750 po), fiole d'antidote (50 po), 5 bâtons éclairants (10 po), arbalète légère de maître (185 po), 14 carreaux de maître (122 po), une bourse contenant 21 ourlis d'or et une gemme en onyx (60 po).

Si les PJ's fouillent la grotte dans laquelle se tenait l'araignée de Belsameth, ils trouveront un cadavre sans tête. Sur lui, ils pourront trouver les objets en possession de l'araignée.



© Sword & Sorcery Studios

Asoas, chef des Sorciers lunaires : Femme humaine, Ensorceleur 6 / Sorcier lunaire 2 ; FP 8 ; Humanoïde M (1m65) ; Age 42 ans ; DV 8d4+16 ; pv 34 ; Init +2 (Dex +2) ; VD 9 m (6 cases) ; CA 15 (Dex +2, anneau de protection +1, amulette d'armure naturelle +1, bracelets d'armure +1) ; contact 13, pris au dépourvu 13 ; Attaque +6 au corps à corps (dague +1, 1d4+2), ou +8 à distance (arbalète légère de maître, carreaux de maître, 1d8) ; JS Vig +6, Ref +4, Vol +7 ; AL LM ; For 12, Dex 14, Con 14, Int 18, Sag 9, Cha 19. **Langages** : Calastien, Elfe, Lédéen, Shelzarien, Titanide. **Compétences** : (Artisanat +4), Arts de la magie +14,

Bluff +13, Concentration +13, Connaissances (mystères) +12, (Contrefaçon +4), Décryptage +7, Déguisement +9, (Déplacement silencieux +2), (Détection -1), Diplomatie +9, Discrétion +5, (Equilibre +2), Equitation +5, (Escalade +1), (Estimation +4), (Evasion +2), (Fouille +4), (Intimidation +4), (Maîtrise des cordes +2), (Natation +1), (Perception auditive -1), (Premiers secours -1), Psychologie +4, Profession (apothicaire) +6, (Renseignements +4), (Représentation +4), (Saut +1), (Survie -1). **Dons et aptitudes de classe** : Affinité magique, Appel de familier, Bénédiction de Belsameth (Ensorcellement), Ecole divine renforcée (nécromancie), Ecole renforcée (nécromancie), Ecriture de parchemins, Gain de domaine (Mal), Incantation rapide, Lien télépathique, Transfert d'effet magique, Vigilance. **Sorts par jour** : 6/7/7/6/4. **Sorts connus** : [8/5/3/2/1]. **Niveau 0** : Détection de la magie, Conservation d'organe¹, Illumination, Lecture de la magie, Manipulation à distance, Regard déstabilisant¹, Signature magique, Vol de sommeil. **Niveau 1** : Contact glacial, Identification, Rayon affaiblissant, Rictus de la mort¹, Projectile magique. **Niveau 2** : Flétrissement¹, Lente assimilation¹, Sommeil des morts². **Niveau 3** : Armure de non-mort², Toucher de l'ombre². **Niveau 4** : Sinistre vengeance¹. **Possessions** : [9400 po]. Anneau de protection +1 (2000 po), bracelets d'armure +1 (1000 po), dague +1 (2302 po), arbalète légère de maître (335 po), carquois de 20 carreaux de maître (122 po), amulette d'armure naturelle +1 (2000 po), baguette de *Projectile magique* - 42 charges (750 po), potion de *Soins importants* (750 po), 2 potions de *Soins légers* (100 po), sacoche de ceinture (1 po), sacoche à composante pour sorts (5 po), bourse contenant 35 ourlis d'or.

Asoas appartient au *Culte des Anciens* dérizien. C'est elle qui dirige l'équipe des ensorceleurs. Si l'entrée des PJ dans Dériz a été remarquée, elle sera missionnée pour tuer les PJ à la cave d'*Alcombe* ; elle sera sans pitié.



© Sword & Sorcery Studios

¹ Ces sorts sont décrits dans les "Chapitres interdits" édités par Spellbooks.

² Ces sorts sont décrits dans "Reliques et rituels" édités par Hexagonal.

Familier d'Asoas : Rat ; Créature magique TP ; DV 8d8 ; pv 17 ; Init +2 (Dex +2) ; VD 4,5 m (3 cases), escalade 4,5 m, nage 4,5 m ; CA 18 (taille +2, Dex +2, armure naturelle +4) ; contact 14, pris au dépourvu 16 ; Attaque +6 au corps à corps (morsure, 1d3-4) ; JS Vig +2, Ref +4, Vol +9 ; AL N ; For 2, Dex 15, Con 10, Int 9, Sag 12, Cha 2. **Compétences** : Déplacement silencieux +10, Discrétion +14, Equilibre +10, Escalade +12, Natation +10. **Dons, attaques spéciales et aptitudes de race** : Attaque en finesse, Communication avec le maître, Communication avec les rats, Conduit, Esquive extraordinaire, Lien télépathique, Odorat, Vision nocturne. **Possessions** : Aucune.

Blême : FP 3 ; Mort-vivant M ; DV 4d12+3 ; pv 29 ; Init +3 (Dex +3) ; VD 9 m (6 cases) ; CA 17 (Dex +3, naturel +4) ; contact 12, pris au dépourvu 14 ; Attaque +5 au corps à corps (morsure, 1d8+3 et paralysie) ou +3 au corps à corps (2 griffes, 1d4+1 et paralysie) ; JS Vig +1, Ref +4, Vol +6 ; AL CM ; For 17, Dex 15, Con -, Int 13, Sag 14, Cha 16. **Compétences** : Déplacement silencieux +8, Détection +8, Discrétion +8, Equilibre +7, Escalade +9, Saut +9. **Dons, attaques spéciales et aptitudes de race** : Attaques multiples, Fièvres des goules, Paralysie, Puanteur, Résistance au renvoi de mort-vivant (+2), Robustesse, Vision dans le noir (18m). **Possessions** : [900 po]. Perle noire (500 po), 4 perles blanches (400 po).

Chevaliers lunaires (3) : Femme humaine, Paladin déchu 2 ; FP 2 ; Humanoïde M ; DV 2d10+4 ; pv 23/22/10 ; Init +3 (Dex -1, Science de l'initiative +4) ; VD 6 m (4 cases) ; CA 18 (Dex -1, armure de plaques, écu) ; contact 9, pris au dépourvu 19 ; Attaque +6 au corps à corps (épée courte de maître, 1d4+3), ou +3 à distance (arbalète lourde de maître, carreaux de maître, 1d10) ; JS Vig +8, Ref +4, Vol +6 ; AL LM ; For 17, Dex 9, Con 15, Int 12, Sag 12, Cha 16. **Langages** : Shelzarien, Lédéen. **Compétences** : (Artisanat +1), (Bluff +3), (Concentration +2), Connaissances (religion) +5, (Contrefaçon +1), (Déguisement +3), (Déplacement silencieux -1), (Détection +1), Diplomatie +7, Discrétion +1, (Equilibre -1), Equitation +3, (Escalade +3), (Estimation +1), (Evasion -1), (Fouille +1), (Intimidation +3), (Maîtrise des cordes -1), (Natation +3), (Perception auditive +1), (Premiers secours +1), Psychologie +5, (Renseignements +3), (Représentation +3), (Saut +3), (Survie +1). **Dons et aptitudes de classe** : Combat monté, Science de l'initiative. **Possessions** : [2000 po]. Epée courte de maître (310 po), arbalète lourde de maître (200 po), 20 carreaux de maître (122 po), armure de plaques (600 po), écu en acier (20 po), amulette en adamantine et en argent avec le symbole de Belsameth (150 po), destrier lourd (400 po), selle de guerre (20 po), mors et bride (2 po), bourse contenant 19 ourlis d'or et 8 légions d'argent, sac à dos (2 po) contenant une couverture d'hivers (2 pa), une outre d'eau (1 po), 2 rations de survie (1 po), silex et amorce (1 po), fiole d'antidote (50 po), 5 bâtons éclairants (10 po), 2 bâtons fumigènes (40 po), potion de *Soins légers* (50 po).

Les chevaliers lunaires obéiront aveuglément à Agria et n'hésiteront pas à sacrifier leur vie pour sauver celle de leur chef.

Chien : FP 1/3 ; Animal P ; DV 1d8+2 ; pv 6 ; Init +3 (Dex +3) ; VD 12 m (8 cases) ; CA 15 (taille +1, Dex +3, naturelle +1) ; contact 14, pris au dépourvu 12 ; Attaque +2 au corps à corps (morsure, 1d4+1) ; JS Vig +4, Ref +5, Vol +1 ; AL N ; For 13, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6. **Compétences** : Détection +5, Perception auditive +5, Saut +7, Survie +1. **Dons, attaques spéciales et aptitudes de race** : Odorat, Vision nocturne. **Possessions** : Aucune.

Gardes de l'entrepôt du *Roi de cœur* (3) : Humain mâle, Roublard 1 ; FP 1 ; Humanoïde M ; DV 1d6 ; pv 6/3/4 ; Init +7 (Dex +3, Science de l'initiative +4) ; VD 9 m (6 cases) ; CA 17 (Dex +3, chemise de mailles) ; contact 13, pris au dépourvu 14 ; Attaque +2 au corps à corps (masse d'armes légère de maître, 1d6+1), ou +5 à distance (arbalète légère de maître, carreaux de maître, 1d8) ; JS Vig +0, Ref +5, Vol +3 ; AL NM ; For 13, Dex 17, Con 11, Int 13, Sag 17, Cha 10. **Langages** : Shelzarien, Lédéen. **Compétences** : (Artisanat +1), (Bluff +0), (Concentration +0), Connaissances (folklore local) +5, (Contrefaçon +1), (Déguisement +0), Déplacement silencieux +7, (Détection +3), Diplomatie +4, Discrétion +7, (Equilibre +3), (Equitation +3), Escalade +5, (Estimation +1), (Evasion +3), Fouille +5, Intimidation +4, Maîtrise des cordes +7, (Natation +1), (Perception auditive +3), (Premiers secours +3), Psychologie +7, Renseignements +4, (Représentation +0), (Saut +1), (Survie +3). **Dons et aptitudes de classe** : Science de l'initiative. **Possessions** : [900 po]. Chemise de mailles (100 po), masse d'armes légère de maître (305 po), arbalète légère de maître (335 po), carquois de 20 carreaux de maître (122 po), lanterne sourde (12 po), menottes (15 po), bourse contenant 11 ourlis d'or.

Les gardes font la ronde autour de l'entrepôt tous les soirs. Ils patrouillent par deux accompagnés d'un chien de garde. S'ils repèrent un inconnu aux alentours de l'entrepôt, ils l'interrogeront sur sa présence sur les lieux et l'inviteront à s'éloigner. Si un combat éclate, ils n'hésiteront pas à lâcher les chiens et se battront jusqu'à la mort.

Garde de l'entrepôt du *Roi de cœur* (1) : Humain mâle, Roublard 2 ; FP 2 ; Humanoïde M ; DV 2d6+2 ; pv 9 ; Init +8 (Dex +4, Science de l'initiative +4) ; VD 9 m (6 cases) ; CA 18 (Dex +4, chemise de mailles) ; contact 14, pris au dépourvu 14 ; Attaque +5 au corps à corps (masse d'armes légère de maître, 1d6+3), ou +7 à distance (arbalète légère de maître, carreaux de maître, 1d8) ; JS Vig +1, Ref +7, Vol +2 ; AL NM ; For 16, Dex 18, Con 12, Int 14, Sag 14, Cha 11. **Langages** : Shelzarien, Lédéen, Calastien. **Compétences** : (Artisanat +2), (Bluff +0), (Concentration +1), Connaissances (folklore local) +7, Contrefaçon +9, Crochetage +9, Déguisement +9, Déplacement silencieux +9, (Détection +2), Diplomatie +5, Discrétion +9, (Equilibre +4), (Equitation +4), (Escalade +3), (Estimation +2), (Evasion +4), (Fouille +2), Intimidation +5, (Maîtrise des cordes +4), (Natation +3), (Perception auditive +2), (Premiers secours +2), Psychologie +9, Renseignements +5, (Représentation +0), (Saut +3), (Survie +2), Utilisation d'objets magiques +5. **Dons et aptitudes de classe** : Fourberie, Science de l'initiative, Talent (Psychologie). **Possessions** : [2000 po]. Chemise de mailles de maître (250 po), masse d'armes légère de maître (305 po), arbalète légère de maître (335 po), carquois de 20 carreaux de maître (122 po), lanterne sourde (12 po), menottes (15 po), 2 potion de *Soins modérés* (600 po), potion de *Peau d'écorce* +2 (300 po), potion de *Soins légers* (50 po), bourse contenant 11 ourlis d'or.

Chef des gardes de l'entrepôt du *Roi de cœur* : Humain mâle, Roublard 4 ; FP 4 ; Humanoïde M ; DV 4d6-4 ; pv 11 ; Init +8 (Dex +4, Science de l'initiative +4) ; VD 9 m (6 cases) ; CA 19 (Dex +4, chemise de mailles +1) ; contact 14, pris au dépourvu 14 ; Attaque +5 au corps à corps (Arme de prédilection, masse d'armes légère de maître, 1d6+1), ou +9 à distance (arbalète légère de maître, carreaux de maître, 1d8) ; JS Vig +0, Ref +8, Vol +3 ; AL NM ; For 12, Dex 19, Con 9, Int 13, Sag 15, Cha 10. **Langages** : Shelzarien, Lédéen. **Compétences** : (Artisanat +1), (Bluff +0), (Concentration -1), (Contrefaçon +1), (Déguisement +0), Déplacement silencieux +13, Détection +11, Diplomatie +7, Discrétion +13, (Equilibre +4), (Equitation +4), (Escalade +1), (Estimation +1), (Evasion +4), Fouille +10, Intimidation +7, Maîtrise des cordes +11, (Natation +1), Perception auditive +11, (Premiers secours +2), Psychologie +9, Renseignements +9, (Représentation +0), (Saut +1), (Survie +2). **Dons et aptitudes de classe** : Discret, Fin limier, Science de l'initiative,

Vigilance. **Possessions** : [3300 po]. Chemise de mailles +1 (1250 po), masse d'armes légère de maître (305 po), arbalète légère de maître (335 po), carquois de 20 carreaux de maître (122 po), lanterne sourde (12 po), menottes de qualité supérieure (50 po), 1 potion de *Soins importants* (750 po), potion d'*Invisibilité* (300 po), potion d'*Endurance aux énergies destructives* (50 po), 2 potions de *Soins légers* (100 po), bourse contenant 26 ourlis d'or.

Si le chef des gardes détecte la présence des PJs, il se cachera dans l'entrepôt et cherchera à tuer les intrus par surprise. S'il prend conscience que ses agresseurs sont plus forts que lui, il cherchera à s'enfuir en utilisant sa potion d'*Invisibilité* pour aller chercher du renfort. S'il parvient à s'enfuir, il reviendra trente minutes plus tard avec toute la bande du *Roi de cœur* (voir descriptif ville de Femulyae dans ce supplément).

Géant lunaire : FP 10 ; Extérieur TG (Mal) ; DV 18d8+108 ; pv 189 ; Init +2 (Dex +2) ; VD 12 m (8 cases), 12 m en volant (moyen) ; CA 24 (taille -2, Dex +2, naturelle +14) ; contact 10, pris au dépourvu 22 ; Attaque +28/+23/+18/+15 au corps à corps (morgenstern énorme, 4d6+12), ou +18/+13/+8 à distance (rocher, 2d8+12) ; JS Vig +17, Ref +13, Vol +15 ; AL NM ; For 35, Dex 14, Con 22, Int 17, Sag 18, Cha 17. **Compétences** : Concentration +20, Connaissance des sorts +10, Connaissances (lune) +15, Connaissances (plans) +10, Détection +12, Perception auditive +12, Représentation (poésie, balade, éloges, lamentations + 6 autres) +10, Saut +2, Scrutation +20. **Dons, attaques spéciales et aptitudes de race** : Attaque réflexe, Attaque en puissance, Déplacement, Destruction d'armes, Immunités, Incantations rapide sur les pouvoirs, Nyctalope, Pouvoirs magiques, Renvoi des sorts, Télépathie. **Possessions** : [11600 po]. Bottes de sept lieues (5500 po), gants de dextérité +2 (4000 po), havresac d'Hévrard (2000 po), tourmaline (100 po).

Le géant lunaire en faction dans la salle de changement de plan utilisera son pouvoir d'invisibilité dès que les PJs ouvriront la porte. Puis il les attaquera à l'aide de sa morgenstern géante. Il les empêchera d'utiliser le système de changement de plan par tous les moyens. La salle dans laquelle se tient le géant est étroite (6 m) mais haute de plafond (plus de 10 m). Les PJs auront du mal à se déplacer autour du géant étant donné l'espace qu'il occupe (4 cases) et les dimensions de la salle. Le système de changement de plan peut être actionné en se plaçant dans le cercle matérialisé sur le sol de la pièce et en abaissant un levier placé sur un petit autel situé au fond de la pièce. Le géant utilise régulièrement ce système pour rejoindre le plan des Terres sombres. Il a caché les objets précieux qui lui appartiennent sous le petit autel.



Lobol : Humain mâle, Rôdeur 5 ; FP 5 ; Humanoïde M (1m76) ; Age 43 ans ; DV 5d8+5 ; pv 26 ; Init +4 (Dex +4) ; VD 9 m (6 cases) ; CA 19 (Dex +4, armure de cuir cloutée +1, bracelets d'armure +1) ; contact 14, pris au dépourvu 15 ; Attaque +8 au corps à corps (épée longue de maître, 1d8+2), ou +11 à distance (Arc long composite de force [15] de maître, flèches de maître, 1d8+2) ; JS Vig +5, Ref +5, Vol +3 ; AL NB ; For 15, Dex 18, Con 13, Int 13, Sag 15, Cha 10. **Langages** : Shelzarien, Lédéen. **Compétences** : (Artisanat +1), (Bluff +0), (Concentration +1), (Contrefaçon +1), (Déguisement +0), Déplacement silencieux +12, Détection +12, (Diplomatie +0), Discrétion +12, Dressage +10, (Equilibre +4), Equitation +14, (Escalade +2), (Estimation +1), (Evasion +4), (Fouille +1), (Intimidation +0), (Maîtrise des cordes +4), Natation +10, Perception auditive +12, (Premiers secours +2), (Psychologie +2), (Renseignements +0), (Représentation +0), (Saut +2), Survie +10. **Dons et aptitudes de classe** : Combat monté, Compagnon animal (cheval léger), Empathie sauvage, Endurance, Ennemi juré (Géant), Ennemi juré (Mort-vivant), Fraternité animale, Pistage, Style de combat (combat à distance), Tir monté, Vigilance. **Sort par jour** : 1. **Sort préparé** : Convocation d'alliés naturels 1. **Possessions** : [4300 po]. Armure de cuir cloutée +1 (1175 po), bracelets d'armure +1 (1000 po), épée longue de maître (315 po), arc long composite de force [15] de maître (600 po), carquois de 20 flèches de maître (122 po), cheval léger (75 po), selle de guerre (60 po), mors et bride (2 po), 2 sacoches de selle en cuir (4 po), couverture d'hivers (5 pa), outre d'eau (1 po), 4 rations de survie (2 po), sacoche de ceinture (1 po), silex et amorce (1 po), 3 allume-feux (3 po), 2 fiole d'antidote (100 po), 2 bâtons éclairants (4 po), potion de *Ralentissement de poison* (300 po), potion de *Soins modérés* (300 po), 2 potions de *Soins légers* (100 po), potion de *Bénédictio d'arme* (100 po), bourse contenant 34 ourlis d'or et 5 légions d'argent.

Lobol est natif de Nouvelle Vénir. C'est un homme taciturne à la peau sombre et aux cheveux poivre et sel. Son front est tatoué d'une flèche brisée. Il connaît parfaitement bien tous les chemins détournés et les bosquets de Nouvelle Vénir. Il a même séjourné dans les Steppes sanglantes pendant plusieurs années. C'est là qu'il a appris à se battre contre les géants des collines. Adeptes de Tanil, il a accepté de jouer le rôle d'agent de liaison pour les Vigilants veshiens. Il conduira les PJs jusqu'à la mine de fer sans difficulté. Il n'hésitera pas à défendre les PJs au péril de sa vie. Le cheval de *Lobol* est son compagnon animal.

Némésis : Femme humaine, Adeptes 13 (Madriel) ; FP 12 ; Humanoïde M (1m62) ; Age 54 ans ; DV 13d6 ; pv 58 ; Init +1 (Dex +1) ; VD 9 m (6 cases) ; CA 16 (Dex +1, bracelets d'armure +3, amulette d'armure naturelle +2) ; contact 11, pris au dépourvu 15 ; Attaque +8/+3 au corps à corps (Dague de maître, 1d4+1), ou +8/+3 à distance (Dards de maître, 1d4) ; JS Vig +4, Ref +5, Vol +13 ; AL ; For 13, Dex 12, Con 11, Int 15, Sag 21, Cha 15. **Langages** : Calastien, Lédéen, Shelzarien. **Compétences** : Art de la magie +8, (Artisanat +2), (Bluff +2), Concentration +6, Connaissances (religion) +8, Connaissances (mystères) +8, (Contrefaçon +2), (Déguisement +2), (Déplacement silencieux +1), (Détection +5), Diplomatie +5, (Discrétion +1), (Equilibre +1), Equitation +4, (Escalade +1), (Estimation +2), (Evasion +1), Fouille +7, (Intimidation +2), (Maîtrise des cordes +1), (Natation +1), Perception auditive +10, Premiers secours +13, Profession (médecin) +15, Psychologie +8, Renseignements +7, (Représentation +2), (Saut +1), Survie +13. **Dons et aptitudes de classe** : Appel de familier, Autonome, Fin limier, Préparation de potions, Scrutation sur le familier, Talent (Profession médecin), Vigilance. **Sort par jour** : 3/5/4/3/2. **Sorts préparés** : Niveau 0 : Assistance divine, Purification de nourriture et d'eau, Soins superficiels ; Niveau 1 : Compréhension de langages, Protection contre le Mal, Soins légers (2), Sommeil ; Niveau 2 : Hypnose des animaux, Ralentissement du poison, Soins modérés (2) ; Niveau 3 : Guérison des maladies, Neutralisation du poison, Soins importants ; Niveau 4 : Restauration, Soins intensifs. **Possessions** : [35000 po]. Dague de maître (302 po), 2 dards de maître (601 po),

bracelets d'armure +3 (9000 po), médaillon de Sagesse +2 (4000 po), baume de Keoghtom – pot de 5 doses (4000 po), onguent des roches – pot de 2 doses (8000 po), amulette d'armure naturelle +2 (8000 po), Symbole sacré en or (50 po), sacoche à composants (2 po), Trousse de médecin de qualité supérieure (100 po), potion de *Guérison des maladies* (750 po), 2 potions de *Soins légers* (100 po), fiole d'antidote (50 po), bourse contenant 45 ourlis d'or.

Némesis réside dans la maison de la guilde des Mains bénies dont elle est le maître. C'est une très belle femme d'une cinquantaine d'années toujours habillée d'une longue robe aux tons pastels. Sa longue chevelure poivre et sel lui donne une certaine majesté. Elle porte autour du cou un cercle d'or qui symbolise le soleil de Madriel. Son familier, une belette, est souvent perchée sur son épaule, ou cachée sous un repli de sa robe. La guilde des mains bénies est relativement riche ; elle possède une très belle maison de guilde, une écurie de 20 chevaux, deux charrettes, et emploie plus de 20 employés de maison. *Némesis* aidera les PJs du mieux qu'elle pourra.

Familier de *Némesis* : Belette ; Animal TP ; DV 13d8 ; pv 29 ; Init +2 (Dex +2) ; VD 6 m (4 cases), escalade 6 m ; CA 21 (taille +2, Dex +2, armure naturelle +7) ; contact 14, pris au dépourvu 19 ; Attaque +8/+3 au corps à corps (morsure, 1d3-4) ; JS Vig +4, Ref +6, Vol +9 ; AL N ; For 3, Dex 15, Con 10, Int 12, Sag 12, Cha 5. **Compétences** : Déplacement silencieux +8, Détection +3, Discrétion +11, Equilibre +10, Escalade +10, Fouille +4, Perception auditive +4. **Dons, attaques spéciales et aptitudes de race** : Attaque en finesse, Communication avec le maître, Communication avec les belettes, Conduit, Esquive extraordinaire, Fixation, Lien télépathique, Odorat, Résistance à la magie 18, Transfert d'effet magique, Vision nocturne. **Possessions** : Aucune.

Momie : FP 5 ; Mort-vivant M ; DV 8d12+3 ; pv 55 ; Init +0 ; VD 6 m (4 cases) ; CA 20 (naturelle +10) ; contact 10, pris au dépourvu 20 ; Attaque +11 au corps à corps (coup, 1d6+10 plus *Putréfaction de momie*) ; JS Vig +4, Ref +2, Vol +8 ; AL LM ; For 24, Dex 10, Con –, Int 6, Sag 14, Cha 15. **Compétences** : Déplacement silencieux +7, Détection +8, Discrétion +7, Perception auditive +8. **Dons, attaques spéciales et aptitudes de race** : Désespoir, Putréfaction de momie, Réduction de dégâts (5/-), Robustesse, Vigilance, Vigueur surhumaine, Vision dans le noir (18 m), Vulnérabilité au feu. **Possessions** : [1600 po]. Broche de défense (1500 po), grenat rouge (100 po).



© Wizards of the coast

Nécrophage : FP 3 ; Mort-vivant M ; DV 4d12 ; pv 26 ; Init +1 (Dex +1) ; VD 9 m (6 cases) ; CA 15 (Dex +1, naturelle +4) ; contact 11, pris au dépourvu 14 ; Attaque +3 au corps à corps (coup, 1d4+1 plus *Absorption d'énergie*) ; JS Vig +1, Ref +2, Vol +5 ; AL LM ; For 12, Dex 12, Con -, Int 11, Sag 13, Cha 15. **Compétences** : Déplacement silencieux +16, Détection +7, Discrétion +8, Perception auditive +7. **Dons, attaques spéciales et aptitudes de race** : Absorption d'énergie, Combat en aveugle, Création de rejeton, Vigilance, Vision dans le noir (18 m). **Possessions** : Aucun.



© Wizards of the coast

Officier de la porte fluviale de Femulyae : Humain mâle, Guerrier 4 ; FP 4 ; Humanoïde M (1m79) ; Age 38 ans ; DV 4d10+4 ; pv 26 ; Init +6 (Dex +2, Science de l'initiative +4) ; VD 6 m (4 cases) ; CA 20 (Dex +2, cuirasse, écu en acier, bracelet d'armure +1) ; contact 12, pris au dépourvu 18 ; Attaque +8 au corps à corps (Arme de prédilection, spécialisation martiale rapière de maître, 1d6+4), ou +9 à distance (Arme de prédilection, arbalète de poing de maître, carreaux de maître, 1d4) ; JS Vig +5, Ref +3, Vol +2 ; AL NM ; For 14, Dex 14, Con 13, Int 13, Sag 8, Cha 11. **Langages** : Shelzarien, Lédéen. **Compétences** : (Artisanat +1), (Bluff +0), (Concentration +1), (Contrefaçon +1), (Déguisement +0), (Déplacement silencieux +2), Détection +1, (Diplomatie +0), (Discrétion +2), (Equilibre +2), Equitation +6, (Escalade +2), (Estimation +1), (Evasion +2), (Fouille +1), Intimidation +4, (Maîtrise des cordes +2), Natation +6, (Perception auditive -1), (Premiers secours -1), Psychologie +1, (Renseignements +0), (Représentation +0), Saut +6, (Survie -1). 28. **Dons et aptitudes de classe** : Arme de prédilection (rapière), Arme de prédilection (arbalète de poing), Attaque en puissance, Maniement des armes exotiques (arbalète de poing), Science de l'initiative, Spécialisation martiale (rapière). **Possessions** : [3300 po]. Cuirasse de maître (350 po), écu en acier de maître (170 po), bracelet d'armure +1 (1000 po), rapière de maître (320 po), arbalète de poing de maître (400 po), carquois de 20 carreaux de maître (122 po), potion de *Soins importants* (750 po), menottes de qualité supérieure (50 po), sacoche de ceinture (1 po), 10 bâtons éclairant (20 po), fiole d'antidote (50 po), gourde remplie d'eau de vie (10 po), bourse contenant 57 ourlis d'or.

L'officier du duc Malherme est un homme pervers et cruel. Originaire de Nouvelle Vénir, il a le teint mat et les cheveux bruns. Il s'habille toujours de manière très élégante. Il mène ses hommes avec beaucoup de dureté et n'hésitera pas à leur ordonner de mettre des intrus à mort si ces derniers se rebellent. Il acceptera un pot de vin s'il est relativement élevé.

Pogor : Humain mâle, Prêtre 5 / Prêtre noir de Belsameth 7 (Belsameth); FP 12 ; Humanoïde M (1m65) ; Age 65 ans ; DV 12d8+12 ; pv 61 ; Init +1 (Dex +1) ; VD 6 m (4 cases) ; CA 26 (Dex +1, harnois +2, targe +3, anneau de protection +1) ; contact 12, pris au dépourvu 25 ; Attaque +12/+7 au corps à corps (Arme de prédilection, dague impie +2, 1d4+3), ou +11/+6 à distance (fronde de maître, billes de maître, 1d4) ; JS Vig +8, Ref +5, Vol +15 ; AL NM ; For 13, Dex 13, Con 12, Int 11, Sag 20, Cha 12. **Langages** : Shelzarien, Lédéen, Calastien. **Compétences** : Art de la magie +4, (Artisanat +0), (Bluff +1), Concentration +6, Connaissances (religion) +5, Connaissances (plans) +5, Connaissances (anatomie) +2, (Contrefaçon +0), (Déguisement +1), (Déplacement silencieux +1), (Détection +5), Diplomatie +6, (Discrétion +1), (Equilibre +1), (Equitation +1), (Escalade +1), (Estimation +0), (Evasion +1), (Fouille +0), Intimidation +3, Langue +2, Maîtrise des cordes +3, (Natation +1), (Perception auditive +5), (Premiers secours +5), Psychologie +9, (Renseignements +1), (Représentation +1), (Saut +1), (Survie +5). **Dons et aptitudes de classe** : Absorption de vitalité, Amélioration des créatures convoquées, Arme de prédilection (dague), Ecole renforcée (Nécromancie), Emprise sur les morts-vivants, Empreinte de Belsameth, Intimidation des morts-vivants, Magie de Belsameth renforcée, Magie de guerre, Persuasion, Regard de Belsameth, Toucher de Belsameth. **Domaines** : Lycanthropie, Mal, Mort, Souffrance. **Sorts par jour** : 6/7+1/5+1/5+1/4+1/4+1/2+1. **Sorts préparés** : Niveau 0 : Assistance divine, Blessure superficielle, Détection de la magie, Détection du poison, Maladie sanglante², Onde de choc² ; Niveau 1 : Bouclier entropique, Détection du Bien, Festin sinistre², Frayeur, Imprécation, Injonction, Perception de la mort, Protection contre le Bien ; Niveau 2 : Mise à mort, Préservation des morts, Puissance de Sethris², Sadisme¹, Sens de l'assassin², Ténèbres ; Niveau 3 : Animation des morts, Blessure grave, Cercle magique contre le Bien, Malédiction, Pillage mental², Toucher de l'ombre² ; Niveau 4 : Blessure critique, Convocation de monstres 4, Immunité contre les sorts, Poison/venin, Ténèbres maudites ; Niveau 5 : Bénédiction de Belsameth², Cercle de douleur, Convocation de monstres 5, Mille aiguilles¹, Exécution ; Niveau 6 : Allié majeur d'outre-plan, Convocation de monstres 6, Création de morts-vivants. **Possessions** : [27000 po]. Harnois +2 (5650 po), targe +3 (9165 po), dague impie +2 (8302 po), anneau de protection +1 (2000 po), fronde de maître (300 po), 20 billes de maître (120 po), cape de résistance (1000 po), potion de *Soins modérés* (300 po), 2 potions de *Soins légers* (100 po), symbole sacré de Belsameth en argent (25 po), bourse contenant 38 ourlis d'or.

Pogor est le prêtre supérieur du temple de la Lune noire. Il a été chargé de diriger le clergé belsamite de Femulyae depuis maintenant 24 ans. Il a été formé par la grande prêtresse belsamite *Thira Vigdis*. Il organise tous les 8 mois, un concile qui regroupe tous les grands prêtres noirs de Ghelspad. Lorsqu'il est dans le temple de la *Lune noire*, *Pogor* ne porte jamais son harnois. Il est alors vêtu d'une grande robe sombre. Il ne se sépare jamais de sa dague impie ni de sa cape de résistance. *Pogor* est un être tourmenté de petite taille complètement voûté. Belsameth lui rend souvent visite au cours de ses rêves pour lui confier des missions. Son visage est déformé par des cicatrices héritées d'une petite vérole contractée au cours de sa jeunesse. Son dos est complètement couvert par des tatouages atroces réalisés au fer rouge. C'est un être d'une cruauté qui défie l'entendement. Il prend un plaisir sadique à torturer de jeunes innocents ou esclaves d'alignement bon. Au cours d'une mission, il a capturé *Ybelasean* et lui fait subir depuis d'innombrables tortures. Le fait que ce Maudit parvienne à contrôler sa lycanthropie le fascine. *Pogor* souhaite élucider les secrets de ce contrôle afin de le corrompre.

Prêtres d'Orathel (2) : Humain mâle, Prêtre 1 (Orathel) ; FP 1/2 ; Humanoïde M ; DV 1d8 ; pv 8/6 ; Init +1 (Dex +1) ; VD 6 m (4 cases) ; CA 19 (Dex +1, clibanion, écu) ; contact 11, pris au dépourvu 18 ; Attaque +2 au corps à corps (Arme de prédilection, masse d'armes lourde de maître, 1d8), ou +3 à distance (fronde de maître, billes de maître, 1d4) ; JS Vig +2, Ref +1, Vol +5 ; AL LM ; For 11, Dex 13, Con 10, Int 13, Sag 13, Cha 12. **Langages** : Calastien, Lédéen. **Compétences** : Art de la magie +5, (Artisanat +1), (Bluff +1), (Concentration +0), Connaissances (mystères) +5, Connaissances (plans) +5, Connaissances (religion) +5, (Contrefaçon +1), (Déguisement +1), (Déplacement silencieux +1), (Détection +1), (Diplomatie +1), (Discrétion +1), (Equilibre +1), (Equitation +1), (Escalade +0), (Estimation +1), (Evasion +1), (Fouille +1), (Intimidation +1), (Maîtrise des cordes +1), (Natation +0), (Perception auditive +1), (Premiers secours +1), (Psychologie +1), (Renseignements +1), (Représentation +1), (Saut +0), (Survie +1). **Dons et aptitudes de classe** : Arme de prédilection (masse d'armes lourde), Volonté de fer. **Domaines** : Mal, Vengeance. **Sorts par jour** : 0. **Possessions** : [900 po]. Masse d'armes lourde de maître (312 po), fronde de maître (300 po), 10 billes de maître (60 po), 10 billes ordinaires (1 pa), clibanion (200 po), écu en acier (20 po), bourse contenant 4 ourlis d'or, 3 sceptres d'or, 9 légions d'argent.

Les deux prêtres d'Orathel accompagnent un de leur aîné à la cave d'*Alcombe* à Dériz pour essayer de convaincre les PJs. Dépossédés de leurs pouvoirs de magie divine, ils se comporteront comme de simples gardes du corps et chercheront à protéger leur aîné lorsque celui-ci cherchera à utiliser ses parchemins de magie divine.

Prêtres d'Orathel (1+4) : Humain mâle, Prêtre 4 (Orathel) ; FP 3 ; Humanoïde M ; DV 4d8+4 ; pv 26/19/14/19/22 ; Init +1 (Dex +1) ; VD 6 m (4 cases) ; CA 19 (Dex +1, crevice, écu) ; contact 11, pris au dépourvu 18 ; Attaque +5 au corps à corps (masse d'armes lourde de maître, 1d8+1), ou +6 à distance (fronde de maître, billes de maître, 1d4) ; JS Vig +5, Ref +2, Vol +8 ; AL LM ; For 13, Dex 12, Con 11, Int 11, Sag 15, Cha 13. **Langages** : Lédéen. **Compétences** : Art de la magie +4, (Artisanat +0), Bluff +6, (Concentration +0), Connaissances (mystères) +4, Connaissances (plans) +4, Connaissances (religion) +4, (Contrefaçon +0), (Déguisement +1), (Déplacement silencieux +1), (Détection +2), (Diplomatie +1), (Discrétion +1), (Equilibre +1), (Equitation +1), (Escalade +1), (Estimation +0), (Evasion +1), (Fouille +0), (Intimidation +1), (Maîtrise des cordes +1), (Natation +1), (Perception auditive +2), (Premiers secours +2), Psychologie +4, (Renseignements +1), (Représentation +1), (Saut +1), (Survie +2). **Dons et aptitudes de classe** : Alignement renforcé (Mal)³, Intimidation de morts-vivants, Talent (Bluff), Volonté de fer. **Domaines** : Mal, Vengeance. **Sorts par jour** : 0. **Possessions** : [3300 po]. Masse d'armes lourde de maître (312 po), fronde de maître (300 po), 20 billes de maître (120 po), crevice de maître (400 po), écu en acier (20 po), étui à parchemins en cuir (1 po), 2 parchemins de *Blessure superficielle* (25 po), 2 parchemins de *Soins superficiels* (25 po), 1 parchemin de *Blessure légère* (25 po), 2 parchemins de *Protection contre le Bien* (50 po), 1 parchemin de *Soins légers* (25 po), 1 parchemin de *Blessure modérée* (150 po), 1 parchemin de *Convocation de monstres 2* (150 po), 1 parchemin de *Discours captivant* (150 po), 1 parchemin de *Force de taureau* (150 po), 1 parchemin de *Grâce féline* (150 po), 1 parchemin de *Mise à mort* (150 po), 1 parchemin de *Soins modérés* (150 po), un parchemin de *Ténèbres* (150 po), baguette de *Convocation de monstres 1* – 36 charges (750 po), flasque d'acide (10 po), sacoches de ceinture (1 po), une bourse contenant 23 ourlis d'or, 12 sceptres d'or, 8 légions d'argent, 2 anneaux d'argent.

³ Ce don est décrit dans le "Codex divin" édité par Spellbooks (p. 79).

Si les prêtres d'Orathel sont attaqués, leur stratégie est toujours la même : les prêtres les plus jeunes protègent leur aîné en utilisant leurs capacités de combattant. L'aîné des prêtres utilise sa baguette pour convoquer quelques monstres de manière à occuper les adversaires. Après quoi, il utilise ses parchemins de magie divine. Une fois que l'aîné des prêtres a épuisé ses sorts, il passe combattant et laisse sa place à un autre prêtre qui utilise à son tour sa baguette et ses parchemins et ainsi de suite.

Prisonniers du clergé belsamite (5) : Humain mâle, Gens du peuple 1 (Dieu) ; FP 1 ; Humanoïde M ; DV 1d4 ; pv 4/3/2/4/3 ; Init +1 (Dex +1) ; VD 9 m (6 cases) ; CA 11 (Dex +1) ; contact 11, pris au dépourvu 10 ; Attaque +1 au corps à corps (attaque à mains nues, 1d3), ou +1 à distance ; JS Vig +0, Ref +3, Vol +0 ; AL ; For 13, Dex 13, Con 10, Int 11, Sag 11, Cha 11. **Langages** : Shelzarien. **Compétences** : Artisanat +4, (Bluff +0), (Concentration +0), (Contrefaçon +0), (Déguisement +0), (Déplacement silencieux +1), (Détection +0), (Diplomatie +0), (Discrétion +1), (Equilibre +1), (Equitation +1), (Escalade +1), (Estimation +0), (Evasion +1), (Fouille +0), (Intimidation +0), Natation +3, (Perception auditive +0), (Premiers secours +0), Profession (ouvrier) +2, (Psychologie +0), (Renseignements +0), (Représentation +0), Sauts +3, (Survie +0). **Dons et aptitudes de classe** : Course, Talent (artisanat). **Possessions** : Aucune.

Sbires des enfers lunaires : FP 4 ; Extérieur G (Mal) ; DV 12d8+36 ; pv 90 ; Init +2 (Dex +2) ; VD 12 m (8 cases) ; CA 27 (taille -1, Dex +2, naturelle +15, bracelets d'armure +1) ; contact 11, pris au dépourvu 25 ; Attaque +15 au corps à corps (morsure, 2d4+4), ou +13 au corps à corps (2 mains griffues, 1d12+2) ; JS Vig +11, Ref +10, Vol +10 ; AL NM ; For 19, Dex 14, Con 17, Int 16, Sag 14, Cha 19. **Compétences** : Bluff +12, Concentration +10, Déguisement +9, Détection +10, Discrétion +6, Evasion +7, Perception auditive +14, Survie +11. **Dons, attaques spéciales et aptitudes de race** : Attaques multiples, Convocation de sbire des enfers, Croc-en-jambe, Déchirure, Hurlement terrifiant, Immunités, Malédiction de lycanthropie, Modification d'apparence, Nyctalope, Pistage, Pouvoirs magiques, Réduction de dégâts 20/+2 ou argent, Régénération 6, Résistance 20, Souplesse du serpent, Télépathie. **Possessions** : [1200 po]. Bracelets d'armure +1 (1000 po), collier orné d'une perle argentée (100 po).



Soldats du duc Malherme (8) : Humain mâle, Homme d'armes 1 ; FP 1/2 ; Humanoïde M ; DV 1d8+1 ; pv 9/5/8/9/6/7/8/9 ; Init +5 (Dex +1, Science de l'initiative +4) ; VD 6 m (4 cases) ; CA 19 (Dex +1, crevices, écu) ; contact 11, pris au dépourvu 18 ; Attaque +5 au corps à corps (Arme de prédilection, épée longue de maître, 1d8+2), ou +2 à distance (arc long composite, flèches de maître, 1d8) ; JS Vig +3, Ref +1, Vol +0 ; AL N ; For 14, Dex 12, Con 13, Int 12, Sag 11, Cha 9. **Langages** : Calastien, Lédéen, Shelzarien. **Compétences** : (Artisanat +1), (Bluff -1), (Concentration +1), (Contrefaçon +1), (Déguisement -1), (Déplacement silencieux +1), Détection +2, (Diplomatie -1), (Discrétion +1), (Equilibre +1), Equitation +5, (Escalade +2), (Estimation +1), (Evasion +1), (Fouille +1), (Intimidation -1), Natation +6, (Perception auditive +0), (Premiers secours +0), (Psychologie +0), (Renseignements -1), (Représentation -1), Sauts +6, (Survie +0). **Dons et aptitudes de classe** : Arme de prédilection (épée longue), Science de l'initiative. **Possessions** : [900 po]. Crevices (250 po), écu en acier (20 po), épée longue de maître (315 po), arc long composite (100 po), 20 flèches de maître (121 po), potion de *Soins légers* (50 po), sacoche de ceinture (1 po), 5 bâtons éclairants (10 po), menottes (15 po), bourse contenant 17 ourlis d'or et 10 légions d'argent.

Les soldats du duc Malherme exercent le métier d'homme d'armes pour nourrir leur famille. Ils obéiront aux ordres de l'officier de la porte fluviale sans difficulté sauf s'ils sentent que leur vie est en danger. Si l'un d'eux est tué ou gravement blessé au cours d'un combat contre les PJs, les autres commenceront à donner des signes d'inquiétude et à reculer. Ils chercheront à protéger leur officier, mais si ce dernier est tué ils s'enfuiront sans demander leur reste.

Sorciers lunaires (2) : Humain mâle, Ensorceleur 4 ; FP 4 ; Humanoïde M ; DV 4d4 ; pv 14/11 ; Init +4 (Science de l'initiative +4) ; VD 9 m (6 cases) ; CA 11 (bracelets d'armure +1) ; contact 10, pris au dépourvu 11 ; Attaque +3 au corps à corps (Dague de maître, 1d4), ou +4 à distance (Arbalète de maître, carreaux de maître, 1d8) ; JS Vig +1, Ref +1, Vol +5 ; AL ; For 10, Dex 10, Con 11, Int 16, Sag 13, Cha 17. **Langages** : Calastien, Lédéen, Shelzarien, Elfe. **Compétences** : Art de la magie +10, (Artisanat +3), (Bluff +3), Concentration +10, Connaissances (mystères) +9, (Contrefaçon +3), Décryptage +6, (Déguisement +3), (Déplacement silencieux +0), (Détection +3), Diplomatie +6, (Discrétion +0), (Equilibre +0), (Equitation +0), (Escalade +0), (Estimation +6), (Evasion +3), (Fouille +3), Intimidation +6, (Natation +0), (Perception auditive +3), (Premiers secours +1), Psychologie +3, (Renseignements +3), (Représentation +3), (Sauts +0), (Survie +3). **Dons et aptitudes de classe** : Appel de familier, Ecole renforcée (invocation), Ecriture de parchemins, Science de l'initiative, Transfert d'effet magique, Lien télépathique, Vigilance. **Sorts par jour** : 6/7/4. **Sorts connus** : [6/3/1]. Niveau 0 : Détection de la magie, Hébètement, Manipulation à distance, Réparation, Signature magique, Vol de sommeil². Niveau 1 : Frayeur, Mains brûlantes, Projectile magique. Niveau 2 : Convocation de monstres 2. **Possessions** : [3300 po]. Dague de maître (302 po), arbalète de maître (335 po), 20 carreaux de maître (122 po), bracelets d'armure +1 (1000 po), baguette de *Projectile magique* – 35 charges (750 po), 2 potion de *Soins modérés* (600 po), 2 potions de *Soins légers* (100 po), sacoche à composantes (5 po), fiole d'antidote (50 po), flasque d'acide (10 po), sacoche de ceinture (1 po), ceinture de cuir (2 pa), bourse contenant 25 ourlis d'or.

Les sorciers lunaires sont des disciples d'*Asoas*. Ils lui obéiront au doigt et à l'œil et n'hésiteront pas à se sacrifier pour la protéger.

Familiers des sorciers lunaires (2) : Corbeau ; Créature magique TP ; DV 4d8 ; pv 7/5 ; Init +2 (Dex +2) ; VD 3 m (2 cases), vol 12 m (8 cases) ; CA 16 (taille +2, Dex +2, armure naturelle +2) ; contact 14, pris au dépourvu 14 ; Attaque +4 au corps à corps (serres,

1d2-5) ; JS Vig +4, Ref +6, Vol +5 ; AL N ; For 1, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 14, Cha 6.
Compétences : Détection +5, Perception auditive +3. **Dons, attaques spéciales et aptitudes de race** : Attaque en finesse, Conduit, Esquive extraordinaire, Vision nocturne. **Possessions** : Aucune.

Ybelasean : Demi-elfe mâle, Guerrier 3 / Prêtre 4 (Madriel) / Sanglier-garou ; FP 11 ; Humanoïde métamorphe M (1m65) ; Age 43 ans ; DV 3d10+3 + 4d8+4 +3d8+9 +3 ; pv 71 ; Init +3 (Dex +3) ; AL NB. **Dons et aptitudes de classe** : Arme de prédilection (massue), Attaque en puissance, Autonome, Contrôle de forme, Empathie avec les sangliers, Enchaînement, Férocité, Intimidation des créatures végétales (3/jour), Maîtrise de la lycanthropie⁴, Odorat, Réflexes surhumains, Renvoi des morts-vivants, Robustesse, Science de l'initiative, Transformation, Vision nocturne, Volonté de fer, Vigilance. **Possessions** : Aucune.

Forme humaine : VD 9 m (6 cases) ; CA 15 (Dex +3, armure naturelle +2) ; contact 13, pris au dépourvu 12 ; Attaque +9/+4 au corps à corps (attaque à mains nues, 1d3+1), ou +10/+5 au corps à corps (Arme de prédilection, massue, 1d10+1), ou +11/+6 à distance ; JS Vig +11, Ref +8, Vol +13 ; For 12, Dex 16, Con 12, Int 12, Sag 16, Cha 10. **Langages** : Calastien, Lédéen, Elfe. **Compétences** : Art de la magie +6, (Artisanat +1), (Bluff +0), Concentration +6, Connaissances (mystères) +6, Connaissances (religion) +7, (Contrefaçon +1), (Déguisement +0), (Déplacement silencieux +3), (Détection +7), (Diplomatie +2), (Discrétion +3), (Equilibre +3), Equitation +8, (Escalade +1), (Estimation +1), (Evasion +3), (Fouille +2), (Intimidation +0), (Natation +1), (Perception auditive +7), (Premiers secours +6), Psychologie +8, (Renseignements +2), (Représentation +0), Sauts +6, Survie +8. **Domaines** : Flore, Guérison. **Sorts par jour** : 5/4+1/3+1. **Sorts préparés** : Niveau 0 : Assistance divine, Création d'eau, Nettoyage², Purification de nourriture et d'eau, Soins superficiels ; Niveau 1 : Bénédiction de l'eau, Bouclier entropique, Enchevêtrement, Injonction, Protection contre le Mal ; Niveau 2 : Consécration, Endurance de l'ours, Peau d'écorce, Soins modérés.

Forme animale : VD 12 m (8 cases) ; CA 21 (Dex +3, armure naturelle +8) ; contact 13, pris au dépourvu 18 ; Attaque +11/+6 au corps à corps (défenses, 1d8+3) ; JS Vig +13, Ref +8, Vol +14 ; For 16, Dex 16, Con 16, Int 12, Sag 18, Cha 10. **Compétences** : Art de la magie +6, (Artisanat +1), (Bluff +0), Concentration +8, Connaissances (mystères) +6, Connaissances (religion) +7, (Contrefaçon +1), (Déguisement +0), (Déplacement silencieux +3), (Détection +8), (Diplomatie +2), (Discrétion +3), (Equilibre +3), Equitation +8, (Escalade +3), (Estimation +1), (Evasion +3), (Fouille +2), (Intimidation +0), (Natation +3), (Perception auditive +9), (Premiers secours +8), Psychologie +10, (Renseignements +2), (Représentation +0), Sauts +8, Survie +10. **Attaques spéciales et particularités** : Réduction des dégâts (10/argent), Transmission de lycanthropie.

Forme hybride : VD 9 m (6 cases) ; CA 21 (Dex +3, armure naturelle +8) ; contact 13, pris au dépourvu 18 ; Attaque +12/+7 au corps à corps (Arme de prédilection, massue, 1d10+1), ou +11/+6 au corps à corps (griffes, 1d6+3), ou +11/+6 au corps à corps (défenses, 1d4+4) ; JS Vig +13, Ref +8, Vol +14 ; For 16, Dex 16, Con 16, Int 12, Sag 18, Cha 10. **Compétences** : Art de la magie +6, (Artisanat +1), (Bluff +0), Concentration +8, Connaissances (mystères) +6, Connaissances (religion) +7, (Contrefaçon +1), (Déguisement +0), (Déplacement silencieux +3), (Détection +8), (Diplomatie +2), (Discrétion +3), (Equilibre +3), Equitation +8, (Escalade +3), (Estimation +1), (Evasion +3), (Fouille +2), (Intimidation +0), (Natation +3), (Perception auditive +9), (Premiers secours +8), Psychologie

⁴ Ce don est présenté dans le chapitre sur les Maudits dans le supplément "Sociétés secrètes" édité par Hexagonal (pp.75).

+10, (Renseignements +2), (Représentation +0), Sauts +8, Survie +10. **Attaques spéciales et particularités** : Réduction des dégâts (10/argent), Transmission de lycanthropie.

Malgré le sang elfique qui coule dans ses veines, *Ybelasean* est un individu trapu et très velu. Son corps, ses mains et sa dentition rappellent plus ceux d'un demi-orque que ceux d'un demi-elfe. Il doit cela à son père qui a fait de lui un sanglier-garou naturel. Ses yeux brillent d'un éclat rouge dans le noir. Il porte de nombreuses cicatrices, traces des tortures de *Pogor*. *Ybelasean* est né dans la forteresse des Maudits au cœur de la forêt des Licornescies. C'est là qu'il a appris à se battre et à contrôler sa lycanthropie au cours d'un entraînement strict et austère dirigé par son père. C'est là aussi qu'il a été initié au culte de Madriel par *Ored*⁵, le chef du conseil des Maudits. S'il est libéré, *Ybelasean* aidera les PJs à sortir des souterrains du temple de la *Lune noire*. Il leur cachera cependant sa véritable nature car il sait que les créatures-garous sont assimilées au Mal ; peu d'individus connaissent la véritable nature des Maudits et leur quête. Il ne révélera sa véritable nature qu'en cas d'extrême nécessité. *Ybelasean* aidera les PJs à combattre les prêtres d'Orathel dans l'entrepôt du Roi de cœur sans utiliser ses pouvoirs de garou. Si les PJs lui révèlent la nature de leur mission, ils leur demandera de les accompagner à Val-Faust pour les aider dans leur mission contre les séides de Belsameth. Il ne possède plus aucun équipement et acceptera tout ce qui lui sera donné par les PJs. Il cherchera cependant à se procurer une massue car il excelle dans le maniement de cette arme de guerre à deux mains.



© Christian-Spalthoff

Zombi minotaure : FP 4 ; Humanoïde monstrueux G ; DV 12d12+3 ; pv 81 ; Init -1 ; VD 9 m (6 cases) ; CA 16 (taille -1, Dex -1, naturelle +8) ; contact 8, pris au dépourvu 16 ; Attaque +9 au corps à corps (cornes, 1d8+5) ; JS Vig +4, Ref +3, Vol +8 ; AL NM ; For 21, Dex 8, Con -, Int -, Sag 10, Cha 1. **Compétences** : Aucune. **Dons, attaques spéciales et aptitudes de race** : Limité à une seule action, Mort-vivant, Réduction des dégâts (5/tranchant), Robustesse, Vision dans le noir (18 m). **Possession** : Aucune.

⁵ Ce personnage est présenté dans le chapitre sur les Maudits dans le supplément "Sociétés secrètes" édité par Hexagonal (pp. 74-75).



© Wizards of the coast

II.- Les prêtres d'Orathel

Dans le “Manuel des joueurs” il est précisé que les prêtres obtiennent leurs sorts en méditant et en priant. Dans le cas où un prêtre vénère un dieu vivant, ses sorts lui sont envoyés par son dieu. Dans le cas où un prêtre ne vénère aucun dieu, ses sorts proviennent de sa foi. Mais qu'arrive-t-il aux pouvoirs magiques d'un prêtre lorsque son dieu est mort ? Dans les Terres balafrees, cela est le cas pour les prêtres d'Orathel l'Argenté et ceux de Jandaveos. Différentes options s'offrent au MJ pour gérer ce type de situation.

Les quatre premières options sont tirées de “Requiem for a god” de Monte Cook, publié par White Wolf. La cinquième option est tirée du “Codex divin, le guide de la magie divine pour toutes les classes” de David Noonan, publié par Wizard of the coast. La classe de prestige des prêtres déicides est aussi présentée dans les “Chapitres interdits” de Monte Cook publié par Wizard of the coast.

Option 1

Les prêtres perdent irrémédiablement la capacité à jeter des sorts, à renvoyer ou intimider les morts-vivants, et à utiliser des objets magiques à fin d'incantation (par exemple des parchemins de magie divine) ou à potentiel magique (par exemple une baguette de sort divin). Un personnage dans cette situation garde cependant ses capacités de combattant.

Un prêtre ayant perdu sa capacité à jeter des sorts possède un FP inférieur à son niveau. La progression du bonus de base à l'attaque du prêtre avec l'avancement en niveau est identique à celle de l'expert, de même que celles de son bonus de base de réflexes et de son bonus de base de volonté. Ce qui distingue un prêtre incapable de jeter des sorts et un expert, ce sont la progression du bonus de base de vigueur et celle des points de vie, plus avantageuses pour le prêtre, et celle des points de compétences, plus avantageuse pour l'expert. Sur la base de cette analyse on peut considérer que le FP d'un prêtre ayant perdu sa capacité à jeter des sorts est comparable à celui de l'expert, soit le niveau du personnage – 1.

Option 2

Les sorts de faible niveau proviennent de la capacité du prêtre à pratiquer la magie et non pas des dieux. Dans ce cas, une fois son dieu mort, un prêtre peut continuer à lancer des sorts de niveau 1 ou 2 qui ne lui ont pas été donnés par son dieu.

Option 3

Les pouvoirs magiques des prêtres proviennent de leur foi et non de leurs dieux eux-mêmes. Dans ce cas, les prêtres gardent leur pouvoir à jeter des sorts tant qu'ils ignorent la mort de leur dieu ou qu'ils refusent d'y croire.

Option 4

Les sorts sont donnés par les dieux alors que la capacité à les lancer provient des prêtres eux-mêmes. Dans ce cas, les prêtres dont le dieu est mort continuent à pouvoir utiliser des objets magiques à fin d'incantation ou à potentiel magique mais n'obtiennent plus de sorts de ce dernier.

Option 5

Sur le modèle de la classe de prestige des prêtres déicides, on peut également considérer que les prêtres dont le dieu est mort ont appris à dérober mentalement les sorts et la puissance que d'autres dieux canalisent en direction de leurs prêtres. Par exemple, on pourraient envisager que les prêtres d'Orathel ont appris à voler du pouvoir aux autres dieux mauvais de Scarn, tels que Chardoun, Belsameth ou Vanghal.

Pour les prêtres d'Orathel, nous proposons de faire un mélange de plusieurs options. Les prêtres d'Orathel ne parviennent plus à jeter de sorts car ils n'en reçoivent plus de leur dieu. Par contre, leur foi inébranlable en leur dieu et l'énergie résiduelle de ce dernier encore présente sur la lune grise leur permet d'intimider les morts-vivants et d'utiliser des objets magiques à fin d'incantation ou à potentiel magique. Enfin, les prêtres d'Orathel les plus anciens (Prêtre 4/Roublard 1 minimum) apprennent à voler les sorts à d'autres dieux maléfiques et adoptent la classe de prestige des prêtres déicides. Les PNJs de cette aventure ont été conçus dans cet esprit.

III.- Composition du Concile des Prêtres noirs de Belsameth

Le *Clergé belsamite* est scindé en quatre ordres religieux bien distincts :

L'*Église d'ébène*⁶ est la branche orthodoxe du culte de Belsameth. Elle a été fondée peu après la guerre des dieux et s'est développée dans tout le Ghelspad méridional. Ses prêtres officient au grand jour dans les temples somptueux de Nouvelle-Vénir et opèrent clandestinement dans les temples souterrains de l'Ahnkilie, de la Calastie, de la Zathiskie et de l'Hétéronomie de Virdouk. L'*Église d'ébène* ne possède plus de lieux de culte en Laguénie depuis la prise de pouvoir du duc Traviak. Elle ne restreint cependant pas son influence à l'enceinte des villes et des nations. Elle opère également dans des endroits reculés comme les bois touffus de la Forêt des Licornescies ou dans l'isolement des Collines blêmes. C'est la branche la plus riche du clergé belsamite et celle qui coopère le plus avec le *Culte des Anciens belsamite*. La doctrine de l'*Église d'ébène* est basée sur deux préceptes. Le premier considère que les principales motivations de l'adepte doivent être le succès et l'assouvissement

⁶ Cette organisation est présentée dans le "Guide des joueurs pour les prêtres et les druides" édité par Hexagonal (pp. 26).

personnel, peu importe que cela se fasse au détriment d'autrui. Le second enseigne que le pouvoir et le plaisir de l'adepte s'obtiennent en faisant volontairement souffrir les créatures qui croisent son chemin. Le seul texte sacré étudié par les prêtres de l'*Église d'ébène* est l'*Évangile des Ténèbres*⁷. L'*Église d'ébène* regroupe la plus grande partie du clergé belsamite. Ses prêtres sont pour la plupart des humains ou des demi-elfes, mais quelques-uns appartiennent à des races titanides telles que les gobelins charbonniers, les enrôleurs de cadavres ou les harpies. Les prêtres de l'*Église d'ébène* choisissent généralement les domaines de la Mort et du Mal.

Le *Cercle de Minuit*⁸ est une petite secte implantée au nord de Ghelspad dans les Montagnes des Titans et en Albadié. Il se consacre exclusivement à l'étude et au développement de la magie noire. Il prône l'expansion du Mal par la magie au bénéfice direct des prêtres-mages belsamites. Sa doctrine est basée sur deux textes sacrés : l'*Évangile des Ténèbres* et les *Parchemins de Davnat*⁹. Le *Cercle de Minuit* entretient des relations étroites avec la *Confrérie Hellienne*¹⁰ et le *Brasier d'obsidienne*¹¹. Il a été fondé par un petit noyau d'humains mais s'est élargi à de nombreuses créatures maléfiques comme des guenaudes et des lycanthropes. Ses temples se situent généralement dans des endroits difficilement accessibles comme des cavernes profondes ou des sommets escarpés. Les prêtres du *Cercle de minuit* choisissent généralement les domaines du Mal et de la Magie et sont souvent multiclassés magiciens ou ensorceleurs avec la nécromancie et l'invocation comme écoles de prédilection.

La *Secte de l'Ombre lunaire* est autre petite secte implantée dans l'ouest de Ghelspad. Sa doctrine repose sur la distillation de la folie dans l'esprit des peuples et de leurs dirigeants. Leurs pouvoirs ont été sollicités maintes fois dans l'histoire des Terres balafrees et certains racontent qu'ils ne sont pas étrangers à la folie qui s'est emparée de l'empereur Dériziahn de Vénirie en 10 AV. La secte opère dans la clandestinité totale et officie dans de petits temples dissimulés dans des entrepôts ou des caves. Elle entretient de très bonnes relations avec le clergé eknkilite. Les prêtres de la *Secte de l'Ombre lunaire* choisissent généralement les domaines de la Magie et de la Duperie et sont souvent multiclassés magiciens ou ensorceleurs avec l'enchantement et l'illusion comme écoles de prédilection.

La *Confrérie des prêtres noirs de Belsameth*¹² est respectée et crainte par l'ensemble des organisations belsamites sur lesquelles elle a d'ailleurs souvent autorité. Il arrive cependant que des conflits sanglants oppose les prêtres noirs de Belsameth aux prêtres des trois autres ordres religieux belsamites. La doctrine de la confrérie est focalisée sur l'éradication des forces du Bien, l'expansion de la lycanthropie et la souffrance des créatures d'alignement bon. La confrérie dirige un temple belsamite dans pratiquement toutes les grandes cités de Ghelspad. Elle n'a cependant pas réussi à s'implanter dans des cités où règnent l'ordre et la loi telles que Mithril ou Hedrada. Elle est dirigée depuis 24 ans par la grande prêtresse *Thira Vigdis* (Pre 6 / PnB 10, NM). La confrérie coopère avec toutes les forces belsamites des Terres balafrees comme le *Synode d'ébène*, l'*Aire du Croissant* ou le

⁷ Cet ouvrage est présenté dans le "Guide des joueurs pour les prêtres et les druides" édité par Hexagonal (pp. 39).

⁸ Cette organisation est présentée dans le "Guide des joueurs pour les prêtres et les druides" édité par Hexagonal (pp. 26-27).

⁹ Cet ouvrage est présenté dans le "Guide des joueurs pour les prêtres et les druides" édité par Hexagonal (pp. 38-39).

¹⁰ Cette organisation est présentée dans "Relics & Rituals 2 : Lost Lore" publié par White Wolf (pp. 24-26) et dans l'article "Belsameth la quintessence du Mal" publié dans le D20 n°10 (pp. 62-67).

¹¹ Cette organisation est présentée dans le "Guide des joueurs pour les magiciens, bardes et ensorceleurs" édités par Hexagonal (pp. 13-14).

¹² Cette organisation est présentée dans l'article "Prêtre noir de Belsameth" publié dans le D20 n°17 (pp. 66-70).

Cercle de la lune rouge. Les prêtres noirs choisissent généralement les domaines du Mal et de la Mort comme domaines de base et ont le privilège d'accéder aux domaines de la Souffrance et de la Lycanthropie lorsqu'ils progressent sur la voie de la Noirceur.

Les prêtres noirs se retrouvent régulièrement au cours d'un concile bi-annuel qui se déroule invariablement dans le temple de la *Lune noire* de Femulyae. Le concile est présidé par *Pogor* et *Thira Vigdis*. Il est normalement composé de 18 prêtresses et prêtres de haut rang appartenant à la confrérie. Depuis la mort de *Maurog*¹³, le concile ne compte plus que 17 membres. La réunion du Belsadi 7 Ehnkilothe a notamment pour but de nommer le frère ou la sœur qui remplacera *Maurog* en Vesh.

Nom	Race	Genre	Niveau	Provenance
<i>Pogor</i>	Humain	Masculin	Prê 5 / PnB 7	Temple de la Lune noire Femulyae, Nouvelle-Vénir
<i>Thira Vigdis</i>	Humain	Féminin	Prê 6 / PnB 10	Parthenon noctis, Glivid-Autel
<i>Aleanor</i>	Demi-elfe	Masculin	Prê 5 / PnB 6	Chapelle de la Mort des rêves Doun, Dounahne
<i>Galela Chendoch</i>	Humain	Féminin	Prê 5 / PnB 5	Temple de la Pleine lune Meliade, Darakeene
<i>Afenda Pendasean</i>	Humain	Féminin	Prê 5 / PnB 5	Chapelle du Reflet lunaire Vashohn, Calastie
<i>Kediroch</i>	Humain	Masculin	Prê 5 / PnB 4	Chapelle du Trône d'ébène Quelsk, Zathiskie
<i>Sulpicia Brilis</i>	Humain	Féminin	Prê 5 / PnB 4	Temple de la folie insidieuse Canntohn, Darakeene
<i>Eowia Narith</i>	Demi-elfe	Féminin	Prê 5 / PnB 4	Chapelle de la Nuit éternelle Pahjam, Zathiskie
<i>Jerenda Vudae</i>	Humain	Féminin	Prê 5 / PnB 3	Temple de la Porte de la nuit Val-Faust
<i>Adrae Thauris</i>	Humain	Féminin	Prê 5 / PnB 3	Chapelle du Berceau des cauchemars Ertik, Dounahne
<i>Prenda Aferac</i>	Humain	Féminin	Prê 5 / PnB 3	Chapelle du Loup nocturne Thourfas, Albadie
<i>Laraewyr</i>	Demi-elfe	Masculin	Prê 5 / PnB 3	Chapelle de la Plaine de charbon Mahnsk
<i>Ederi Loundis</i>	Humain	Féminin	Prê 5 / PnB 2	Temple de la Lune sanglante Arboth, Darakeene
<i>Silmalindor</i>	Humain	Masculin	Prê 5 / PnB 2	Chapelle des Terres sombres Provark, Darakeene
<i>Haiath Solsean</i>	Demi-elfe	Féminin	Prê 5 / PnB 2	Chapelle de Basalte Ohnténazou occidentale
<i>Yira Elalindis</i>	Humain	Féminin	Prê 5 / PnB 2	Chapelle de l'Ombre lunaire Calas, Hétéronomie de Virdouk
<i>Amalia Thauris</i>	Humain	Féminin	Prê 5 / PnB 2	Chapelle de la Pénombre Susseptra, Ahnkilie

¹³ Lire le scénario "Vol au-dessus d'un nid de harpies" publié dans le D20 n°17 (pp. 71-79).

IV.- Sphère de destruction

La sphère de destruction est une petite sphère métallique de 20 centimètres de diamètre. Elle est composée de deux demi-sphères qui pivotent l'une sur l'autre par crans successifs. La partie haute est une demi-sphère en acier granuleux et la partie basse une demi-sphère en acier lisse. L'objet peut être activé en faisant pivoter la partie haute de 2 crans vers la gauche puis d'un cran vers la droite. Une fois le mécanisme activé, il est quasiment impossible d'empêcher l'objet d'exploser (DD pour désamorcer 30). L'explosion se produit une minute après l'activation du mécanisme d'amorçage. La puissance de la déflagration est terrifiante ; elle peut détruire tout un bâtiment. Elle occasionne 153 points de dégâts de feu et 153 points de dégâts contondants à tous les objets, structures et créatures se trouvant dans un rayon de 12 mètres de rayon. L'explosion embrase les matériaux combustibles et peut faire fondre les métaux dont la température de fusion est suffisamment basse comme c'est le cas pour le plomb, l'or, le cuivre, l'argent ou le bronze. C'est la projection violente des milliers de morceaux de métal qui constituaient la paroi de la sphère de destruction qui occasionnent les dégâts contondants. Les créatures se trouvant dans la zone d'effet ont droit à un jet de Réflexe (DD 40). En cas de succès, les dégâts qu'elles subissent sont réduits de moitié. L'objet ne peut être utilisé qu'une seule fois. Il est en général réalisé par un Alchimiste de haut niveau.

Evocation puissante ; NLS 17 ; Création d'objets merveilleux, *Boule de feu à retardement*, *Fabrication*, Extension d'effet, Extension de zone d'effet, Quintessence des sorts, degré de maîtrise de 20 en Artisanat (Alchimie) ; Prix 11.900 po ; Poids 3 kg.

V.- Statistiques de la ville de Dériz

Localisation : Nouvelle Vénir

Population : 15000

Répartition de la population en fonction de la race : 10800 Humains (72%), 2700 Halfelins (18%), 750 Demi-Orcs (5%), 450 Elfes (3%), 300 Nains (2%).

Répartition de la population en fonction de la catégorie d'âge : 11850 Adultes (79%) ; 3150 Enfants (21%)

Répartition de la population en fonction du genre : 8400 Femmes (56%) ; 6600 Hommes (44%)

Surface : 1 km² (248 acres)

Bâtiments : 3525

Dirigeant : Duc *Auban de Malonga* (humain M, Exp 8 / Nob 5 / Dac 5, LM)

Limite financière : 15000 po

Liquidités disponibles au sein de la communauté : 8887500 po

Langage : Shelzarrien, Zathisque, Calastien, Lédéen

Religion : Belsameth, Idra

Ressources : céréales, pavot.

Garde municipale : 100 hommes placés sous le commandement de *Chernor Neigord* (humain M, Gue 10, CM), chef de la Compagnie véritable de Dériz.

Répartition de la population adulte active par profession :

5 Apothicaires (5 échoppes), 2 Alchimistes (2 échoppes), 3 Architectes (1 cabinets), 10 Armuriers/Forgerons (5 forges), 8 Aubergistes (8 auberges), 8 Baigneurs (8 bains publics), 43 Barbiers (43 salons), 19 Bijoutiers/Joailliers (19 boutiques), 7 Blanchisseurs (7 boutiques), 13 Bouchers (13 échoppes), 11 Boucliers (11 ateliers-boutiques), 19 Boulangers (19 échoppes), 8 Bourrelliers (8 ateliers-boutiques), 14 Bourseliers (14 ateliers-boutiques), 17 Brandeviniers/Marchands de vins (17 caves), 11 Brasseurs (11 ateliers), 16 Chapeliers (16 ateliers-boutiques), 27 Charpentiers (1 guilde), 3 Charrons (3 ateliers), 50 Comédiens-Musiciens (2 troupes), 30 Charretiers (1 guilde), 8 Cordiers (8 ateliers-boutiques), 50 Cordonniers (50 échoppes), 7 Couteliers (7 ateliers-boutiques), 8 Couvreurs (1 guilde), 5 Crieurs publics, 60 Servantes/Bonnes/Valais, 13 Droguistes (13 boutiques), 4 Enlumineurs (4 ateliers), 11 Epiciers (11 échoppes), 38 Fripiers (38 boutiques), 18 Gainiers (18 ateliers-boutiques), 6 Gantiers (6 ateliers-boutiques), 9 Guérisseurs/Médecins (9 cabinets), 23 Juristes/Avocats (8 cabinets), 3 Laboureurs, 2 Libraires (2 boutiques), 30 Maçons (1 guilde), 15 Manouvriers, 6 Marchands de bois (6 entrepôts), 7 Marchands de fourrages (7 entrepôts), 21 Merciers (21 boutiques), 6 Meuniers (6 moulins), 30 Palefreniers (30 écuries), 19 Pâtisseries (19 échoppes), 10 Peintres (10 ateliers), 60 Pelletiers/Fourreurs (60 ateliers-boutiques), 11 Plâtriers (1 guilde), 13 Poissonniers (13 échoppes), 18 Porteurs d'eau (1 guilde), 3 Quincailliers (3 boutiques), 5 Relieurs (5 ateliers), 8 Scribes (8 cabinets), 8 Sculpteurs (8 ateliers), 6 Sculpteurs sur bois (6 ateliers), 15 Selliers (15 ateliers-boutiques), 8 Serruriers/Ferronniers (8 ateliers), 30 Tailleurs (30 ateliers-boutiques), 8 Tanneurs (8 ateliers), 8 Tapissiers (8 ateliers-boutiques), 38 Taverniers (38 Tavernes), 5 Teinturiers (5 ateliers), 10 Tisserands (10 ateliers), 12 Tonneliers (12 ateliers), 15 Volailleurs (15 échoppes).

Répartition de la population adulte par classe et par niveau :

Adeptes : 55 niv 1, 12 niv 2, 4 niv 3, 2 niv 4, 2 niv 5, 1 niv 7, 1 niv 10 ; Barbares : 24 niv 1, 12 niv 2, 4 niv 3, 2 niv 4, 2 niv 5, 1 niv 8, 1 niv 10 ; Bardes : 24 niv 1, 12 niv 2, 4 niv 3, 2 niv 4, 2 niv 5, 1 niv 7, 1 niv 10 ; Druïdes : 32 niv 1, 16 niv 2, 8 niv 3, 2 niv 5, 2 niv 6, 1 niv 9, 1 niv 12 ; Ensorceleurs : 24 niv 1, 12 niv 2, 4 niv 3, 2 niv 4, 2 niv 5, 1 niv 8, 1 niv 10 ; Experts : 335 niv 1, 24 niv 2, 8 niv 3, 4 niv 4, 4 niv 5, 2 niv 7, 2 niv 9, 1 niv 14, 1 niv 18 ; Gens du peuple : 10150 niv 1, 16 niv 2, 8 niv 4, 4 niv 8, 1 niv 15, 1 niv 16 ; Guerriers : 32 niv 1, 16 niv 2, 8 niv 3, 2 niv 5, 2 niv 6, 1 niv 10, 1 niv 12 ; Hommes d'armes : 558 niv 1, 16 niv 2, 8 niv 3, 2 niv 5, 2 niv 6, 1 niv 10, 1 niv 12 ; Magiciens : 24 niv 1, 12 niv 2, 4 niv 3, 2 niv 4, 2 niv 5, 1 niv 7, 1 niv 10 ; Moines : 32 niv 1, 16 niv 2, 8 niv 3, 4 niv 5, 2 niv 10 ; Nobles : 56 niv 1, 8 niv 2, 4 niv 4, 2 niv 8 ; Paladins : 16 niv 1, 8 niv 2, 4 niv 4, 2 niv 8 ; Prêtres : 32 niv 1, 16 niv 2, 8 niv 3, 4 niv 6, 2 niv 11 ; Rôdeurs : 16 niv 1, 8 niv 2, 4 niv 4, 1 niv 7, 1 niv 8 ; Roublards : 32 niv 1, 16 niv 2, 4 niv 3, 4 niv 4, 2 niv 6, 2 niv 7, 1 niv 12, 1 niv 13.

Communautés religieuses :

Temple de Belsameth

La congrégation belsamite est concentrée dans un domaine fortifié situé au nord-ouest de Dériz. Au centre du domaine se dresse le temple du *Croissant lunaire*, un bâtiment majestueux, véritable chef-d'œuvre d'architecture, fait de basalte et de granit sombre. Le temple et le domaine sont entretenus par une trentaine de prêtresses belsamites (2 Prê 6, 4 Prê 3, 8 Prê 2, 16 Prê 1) appartenant à l'*Eglise d'ébène*. Le temple est dirigé par la prêtresse *Cheranas* (humaine F, Prê 11, NM). La sécurité du domaine est assurée par une garnison de chevaliers lunaires appartenant à l'*Ordre de la lune sombre*. La garnison est placée sous le commandement de *Yhsar* (humaine F, 2 ex-Pal 6 / Chn 2, LM). L'effectif est exclusivement

féminin et composé de paladins déchu reconvertis au culte de Belsameth : 4 ex-Pal 4, 8 ex-Pal 2, 16 ex-Pal 1.

Temple d'Idra

Le temple de la *Jouissance éternelle* est un lieu de débauches sexuelles dirigé par *Fria Valiron* (humaine F, Prê 11, CN). Il est situé à mi-chemin entre le palais fortifié dans lequel réside le duc *Auban de Malonga* et la place du marché. Il est surtout fréquenté par les nobles, les riches marchands et la pègre dérizienne. Une soixantaine de prêtresses d'Idra et de femmes bardes appartenant aux Courtisanes d'Idra (2 Prê 6, 2 Brd 5, 4 Brd 3, 4 Prê 3, 8 Brd 2, 8 Prê 2, 16 Brd 1, 16 Prê 1) accueillent les adeptes du culte de la déesse de l'amour et les initient à l'art érotique. *Elvaralindë* (demi-elfe F, Brd 5 / CId 5, N) est une des femmes les plus courtisées du temple. Les hommes qui tombent sous son charme ne se doutent pas un instant que leurs confidences sont autant de renseignements qu'*Elvaralindë* communique à son organisation secrète.

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

Culte des anciens

Le Culte des anciens belsamites dérizien est installé dans les sous-sols d'un bordel sado-masochiste situé à l'est de la ville et connu sous le nom de *Salon du marquis d'Asacanova*. Il est dirigé par *Shamidor* (humaine F, Brd 5 / Ass 5, NM), un *Ménestrels noirs* qui dispose d'une bande de 30 bardes assassins vénérant Belsameth (2 Brd 5, 4 Brd 3, 8 Brd 2, 16 Brd 1). Une confrérie de plus de 60 moines assassins (4 Moi 5, 8 Moi 3, 16 Moi 2, 32 Moi 1) appartenant aux *Lames de la nuit* (LdN) s'est installée dans les souterrains de la ville et opère en coopération avec le Culte des anciens. La confrérie, dirigée par deux moines de haut rang, *Soroshnar* (humain M, Moi 7 / LdN 3, LM) et *Lomeril* (demi-elfe M, Moi 7 / LdN 3, LM), constitue le contingent de moines assassins le plus important de Nouvelle Vénir en dehors de celui de Femulyae. Une école de sorcellerie dédiée à Belsameth et dirigée par la *Sorcière lunaire Shendar* (humaine F, Ens 6 / Sol 2, CM) s'est également affiliée au Culte des anciens dérizien. Elle comprend une trentaine d'ensorceleuses (2 Ens 4, 8 Ens 2, 16 Ens 1).

Maison Assouras

Le comptoir de la Maison Assouras, situé à proximité de la place du marché, possède toutes les fumeries d'opium de Dériz et exporte la drogue dans tout le royaume. Il compte une trentaine d'employés (2 Rou 6, 4 Rou 3, 8 Rou 2, 16 Rou 1) dirigés par *Gavabendo* (humain M, Rou 12, CM).

La Légion d'acier

L'académie militaire des Danseurs acérés est adossée aux remparts de la cité non loin de la porte d'Ourlisia. Le Mentor et maître d'armes *Galbon Midal* (humain M, Gue 7 / Dac 5, LN), l'un des 5 Danseurs acérés les plus réputés du royaume, dirige l'académie. Il a sous sa responsabilité plus de 120 hommes : 1 Hda 9 / Dac 3, 2 Gue 6, 2 Hda 6, 4 Gue 3, 4 Hda 3, 8 Gue 2, 8 Hda 2, 16 Gue 1, 73 Hda 1.

Compagnie véritable

La *Compagnie véritable* est une organisation de mercenaires très connue en Nouvelle Vénir et en Laguénie. Les bureaux dériziens de la Compagnie donnent sur la place du marché. Plus de 100 mercenaires (1 Hda 10, 1 Rôd 8, 1 Rôd 7, 2 Gue 5, 2 Hda 5, 4 Rôd 4, 4 Gue 3, 4 Hda 3, 24 Gue 2, 8 Rôd 2, 8 Hda 2, 16 Rôd 1, 24 Hda 1) sont placés sous la direction de *Enam Carrabrig* (humain M, Gue 10, LM). Ils ont généralement pour mission d'escorter les caravanes marchandes et participent à la garde de la ville. La Compagnie est en fait sous le

contrôle de la *Ligue de Kilharman* depuis une vingtaine d'années. Elle est parfois amenée à participer à des opérations de la Ligue, mais elle est surtout chargée de recruter du personnel et de collecter des informations pour le compte de la Ligue. C'est la Ligue qui définit les caravanes qui seront pillées et celles qui pourront arriver à destination en étant escortées par la Compagnie. La Ligue perçoit une taxe pour chaque caravane escortée par la Compagnie.

Ligue de Kilharman

La Ligue est une organisation criminelle qui traite avec les brigands les plus malfaisants de la région et coordonne la plupart de leurs activités. Elle attaque régulièrement les caravanes et exerce un racket incessant auprès de nombreux commerçants de Dériz. Elle possède un vaste bâtiment aux pieds des remparts du palais. La filiale dérizienne est dirigée par *Landalar Adobren* (humain M, Exp 7 / Nob 4 / Elk 3, LM). Elle se compose de 35 membres : 1 Rou 13, 1 Nob 4 / Elk 4, 2 Rou 7, 4 Rou 4, 8 Rou 2, 16 Rou 1. *Landalar* se rend régulièrement dans la forteresse de Kilharman en plein cœur du Bosquet de Geleeda afin de participer aux réunions des différentes familles de la Ligue. Grâce à ses talents de diplomate, il a réussi à obtenir l'appui d'une bande de barbares demi-orques particulièrement sanguinaires surnommés *Les Edenteurs*.

VI.- Statistiques de la ville de Femulyae

Localisation : Nouvelle Vénir

Population : 30000

Répartition de la population en fonction de la race : 21000 Humains (70%), 6300 Halfélins (21%), 1200 Demi-Orcs (4%), 900 Elfes (3%), 600 Nains (2%).

Répartition de la population en fonction de la catégorie d'âge : 24600 Adultes (82%) ; 5400 Enfants (18%).

Répartition de la population en fonction du genre : 18300 Femmes (61%) ; 11700 Hommes (39%)

Surface : 2,1 km²

Autour de la ville, 431 km² de terres arables sont consacrés à la culture de l'orge et du seigle. Sept laboureurs et leur famille gèrent toute cette surface cultivable. Chacun des sept corps de ferme compte 1 attelage, 2 chevaux de labour, 1 charrue, 1 charrette, 1d6+1 vaches, 1d6+2 porcs, 2d12+2 moutons, 5 Manouvriers.

Bâtiments : 7500

Dirigeant : Duc *Malherme* (humain mâle, Nob 13, LM)

Limite financière : 40000 po

Liquidités disponibles au sein de la communauté : 49200000 po

Langages : Shelzarien, Zathisque, Calastien, Lédéen

Religions : Belsameth, Idra, Némorga

Ressources : Métal, vices, bois, céréales.

Garde municipale : 208 hommes d'arme placés sous le commandement du capitaine *Barzak* (humain mâle, Hda 15, LM). La garde est organisée en escouades de 12 hommes, chacune étant placée sous le commandement d'un sergent. La garde comprend 16 escouades. Deux escouades sillonnent la ville en permanence. Composition de la garde municipale : 8 sergents Hda 4, 4 sergents Hda 3, 192 Hda 1. Les gardes municipaux sont équipés d'armures de peau,

d'épées longues, de dagues et d'arbalètes légères. Les sergents possèdent des armes de maître. Les gardes municipaux sont habilités pour intervenir et pénétrer dans tous les lieux de la cité hormis la Citadelle, la Forteresse de la Lune noire et le comptoir de la Maison Assouras.

Répartition de la population adulte active par profession :

10 Apothicaires (10 échoppes), 4 Alchimistes (4 échoppes), 6 Architectes (2 cabinets), 155 Armuriers-Forgerons (5 forges), 15 Aubergistes (15 auberges), 16 Baigneurs (16 bains publics), 86 Barbiers (86 salons), 38 Bijoutiers/Joalliers (38 ateliers-boutiques), 14 Blanchisseurs (14 boutiques), 25 Bouchers (25 échoppes), 21 Boucliers (21 ateliers-boutiques), 37 Boulangers (37 échoppes), 15 Bourreliers (15 ateliers-boutiques), 27 Bourseliers (27 ateliers-boutiques), 33 Brandeviniers/Marchands de vins (33 caves), 21 Brasseurs (21 ateliers), 32 Chapeliers (32 ateliers-boutiques), 54 Charpentiers (1 guilde), 6 Charrons (6 ateliers), 100 Comédiens-Musiciens (4 troupes), 60 Charretiers (1 guilde), 16 Cordiers (16 ateliers-boutiques), 100 Cordonniers (100 échoppes), 13 Couteliers (13 boutiques-ateliers), 17 Couvreur (1 guilde), 10 Crieurs publics, 120 Servantes / Bonnes / Valais, 25 Droguistes (25 boutiques), 8 Enlumineurs (8 ateliers), 21 Epiciers (21 échoppes), 75 Fripiers (75 boutiques), 35 Gainiers (35 ateliers-boutiques), 13 Gantiers (13 ateliers-boutiques), 18 Guérisseurs/Médecins (1 guilde), 46 Juristes/Avocats (15 cabinets), 7 Laboureurs (7 fermes), 5 Libraires (5 boutiques), 60 Maçons (1 guilde), 35 Manouvriers, 13 Marchands de bois (13 entrepôts), 13 Marchands de fourrages (13 entrepôts), 43 Merciers (43 boutiques), 12 Meuniers (12 moulins), 60 Palefreniers (60 écuries), 37 Pâtisseries (37 échoppes), 20 Peintres (20 ateliers), 120 Pelletiers/Fourreurs (120 ateliers-boutiques), 21 Plâtriers (1 guilde), 25 Poissonniers (25 échoppes), 35 Porteurs d'eau (1 guilde), 6 Quincailliers (6 boutiques), 10 Relieurs (10 ateliers), 15 Scribes (15 cabinets), 15 Sculpteurs (15 ateliers), 13 Sculpteurs sur bois (13 ateliers), 30 Selliers (30 ateliers-boutiques), 60 Tailleurs (60 ateliers-boutiques), 15 Tanneurs (15 ateliers), 15 Tapissiers (15 ateliers-boutiques), 75 Tavernes (75 Tavernes), 10 Teinturiers (10 ateliers), 20 Tisserands (20 ateliers), 23 Tonneliers (23 ateliers), 30 Volailleurs (30 échoppes).

Répartition de la population adulte par classe et par niveau :

Adeptes : 116 niv 1, 24 niv 2, 8 niv 3, 4 niv 4, 2 niv 5, 2 niv 6, 2 niv 7, 1 niv 10, 1 niv 11, 1 niv 13 ; Barbares : 48 niv 1, 24 niv 2, 8 niv 3, 10 niv 6, 2 niv 11, 1 niv 12 ; Bardes : 48 niv 1, 24 niv 2, 4 niv 3, 8 niv 4, 2 niv 5, 4 niv 7, 1 niv 10, 1 niv 13, 1 niv 14 ; Druides : 48 niv 1, 24 niv 2, 8 niv 3, 4 niv 4, 2 niv 5, 2 niv 6, 2 niv 8, 1 niv 10, 1 niv 11, 1 niv 15 ; Ensorceleurs : 48 niv 1, 24 niv 2, 12 niv 3, 2 niv 5, 4 niv 6, 1 niv 10, 1 niv 11, 1 niv 12 ; Experts : 697 niv 1, 48 niv 2, 24 niv 3, 12 niv 5, 6 niv 9, 2 niv 17, 1 niv 18 ; Gens du peuple : 21149 niv 1, 40 niv 2, 16 niv 3, 4 niv 4, 8 niv 5, 2 niv 8, 2 niv 9, 2 niv 10, 1 niv 16, 1 niv 18, 1 niv 19 ; Guerriers : 64 niv 1, 32 niv 2, 12 niv 3, 4 niv 4, 4 niv 5, 2 niv 6, 2 niv 7, 2 niv 9, 1 niv 11, 1 niv 14, 1 niv 17 ; Hommes d'armes : 1162 niv 1, 24 niv 2, 4 niv 3, 8 niv 4, 2 niv 6, 4 niv 8, 1 niv 12, 2 niv 15 ; Magiciens : 48 niv 1, 24 niv 2, 12 niv 3, 4 niv 5, 2 niv 6, 2 niv 10, 1 niv 12 ; Moines : 48 niv 1, 24 niv 2, 12 niv 3, 2 niv 5, 4 niv 6, 1 niv 10, 1 niv 11, 1 niv 12 ; Nobles : 116 niv 1, 24 niv 2, 8 niv 3, 4 niv 4, 2 niv 5, 2 niv 6, 2 niv 7, 1 niv 10, 1 niv 11, 1 niv 13 ; Paladins : 48 niv 1, 24 niv 2, 12 niv 3, 2 niv 4, 4 niv 5, 1 niv 10, 1 niv 11, 1 niv 12 ; Prêtres : 48 niv 1, 24 niv 2, 12 niv 3, 6 niv 6, 1 niv 11, 2 niv 12 ; Rôdeurs : 45 niv 1, 24 niv 2, 12 niv 3, 10 niv 6, 2 niv 12 ; Roublards : 48 niv 1, 24 niv 2, 12 niv 4, 6 niv 8, 1 niv 15, 2 niv 16.

Remarque : Lorsqu'un PNJ est multi-classé, il est compté dans l'effectif de sa classe de départ et c'est le total de ses différents niveaux de classe qui est indiqué. Par exemple, *Pogor* (humain M, Prê 5 / PnB 7, NM) est compté chez les prêtres comme un Prê 12.

Communautés religieuses

Forteresse de la Lune noire

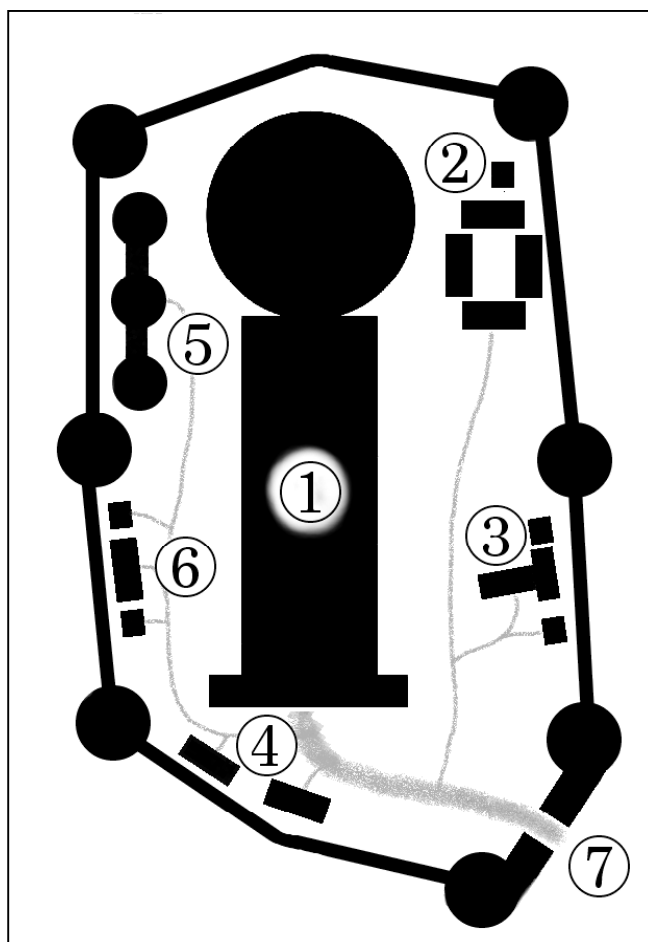
La forteresse comprend 5 groupes de bâtiments. Le *Temple de la lune noire* (1) dirigé par *Pogor* (humain M, Prê 5 / PnB 7, NM) abrite 61 prêtes vénérant le culte de la Tueuse (1 Prê 6 / PnB 5, 4 Prê 5 / PnB 1, 8 Prê 3, 16 Prê 2, 32 Prê 1).

Le *Monastère de la dague de basalte* (2), dirigé par *Shores* (humain M, Moi 7 / Ldn 5, LM), abrite les 92 moines assassins de l'*Ordre des Lames de la nuit* (1 Moi 7 / Ldn 4, 1 Moi 7 / Ldn 3, 4 Moi 6, 2 Moi 5, 12 Moi 3, 24 Moi 2, 48 Moi 1).

La caserne de l'*Ordre de la Lune sombre* (3), dirigée par *Ermensindis* (humaine F, ex-Pal 6 / Chn 6, LM), abrite 92 paladins déchus chevaliers lunaires (1 ex-Pal 6 / Chn 5, 1 ex-Pal 6 / Chn 4, 4 ex-Pal 5, 2 ex-Pal 4, 12 ex-Pal 3, 24 ex-Pal 2, 48 ex-Pal 1).

Les écuries (4) contenant une centaine de montures et une douzaine de charrettes.

Les *Trois tours* (5) est un bâtiment abritant un groupe de 30 Sorciers lunaires (2 Ens 6, 4 Ens 3, 8 Ens 2, 16 Ens 1) dirigé par *Wulwina* (humaine F, Ens 6/ Sol 6, NM).



Forteresse de la Lune noire

Le *Camp des arpenteurs nocturnes* (6), repaire des *Seigneurs du Clair de lune*, est dirigé par *Charoksus* (humain M, Rôd 8 / Scl 4, CM) secondé par *Goiran* (humain M, Brb 8 / Scl 3, NM). Le camp abrite 60 hommes (2 Brb 6, 2 Rôd 6, 4 Brb 3, 4 Rôd 3, 8 Brb 2, 8 Rôd 2, 16 Brb 1, 16 Rôd 1).

Les souterrains du temple sont occupés par le *Culte des anciens* belsamite. Ce dernier, dirigé par *Alamandra* (humaine F, Rou 6 / Ass 10, CM) assistée de sa maîtresse *Anesdar* (humaine F, Brd 7 / Ass 6, NM), est composé de 60 agents (2 Rou 5 / Ass 3, 2 Brd 6 / Ass 1, 4 Rou 4, 4 Brd 4, 8 Rou 2, 8 Brd 2, 16 Rou 1, 16 Brd 1).

La porte noire (7) est gardée en permanence par 18 chevaliers lunaires (ex-Pal 2) commandés par un capitaine (ex-Pal 6 / Chn 4). Le passage est également protégé par 3 glyphes de garde suprêmes mis en place par *Pogor* (lanceur de sort niv 12).

Un première glyphe contenant le sort *Symbole de terreur* se déclenche lorsqu'un personnage d'alignement bon pénètre dans la zone protégée. Le deuxième glyphe, explosif, inflige 10d8 points de dégâts de son aux personnages qui ne sont pas d'alignement mauvais. Le troisième glyphe contenant le sort *Mot de rappel* téléporte le personnage qui a pénétré dans la zone protégée dans une des cellules des souterrains.

Dans chacune des 7 tours, 5 chevaliers lunaires montent la garde et surveillent les murailles hautes de 12 m. Deux patrouilles de 7 arpenteurs nocturnes (Brb 1) chacune commandée par un capitaine (Brb 6) longent en permanence les murailles de la forteresse.

Temple d'Idra

Le temple est dirigé par la Courtisane *Achae* (humain F, Brd 5 / Cid 9, LN). Plus de 60 femmes prêtres et bardes y initient les adeptes du culte d'Idra aux plaisirs charnel (2 Brd 5 / Cid 2, 2 Prê 6, 4 Brd 4, 4 Prê 3, 8 Brd 2, 8 Prê 2, 16 Brd 1, 16 Prê 1). Deux autres maîtresses du culte d'Idra aide *Achae* dans sa tâche, *Shetna* (humain F, Prê 12, CN) et l'entraîneuse *Caomhan* (humain F, Mag 7 / Ent 3, CN).

Temple de Némorga

Le temple est dirigé par *Sharash* (humain M, Adp 11, N). Il comprend un important crématorium utilisé par la plupart des fémulyanais selon une tradition datant de plusieurs siècles et héritée du culte de Madriel. *Sharash* et ses 142 fidèles (2 Adp 3, 24 Adp 2, 116 Adp 1) entretiennent le temple et l'immense columbarium souterrain où sont placées depuis des siècles les urnes cinéraires des familles fémulyanaises. Cependant, depuis l'avènement du prince *Ourlis* de plus en plus de cadavres sont ranimés. *Sharash* lutte contre cette pratique en incinérant tous les morts-vivants qu'il peut capturer en toute discrétion.

Chapelle de Madriel

Une petite chapelle de Madriel est entretenue par les membres de la guilde des Mains bénies dans les sous-sols de leur maison de guilde. La guilde regroupe tous les médecins et guérisseurs de la ville de Femulyae. En fait, elle représente tout ce qu'il reste à Femulyae du culte de Madriel, pourtant si populaire sous le règne de l'empereur Qadriam. La guilde est dirigée par *Nemesis* (humaine F, Adp 13, NB). En tout, 17 médecins/guérisseurs adhèrent à la guilde en plus de *Némésis* (1 Adp 10, 2 Adp 7, 2 Adp 6, 2 Adp 5, 4 Adp 4, 6 Adp 3). Les adeptes fémulyanais de Madriel sont spécialisés dans les sorts de soins mais possèdent également une grande connaissance de la pharmacopée vénirienne.

Races

La race dominante est sans conteste la race humaine qui détient toutes les clés du pouvoir de la cité et du pays. Les humains se répartissent sur les 4 classes sociales de la société fémulyanaise : (1) la classe supérieure qui regroupe la noblesse, les plus riches marchands et les dirigeants importants tels que les maîtres de guilde, (2) la classe moyenne qui comprend

les marchands, les maîtres artisans, et les individus possédant une éducation suffisante pour occuper des postes bien rémunérés, (3) la classe inférieure qui englobe les petits commerçants et artisans, les fermiers, les valets de ferme et de maison et les soldats, (4) les esclaves.

Les halfelins sont ensuite ceux qui se sont les mieux intégrés dans la cité. Ils tiennent de nombreux commerces et la plupart des auberges et des tavernes. Ils occupent la classe moyenne de la société femulyanaise. On les trouve surtout dans le panier et dans le quartier des plaisirs.

De par leur robuste constitution, les demi-orcs réalisent des tâches très physiques. La plupart d'entre eux exercent le métier de bûcherons et sont employés par la guilde des *Gens du Bosquet*. Un petit contingent de demi-orcs est cependant parvenu à intégrer l'armée privée du duc *Malherme*. Tous les demi-orcs appartiennent à la classe inférieure de la société femulyanaise. Ils se sont tous regroupés dans la partie la plus orientale des bas-quartiers encore appelée "*Entre-deux-eaux*".

Les elfes de Femulyae vouent une haine inébranlable au roi *Viridouk* et aux calastiens. Ce sont des elfes des bois et ils n'ont pas oublié la trahison du *Dragon noir* au cours de la guerre des druides. Cet événement est encore frais dans leur mémoire. Ils appartiennent pour la plupart à une société secrète appelée "*le Vent de Tanoth*". Cette dernière n'a qu'un but, nuire aux intérêts des calastiens. Les elfes véniriens sont également très méfiants envers les humains véniriens depuis la trahison du prince *Ourlis* envers son peuple. Ils constituent une communauté très fermée et se sont tous regroupés dans la partie ouest des bas-quartiers. Les seuls alliés avec qui ils partagent un intérêt commun sont les danseurs acérés de la *Légion d'acier*. Les nombreuses attaques perpétrées contre l'armée d'occupation calastienne sont réalisées par leur société secrète. Il n'est pas rare que l'armée calastienne fasse une descente dans le quartier elfe et exécute quelques individus pour l'exemple. Ils fouillent les maisons, dévastent les boutiques, abattent les suspects sans jugement, tout cela avec le consentement muet des autorités femulyanaises et véniriennes. Cela ne fait qu'exacerber la haine de ses derniers envers les calastiens. Les elfes femulyanais sont pour la plupart des artisans qui travaillent le cuir ou le bois.

Les nains sont regroupés dans le quartier des forges et dans les baraquements situés près de la mine de fer. Ils appartiennent soit à la *Guilde des fousseurs enragés*, soit à la *Guilde des fils de la forge*. Ils occupent des rangs sociaux qui vont de la classe moyenne à la classe inférieure.

Guildes, écoles, organisations criminelles et autres groupes sociaux majeurs

Ecole d'entraînement des Ecailleux

Elle est dirigée par le maître *Vautram* (humain M, Rou 6 / Mag 4 / Mde 6, N) assisté du maître *Celuwen* (elfe M, Mag 6 / Rou 4 / Mde 2, CN). Plus de 60 élèves s'entraînent dans cette école et agissent pour le compte de la *Guilde* (2 Rou 4 / Mag 4, 2 Mag 3 / Rou 3, 4 Rou 2 / Mag 2, 4 Mag 2 / Rou 1, 8 Rou 2, 8 Mag 2, 16 Mag 1, 16 Rou 1). L'école se fait passer pour une académie de magie ordinaire aux critères d'admission extravagants. Bien que *Vautram* dirige l'école, c'est la comtesse *Tisséna Habblis*, seigneur Ecailleux de Femulyae qui coordonne les activités de la *Guilde* dans la région..

Fort de la Légion d'acier

La légion d'acier est regroupé dans un fort situé à environ 3 kilomètres de Femulyae. C'est le quartier général de l'*Ordre des danseurs acérés* où s'entraîne la plupart des recrues de la

légion. C'est là également qu'est sise la salle capitulaire originelle fondée au cours de l'ère pré-historique de Mésos. L'*Ordre des danseurs acérés* est aujourd'hui dirigé par *Thaegan* (humain M, Gue 5 / Rou 3 / Dac 9, LN). Le centre d'entraînement de Femulyae ne compte aujourd'hui que 63 élèves (1 Gue 5 / Rou 3 / Dac 9, 2 Gue 5 / Rou 1 / Dac 3, 4 Gue 4 / Rou 1, 8 Gue 3, 16 Gue 2, 32 Gue 1).

Depuis l'avènement du prince *Ourlis* sur le trône du royaume, les dirigeants de la *Légion d'Acier* commencent à reconsidérer sérieusement leur serment vis à vis de la famille impériale dans l'intérêt de tout le peuple vénirien. Les mœurs dépravés du prince *Ourlis*, les actions néfastes menées par la *Maison Assouras*, la *Guilde des écailleux*, le *Culte des Anciens* et le *Clergé belsamite*, et l'occupation calastienne font sombrer le royaume de plus en plus irrémédiablement dans la décadence la plus profonde. Afin de restaurer la dynastie ancestrale des premiers rois de Vénirie, la *Légion d'Acier* prépare l'ascension d'un autre dirigeant à la tête du royaume. Ils espèrent ainsi libérer la Nouvelle Vénir non seulement du joug de la dynastie régnante et décadente, mais également de la domination calastienne et de l'influence néfaste du clergé belsamite. L'homme que la *Légion d'Acier* prépare dans l'ombre est un bretteur hors pair, sain de corps et d'esprit, et digne descendant des premiers rois de Vénirie. Cet homme singulier se nomme *Aloris* (humain M, Guerrier 4 / Noble 3, LN, 25 ans). Il réside dans le château de l'*Ordre des Danseurs acérés*. Le *Culte des Anciens* n'ignore pas l'existence de ce prétendant à la couronne et négocie actuellement un contrat d'assassinat avec le prince *Ourlis*.

Comptoir de la Maison Assouras

Le comptoir femulyanais de la Maison Assouras est dirigé par la comtesse *Penolya Dragilis* qui a délégué cette responsabilité à son fils *Bacsos Dragilis* (humain M, Exp 4 / Rou 3 / Nob 2, NM). *Bacsos* est un personnage prétentieux et d'un égoïsme forcené mais qui voue un amour intense à sa mère et une peur farouche de son grand oncle *Telos*. Le comptoir, une bâtisse fortifiée gardée par des mercenaires de la *Légion écarlate*, est situé en plein cœur du *Grenier*. Le comptoir tire ses profits de diverses activités : trafic d'esclaves, fabrication et vente de drogues, prostitution, chantage, commerce. Le comptoir femulyanais s'est spécialisé dans la confection des cinq drogues les plus commercialisées de Ghelspad : l'*herbe de Joulka*, les *fleurs de lotus bleu*, la *brume du plaisir*, la *poudre de paradis*, et l'*élixir de l'éveil permanent*. Les produits consommables sont fabriqués à partir des matières premières dans un atelier secret situé non loin de la forteresse de la lune noire. La confection des drogues consommables demande l'emploi d'un personnel qualifié. L'ingénieur *Muphéas* (humain M, Exp 10 / Rou 8, LM) s'est donc entouré d'une équipe de 62 experts de grande compétence (2 Exp 6 / Rou 3, 4 Exp 3 / Rou 2, 8 Exp 2 / Rou 1, 16 Exp 2, 32 Exp 1). La *brume du plaisir* est une drogue extraite du pavot. Elle est très proche de l'opium. Le pavot est principalement récolté à Dériz par une autre succursale de la Maison Assouras. Il est livré à Femulyae par chariots entiers. La *poudre de paradis* est extraite d'un champignon nommé *thallophyte de Belsameth*. Ce champignon est récolté dans des caves souterraines situées au-dessous de l'atelier de confection de Femulyae. Elle se prise comme du tabac et a des effets comparables à ceux de la mescaline tiré du peyotl. L'*élixir de l'éveil permanent* est un breuvage confectionné à partir des feuilles d'un arbre qui pousse dans la forêt des Licornescies. Cet arbre, nommé *callophyllier*, possède de nombreuses similarités avec le buisson de coca. Des rôdeurs au service de la maison Assouras livrent régulièrement plusieurs sacs de feuilles récoltées directement dans le bosquet noir. L'endroit étant relativement dangereux, un grand sac de 5 kg de feuilles de callophyllier vaut son pesant d'or (1 sac = 100 po). Le comptoir femulyanais possède un atelier de fabrication de drogues, une maison des plaisirs, 2 entrepôts de marchandises et de nombreux cachots pour enfermer des esclaves. Le comptoir commerce avec la guilde des *Fouisseurs enragés* à qui elle achète du fer, avec la guilde des *Fils de la*

forge a qui elle achète des armes et des outils, et avec la guilde des *Breuvages divins* a qui elle achète des vins et autres spiritueux.

Le Roi de cœur

Le Roi de cœur est une guilde de voleurs (AL NM) dirigée par le Maître de guilde *Ramesis* (humain M, Rou 10 / Mdg 6, NM)¹⁴. La guilde a une attitude hostile et cruelle envers tous les individus qui n'en font pas partie. Elle comprend 30 membres (2 Rou 8, 4 Rou 4, 8 Rou 2, 16 Rou 1). **Rayonnement** : Femulyae et ses environs ; **Types d'opérations réalisées** : Prostitution (40%), Maisons de jeu (30%), Drogue (20%), Cambriolages (10%) ; **Recette/mois** : 6816 po ; **Ressources** : 272640 po ; **Alliés** : Vicomtesse *Ludovine*, Vicomte *Ackeran* (loyauté assurée par des pots de vin), Clergé Belsamite ; **Ennemis** : Maison Assouras, Guilde des Ecailleux ; **Loyauté** : 20 ; **Activité** : 20 ; **Visibilité** : 15 (DC 25).

Guilde des fils de la Forge

Guilde de nains forgerons voués au culte de la Forge, forte de 155 artisans. Très habiles dans le travail du métal. Elle regroupe 5 forges situées dans le quartier des forges. Environ 110 familles naines vivent dans le quartier des forges, soit environ 386 individus. La production de fer nécessitant d'énormes quantités de bois à brûler. Les forges se fournissent auprès des marchands de bois de Femulyae.

Forge Maindacier : Maître *Erkel Maindacier* (nain mâle, Ens 7 / Exp 4, CB) aidé de ses ouvriers (2 Ens 4 / Exp 2, 4 Ens 2 / Exp 1, 8 Ens 2, 16 Ens 1). La forge est spécialisée dans la fabrication des épées longues et autres armes.

Forge Mâchefer : Maître *Kornbul Mâchefer* (nain mâle, Ens 6 / Exp 4, LN) aidé de ses ouvriers (2 Ens 4 / Exp 1, 4 Ens 2 / Exp 1, 8 Ens 2, 16 Ens 1). La forge est spécialisée dans la confection des armures.

Forge Durenclume : Maître *Braël Durenclume* (nain mâle, Drd 5 / Adf 10, NB)¹⁵ aidé de ses ouvriers (2 Dru / Adf 3, 4 Drd 4, 8 Drd 2, 16 Drd 1). La forge est spécialisée dans la ferronnerie.

Forge Balacier : Maître *Carnac Balacier* (nain mâle, Drd 5 / Adf 6, CN) aidé de ses ouvriers (2 Drd 5 / Adf 1, 4 Drd 3, 8 Drd 2, 16 Drd 1). La forge est spécialisée dans la fabrication des outils.

Forge Ferachaud : Maître *Dronkel Ferachaud* (nain mâle, Drd 5 / Adf 5, N) aidé de ses ouvriers (2 Drd 5, 4 Drd 3, 8 Drd 2, 16 Drd 1). La forge est spécialisée dans la serrurerie.

Guilde des Fouisseurs enragés

La guilde des *Fouisseurs enragés* est dirigée par l'Ingénieur *Fidar Percemur* (nain mâle, Exp 17, LB). Au moins 61 familles naines vivent dans les baraquements adjacents à la mine, soit 214 individus environ (2 Exp 9, 4 Exp 5, 8 Exp 3, 16 Exp 2, 32 Exp 1, 151 Gdp 1). L'exploitation minière emploie 106 ouvriers dont 15 fouisseurs, 24 charpentiers, et 68 piqueurs. La mine compte 5 puits dont 3 en activités et 2 dont les filons ferrugineux ont déjà été épuisés. Le gisement de fer de Femulyae est de bonne qualité puisque le minerai contient plus de 40% de fer. Le fer brut est livré aux 5 forges de Femulyae. Le minerai en roche est vendu 5 po la tonne et le minerai en grains lavés 21 po les 1,4 tonnes.

¹⁴ Mdg : Maître de Guilde. Classe de prestige présentée dans "Traps & Treachery" édité par Fantasy Flight Games.

¹⁵ Adf : Adeptes de la forge. Classe de prestige présentée dans le supplément "Player's guide to clerics and druids" publié par White Wolf (pp. 95-96).

Guilde des Gens du bosquet

La guilde fournit le bois de chauffage pour les foyers domestiques, les fours des boulangers et les fourneaux des forges de Femulyae. Elle fournit également le bois d'artisanat pour les charpentiers, les charrons, les sculpteurs sur bois et les tonneliers de la ville. Une partie de ce bois est vendu à la *Guilde des Fousseurs enragés* pour les étais de la mine de fer. La guilde est dirigée par *Elliandis* (demi-elfe mâle, Gdp 10 / Rôd 9, LN). Elle mutualise les moyens matériels (haches et scies), logistiques (transport du bois en charrettes) et humains (7 à 800 couples de bûcherons) de 13 marchands de bois (1 Gdp 7 / Exp 3 / Rôd 9, 1 Gdp 5 / Exp 2 / Hda 3, 1 Gdp 4 / Exp 1 / Hda 3, 1 Gdp 4 / Hda 2 / Rôd 2, 3 Gdp 4 / Hda 1, 2 Gdp 3 / Rôd 1, 4 Gdp 2 / Hda 1). Les ouvriers des deux sexes et d'âges très variables (20 Gdp 1 / Exp 1, 1400-1600 Gdp 1) ont des spécialités différentes : abatteurs, ébrancheurs, équarrisseurs, scieurs de long, écorceurs, ligotiers.

Les ouvriers de la guilde sont régulièrement attaqués par les titanides du bosquet. Au fil des ans, les plus anciens ont appris à se défendre et plusieurs d'entre eux possèdent des niveaux d'homme d'armes ou de rôdeur. Lorsqu'ils sont dans une phase de coupe, les bûcherons vivent dans des huttes de branches et d'écorces. En moyenne, ils abattent annuellement 16800 stères de bois d'artisanat et de construction, 119000 stères de bois de chauffage et façonnent 280000 fagots. Cette production de bois suffit à peine à faire face aux besoins de la ville de Femulyae. Dans les périodes de forte demande, la guilde n'hésite pas à faire appel à des occasionnels. Parfois même, lorsque les attaques de titanides sont fréquentes et destructrices, il lui arrive également d'engager des mercenaires pour protéger les familles de bûcherons.

Les abatteurs sont payés en fonction du nombre et de la taille des arbres abattus. Un bûcheron expérimenté abat tout au plus 3 arbres "anciens" par jour ce qui lui fait un salaire journalier de 3 pa au mieux. Un scieur de long est payé environ 30 pa les 1000 pieds courants de bois de sciage. Deux hommes scient par jour 110 pieds courants de planche, ce qui donne un salaire journalier d'environ 3 pa pour chacun des deux hommes. Le bois est vendu à la stère. Le tableau suivant donne les tarifs pratiqués par les marchands de bois fémulyanais :

Noms des arbres	Prix de la stère en pa
Chêne	47
Orme	48
Frêne	58
Hêtre	32
Aune	36
Tremble	29
Sapin	29
Mélèze	44
Pin	26
Bouleau	35
Châtaigner	39
Erable	88
Sycomore	48
Merisier	38
Charme	36
Tilleul	32
Acacia	38

Le bois utilisé pour le chauffage est généralement le hêtre, le chêne et le charme.

Opéra de Femulyae

La troupe des 30 *Opériorios* de Femulyae (2 Brd 7, 4 Brd 4, 8 Brd 2, 16 Brd 1) appartient à l'école des opéras Calastiens. Elle est dirigée par le ténor *Melesio* (humain M, Brd 14, CN). La troupe joue habituellement des pièces d'opéra remplies d'intrigues politiques et labyrinthiques.

Guildes mineures

Guilde des Breuvages divins

Type : Guilde d'artisans. **Domaine de compétence** : Fabrication de vins et de liqueurs. **Taille** : 33 membres. **Rayonnement** : Province de Femulyae. **Réputation** : Connue pour sa production d'alcools de grande qualité. **Conditions d'accès** : Posséder un bonus de base de compétence dans l'artisanat de l'alcool supérieur à +2. **Structure hiérarchique** : Compagnonnage. **Enseigne** : Trois tonneaux de volume différent. **Alignement** : CB. **Dirigeant** : Maître *Narwin* (halfelin M, Exp 17, CB). **Composition** : 1 Exp 9, 1 Exp 5, 2 Exp 3, 8 Exp 2, 20 Exp 1. **Bâtiments** : 33 caves, un entrepôt situé dans le Grenier.

Guilde de l'Eclat vert

Type : Guilde d'artisans. **Domaine de compétence** : Fabrication de bijoux. **Taille** : 38 membres. **Rayonnement** : Province de Femulyae. **Réputation** : Réputée pour ses bijoux de jade. **Conditions d'accès** : Posséder un bonus de base de compétence dans l'artisanat de bijoux supérieur à +2. **Structure hiérarchique** : Compagnonnage. **Enseigne** : Une pierre de jade. **Alignement** : N. **Dirigeant** : Maître *Domon Falistran* (humain M, Exp 9, N). **Composition** : 1 Exp 5, 2 Exp 3, 4 Exp 2, 30 Exp 1. **Bâtiments** : 38 boutiques-ateliers, une maison de guilde située dans le Panier.

Guilde du Roi buffle

Type : Guilde d'artisans. **Domaine de compétence** : Fabrication d'objets en cuir. **Taille** : 220 membres. **Rayonnement** : Province de Femulyae. **Réputation** : Connue pour la qualité de son cuir de buffle vénirien. **Conditions d'accès** : Posséder un bonus de base de compétence dans l'artisanat des objets en cuir supérieur à +2. **Structure hiérarchique** : Compagnonnage. **Enseigne** : Une peau de buffle. **Alignement** : LN. **Dirigeant** : Compagnon *Tolin Garus* (humain M, Exp 5, LN), cordonnier. **Composition** : 15 bourreliers (15 Gdp 1), 27 bourseliers (27 Gdp 1), 99 cordonniers (99 Gdp 1), 35 gainiers (35 Gdp 1), 13 gantiers (13 Exp 1) et 30 selliers (30 Gdp 1). **Bâtiments** : 220 boutiques-ateliers, un entrepôt situé dans le Grenier.

Guilde des Charretiers

Type : Guilde d'individus d'une même profession. **Domaine de compétence** : Direction d'attelages, de charrettes, chariots, diligences, convois, et caravanes. La guilde offre une protection armée optionnelle. **Taille** : 84 membres. **Rayonnement** : Royaume de Nouvelle-Vénir. **Réputation** : Les convois qui sont sous sa responsabilité arrivent généralement à destination. **Conditions d'accès** : Posséder un bonus de base de compétence dans la profession de charretier supérieur à +2 ou des connaissances dans l'art du combat. **Structure hiérarchique** : Hiérarchie militaire. **Enseigne** : Une roue. **Alignement** : CN. **Dirigeant** : *Rassep Boudron* (humain M, Gdp 8 / Hda 10, CN). **Composition** : 1 Gdp 3 / Hda 6, 2 Gdp 2 / Hda 2, 4 Gdp 2 / Hda 1, 8 Gdp 1 / Hda 1, 44 Gdp 1, 24 Hda 1). **Bâtiments** : une maison de guilde donnant sur la place Qadriam, un entrepôt situé dans le Grenier.

Guilde des Mains habiles

Type : Guilde d'individus d'une même profession. **Domaine de compétence** : Construction de bâtiments et de maisons. **Taille** : 98 membres. **Rayonnement** : Province de Femulyae. **Réputation** : Connue pour la solidité de ses bâtiments. **Conditions d'accès** : Posséder un bonus de base de compétence dans la profession de maçon, couvreur ou plâtrier, supérieur à +2. **Structure hiérarchique** : Compagnonnage. **Enseigne** : Un toit soutenu par deux piliers. **Alignement** : CN. **Dirigeant** : entrepreneur *Gwunvan Addruc* (humain M, Gdp 3, CN). **Composition** : 59 maçons (3 Gdp 2, 56 Gdp 1), 17 couvreurs (1 Gdp 3, 1 Gdp 2, 15 Gdp 1) et 21 plâtriers (21 Gdp 1). **Bâtiments** : un entrepôt situé dans le Grenier.

Guilde des Boisiers

Type : Guilde d'artisans. **Domaine de compétence** : Fabrication d'objets en bois. **Taille** : 29 membres. **Rayonnement** : Province de Femulyae. **Réputation** : Connue pour la finesse des motifs qui ornent les objets en bois. **Conditions d'accès** : Posséder un bonus de base de compétence d'artisanat des objets en bois supérieur à +2. **Structure hiérarchique** : Compagnonnage. **Enseigne** : un marteau et un ciseau à bois. **Alignement** : CB. **Dirigeant** : *Ehralas* (humain M, Exp 5, CB), tonnelier. **Composition** : 22 tonneliers (22 Exp 1) et 6 charrons (1 Exp 3, 5 Exp 1). **Bâtiments** : un entrepôt situé dans le Grenier.

Guilde des Charpentiers

Type : Guilde d'individus d'une même profession. **Domaine de compétence** : Construction de charpentes. **Taille** : 53 membres. **Rayonnement** : Ville de Femulyae. **Réputation** : Connue pour la solidité de ses charpentes. **Conditions d'accès** : Posséder un bonus de base de compétence dans la profession de charpentier supérieure à +2. **Structure hiérarchique** : Compagnonnage. **Enseigne** : deux hommes portant un madrier sur l'épaule. **Alignement** : N. **Dirigeant** : *Tala Alodanten* (humain M, Exp 3, N). **Composition** : 52 ouvriers (52 Exp 1). **Bâtiments** : un entrepôt situé dans le Grenier.

Guilde de la Bonne pâte

Type : Guilde d'individus d'une même profession. **Domaine de compétence** : Fabrication de pains et pâtisseries diverses. **Taille** : 74 membres. **Rayonnement** : Ville de Femulyae. **Réputation** : Connue pour son pain et ses gâteaux au pavot. **Conditions d'accès** : Posséder un bonus de base de compétence dans la profession de boulanger/pâtissier supérieur à +2. **Structure hiérarchique** : Compagnonnage. **Enseigne** : 3 miches de pain. **Alignement** : CN. **Dirigeant** : *Goimli Lodoc* (halfelin M, Gdp 5, CN), boulanger. **Composition** : 36 boulangers (1 Gdp 2, 35 Gdp 1) et 37 pâtissiers (1 Gdp 3, 36 Gdp 1). **Bâtiments** : un entrepôt situé dans le Grenier, 10 fours situés dans le Grenier et dans le Panier.

Guilde des Métalliers

Type : Guilde d'artisans. **Domaine de compétence** : Fabrication d'objets en métal. **Taille** : 40 membres. **Rayonnement** : Province de Femulyae. **Réputation** : Connue pour la qualité des métaux utilisés. **Conditions d'accès** : Posséder un bonus de base de compétence d'artisanat des objets en métal supérieur à +2. **Structure hiérarchique** : Compagnonnage. **Enseigne** : Deux couteaux placés en croix. **Alignement** : CN. **Dirigeant** : *Teli Deollyn* (halfelin M, Exp 3, CN), coutelier. **Composition** : 12 couteliers (1 Exp 2, 11 Exp 1), 21 boucliers (21 Exp 1) et 6 quincailliers (6 Exp 1). **Bâtiments** : un entrepôt situé dans le Grenier.

Guilde des Porteurs d'eau

Type : Guilde d'individus d'une même profession. **Domaine de compétence** : . **Taille** : 35 membres. **Rayonnement** : Ville de Femulyae. **Réputation** : Assure le service 24h sur 24. **Conditions d'accès** : Posséder une force supérieure à 12. **Structure hiérarchique** : Autocratie. **Enseigne** : Un seau d'eau. **Alignement** : . **Dirigeant** : *Sersil Shimush* (humain M, Gdp 3, NM). **Composition** : 34 porteurs (Gdp 1). **Bâtiments** : une maison de guilde située dans le quartier des Forges.

Guilde des Fabricants de tissus

Type : Guilde d'artisans. **Domaine de compétence** : Fabrication et teinture de tissus. **Taille** : 30 membres. **Rayonnement** : Province de Femulyae. **Réputation** : Connue pour ses étoffes en lin et en soie aux couleurs chatoyantes. **Conditions d'accès** : Posséder un bonus de base de compétence d'artisanat en teinturerie ou en tissage de +2. **Structure hiérarchique** : Démocratie, dirigeant élu par l'ensemble des membres. **Enseigne** : une étoffe. **Alignement** : N. **Dirigeant** : *Eshuso Estimir* (humain M, Exp 4, N), tisserand. **Composition** : 9 teinturiers (Exp 1) et 20 tisserands (Gdp 1). **Bâtiments** : un entrepôt situé dans le Grenier.

Guilde des Couvre pied en cap

Type : Guilde d'artisans. **Domaine de compétence** : Fabrication de vêtements. **Taille** : 92 membres. **Rayonnement** : Province de Femulyae. **Réputation** : Connue pour ses vêtements avant-gardistes. **Conditions d'accès** : Posséder un bonus de base de compétence dans l'artisanat de vêtements supérieur à +2. **Structure hiérarchique** : Démocratie, dirigeant élu par l'ensemble des membres. **Enseigne** : une bobine de fil. **Alignement** : LN. **Dirigeant** : *Rarin Sydry* (halfelin M, Gdp 9, LN), tailleur. **Composition** : 32 chapeliers (1 Gdp 5, 1 Gdp 3, 30 Gdp 1) et 59 tailleurs (1 Gdp 5, 2 Gdp 2, 56 Gdp 1). **Bâtiments** : une maison de guilde située dans le Panier.

Forces armées

Armée du prince Ourlis : La Légion du Petit cercle

La légion, forte de 3000 hommes, est dirigée par le colonel *Duruk* (humain M, Gue 7 / Nob 7, LN). Elle est composée d'un bataillon de cavaliers lourds montés sur des destriers lourds et équipés d'armures de plaques, de rondaches en acier et d'épées longues. Le bataillon est constitué de 64 sections composées de 46 cavaliers. Chaque section est commandée par un lieutenant Hda 9. Quatre sections forment une troupe. Les 16 troupes forment le bataillon. Chaque troupe est dirigée par un capitaine Hda 11. Au total la légion est composée de 1 commandant (Gue 7 / Nob 7), 16 capitaines (Hda 11), 64 lieutenants (2 Gue 7, 62 Hda 9) et 2944 soldats (4 Gue 4, 8 Gue 2, 24 Hda 2, 16 Gue 1, 2892 Hda 1).

Armée du duc Malherme : La Légion du Glaive Sanglant

Légion forte de 3867 hommes dirigée par le colonel *Santris* (humain M, Gue 7 / Nob 4, LN). La légion est composée d'un bataillon de 2005 piquiers, un bataillon de 583 archers, un escadron de 745 cavaliers légers, un escadron de 448 cavaliers lourds, et une troupe de 100 éclaireurs. De plus une troupe de 30 bardes guerriers, dirigée par le maître *Jabolinis* (humain M, Brd 6 / Gue 4, LB), accompagne le bataillon de piquiers. Elle est composée de 2 Brd 3 / Gue 2, 4 Brd 2 / Gue 1, 8 Brd 2, 16 Brd 1. Enfin, sur le modèle de l'armée calastienne et de manière à pouvoir éventuellement contrer les sorts des mages combattants calastiens, le duc *Malherme* a tenu à adjoindre quelques mages de guerre à son armée. Il les a recruté dans l'académie de guerre Lédéenne de Glamerhill. Le groupe de mages, dirigé par le magicien de

guerre *Toriendrix le Majestueux* (humain M, Mag 6 / Gue 4, CB), est composé de 4 Mag 3 / Gue 2, 8 Mag 2 / Gue 1, 16 Mag 1 / Gue 1. Tous les mages sont spécialistes dans l'art de l'illusion.

Le bataillon de piquiers est dirigé par le commandant *Nascombe* (humain M, Hda 10, LN). Il se divise en 54 *hérissons* de 36 Hda 1, chacun placé sous le commandement d'un sergent Hda 6. Neufs hérissons forment une *herse* dirigée par un lieutenant Hda 8. Le bataillon est donc constitué de 6 *herse*s. Au total, le bataillon de piquiers est composé de 1 commandant (Hda 10), 6 lieutenants (Hda 8), 54 sergents (Hda 6), 1944 soldats (Hda 1). Les piquiers sont équipés de cottes de mailles, de rondache en acier et de piques.

Le bataillon d'archers est dirigé par le commandant *Bardruk* (humain M, Brb 12, CN). Il se divise en 6 *volées* de 96 archers, chacune commandée par 1 sergent Brb 6. Au total, le bataillon d'archers est composé de 1 commandant (Brb 12), 6 sergents (Brb 6), 576 soldats (8 Brb 3, 16 Brb 2, 28 Brb 1, 524 Hda 1). Les archers sont équipés d'armures de cuir cloutées et d'arcs longs.

L'escadron de cavaliers légers est dirigé par le commandant *Regedis* (humain M, Hda 10, LN). Il se divise en 4 *vagues* de 200 cavaliers, chacune placée sous le commandement d'un lieutenant Hda 8. Chaque *vague* est composée de 5 *vaguelettes* de 36 cavaliers, chacune dirigée par un sergent Hda 6. Au total, l'escadron de cavaliers légers est composé de 1 commandant (Hda 10), 4 lieutenants (Hda 8), 20 sergents (Hda 6) et 720 soldats (Hda 1). Les cavaliers légers montent des destriers légers et sont équipés d'armures d'écaille, de rondaches en acier et d'épées longues.

L'escadron de cavaliers lourds est dirigé par le commandant *Romulis* (Humain M, Hda 10, LM). Il se divise en 12 *rouleaux* de 36 hommes montés sur des chevaux de guerre lourds et équipés de clibanions, de rondaches en acier et de lances d'arçon lourdes. Chaque *rouleau* est placé sous le commandement d'un sergent Hda 6. Quatre *rouleaux* forment une *déferlante* commandée par un lieutenant Hda 8. Au total, l'escadron de cavaliers lourds est composé de 1 commandant (Hda 10), 3 lieutenants (Hda 8), 12 sergents (2 Gue 6, 10 Hda 6) et 432 soldats (4 Gue 3, 8 Gue 2, 16 Gue 1, 404 Hda 1).

La troupe d'éclaireurs est dirigée par le commandant *Strappis* (Humain M, Rôd 12, LN). Elle se compose de 8 escouades de 12 Hda. Chaque escouade est placée sous la responsabilité d'un rôdeur. Au total, la troupe d'éclaireurs est composée de 1 commandant (Rôd 12), 8 Rôd 6, et 96 soldats (8 Rôd 2, 16 Rôd 1, 72 Hda 1).

Armée calastienne

L'armée calastienne est une armée d'occupation. Pour cette raison elle est constituée d'une infanterie légère, d'une infanterie lourde et d'une cavalerie. La brigade, forte de 8000 hommes, est placée sous le commandement du colonel *Méridouk* (humain M, Gue 15, LM). L'infanterie légère est constituée d'un bataillon de 4000 fantassins légers équipés de chemises de mailles et de rondaches d'acier et armés de masse d'armes lourde et de demi-piques. Le bataillon est dirigé par le commandant *Lumel* (humain M, Gue 14, LN). L'infanterie lourde est constituée d'un bataillon de 2000 fantassins lourds équipés de crevices et d'écus d'acier et armés de sceptres de guerre et de grandes piques. Ce deuxième bataillon est dirigé par le commandant *Shotok* (humain M, Gue 13, CM). La cavalerie est constituée d'un escadron de 2000 cavaliers dirigé par le commandant *Dométas* (humain M, Gue 13, LM). Les cavaliers

sont équipés de lances d'arçon lourdes et montent des chevaux de guerre légers. Un mage combattant calastien *Haras* (humain M, Mag 5 / Gue 2 / Mcc¹⁶ 6, LM) complète la brigade.

Noblesse

Elle gouverne la cité et l'empire.

Prince *Ourlis* (humain M, Noble 6, CM). Dirigeant fantoche de Nouvelle Vénir. Possède une légion entière qui constitue sa garde personnelle.

Duc *Malherme* (humain M, Noble 13, LM). Responsable du duché de Femulyae. Possède une armée pour la défense de la ville et de ses intérêts personnels.

Comte *Touros Dragilis* (humain M, Noble 11, LN). Comte des choses privées, administrateur de la fortune privée de l'empereur. Epoux de la Comtesse *Penolya Dragilis*.

Comtesse *Penolya Dragilis* (humain F, Exp 8 / Rou 6 / Nob 4, LM). Chargée du commerce et de l'artisanat. Epouse du Comte *Touros Dragilis*. Fille de *Nymia Assouras*. Nièce de *Telos Assouras*. Dirigeante de la Maison Assouras en Nouvelle Vénir.

Comte *Milérohn Habblis* (humain M, Noble 10, LN). Comte des choses militaires, maître de la cavalerie et de l'infanterie vénirienne basée à quelques kilomètres de Femulyae. Epoux de *Tisséna Habblis*.

Comtesse *Tisséna Habblis* (humain F, Rou 6 / Mag 3 / Nob 3, CN). Préceptrice des enfants de la famille princière. Epouse de *Milérohn Habblis*. Seigneur Ecailleux de Femulyae.

Comte *Brogas*, (humain M, Adp 7 / Nob 6). Comte des choses du culte. Veille aux bonnes relations avec le clergé belsamite et avec le clergé idrite dans la cité et dans l'empire.

Vicomte *Krapen* (humain M, Noble 7, LN). Chargé de la récolte des taxes.

Vicomtesse *Ludovine* (humaine F, Noble 7, CM). Chargée des choses du plaisir, administratrice de l'opéra de Femulyae et du palais des plaisirs. La Vicomtesse est lesbienne et partage sa vie avec une compagne.

Vicomte *Ackeran* (humain M, Noble 6, LN). Chargé de l'ordre et de la justice.

Baron *Monicis* (humain M, Noble 5, LM). Chargé des relations extérieures.

Baronne *Rackaela* (humaine F, Noble 5, LB). Chargée de la gestion et du fonctionnement du palais impérial.

Le reste de la noblesse comprend environ 150 personnes de rang inférieur (chevalier ou écuyer) exerçant des tâches subalternes dans l'administration (e.g., chef de bureau, membre de la milice impériale) et dans l'armée (e.g., aide de camp) véniriennes.

Hypothèses sur l'origine de la folie de l'empereur *Dériziahn*

En 10 AV, l'empereur *Dériziahn* prit la tête d'une puissante armée pour reconquérir les terres situées au sud de son royaume mais la folie s'empara de lui avant qu'il ait le temps d'atteindre son but. Les historiens avancent deux explications à ce brusque changement de personnalité. Certains supposent que la déesse Belsameth, jalouse de l'importance du culte madiérite en Vénirie, décida de punir son monarque en distillant la folie dans son esprit. D'autres pensent que l'empereur *Dériziahn* a été l'objet d'une vile magie ou d'un empoisonnement commandité par le roi *Vashith* de Calastie. En rendant l'empereur de Vénirie

¹⁶ Mcc : Magicien combattant Calastien. Cette classe de prestige est présentée dans le supplément "Calastie : Le trône du dragon noir" édité par Hexagonal (pp. 107-108).

fou, non seulement les calastiens évitaient un conflit avec la puissante armée de conquête vénirienne, mais en plus ils pouvaient exercer leur influence politique sur le souverain réduit à l'état d'idiot babillard. C'est ainsi qu'en 15 AV le roi *Vashith* convainquit *Dériziahn* d'accepter la domination chardounie afin de faire reconnaître la souveraineté de la Calastie par l'empire nain. Les *Vigilants* veshiens ont obtenu depuis peu une information qui confirme cette dernière hypothèse. Ce serait des prêtres-mages belsamites de la *Secte de l'Ombre lunaire* qui auraient utilisé leurs pouvoirs diaboliques pour abrutir l'empereur *Dériziahn* sur commande du roi *Vashith*.

VII.- Rencontres civilisées entre Dériz et Femulyae

Cette table est à utiliser sur le trajet allant de Dériz à Femulyae ou inversement. 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 balafrees : 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 région est principalement constituée de plaines fertiles et en friche où les herbes hautes et les buissons foisonnent. Elle peut être assimilée à une zone de campagne. Quelques rares fermes fortifiées, éparpillées entre Dériz et Femulyae, exploitent ces terres arables. La région n'est pas très sûre de par la grande proximité du Bosquet de Geleeda d'où s'échappent régulièrement d'étranges créatures. De ce fait, la région possède un ND de 4. 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		01-12	01-10
Caravane de marchands	b		9		13-24	11-20
Patrouille de Chevaliers lunaires	c		7		25-36	21-30
Patrouille d'Arpenteurs nocturnes	d		6		37-48	31-40
Bande de brigands demi-orques	e		7		49-60	41-50
Eléments d'ambiance						
Traces d'ours					61-65	51-55
Piège à ours (fosse camouflée)					66-70	56-60
Grondements d'ours au lointain					71-75	61-65
Dangers naturels						
Un arbre tombe en travers de la route			f		76-80	66-67
Vente de tempête			g		81-85	68-69
Orage			h		86-90	70
Rencontres monstrueuses						
Rencontres faciles (ND<4)						
Blaireau sanguinaire	1	2	2	MM1	91	71-73
Belette sanguinaire	1	2	2	MM1	92	74-76
Serpent venimeux, grand	1	2	2	MM1	93	77-79
Rencontres équilibrées (ND=4)						
Ours brun	1	4	4	MM1	94	80-82
Ours noir	2	2	4	MM1	95	83-85
Gobelours	1d4+1	2	4	MM1	96	86-88
Hurlleur des monts	1	4	4	EM1	97	89-91
Gobelin charbonnier	1d3+3	1	4	EM1	98	92-94

Rencontres dangereuses (4<ND<9)						
Ours sanguinaire	1	7	7	MM1	99	95-97
Rencontres mortelles (ND≥9)						
Ogres	1d6+6	3	10	EM1	00	98-00

MM1 : Manuel des monstres 1 v.3.5 ; EM1 : Encyclopédie monstrueuse 1.

a.- Le groupe de bandits est composé de 3 Hommes d'armes de niveau 2 (FP 1 chacun) dirigé par un Roublard 4.

b.- La caravane marchande est composée de 6 chariots de grains de pavot. Chaque chariot est menée par un charretier de Dériz (Gdp 1, N). La caravane est escortée par 6 Hda 1 et 5 Rôd 1 de la *Compagnie véritable*. Elle est placée sous le commandement d'un sergent (Gue 5, LM).

c.- La patrouille est composée de 5 chevaliers lunaires (4 ex-Pal 2 et 1 ex-Pal 4, LM). Les chevaliers lunaires chevauchent des destriers lourds.

d.- La patrouille d'arpenteurs nocturnes est composée de 4 hommes (3 Rôd 1 et 1 Brb 5, NM) se déplaçant à pied.

e.- La bande de brigands demi-orques appartient à la tribu sanguinaire des *Edenteurs*. La bande est composée de 9 Brb 1 dirigée par un chaman (Adp 4, CM).

f.- 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.

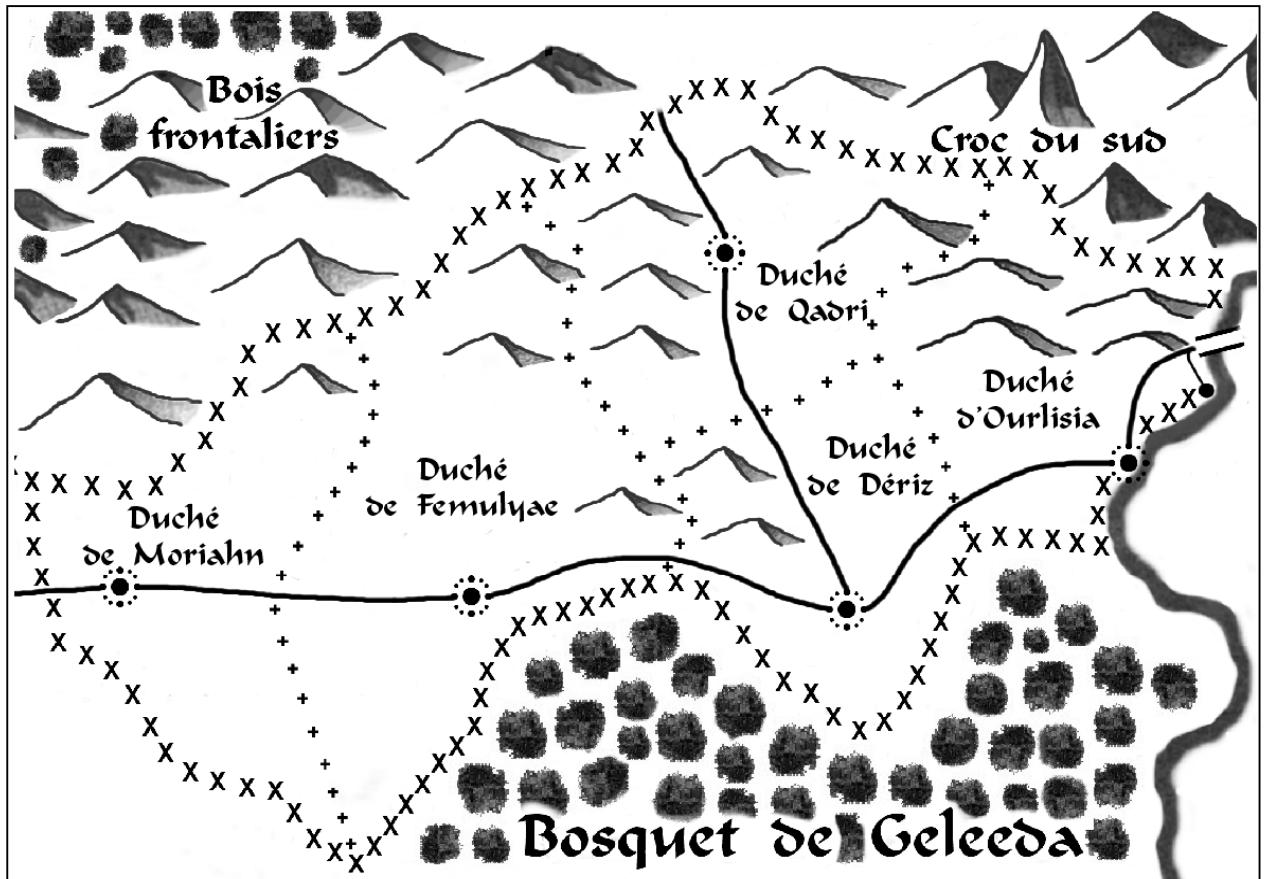
g.- La tempête de vent durera 1d6 heures. Pour les effets du vent de tempête se reporter au GdM v. 3.5 pages 95.

h.- L'orage durera 1d100+10 minutes. Pour les effets de l'orage et les dangers des éclairs se reporter au GdM v. 3.5 page 94.

VIII.- Rencontres dans les souterrains de Femulyae

Les chances de rencontre dans les souterrains de la Forteresse de la Lune noire sont de 15% par pièce traversée par les PJs hormis les salles 3, 9, 10, 22 et 23 déjà pourvues en occupants. Le secteur possède un ND de 6 compte-tenu de sa dangerosité.

Rencontre	Classe	# de PNJ rencontrés	Niveau	ND	d%
Rencontres faciles (ND<6)					
Prêtres belsamites	Prê	3	1	3	01-10
Ménestrels noirs	Brd	4	1	4	11-20
Agents du Culte des Anciens	Rou	3	2	5	21-30
Rencontres équilibrées (ND=6)					
Prêtre noir de Belsameth	Prê / PnB	1	5 / 1	6	31-40
Agent des Lames de la nuit	Moi	1	6	6	41-50
Arpenteur nocturne	Rôd	1	6	6	51-60
Sorcier lunaire	Ens	1	6	6	61-70
Agents du Culte des Anciens	Rou	2	4	6	71-80
Rencontres dangereuses (6<ND<10)					
Assassin du Culte des Anciens	Rou / Ass	1	5 / 3	8	81-90
Rencontres mortelles (ND≥10)					
Prêtre belsamite	Prê / PnB	1	6 / 5	11	91-00



Très honorables soldats de Vesh,

Nous reprenons contact avec vous au sujet de la mission que nous souhaitons conjuguer à la votre. Soyez raisonnables, les forces helsamites Femulganaises dépassent les vôtres. Vous ne pouvez pas entrer dans la Forteresse de la Lune noire sans encourir de graves dangers qui mettraient en péril votre mission. En alliant nos forces nous augmentons nos chances de succès respectif. Nous possédons des informations qui vous permettrons de rentrer dans la Forteresse sans grand risque. Si vous êtes prêts à accomplir la mission dont nous vous avons déjà parlé en plus de la votre, rendez-vous à la taverne du Cochon pendu à l'heure du déjeuner.

Anandel

Grand prêtre de la Confrérie de l'Orbe sans nom

