

# LA GAZETTE D' ARGOSIA

TEXTES ET ILLUSTRATIONS : John Grümph

Au programme de ce deuxième numéro :

**NOUVEAUX PEUPLES**

*Une aide de jeu pour Argosia de poche*

**TOUT IRA BIEN**

*Un 7hex grand format pour Coeurs Vaillants et Argosia de poche*



# LES PEUPLES D'ARGOSIA

ID4	1. LES COMMUNS	2. LES INHABITUELS	3. LES RARES	4. LES EXOTIQUES
1	Elfe	Gobelins des villes	Boucan	Araignée géante
2	Gnome	Hibours	Félis	Barghest
3	Humain	Ogrillon	Gouris	Forgelin
4	Nain	Ticube	Hounedin	Guenaude

## ARAIGNÉE GÉANTE

Ton aventurier est une araignée géante, de celles, très intelligentes et serviables, qui se sont fait accepter dans les cités et les villages pour leur bienveillance et leur gentillesse. Malheureusement, elles font encore très peur à beaucoup de monde. Tu ne peux pas jouer une araignée géante si au moins une joueuse autour de la table a peur de ces adorables petites créatures poilues et plein d'yeux.

Ton aventurier communique uniquement par télépathie et parle donc toutes les langues. *En échange d'un point d'aventure, ton aventurier tisse des toiles aux utilités variées – pièges collants, câbles et filins, tissus protecteurs, géodes, murs solides et ainsi de suite.*

## BARGHEST

Ton aventurier est un barghest, une curieuse créature magique métamorphe en forme de gobelin. Il est peut-être apparu sur Argosia en provenance du Typhon, à moins qu'il ne soit né ici (d'un de ces gros œufs rouges que pondent les barghests). Le plus souvent, il se fait passer pour un gobelin des villes et dissimule sa nature magique.

Ton aventurier prend, à volonté, l'apparence d'un gobelin des villes ou d'un loup (ou d'un gros chien – la forme doit être choisie à la naissance). Son équipement disparaît en lui quand il se transforme et il ne peut alors l'utiliser. Le loup attaque avec ses griffes et sa morsure comme s'il s'agissait de combat à deux armes (1d8+1d4+2 dégâts). *En échange d'un point d'aventure, ton aventurier se transforme en worg jusqu'au prochain répit, ajoutant 1d8 à tous ses dégâts de loup et pouvant emporter un camarade comme le ferait une monture.*

## BOUCAN

Ton aventurier est un boucan, un humanoïde à tête de caprin – chèvre, bouquetin, chamois, takin et ainsi de suite – et aux pattes de chèvre. Les fondateurs de ton peuple étaient des esprits de la nature qui se sont incarnés sur Argosia pour vivre au plein air et s'intégrer dans les sociétés civilisées qui les fascinaient.

Ton aventurier ajoute son niveau à tous les jets pour bricoler, réparer, construire des trucs et des machins, mais aussi pour en évaluer la qualité, les défauts ou les points faibles (coche la case *Artisan*). *Grand armurier, ton aventurier, au prix d'un point d'aventure, accorde un bonus de +1 à l'attaque et +1d4 aux dégâts d'une arme jusqu'au prochain répit ou un bonus de +2 en classe d'armure à une protection pour la même durée.*

## ELFE

Ton aventurier est un elfe à la longue vie aventureuse, libre et vagabonde. Amoureux des arts et des plaisirs simples, timides et bienveillants, les elfes sont partout bien accueillis car ils toujours plein d'histoires à raconter et de tours à montrer. Ils font parfois d'étranges rêves qui déclenchent quêtes et épopées.

Ton aventurier ajoute son niveau à tout jet en pleine nature, quand il faut se cacher, suivre une piste, trouver son chemin ou dénicher de la nourriture (coche la case *Voyageur*). *À chaque fois qu'il doit se déplacer d'un point à un autre, ton elfe peut décider s'il emprunte le chemin le plus rapide, le plus sûr ou le plus intéressant en échange d'un point d'aventure.*

## FÉLIS

Ton aventurier est un félis, un humanoïde à tête de chat – de toutes origines, couleurs et poils – et à la longue queue agitée. Les fondateurs de ton peuple étaient des esprits de la nature qui se sont incarnés sur Argosia pour vivre au plein air et s'intégrer dans les sociétés civilisées qui les fascinaient.

Ton aventurier ajoute son niveau à tous les jets pour convaincre, marchander, négocier ou baratiner les gens, mais aussi pour comprendre leurs intentions ou leurs réactions (coche la case *Courtisan*). *En dépensant un point d'aventure, ton aventurier dit non à une décision de la maîtresse de jeu qui le concerne directement. C'est seulement un non ferme, mais il n'a aucun pouvoir, sauf de proposition, sur la nouvelle décision.*

## FORGELIN

Ton aventurier est un forgelin, une créature artificielle et autonome, une sorte de golem mécanique que les divinités de l'humanité ont investi d'une âme pour une raison qui t'a toujours échappé – serait-ce pour être le défenseur de ces êtres vivants cosmopolites et fragiles dont l'activité ne cesse de te surprendre.

Ton aventurier n'a pas besoin de respirer, manger, boire ou dormir – bien qu'il puisse consommer de la nourriture et des boissons par plaisir. De plus, il est immunisé aux maladies. *En échange d'un point d'aventure et jusqu'au prochain répit, ton aventurier confère sa classe d'armure actuelle à un allié à 6 pas ou moins. Durant ce temps, il n'applique pas le modificateur de ses protections à son seuil de manœuvre. Il peut désigner un allié différent à chaque tour.*

## GNOME

Ton aventurier est un gnome, petit de taille mais grand d'estomac – autant pour la nourriture que pour le courage. Discrets et tranquilles, les gnomes sont d'ordinaires prudents et malicieux, préférant les activités paisibles à l'aventure. Quelques-uns, curieux et agités, deviennent pourtant de grands héros car rien ne les arrête.

Ton aventurier ajoute son niveau à tous les jets pour bricoler, réparer, construire des trucs et des machins, mais aussi pour en évaluer la qualité, les défauts ou les points faibles (coche la case *Artisan*). *En échange d'un point d'aventure, quand ton gnome fait tourner sa bouteille de Pomme-Chenille auprès de ses alliés, il leur accorde un avantage à un jet de sauvegarde de leur choix avant le prochain répit.*

## GOBELIN DES VILLES

Ton aventurier est un goblin civilisé, de ceux qui vivent aux abords des cités humaines dans de grands quartiers affectueusement appelés Blinville et qui louent leur force de travail où ils peuvent. Méprisés et chassés par les gobelins du sauvage, les gobelins des villes comptent beaucoup sur les humains pour les protéger.

Ton aventurier bénéficie d'un avantage à tous les jets de manœuvre pour se déplacer en silence, se dissimuler ou se faire passer pour mort. *Quel que soit l'endroit où il se trouve, en dépensant un point d'aventure, ton aventurier trouve des matériaux utilisables voire des outils (ou faisant fonction) pour l'aider à se sortir d'une situation, surmonter un obstacle ou fabriquer quelque chose. À lui d'être créatif.*

## GOURI

Ton aventurier est un gouri, un humanoïde à tête de rongeur – souris, rat, lapin, capibara, chinchilla, castor ou gerbille. Les fondateurs de ton peuple étaient des esprits de la nature qui se sont incarnés sur Argosia pour vivre au plein air et s'intégrer dans les sociétés civilisées qui les fascinaient.

Ton aventurier ajoute son niveau à tous les jets destinés à se rappeler d'une information ou d'un savoir, n'importe quoi qu'il aurait pu lire ou entendre (coche la case *Érudit*). *En dépensant un point d'aventure, ton aventurier découpe, dévore, ronge, brise, casse, en quelques instants, n'importe quels matériaux autres que la pierre et la roche – et sans subir les dégâts toxiques éventuels.*

## GUENAUDE

Ton aventurier est une guenaude, une créature magique à la réputation douteuse et à la longue très longue vie. C'est peut-être pour cela, par ennui et désœuvrement, qu'elle a abandonné sa retraite dans le Sauvage pour se jeter à corps perdu dans la civilisation, ses plaisirs et ses surprises constantes.

Ton aventurier peut prendre, à volonté, l'apparence d'une jeune fille (ou d'un éphèbe) ou retrouver sa forme naturelle de vieille mégère effrayante et griffue (ses attaques au corps à corps sont alors celles d'une arme moyenne). *Pour un point d'aventure, ton aventurier lance un sort choisi dans la liste des magiciens.*

## HIBOURS

Ton aventurier est un ours-hibou, mais pas l'un de ses affreux prédateurs bas-du-front qui hantent les campagnes et le sauvage, plutôt le genre aristocrate cultivé, hautain et sûr de lui, héritier d'une vaste famille qui règne sur un bout de montagne des frontières et en route pour voir le monde avant de rentrer chez lui.

Ton aventurier inflige les dégâts d'une arme moyenne de corps à corps (1d8+2) quand il se bat avec ses griffes. *En dépensant un point d'aventure, ton aventurier peut voler sur quelques pas ou planer depuis une hauteur, éventuellement en effectuant un jet de manœuvre pour les vols les plus complexes ou les plus longs.*

## HOUNEDIN

Ton aventurier est un hounedin, un humanoïde à tête de chien – labrador ou corgi, malinois ou dogue, caniche ou terrier... Les fondateurs de ton peuple étaient des esprits de la nature qui se sont incarnés sur Argosia pour vivre au plein air et s'intégrer dans les sociétés civilisées qui les fascinaient.

Ton aventurier ajoute son niveau à tout jet en pleine nature, quand il faut se cacher, suivre une piste, trouver son chemin ou dénicher de la nourriture (coche la case *Voyageur*). *En dépensant un point d'aventure et en jappant un coup, ton aventurier appelle à lui les chiens errants ou sauvages des environs (on en trouve dans tous les milieux) et se constitue rapidement une meute qui lui obéit, le défend (1d4 dégâts automatiques par tour à une cible à portée et 1d4 points de vie temporaires par tour) ou accomplit des missions autonomes simples. Ces compagnons restent jusqu'au prochain repos, puis vont chercher leur pitance ailleurs.*

## HUMAIN

Ton aventurier est l'un de ces humains que l'on croise absolument partout tant ils sont nombreux. Chamarrés et cosmopolites, les humains présentent des carnations, des yeux et des cheveux de toutes les couleurs du spectre et de toutes les formes. C'est peut-être ce qui les rend aussi accueillants et ouverts à toutes les cultures.

Ton aventurier ajoute son niveau à tous les jets destinés à se rappeler d'une information ou d'un savoir, n'importe quoi qu'il aurait pu lire ou entendre (coche la case *Érudit*). *En dépensant un point d'aventure, ton humain peut relancer un jet raté de son choix (mais sans bénéficier de l'avantage).*

## NAIN

Ton aventurier est un nain, peut-être originaire des montagnes comme tant d'entre eux. Les nains sont très connus pour la rigueur, la précision et l'organisation de leurs sociétés de marchands et d'artisans, mais aussi pour leur incroyable cousinade – leurs arbres familiaux sont d'une complexité effrayante, qui les passionnent pourtant.

Ton aventurier ajoute son niveau à tous les jets pour convaincre, marchander, négocier ou baratiner les gens, mais aussi pour comprendre leurs intentions ou leurs réactions (coche la case *Courtisan*). *Où qu'il aille, en échange d'un point d'aventure, ton nain trouve un correspondant, un ami de sa famille, un cousin, susceptible de l'aider ou de l'informer.*

## OGRILLON

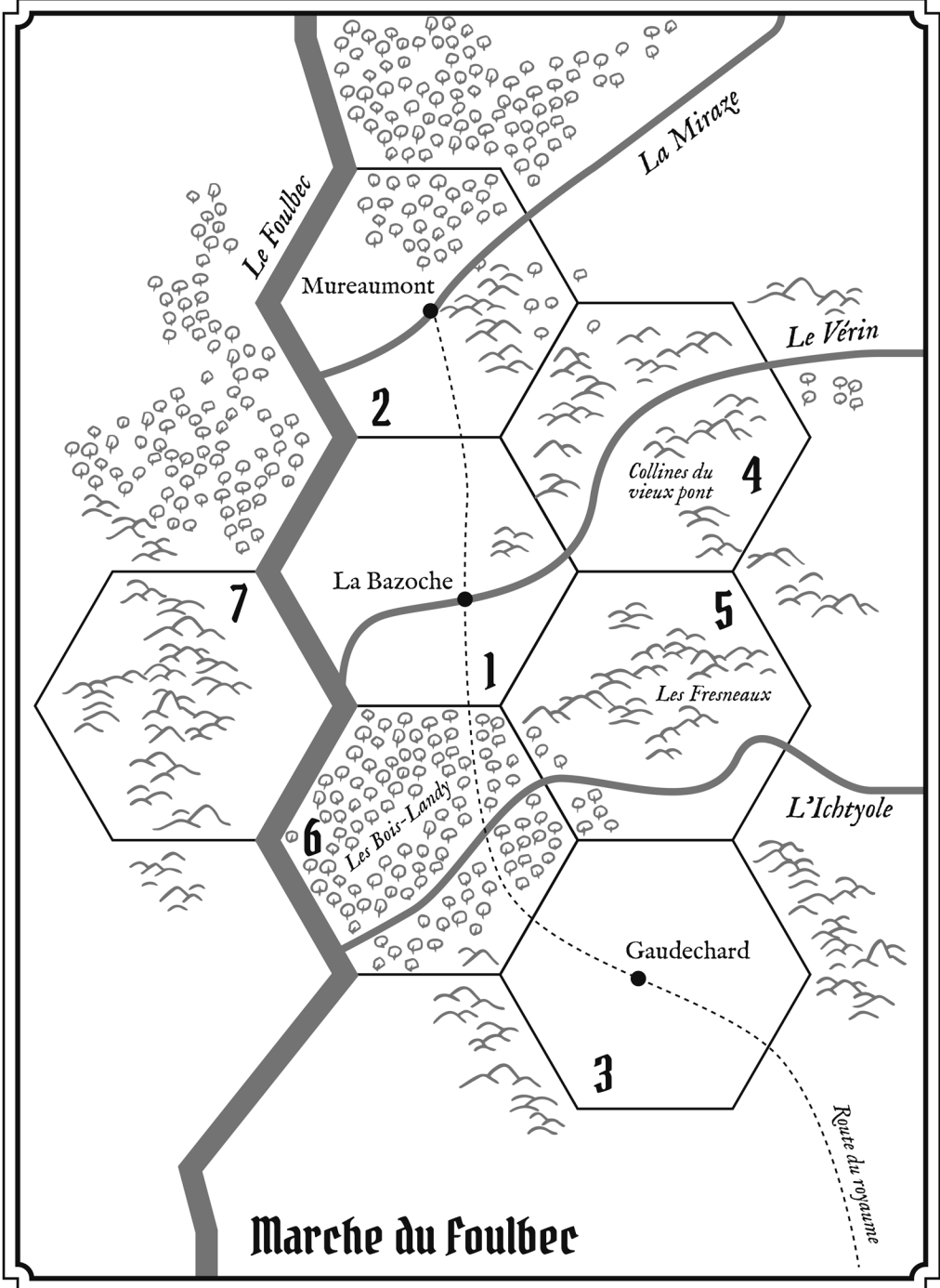
Ton aventurier est un ogrillon, un ogre minuscule (mais toujours deux fois plus gros qu'un humain) qui n'a jamais connu les affres de la Dévoration, cette faim perpétuelle qui consume ses cousins du sauvage. Un peu embarrassés par leurs tailles, dans une société conçue pour des gens plus petits, les ogrillons sont souvent engagés pour leur force, mais sont tout à fait capable d'une grande sensibilité émotionnelle et artistique.

Ton aventurier bénéficie d'un avantage à tous ses jets de Vigueur pour pousser, soulever, transporter ou casser des choses. Il bénéficie aussi d'un bonus de +1d4 dégâts avec les armes de corps à corps, mais il est connu pour son côté brise-fer et doit constamment faire attention aux choses et aux gens. *En dépensant un point d'aventure, ton aventurier se déplace en faisant d'immenses bonds, triplant ainsi sa vitesse tactique ou stratégique jusqu'au prochain répit.*

## TICUBE

Ton aventurier est un cube gélatineux d'un mètre de côté environ. Il est conscient et doué de parole (il fait vibrer sa membrane extérieure). Il est aussi capable de manipuler des objets grâce à deux petites mains gélatineuses qu'il fait sortir où il veut de son corps. Quand il a envie d'être sociable, il peut même faire apparaître une esquisse de visage sur une de ses faces. Les armures pour Ticube gélatineux sont des plaques et protections que l'on colle à sa surface. Ça lui demande un peu d'entraînement pour ne pas les « avaler », mais c'est efficace.

Ton aventurier paralyse son adversaire et lui fait perdre sa prochaine action s'il obtient le minimum sur le dé de dégâts ou un 20 naturel. *En dépensant un point d'aventure, et avec l'accord de la maîtresse de jeu, ton aventurier profite des propriétés non-newtoniennes de son corps, de sa fluidité, de son adhérence, de sa flotabilité et ainsi de suite pour accomplir une action sinon impossible.*



# Marche du Foulbec

Le Foulbec

La Miraze

Mureaumont

Le Vérin

2

Collines du  
vieux pont

4

La Bazoche

7

1

5

Les Fresneaux

6

Les Bois-Landy

L'Ichtyole

Gaudechard

3

Route du royaume

# TOUT IRA BIEN

De ce côté d'Argosia, c'est un immense fleuve qui sépare les frontières du petit ROYAUME DE VINRU des terres sauvages. À cet endroit, LE FOULBEC fait déjà plus de mille pas de large – c'est un fleuve impétueux, dangereux, aux courants imprévisibles, plein de bancs de sables nomades et de trous profonds, une barrière infranchissable aussi bien pour l'humanité que pour les gobelins qui habitent de l'autre côté.

Sur sa rive orientale, sa rive droite, s'étend UNE PETITE RÉGION FRONTALIÈRE – ni sauvage ni civilisée – colonisée depuis fort longtemps et possédant même trois belles communautés agricoles et urbaines : LA BAZOCHE, MUREAUMONT et GAUDECHARD. Malgré les dangers constants qui menacent la sécurité de tous, LES DIRIGEANTS LOCAUX pétitionnent désormais pour que leur petite région devienne une province officielle du royaume ; chacun d'entre eux est conscient que l'avenir de LA MARCHE DU FOULBEC dépend des prochaines semaines et de LA VISITE DES ÉMISSAIRES ROYAUX, alors que LES INDÉPENDANTISTES font entendre leurs voix, que frappent DES TEMPÊTES DE TYPHON de plus en plus violentes et que DES GOBELINS ont été aperçus dans les Bois-Landry.

*TOUT IRA BIEN est une petite campagne en bac-à-sable dans L'UNIVERS D'ARGOSIA, selon le principe du 7Hex. Que les aventuriers soient originaires de la région, qu'ils la visitent par hasard ou qu'ils aient été engagés par l'une des factions agissantes, tu te doutes qu'ils auront fort à faire pour démêler les dynamiques particulières des lieux et des gens et découvrir les secrets anciens et récents de la région. Pour le reste, tu connais le principe du bac-à-sable : à toi de trouver la meilleure entrée dans l'aventure pour les personnages, ce qui intéressera le plus tes joueuses et ce qui t'excite particulièrement parmi toutes les intrigues et les péripéties évoquées dans les pages suivantes.*

## LES TEMPÊTES DE TYPHON

Pour commencer, parlons d'un phénomène « naturel » étrange et vraisemblablement endémique à la région : LES TEMPÊTES DE TYPHON. Ce sont de gros orages secs chargés d'énergie magique, qui éclatent en fin d'après-midi sur les champs et les collines. En soi, ils ne sont pas plus dangereux que les orages normaux – et même, ils sont un peu moins embêtants puisqu'ils sont rarement accompagnés de pluie. Toutefois, ils ont deux inconvénients : ils peuvent parfois décharger l'énergie magique des créatures vivantes (pertes de matrices de sorts ou de points d'aventure – avec une sauvegarde pour échapper à l'effet) ; et surtout, là où les éclairs frappent, apparaissent fréquemment des créatures fantastiques et magiques venues du Typhon, qu'il s'agisse de bêtes d'un type connu (comme des chuuls ou des manticores) ou d'autres chimères uniques à l'existence incertaine mais aux capacités de perturbation intenses ; le plus souvent, ces dernières créatures meurent rapidement après leur apparition, laissant derrière elles d'étranges cadavres qui font le bonheur des alchimistes.

Ces tempêtes de Typhon, dont aucun mystique n'a pu déterminer l'origine ou la nature exacte, participent de la dangerosité générale de la marche du Foulbec, mais aussi d'une partie de sa prospérité, car les alchimistes, chasseurs de monstres, dompteurs et éleveurs, en tirent grand profit.

Bien entendu, les créatures qui apparaissent durant les orages peuvent rester un long moment dans la région et les aventuriers sont toujours susceptibles d'en croiser au cours de leurs déplacements ou quand ils montent un camp. À chaque fois que besoin, tu peux tirer dans la table suivante ou inventer une créature de ton choix avec les tables de capacités du **COMPAGNON 2** pour Cœurs Vaillants (par exemple, en t'inspirant d'une illustration que tu apprécies).

ID20	CRÉATURES	CRÉATURES
1	Ailes rasoirs	Gorgone
2	Al-mi'raj	Grell
3	Amphisbène	Harpie
4	Araignée de phase	Hydre
5	Araignée spectrale	Krenshar
6	Araneas	Lamie
7	Aurumvorax	Limace géante
8	Babélien	Mante obscure
9	Basilic	Manticore
10	Béhir	Mimique
11	Berbalang	Monstre rouilleur
12	Bête éclipseante	Péryton
13	Chiens esquiveurs	Ravageur gris
14	Chimère	Rémorhaz
15	Chuul	Rukh
16	Cockatrice	Scarabée géant arcanique
17	Désenchanteur	Scarabée rhinocéros géant
18	Destrakhan	Scorpion géant
19	Dévoreur mental	Striges
20	Étrangleur	Terre errant

*Il était une fois un archimage un peu tête en l'air qui s'appelait Antoine du Mureau. Il étudiait toutes choses étranges, surnaturelles et magiques et s'intéressait beaucoup aux mystères de la nature du Typhon. Un jour qu'il parcourait les terres sauvages à proximité du Foulbec et travaillait à l'élaboration d'un Bâton de Mage qui lui permettrait d'analyser le Typhon et d'en tirer de l'énergie, il trouva un petit arbre, une jeune pousse tout au plus, qu'un quelconque cervidé cornu avait abîmé d'un coup de dent. C'était un représentant d'une espèce rare, un coulicomier duveteux peut-être, que du Mureau prit en pitié. Il utilisa son ébauche de bâton pour confectionner un tuteur et continua son chemin. L'histoire ne dit pas s'il revint veiller l'arbre, mais icelui grandit et grandit encore, le bâton se nichant dans les plis de son écorce. C'est alors que les tempêtes commencèrent.*

*Aujourd'hui, le coulicomier duveteux pousse toujours, un peu sur les hauteurs des rives du Fulbec. C'est un arbre millénaire, énorme, sombre, inquiétant, objet de multiples légendes et de cultes secrets (les femmes viennent dormir à ses pieds quand elles veulent un enfant, certains viennent y rêver les décisions qu'ils doivent prendre, d'autres y cueillent des rameaux qu'ils portent sur eux un an et un jour pour que leurs projets prospèrent et ainsi de suite). Et en son cœur palpite un antique bâton magique que personne ne peut trouver.*

## LES GRANDS ENJEUX POUR LES AVENTURIERS

Voici les trois grands enjeux auxquels vont être confrontés les aventuriers dans cette histoire. Chaque enjeu va nécessiter qu'ils entendent et comprennent les faits puis qu'ils prennent une décision, soit de conserver le statu quo, soit de tout changer et donc de modifier les conditions générales.

**PREMIER ENJEU.** Une importante partie des habitants des communautés locales appellent de leurs vœux l'annexion de leur territoire par le royaume de Vinru – le domaine deviendra alors la Marche du Foulbec. Cela signifie payer des taxes et accepter l'autorité d'un seigneur nommé par la couronne ; toutefois, c'est aussi l'assurance d'une justice égale pour tous, de lois qui contraindraient les puissantes familles de la frontière, d'une meilleure intégration économique, de l'accès à l'éducation et aux institutions royales pour les enfants de la région, et ainsi de suite. Les bourgeois espèrent négocier des chartes franches avantageuses pour les trois communautés et obtenir une reconnaissance de leur histoire et de leurs efforts. En face, les anciennes familles fondatrices de la colonie sont, bien entendu, opposées à ces efforts et veulent continuer à vivre en autonomie. Il est possible que les aventuriers soient eux-mêmes les envoyés de la couronne ; à moins qu'ils ne soient des locaux qui aient à se décider du camp qu'ils embrassent – loyalistes ou indépendantistes ; ou encore des étrangers décidés à s'imposer comme une troisième partie, s'emparant du pouvoir seigneurial avant de le faire accepter par le royaume. En prenant des niveaux et de la puissance, en

s'alliant aux uns et aux autres, en éliminant des rivaux, en découvrant les secrets de la marche et en s'en servant pour asseoir leur autorité (ou l'autorité de leur champion), les aventuriers peuvent vraiment peser sur le destin de la région s'ils le désirent. À moins que leurs intérêts soient tout autres et qu'ils se désintéressent de cet aspect des choses.

**DEUXIÈME ENJEU.** Si le Foulbec est infranchissable, ce n'est pas uniquement à raison de ses qualités potamologiques. C'est d'abord le domaine d'un seigneur élémentaire des eaux de grande puissance et de ses maîtresses, une tribu de ban-sidhes qui s'y est réfugiée quand les humains et les gobelins se sont emparés des terres voisines. Servantes de la déesse de la nuit, les ban-sidhes ont toujours su dissimuler leur existence, visitant les communautés humaines pour se nourrir d'émotions et de chaos, profitant des épaisses brumes matinales montant du fleuve pour piller les greniers et les maisons. Les aventuriers devraient, en toute logique, apprendre l'existence du seigneur élémentaire et, peut-être, trouver des moyens de l'approcher ou de le contrôler. Ils pourront alors décider de le détruire (s'ils en trouvent les moyens), de le libérer de l'influence des ban-sidhes (ce qui mettrait probablement fin à leur présence ici) ou de ne rien faire (après tout, sa présence assure à jamais qu'aucune créature ne vienne des terres sauvages pour envahir la marche).

**TROISIÈME ENJEU.** Les tempêtes de Typhon ont amené aux gobelins un bien curieux seigneur, un ettercap nommé Bodric. Bodric est un souverain tyrannique, malsain et violent, mais il est aussi protecteur et visionnaire. Il possède un secret, celui du « Raccourci », cet étrange passage qui mène d'un endroit à un autre (voir la dernière histoire du recueil d'aventures pour Cœurs Vaillants). Grâce à cela, il est en mesure de conduire des gobelins de part et d'autre du fleuve. Il a installé des araignées dans les forêts et les bois de la marche et conduit ses meilleurs chasseurs, les jours de tempête de Typhon, pour capturer les créatures qui apparaissent – il se construit progressivement un zoo qu'il utilise pour former des gobelins sorciers. Les aventuriers vont découvrir, peut-être, que des gobelins ont trouvé un moyen de traverser le fleuve. Il leur faudra décider s'ils veulent affronter le Raccourci pour aller s'occuper de Bodric ou s'ils peuvent utiliser les gobelins à leur avantage. Et puis, il y a cette petite légende dont ils pourraient entendre parler : ce bâton merveilleux à l'origine des tempêtes. Faut-il le trouver et le détruire ? Le laisser en place ?

## INTRODUIRE LES AVENTURIERS À LA RÉGION

Voici UNE PROPOSITION D'INTRODUCTION des aventuriers à l'histoire, en les impliquant par avance aux diverses intrigues. Les aventuriers sont créés niveau 1 puis reçoivent 9XP, ce qui leur permet de passer niveau 3 (*Cœurs Vaillants* ou *Argosia de poche*) ou de passer niveau 2 et d'acheter une capacité supplémentaire (*Argosia de poche*).

Les aventuriers travaillent pour le comte **ARTÉMUS DE VILLEBOIS**, un noble discret mais influent à la cour puisqu'il est le maître des secrets de la couronne – son chef des espions. « D'ici quelques jours ou semaines, le roi va envoyer le chevalier Angélique de Bec dans la petite région frontalière du Foulbec afin d'y mener des négociations pour rattacher la marche à la couronne. Pour l'instant, c'est un territoire libre, aux limites du Sauvage, mais il est colonisé depuis longtemps et se cherche, semble-t-il, un seigneur. Je souhaiterais vous y envoyer en éclaireur, hors de la délégation, pour que vous dénchiez tout ce qu'il y a à savoir et qu'on ne nous a pas dit. »

Chaque personnage, en fonction de sa nature, devrait recevoir l'un des HISTORIQUES suivants. La maîtresse de jeu peut laisser les joueuses se répartir les historiques ou les assigner elle-même selon ce qu'elle sait de l'intérêt des joueuses ou de la nature des aventuriers.

**LE PRINCE/LA PRINCESSE.** Ton aventurier est le benjamin des enfants du roi et occupe une place très secondaire à la cour, même si nombre de gens tentent de jouer de son influence. Toutefois, le roi a une grande confiance en lui et a confié son éducation au comte de Villebois, peut-être pour qu'il devienne un jour le maître de secrets de son successeur. *Quelle qualité (ou défaut) distingue ton personnage de ses frères et sœurs ? Pourquoi le roi a-t-il autant confiance en lui ? Quelle est l'ambition secrète de ton personnage ?*

**L'ENFANT DU TYPHON.** Ton aventurier est originaire de la région de Foulbec. Il est né au cours de l'une de ces étonnantes tempêtes de Typhon qui font apparaître, ici et là, des créatures fantastiques et surnaturelles. Recueilli par un couple de fermiers des environs, ton personnage a eu la chance d'échapper aux alchimistes et chasseurs de monstre et a grandi pour devenir un agent du roi. *Comment s'exprime ou se dissimule la nature magique et surnaturelle de ton personnage ? Que sont devenus ses parents ? Quel exploit a-t-il accompli pour se faire remarquer du comte de Villebois ?*

**LE SERGENT.** Ton aventurier a commis jadis un crime horrible qui l'ont fait condamner à la roue. Le comte de Villebois lui a offert une alternative : mourir sous les coups du bourreau ou servir la couronne, fidèlement et jusqu'à la fin de ses jours. Il est devenu, au fil des ans, l'homme de confiance du comte, sa voix autant que son exécuteur, capable de démêler sur le terrain les affaires les plus complexes. *Quel est le surnom que les ennemis de la couronne ont donné à ton personnage ? Qu'a-t-il gardé des contacts et des habitudes de son ancienne vie de brigand ? Quel objet, précieux à ses yeux, le roi lui a-t-il un jour remis en mains propres ?*

**L'ENFANT DU PAYS.** Ton aventurier est né et a grandi à la Bazoche, le principal bourg de la région de Foulbec. Il en est parti aussitôt que possible sans vraiment regarder en arrière. Il a ensuite voyagé sans cesse, lancé dans de multiples aventures à travers le royaume pour le compte de la couronne. Il appréhende de retourner là-bas – même s'il y a encore de la famille, des parents, des sœurs, des frères, dont il n'a pas eu de nouvelles depuis longtemps (tout comme il n'en a jamais donné). *Quelles raisons ont poussé ton personnage à tout abandonner derrière lui – problèmes familiaux, fourmis dans les jambes, nécessités légales ? Qu'est-ce qui fait de lui l'un des meilleurs agents de terrain du comte de Villebois ? Quels sont les cauchemars qui le réveillent régulièrement la nuit depuis qu'il est tout petit ?*

**L'ORPHELIN.** Ton aventurier est un pur produit des orphelinats et des rues du royaume. Il a été recueilli tout bébé après que ses parents et sa famille aient été tués au cours d'un raid de pillards orques sur les frontières du royaume. C'est peut-être ce qui l'a poussé à s'engager dans l'armée royale quand il eut l'âge (et peut-être un peu avant) et à se porter volontaire dans le corps des frontaliers à défaut de pouvoir jamais devenir un paladin de plein droit. *Quelle est la nature des liens qui unissent ton personnage avec son parrain de naissance, le comte de Villebois ? Quelle bénédiction a-t-il reçu de la déesse du sauvage qui l'empêche de jamais devenir paladin ? Qu'a-t-il appris de la région frontalière du Foulbec qui l'incite particulièrement à s'y rendre ?*

## LES FACTIONS MAJEURES

### LES COMMUNAUTÉS DE LA MARCHE

Au fil des âges, trois bourgades sont nées sur les marches, trois petites villes fortifiées avec des faubourgs plus ou moins étendus : **LA BAZOCHE**, **MUREAUMONT** et **GAUDECHARD**. Leurs habitants exploitent les terres alentours, récoltent les ressources naturelles de la région et, le plus souvent, les transforment en produits vendus sur les marchés du royaume.

Depuis une trentaine d'années se pose la question du rattachement de la région au royaume. Pour le moment, c'est une frontière, un territoire libre, peu contrôlé, habité par des têtes dures et des pionniers, qui se tient à l'écart des affaires du royaume et ne paye que d'occasionnels impôts souvent difficiles à récolter. D'un autre côté, en dehors de rares visites des ordres de paladins, le royaume n'y envoie ni patrouilles, ni ingénieurs. Ici, on se débrouille avec les moyens du bord à chaque fois qu'on a besoin de quelque chose.

Le problème est que si les familles les plus anciennes, bien installées, possédant le pouvoir, apprécient les choses comme elles sont, de plus en plus d'artisans, de paysans et de bourgaliens aimeraient devenir sujets du royaume – c'est une protection judiciaire (les lois du royaume s'appliqueraient ici, avec la possibilité d'ester et de faire appel, protégé des menaces des puissants), la possibilité de voir ses enfants rejoindre les académies royales (pour accéder à des postes dans l'administration) et de servir dans l'armée (avec les pensions et les récompenses qu'on peut espérer), une meilleure garantie d'entrée sur les marchés (avec des tonlieux plus légères) et ainsi de suite.

Nous trouvons d'un côté **LE CONSEIL** – qui réunit les familles les plus riches et les plus influentes de la région, dont aucune ne vit dans les bourgs mais qui possèdent manoirs et place-fortes dans l'arrière-pays et commandent quelques forces mercenaires ; et de l'autre, **L'ASSEMBLÉE DES BOURGS**, la voix de ceux qui veulent le rattachement.

Depuis maintenant deux ou trois décennies, le conflit est déclaré entre les deux parties. L'Assemblée a envoyé cinq pétitions à la cour – les deux premières ont été ignorées, les deux suivantes ne sont jamais arrivées. Seule la dernière a enfin reçu une réponse positive (avec un twist).

Quelques membres influents de l'Assemblée ont été intimidés, voire assassinés (personne n'est dupe des « accidents » dont ils ont été victimes). D'un autre côté, les intérêts du Conseil subissent toutes sortes de contraintes actives ou passives – de l'incendie d'entrepôt au déni de vente sur les foires locales.

## QUELQUES PERSONNALITÉS POUR L'ASSEMBLÉE

L'Assemblée tente de présenter une façade unifiée, mais elle reste divisée sur les stratégies. Certains veulent engager un véritable rapport de force avec le Conseil, d'autres recommandent la prudence ; il y a ceux qui veulent un accord avec le royaume quoi qu'il en coûte et ceux qui vont exiger la reconnaissance des trois bourgs comme cités franches (il est d'usage, dans le royaume, que les villes fortifiées possèdent une charte particulière, mais elles furent le résultat de processus historiques indépendants et pas une règle absolue).

- ⊗ **MECADONIUS**, boucan médecin, la Bazoche, débrouillard et éloquent.
- ⊗ **HAOIS**, hibourse artisan céramiste, la Bazoche, protectrice et énervée.
- ⊗ **ANGISIS**, grillon homme à tout faire, Mureaumont, brave et patient.
- ⊗ **ROESE**, humaine artisan boiselier, Mureaumont, formelle et légaliste.
- ⊗ **BRYN**, gouri magicien, Gaudechard, énergique et retors.
- ⊗ **MAÎTRE RAGGO**, humain, ancien dirigeant de l'Assemblée poussé à la retraite, mais toujours bien au courant de ce qui se passe.

## QUELQUES PERSONNALITÉS POUR LE CONSEIL

Plusieurs familles dominant le Conseil, mais possèdent des intérêts parfois divergents. **LES MUREAU** sont établis au nord de la Miraze et sont farouchement autonomiste – c'est la première famille à s'être installée près du Foulbec, en exil du Royaume ; ils pourraient abandonner le Conseil si on leur assurait que la frontière serait établie au long de la rivière. **LES DE BEC** sont établis à l'est de la Bazoche, dans les vallons fertiles du Vieux Pont – vieille famille elfe possédant des cousins à travers tout Argosia, c'est la plus farouche et la plus agressive dans son opposition aux demandes de rattachement ; peu de chose lui feront lâcher prise. **LES GÉRODES** sont établis aux pieds des Fresneaux – argentés et puissants, ils se rêvent aristocrates et quelques beaux mariages et des titres les feraient aisément accepter l'annexion. **LES DE BOCCO**, établis au nord-ouest de la Bazoche, sont partagés – d'un côté, ils ne souhaitent pas se départir du pouvoir que leur famille a acquis au fil des âges, mais une grande partie de leur commerce dépend des bourgaliens et ils entretiennent des liens étroits avec plusieurs familles proches de l'Assemblée ; un rien pourrait les faire tomber définitivement d'un côté ou de l'autre – gestes de courtoisie ou provocations agressives.

- ⊗ **MAÎTRE DODA**, humain sorcier, maître espion de LA FAMILLE GÉRODE, intelligent et implacable
- ⊗ **ATHARID DE MUREAU**, humain, patriarche de LA FAMILLE MUREAU, âgé et précis
- ⊗ **WILBERGUIS DE BEC**, elfe, héritière de LA FAMILLE DE BEC, intrépide et décisive

## CE QUI SE PASSE EN CE MOMENT

⌘ La décision du roi, suite à la dernière pétition, d'envoyer un émissaire soulève inquiétude et espoirs. Rien n'est joué et l'Assemblée comme le Conseil espèrent imposer leurs arguments. Cependant, il suffira d'un rien pour que le feu s'embrace, une provocation de trop, un acte de violence inattendu, un protocole mal respecté. On est sur les frontières après tout et les lois communes ne s'appliquent pas – tout se règle *mano a mano*, dans le plus pur rapport de force et tant pis pour les conséquences. L'Assemblée espère négocier la venue d'un seigneur qui saura se mettre au service du territoire et non un tyran à qui tout serait dû. Le Conseil cherche un moyen de corrompre ou de soudoyer l'envoyé – et, à défaut, de transiger avec un éventuel seigneur à leur botte. Chacun sait que, quoi qu'il arrive, la transition sera compliquée et qu'ils ne pourront pas tout contrôler selon leurs souhaits. Personne ne sait qui est l'émissaire que le roi va envoyer et chacun s'interroge.

⌘ Une maladie magique touche les communautés de la marche – dans les bourgs comme dans les campagnes, chez les riches familles comme chez les plus pauvres. La maladie s'exprime par une sorte d'empoisonnement du sang qui provoque une désoxygénation des malades et leur mort lente par asphyxie. C'est la faute d'une *ban-sidhe*, porteuse-saine de cette maladie et qui la dissémine chez ses victimes. Bien sûr, les gens blâment le Typhon et ses tempêtes, mais en dehors de quelques coûteux et rares sortilèges, il y a peu de moyens de se débarrasser de l'infection et les plus pauvres ne peuvent se l'offrir.

⌘ Des gobelins ont été aperçus dans la région pour la première fois depuis longtemps. Tout le monde s'inquiète – les membres de l'Assemblée comme ceux du Conseil. On parle d'organiser une conscription ou encore de faire venir des mercenaires. Qui va payer pour tout ça ? Discrètement, les uns et les autres commencent à chercher des aventuriers pour enquêter sur ces alertes.

## LES BAN-SIDHES

LES BAN-SIDHES sont des fées touchées par l'influence de la déesse de la nuit. Elles ne sont pas, à proprement parler des non-morts, mais en partagent tout de même de nombreuses caractéristiques et beaucoup rejoignent les rivages de la non-vie quand leur existence touche à son terme. Les ban-sidhes ne sortent de sous la colline que lorsque le soleil s'est couché. Elles ont soif de sang, mais aussi d'émotions fortes – ce qui les pousse à s'installer fort près des communautés humaines et de s'y glisser discrètement pour fréquenter lieux de perdition et bals mondains sous la guise du glamour. Elles y jouent des passions et des folies humaines, provoquent incidents et tragédies, se régalent des romances et des jalousies. Et elles boivent leur content de sang, laissant des victimes affaiblies et miséreuses et parfois quelques inquiétants cadavres (qu'elles prennent soin de faire disparaître).

Tout le long du Foulbec, on trouve des lieux de pouvoir et D'ANCIENNES STÈLES liées aux titans. C'est la base du pouvoir des ban-sidhes dans la région et la source d'énergie qui alimentent leurs puissants rituels de dissimulation et d'interdiction. C'est aussi de cette manière qu'elles contrôlent et commandent le seigneur élémentaire du fleuve, empêchant les hommes comme les gobelins de s'installer sur les rives.

Les ban-sidhes sont animées par deux motivations parfois contradictoire : d'une part, conserver le secret de leur présence et de leur existence dans la région ; d'autre part, parasiter les communautés humaines pour en tirer subsistance et substance, tout en continuant à travailler sur leurs œuvres magiques – création d'artéfact, conduite de rituels puissants au nom des titans.

### CE QUI SE PASSE EN CE MOMENT.

⊗ Les ban-sidhes ne comprennent pas la nature ni l'origine des tempêtes de Typhon qui s'abattent sur la région et qui, trop souvent, interfèrent avec les anciennes lignes magiques des stèles féériques. Elles mènent de fréquentes sorties d'observation et de mesure quand les tempêtes frappent, ce qui les mène parfois en présence de chasseurs et d'alchimistes – elles doivent alors faire disparaître des groupes entiers qui finissent dans le fleuve.

⊗ Les ban-sidhes sont alertées de la venue de l'envoyée du roi. C'est un danger majeur pour elles que la région soit annexée par le royaume et plusieurs ban-sidhes travaillent déjà dans l'ombre pour manipuler ou handicaper des membres de l'Assemblée. Elles prévoient de tuer l'émissaire d'une manière ou d'une autre – si possible de la main d'un autre humain ensorcelé ou charmé.

⊗ Quelque chose perturbe le seigneur élémentaire du Foulbec. Il est de plus en plus rétif aux commandes des ban-sidhes et ses réactions deviennent imprévisibles – notamment quand elles comptent sur lui pour les protéger ou les dissimuler.

## LES GOBELINS

Les gobelins vivent de l'autre côté du fleuve qui a empêché depuis des siècles les pillages et les raids sur les terres humaines. C'est donc un clan goblin plutôt pusillanime qui prospère là, pratiquant l'agriculture et l'élevage dans des proportions plus importantes que leurs cousins plus sauvages – d'autant que les rives du fleuve sont très fertiles.

Il y a plusieurs années, un étrange visiteur s'est présenté au clan et a rapidement conquis le pouvoir. **BODRIC** est un **ETTERCAP** – une créature magique capable de manipuler les araignées géantes et même de produire de la toile. Grâce à ses pouvoirs, il a imposé une direction de plus en plus tyrannique et, les gobelins étant ce qu'ils sont, ils se sont soumis à lui.

Bodric possède le secret du Raccourci – il peut l'ouvrir à sa guise et y naviguer en limitant les dangers habituels. Il n'a pas vraiment d'envies de conquêtes sur les terres des humains, dont il connaît la dangerosité ; mais plus à l'ouest, les territoires orques sont plein de promesses. Il assemble donc des bêtes du Typhon, dans une sorte de zoo surveillé par ses araignées, afin de former des sorciers en grand nombre – les sorciers formant des pactes avec ce genre de créatures pour en tirer capacités et pouvoirs.

### CE QUI SE PASSE EN CE MOMENT.

⊗ Les gobelins subissent la pression de plusieurs clans orques des profondeurs du sauvage, menés par des prêtres et des chamanes qui convoitent les énergies magiques de la région. Pour le moment, Bodric n'est pas en mesure d'opposer une résistance très crédible, mais les choses pourraient changer rapidement. En échange de l'assurance de laisser les terres humaines tranquilles (ce qui est déjà son intention), des aventuriers pourraient voir là une occasion de l'aider à s'affirmer.

⊗ Une partie du clan ne supporte pas leur nouveau chef et les désertions se multiplient. Dernièrement, une bande assez importante a réussi à traverser le Raccourci avec femmes et enfants pour trouver refuge dans les Bois-Landry. Toutefois, les araignées géantes les traquent désormais et il va leur falloir partir plus à l'est, en traversant les terres des Fresneaux. Certes, ces gobelins ne deviendront jamais des gobelins des villes, civilisés et plus ou moins intégrés, mais ce sont des agriculteurs capables qui n'auront besoin que de quelques terres pour s'installer. Toutefois, il faut aussi compter avec leurs croyances dans les divinités inhumaines et sur quelques traits culturels passablement désagréables (comme l'anthropophagie).

⊗ L'un des lieux les plus importants du territoire goblin est un tertre kourgane situé assez loin du fleuve, mais que les ban-sidhes convoitent depuis longtemps. Traditionnellement, les gobelins ont toujours protégé l'endroit, sans doute au nom d'un très ancien pacte avec les seigneurs morts-vivants. L'ettercap n'a pas forcément ces scrupules et il est prêt à traiter avec les ban-sidhes en échange d'un accès au fleuve.

## LES FRACTIONS MINEURES

### ANGÉLIQUE DE BEC

LA CHEVALERESSE ANGÉLIQUE DE BEC est la fille aînée de la famille de Bec et, jadis, l'héritière du titre. Toutefois, elle est en conflit avec toute sa parentèle – refusant un mariage arrangé et un destin tout tracé. Ce qu'elle voulait, c'était devenir chevaleresse pour le royaume. Aussi quitta-t-elle le manoir familial avec perte et fracas, fut-elle répudiée et trouva-t-elle le chemin du royaume. Au début, ce ne fut pas grand-chose, mais elle se fit remarquer au cours de plusieurs tournois de Béhourd qu'elle remporta, avant que de rejoindre les rangs des armées royales, de s'y faire remarquer encore par diverses actions d'éclat et d'être adoubee par le roi lui-même. Elle est très satisfaite de son nouveau statut de combattante d'élite qu'on envoie sur les pires terrains d'opérations, contre les gobelins, les orques et les ogres. Son assignement actuel – une mission diplomatique, sur ses terres natales, est à peu près son pire cauchemar.

Le responsable, c'est LE COMTE DE BELLETERRE, grand ordonnancier du palais. Il a été contacté et grassement payé par la sœur d'Angélique, WILBERGUIS DE BEC, pour que la nouvelle pétition de l'Assemblée soit acceptée et qu'il impose Angélique (à cause de son nom) comme plénipotentiaire. Le comte de Belleterre a agi avec beaucoup de discrétion et même Artémus de Villebois n'a pas encore découvert le pot-aux-roses. Pour l'instant, personne au Foulber ne sait qui va être l'émissaire – de toute manière, le nom de de Bec la rendra suspecte aux yeux de tout le monde et personne ne lui fera confiance au sein de l'Assemblée.

Wilberguis, de son côté, a une horrible envie de vengeance contre sa traîtresse de sœur. Elle a tout fomenté pour attirer Angélique dans un guet-apens. L'OGRIFFON MERCENAIRE TRANCHE-MONTAGNE a été engagé pour défier Angélique en duel et la tuer – ce dont on ne doute pas qu'il parviendra à faire. Accompagné de sa petite troupe (pour assurer que les règles du duel, à la manière féérique, soient appliquées – dans le cas contraire, ce sera mêlée ouverte).

Angélique devrait arriver à Gaudechard quelques jours après les aventuriers, au moment choisi par la maîtresse de jeu.

### LES ALCHEMISTES

Les alchimistes et chasseurs de monstres forment une communauté à part dans la région. Ils ne se mêlent pas facilement au reste de la population – sauf pour fréquenter les maisons de plaisir et les taberges – et sont considérés comme une bande de forbans par les habitants des bourgs. Il faut dire que ce sont des aventuriers hauts en couleurs, qui sortent quand soufflent les tempêtes et que les gens se mettent à l'abri. C'est une vie de danger et d'exaltation, avec son lot de malheur et aussi de fortunes soudaines et de camaraderie. Les gens les admirent, mais s'en tiennent à distance, les considérant comme une sorte d'aristocratie de l'aventure, décadents et follement héroïques.

Au sein des alchimistes, on trouve plusieurs « augures », des personnes qui peuvent prévoir l'arrivée des tempêtes de Typhon et leur localisation. L'une d'elle, **TILLY**, seulement âgée de onze ans, peut prévoir une tempête jusqu'à quatre jours à l'avance – largement de quoi organiser des groupes et se déplacer à travers tout le pays.

Les alchimistes ne savent pas quoi penser du projet d'annexion, mais ils sentent qu'un danger rôde – ils ont perçu la présence des araignées géantes de Bodric, mais surtout les anomalies magiques que provoquent l'ouverture et la fermeture du Raccourci, surtout quand les tempêtes se manifestent.

## **LES BONNETS ROUGES**

Les bonnets rouges est le nom d'une bande de « brigands » qui occupe le sud du territoire. Ce sont presque tous des hors-la-loi venus du royaume et qui ont trouvé refuge dans la région – beaucoup de criminels certes, mais aussi des opposants au roi et quelques personnalités tombées en disgrâce qui ont échappé à l'embastillement. Ils survivent en rackettant les bourgs – de la nourriture et du matériel, en quantité raisonnable, en échange de la protection des champs et des fermes contre toutes sortes de dangers (y compris les monstres qui rôdent). Les gens se prêtent volontiers à la mascarade, d'abord parce que les bonnets rouges font effectivement le boulot, mais aussi parce qu'avec le temps, des liens familiaux se sont tissés entre les communautés et que d'anciens bonnets rouges ont fini par s'installer dans les bourgs. Seulement voilà, cette histoire de rattachement de la région fait peur à tous ceux-là – ils savent que la couronne a une bonne mémoire et qu'elle saura les trouver quand le temps sera venu. Alors même que leurs amis dans les bourgs militent pour l'annexion, eux se retrouvent à devoir choisir entre se ranger du côté des grandes familles qui les méprisent ou s'exiler de nouveau. Les bonnets rouges sont informés de l'arrivée des gobelins, mais ils ne savent pas comment ils traversent le fleuve.

## **LES CONTREBANDIERS**

Des contrebandiers du royaume entretiennent un fructueux commerce avec les peuples humanoïdes des régions sauvages de l'autre côté du fleuve – du matériel humain contre des matières premières rares exploitées au loin. Leur secret : ils possèdent un anneau de contrôle des élémentaires qui leur permet de traverser le fleuve avec leurs grosses barques au nez et à la barbe des ban-sidhes... Il suffit de traverser de jour. Ils connaissent l'existence des fées, mais s'en moquent. Le reste, c'est surtout histoire de rester bien caché et que personne n'entende parler de leur commerce. Alors forcément, si des petits malins commencent à poser des questions et à fureter dans leur direction, ça va poser problème.

## LES LIEUX

Note. Il faut compter une bonne journée de marche, environ, pour joindre le centre de chaque hexagone – une journée de Gaudechard à la maison des voyageurs des Bois-Landy, une autre pour aller à la Bazoche et une dernière pour rejoindre Mureaumont. Bien entendu, on marche un peu plus vite sur la route, un peu moins dans les collines ou les bois – et on peut compter sur une prière au dieu des voyages pour encore améliorer la vitesse de déplacement stratégique.

### 1. LA BAZOCHE

**LA BAZOCHE** est un bourg fortifié situé sur les rives du Vérin. Il compte peut-être cinq mille habitants permanents et une belle proportion de visiteurs. Quelques fois par mois, les brumes s'élèvent de la rivière, remontant depuis le Foulbec. Le terme de Bazoche (Bazoge, Basouge et ainsi de suite) désigne un marché et c'est bien ce qu'est la bourgade, un lieu de rencontre et de commerce, attirant des artisans et des producteurs de toute la frontière poche.

**LES TERRES AGRICOLES** alentour sont bien protégées par de nombreux gardes et peu de groupes de paysans s'en vont travailler sans être accompagnés. À l'est commencent les terres des de Bec ; au nord-ouest, les domaines de Bocco. Plus à l'ouest, les rives pourtant fertiles du Foulbec sont relativement sauvages et peu colonisées, sauf par quelques hères étranges et farouches.

---

#### 1D8 PÉRIPÉTIES

1 Des pluies torrentielles s'abattent sur la région. // *les ruisseaux gonflent rapidement, la rivière aussi et le fleuve pareillement. Une doline (sinkhole) s'ouvre soudainement sous les pas des aventuriers, manquant les précipiter dans les profondeurs de la terre.*

2 La rivière qui coule ici, le Vérin, est dangereuse. De nombreuses créatures fantastiques et aquatiques y ont trouvé refuge. // *Toutefois, le pire qui puisse arriver est d'être infecté par une sorte de petit parasite magique qui empêche toute utilisation de ses points d'aventure tant qu'on n'est pas soigné par magie.*

3 Les aventuriers découvrent un petit vallon entre deux collines, avec plan d'eau et bosquets épars – un endroit parfait pour y construire un petit domaine tranquille pour le cas où ils voudraient s'installer dans la région. // *Malheureusement, la foudre frappe ici comme ailleurs, et même peut-être un peu plus souvent. Les créatures surnaturelles y apparaissent avec une étonnante régularité.*

---

4	Les habitants de quelques fermes fortifiées ont piégé les abords de leurs champs pour les protéger contre les créatures surnaturelles. // <i>Certains pièges sont anciens et ont été oubliés. D'autres ont été posés par le magicien local et ont tendance à réagir bizarrement. L'efficacité générale contre les monstres est au mieux douteuse, mais les pièges restent mortels pour des humains et il vaut mieux rester sur les routes.</i>
5	Sur la route de la Bazoché se dresse un ancien sanctuaire à la déesse du sauvage. Étonnamment, il n'a pas été profané ni abîmé et on y trouve même quelques offrandes. // <i>Celui qui y prie (un point d'aventure) bénéficie des avantages du métier Voyageur jusqu'à la fin du mois.</i>
6	Toutes les créatures venues du Typhon ne sont pas dangereuses. // <i>De petits monstres duveteux et colorés, gros comme des ballons, cherchent leur pitance dans les champs. Ils sont herbivores et extrêmement affectueux, recherchant les caresses avec une certaine avidité. Le seul problème est qu'ils mangent chacun plusieurs kilos de légumes et de racines par jour.</i>
7	Un gros scarabée rhinocéros est posé au milieu de la route, à un endroit critique, et empêche le passage des chariots. // <i>Il est incapable de faire demi-tour et reste coincé là, mais personne n'ose l'approcher de peur de déclencher une panique.</i>
8	Une querelle oppose un groupe de fermiers de la Bazoché à quelques chevriers de la famille de Bec quant à l'usage de terres communales pour nourrir leur troupeau. // <i>Rien n'interdit aux chevriers de venir ici, mais il n'est généralement pas d'usage, dans le royaume, de laisser les chèvres, très voraces et destructrices, paître sur les communaux.</i>

## 2. MUREAUMONT

**MUREAUMONT** est construite sur une éminence qui surplombe la rivière Miraze. On dit que c'est la plus ancienne des communautés du Foulbec est c'est sans doute vrai. Ses fortifications sont impressionnantes, massives, épaisses et même les ruines de l'ancienne forteresse font impression lorsqu'on les contemple pour la première fois. Au milieu du bourg se dresse une ancienne tour de mage très haute, la tour des Mureau, mais personne ne s'y rend et l'entrée a même été murée. Les habitants de Mureaumont et de ses environs sont les plus farouches du Foulbec, mais ils acceptent l'idée d'un rattachement au royaume. Ils espèrent que les choses deviendront plus faciles pour eux.

Les collines proches offrent de nombreuses occasions de prospection et d'exploitation minière – or, argent, cuivre. Mais les monstres sont nombreux qui ont trouvé refuge ici après les orages qui les ont amenés sur Argosia. C'est donc une occupation dangereuse qui peut vous rendre riche ou vous tuer.

---

**1D8 PÉRIPÉTIES**

---

1 Des traînes-sabres vagabondent dans la région et prennent à partie les paysans et les voyageurs. // *Ils ont été engagés par le Conseil pour bousculer les gens et faire grandir le sentiment d'insécurité. Ils ne sont pas vraiment là pour se battre ou pour tuer qui que ce soit.*

---

2 Deux gamins ont disparu alors qu'ils allaient chercher des œufs d'oiseaux sauvages dans les bois. // *La dernière tempête de Typhon a fait naître un tertre errant en plein cœur d'un bosquet. Malheureusement, les enfants sont déjà morts.*

---

3 Le fantôme de l'archimage Antoine du Mureau traîne encore parfois dans la région. Il est oublieux, un peu sénile, mais pas dangereux. Il disparaît généralement assez vite, au beau milieu d'une phrase. // *Le fantôme est lié à son bâton, tout en ayant parfaitement oublié son existence.*

---

4 Les alchimistes attendent l'arrivée d'un gros orage et se préparent fébrilement à l'accueillir. // *La jeune oracle Tilly est avec eux. La tempête est particulièrement violente et les monstres apparaissent les uns après les autres, toujours plus dangereux.*

---

5 Les aventuriers découvrent les empreintes d'une énorme créature qui a croisé la route la nuit dernière, sans doute en direction des collines. // *La bête est un scorpion géant. Peut-on laisser une telle menace vagabonder librement, même si on est pressé par le temps ?*

---

6 Un troupeau de grands chevaux sombres a été frappé de panique suite à la rencontre d'un monstre du Typhon. Ils se sont échappés à grande distance de leurs pâtures habituelles. // *Ce sont des chevaux de prestige appartenant aux Mureau. Selon la manière dont la péripétie s'enquille, les aventuriers peuvent trouver là un moyen d'attirer l'attention du patriarche ou de s'en faire un terrible ennemi.*

---

7 Une caravane marchande est attaquée par un ou plusieurs Pérytons particulièrement fâchés et agressifs. // *La caravane appartient à la famille des Mureau et se rend à la Bazoche pour vendre ses produits.*

---

8 Une vieille tour monte encore la garde en plein milieu des collines. // *Une fois nettoyée de ses occupants actuels – un ou plusieurs petits monstres – l'endroit est un refuge parfait pour les aventuriers, y compris pendant les orages.*

---

### 3. GAUDECHARD

Tout à l'entrée de la marche, **GAUDECHARD** est une toute petite communauté, mais ses murailles sont solides. Gaudechard est à environ une semaine de route de la capitale du royaume, mais il reste deux jours de voyage à travers le sauvage depuis les limites royales pour y parvenir. C'est à la fois beaucoup pour la plupart des marchands qui ne veulent pas tenter leur chance et assez peu au regard des distances de voisinage.

Tout autour de Gaudechard s'étendent **DE VASTES PLAINES** couvertes de landes et de bosquets. Elles plissent petit à petit vers le nord, l'est et l'ouest jusqu'à venir mourir sur de luxuriantes collines. Ici, les orages sont moins fréquents qu'ailleurs, mais toujours beaucoup plus violents et porteurs de monstres.

---

#### 1D8 PÉRIPÉTIES

---

1 Au cours d'une chasse d'approvisionnement, les aventuriers tuent un magnifique animal (une énorme outarde, une magnifique antilope...) // *Ils fâchent le genius loci dont c'était l'animal préféré. Le lendemain, ils se perdent et sont incapables de retrouver leur chemin.*

---

2 La bourgade est en liesse. La femme du bourgmestre a enfin eu une petite fille, après neuf garçons. // *C'est juste l'occasion de faire neuvaine en compagnie des habitants de Gaudechard.*

---

3 Les aventuriers, durant une course dans l'arrière-pays, découvrent une personne blessée et inconsciente. // *C'est un herboriste, perdu depuis plusieurs jours, s'est blessé en chutant d'un talus. Tout le monde à Gaudechard le croyait mort. En vérité, l'herboriste est bel et bien mort et un doppleganger a pris sa place.*

---

4 On a volé un grimoire précieux à la tour du magicien de la bourgade. // *Le coupable est un voleur du royaume qui a poursuivi sa route vers la Bazoche pour donner le change. Le grimoire semble avoir une certaine valeur pour des gens importants.*

---

5 Phénomène rare, il pleut durant une tempête de Typhon. // *Ce sont même des pluies torrentielles, qui provoquent des inondations et font venir des monstres plus inquiétants que d'habitude.*

---

6 Sur la route de la forêt, les aventuriers découvrent un chariot de marchand renversé, le cheval de trait mort. Il transportait des poteries de grande qualité à destination du royaume. // *C'est l'œuvre d'une demi-douzaine de harpies qui nichent dans une vieille tour de garde abandonnée au pied des collines à l'ouest. Elles ont emporté leurs victimes dans les airs.*

---

7 Un groupe de paysans se retrouve assiégé dans un champ par des chiens esquiveurs affamés. // *Il est de bon ton de leur sauver la vie et de s'en faire des alliés à perpétuité.*

---

8 Un vieux chasseur de monstre à la retraite vient trouver les aventuriers à la taberge où ils passent la nuit. // *Il connaît plein d'histoires et de trucs si on veut bien lui payer un coup (ou trois).*

---

## 4. COLLINES DU VIEUX PONT

Terres sauvages et fertiles, LA VALLÉE DU VÉRIN est depuis toujours la possession de la famille de Bec, au moins jusqu'au VIEUX PONT FORTIFIÉ, sans doute construit à l'époque où le royaume s'imaginait coloniser l'endroit avant d'y renoncer. Le vieux pont lui-même est devenu l'une des bases des alchimistes du Foulbec.

Tout autour, DE HAUTES COLLINES offrent de vastes pâturages aux troupeaux de la famille – les vachers sont nombreux à parcourir ces étendues pour surveiller les bêtes et traquer les monstres. Ils sont, pour la plupart, extrêmement loyaux aux de Bec et font facilement le coup de main quand on leur demande, entretenant l'emprise de la famille sur les locaux.

Plus loin vers l'est, on peut trouver les traces d'une ANCIENNE ROUTE qui mène à un autre royaume civilisé à plus de deux semaines de voyage.

---

1D8 PÉRIPÉTIES	
1	Des alchimistes sont en pleine collecte dans les collines. // <i>Il est possible de les aider, de discuter avec eux, d'échanger des informations et ainsi de suite.</i>
2	En pleine nuit, les aventuriers sont réveillés par des bruits inquiétants et des lueurs étranges. // <i>De jeunes alchimistes se moquent des personnages en utilisant diverses préparations pyrotechniques pour leur faire peur.</i>
3	Évènements : Réjouissances
4	La région est parsemée d'anciennes fortifications. Ce sont les vestiges des premières tentatives de colonisation de la région, en des temps immémoriaux. // <i>La plupart abritent des monstres et des hors-la-loi. Quelques-uns dissimulent encore quelques trésors perdus.</i>
5	Le vieux pont n'est pas le seul passage praticable à travers le Vérin. On trouve aussi divers gués tout au long de son cours. // <i>La plupart sont toutefois maudits par les ban-sidhes et provoquent accidents et noyades plus souvent qu'à leur tour.</i>
6	Les aventuriers sont accueillis pour la nuit dans une ferme fortifiée. // <i>Son propriétaire, un ancien soldat royal, est celui qui a formé Angélique et lui a appris à se battre. C'est l'occasion d'en apprendre un peu plus sur la chevaleresse et sa famille.</i>
7	Une colonne de cavalier avec, à leur tête, une jeune elfe à la surprenante beauté, vient interroger les aventuriers quant à leur présence dans la région. // <i>C'est Wilberguis de Bec elle-même, à la tête de quelques soldats. Selon la manière dont les choses s'articulent, les aventuriers peuvent se voir chassés des collines ou invités à dîner au manoir.</i>
8	Une petite caravane marchande progresse difficilement le long du Vérin, harcelée par les monstres. // <i>Ce sont des aventuriers marchands venus du royaume à l'est qui cherchent à rouvrir la route vers le Foulbec pour y écouler des denrées rares et précieuses (comme des soieries ou des épices).</i>

---

## 5. LES FRESNEAUX

Les Fresneaux sont de hautes collines boisées, escarpées et dangereuses, qu'on ne traverse pas facilement du nord au sud. L'Ichtyole coule à ses pieds, face au sud, et abrite plusieurs gros manoirs fortifiés. L'un d'entre eux, jadis abandonné, est devenu le principal repaire des bonnets rouges. Au nord, ce sont les terres des Gérodes, fertiles et bien occupées par de nombreux hameaux de paysans au service de la famille.

---

### 1D8 PÉRIPÉTIES

---

1 Alors que les aventuriers parcourent une ravine étroite, un éboulis tue soudainement l'une de leurs montures. // *L'équipement qu'elle portait est enseveli sous les gravats, de même peut-être que son cavalier. Des monstres, attirés par le bruit et l'odeur de sang, débaroulent rapidement.*

---

2 Des prêtres gobelours de la déesse du sauvage se rendent discrètement au sanctuaire près de la route royale (cf. entrée 1-5 des péripéties). // *Ils ne cherchent pas la confrontation, mais ils ne se laisseront pas chasser sans opposer de résistance.*

---

3 Il existe un passage rapide entre le nord et le sud des collines, connu seulement de quelques chasseurs et alchimistes. // *Les aventuriers peuvent le découvrir par hasard, grâce à quelques marques laissées sur des rochers, ou en négocier la connaissance auprès de leurs alliés.*

---

4 L'un des aventuriers a été blessé au combat (tombé à 0 point de vie au moins une fois). Le soir, il a des fièvres et le repos ne réinitialise pas son état de blessé. // *Il a été infecté par une maladie magique puissante et rare que la magie habituelle ne parvient pas à guérir. Seule la déesse du sauvage peut quelque chose pour lui – peut-être en échange d'une quête divine.*

---

5 Les aventuriers bénéficient, une ou deux fois, d'un coup de chance inattendu. // *Le genius loci des Fresneaux est un naga relativement bienveillant, bien qu'il ne faille pas l'embêter inutilement.*

---

6 Les aventuriers sont abordés par quelques bonnets rouges en goguette. // *Les brigands veulent bien des richesses du groupe, mais ils ne prendront pas de risques inutiles et préféreront négocier un « engagement » comme guides et protecteurs en ces terres sauvages.*

---

7 Les aventuriers sont pris en chasse par un monstre. // *C'est un dévoreur mental affamé, rusé et cruel.*

---

8 Une tempête de Typhon éclate au plus mauvais moment. // *Heureusement, aucun monstre ne semble apparaître dans le coin. Plus de peur que de mal.*

---

## 6. LES BOIS-LANDY

LES BOIS-LANDY forment une forêt épaisse et sauvage, un véritable labyrinthe de chablis pourrissants, de dryades multi-centenaires, de landes impénétrables et de hautes et majestueuses futaies. Ses sous-bois sont épais, épineux et riches de baies et d'épiphytes. C'est une forêt primaire dans toute sa beauté sauvage et dangereuse, un terrain de jeu idéal pour les prédateurs et les proies qui y jouent à cache-cache, un refuge pour de nombreux monstres du Typhon, mais aussi, désormais, pour des araignées géantes rusées et impitoyables.

Au croisement de l'Ichtyole et de la route royale se dresse une MAISON DES VOYAGEURS tenue par l'elfe DÉFIANCE – une étrange bâtisse dont l'intérieur semble plus grand que l'extérieur. C'est une étape essentielle pour les marchands et les voyageurs entre Gaudechard et la Bazoche.

---

### 1D8 PÉRIPÉTIES

---

1 Dans le hall de la maison des voyageurs de Défiance sont accrochés les avis de recherche de nombreux criminels. // *La plupart sont aujourd'hui membres des bonnets rouges ou habitent même à la Bazoche. Les aventuriers pourront être amenés à les rencontrer. Vont-ils les capturer ou vivre et laisser vivre ?*

---

2 Des marchands ont disparu sur la route. Ils devaient arriver à la Bazoche en début de soirée et le lendemain midi, ils ne sont toujours pas là. // *Ils ont été la proie des araignées géantes, mais leur trace est aisée à suivre et si on peut les secourir dans les 36 heures, ils devraient presque tous survivre à l'épreuve.*

---

3 Des oiseaux prédateurs se cachent dans les frondaisons de la forêt. // *Ils attaquent parfois les voyageurs sur la route.*

---

4 Les aventuriers découvrent un portail de pierre monumental en pleine forêt. // *C'est l'une des entrées du Raccourci. Ils peuvent tenter de l'explorer s'ils s'en sentent le courage.*

---

5 Les aventuriers entendent des clameurs dans les sous-bois. // *Un groupe d'éclaireurs gobelins, appartenant aux exilés qui cherchent un passage vers les Fresneaux, est aux prises avec des araignées géantes qui les taillent en pièce.*

---

6 Les aventuriers entendent gémir dans le fossé qui borde la route. // *C'est un attentat de mignonitude : un bébé chimère qui a été déposé là par le dernier orage. Il pleure de faim et a grand besoin d'affection. Qui dépense 2XP pour le prendre comme compagnon ?*

---

7 S'enfoncer dans la forêt au lieu de suivre la route est toujours une mauvaise idée. // *Des Krenshars rôdent au long de la route et s'attaquent aux imprudents qui s'avancent trop dans les sous-bois pour faire leur commission.*

---

8 Un voyageur est assassiné à la maison des voyageurs. // *La coupable est Défiance elle-même qui accepte parfois des contrats sur la tête de ses usagers. Son arme habituelle est le poison. Maintenant, qui peut bien venir accuser Défiance sur son propre domaine et risquer la disparition du seul relais sur la route royale ?*

---

## 7. TERRES GOBELINES

À l'ouest du fleuve, ce sont LES TERRES GOBELINES, occupées par de petits clans familiaux unis sous la bannière de Bodric. Protégés des orques par les collines occidentales et incapables d'envahir les domaines humains, les gobelins y ont établi un vaste espace agricole où ils prospèrent plus ou moins depuis des siècles.

Au pied des hautes collines, on trouve toute une série de TERTRES disséminés du nord au sud, dont un énorme tumulus que les gobelins gardent avec vigilance.

---

### 1D8 PÉRIPÉTIES

---

1 Au cours d'une tempête de Typhon, la foudre tombe sur un aventurier.  
*// Pas de chance, le voilà avec un pacte de sorcier sur sa feuille de personnage – non seulement, il ne choisit pas la créature, mais en plus il ne contrôle pas du tout ses pouvoirs.*

---

2 De ce côté du fleuve, les stèles féériques sont plus nombreuses et beaucoup plus visibles. *// Des gobelins charmés par les fées travaillent à les nettoyer et à les polir. Les fées sortent la nuit pour récompenser les travailleurs par quelques heures de plaisir.*

---

3 Des chamanes orques et leurs gardes du corps prennent les aventuriers pour cible. *// Ils sont en train d'infiltrer la région et d'autres arrivent derrière.*

---

4 Des griffons sont installés dans les sommets voisins. *// Ils aiment la viande de cheval par-dessus tout et fondent sur les aventuriers s'ils sont montés.*

---

5 Les gobelins font la fête. *// Au menu, musique, danse et grands méchouis. Qui servent-ils donc ?*

---

6 Les gobelins ont piégé l'arrière-pays pour empêcher les orques d'approcher. *// Les pièges sont efficaces, nombreux et particulièrement inventifs. De quoi faire réfléchir les aventuriers et les ralentir.*

---

7 Les gobelins ont tendance à ranger les choses comme ça tombe et à les oublier sur place. *// Les aventuriers ont de la chance et trouve un objet utile, magique ou seulement beau, alors qu'ils progressent dans le Sauvage.*

---

8 Un monstre horrible attaque les aventuriers, mais il semble maladroit, mal assuré. Quand il meurt, il révèle le corps d'un tout jeune goblin. *// Les gobelins ont parfois du mal à contrôler leurs métamorphoses de sorciers et ils payent le prix fort.*

---



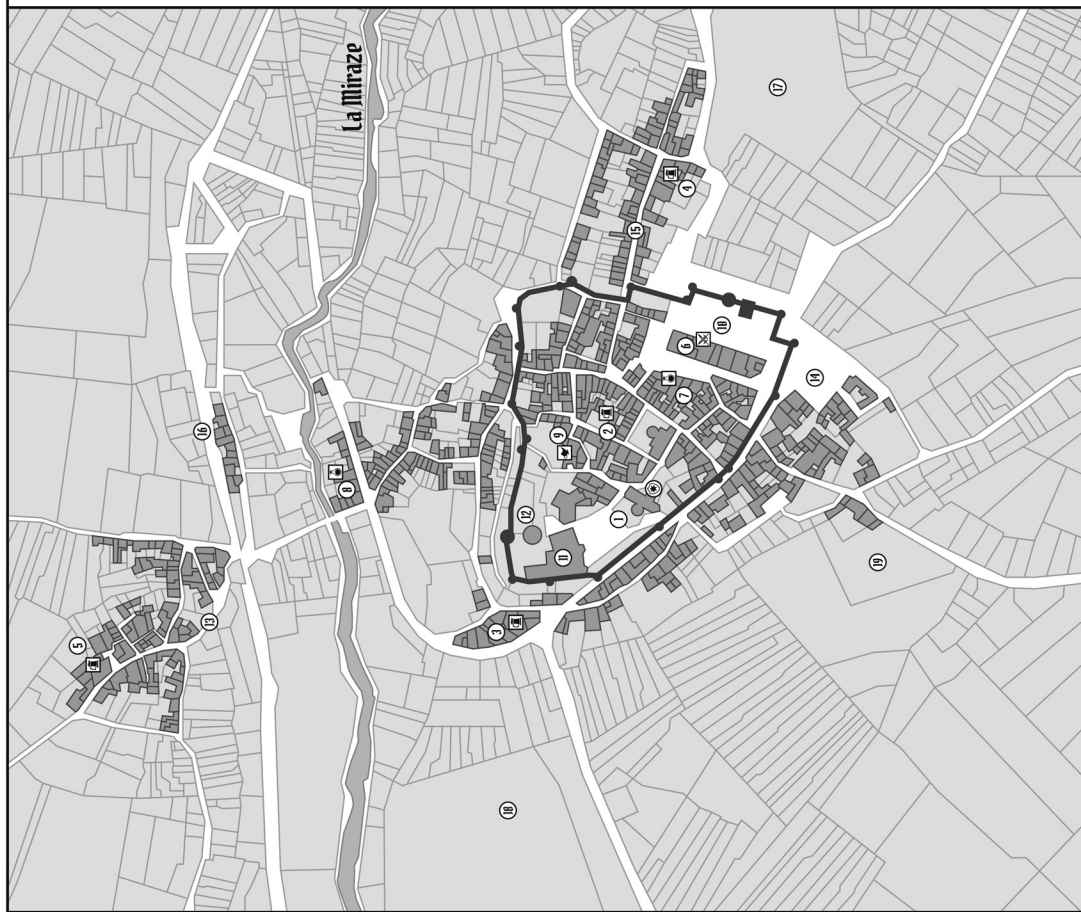
# La Bazoche

- |   |                                 |   |                              |                             |
|---|---------------------------------|---|------------------------------|-----------------------------|
| ☉ | 1. Temple de la Bazoche         | ☒ | 9. Mercerie générale         | 14. La Bourgesmerie         |
| ☉ | 2. Sanctuaire de la Terre-Bénie | ☉ | 10. Les Forges de la Bazoche | 15. Place du Foulbec        |
| ☉ | 3. Le clou et la îôle           | ☒ | 11. Les cuirs du Foulbec     | 16. Marché du point du jour |
| ☉ | 4. Au Typhon noir               | ☉ | 12. Apothicairerie centrale  | 17. Gran mail               |
| ☉ | 5. Les trois serpents           | ☉ | 13. Les pîtes faïences       | 18. Marché aux bêtes        |
| ☉ | 6. Abant le Verin               |   |                              | 19. Lires centrales         |
| ☉ | 7. La Croix bagabonde           |   |                              | 20. Marché de fil-et-fonte  |
| ☉ | 8. Le repas des dieux           |   |                              | 21. Petits communaux        |
|   |                                 |   |                              | 22. Cimetière de la Bazoche |

# Mureaumont

- 1. Église de Mureaumont
- 2. La Montagne
- 3. La chopine de cheval
- 4. La rose de guerre
- 5. Relais de la Miraze
- 6. Magasins associés
- 7. Les herbes du foulber
- 8. Les aïmanors du pont
- 9. Le bâton de mage

- 10. Place des piquiers
- 11. Ruines du château
- 12. La tour des Mureau
- 13. Hameau de la coupperie
- 14. Porte de la Bazoge
- 15. Hameau de la Fouquetière
- 16. La Sérachine
- 17. Communaux du levant
- 18. Communaux à l'ouest
- 19. Cimetière



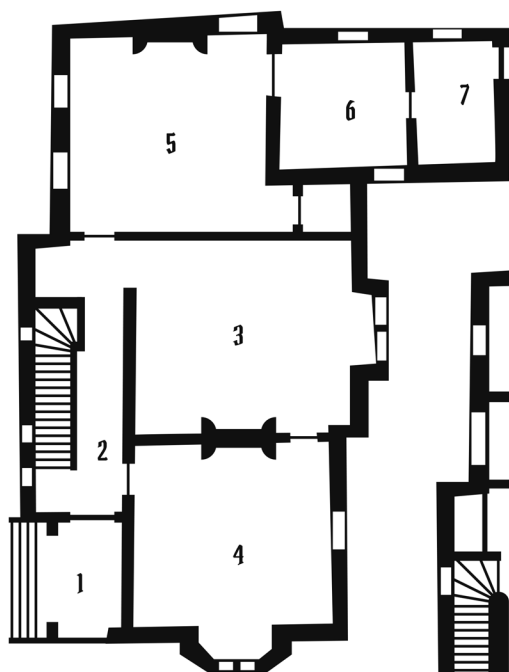


# N Gaudécharð

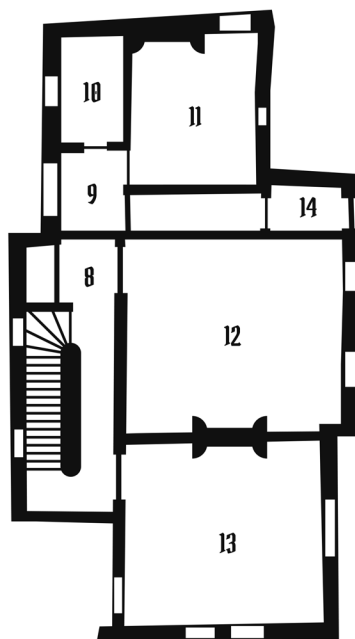


- ⊙ 1. Église de Gaudécharð
- 🏠 2. La perdrix couronnée  
3. Le chevalier vert
- ✉ 4. Mercerie Coglette
- 🖋 5. La plume du griffon
- 6. La petite foire
- 7. Cimetière

## Maison des voyageurs de Défiance



- 1. Porche d'entrée
- 2. Hall
- 3. Salle à manger
- 4. Parloir
- 5. Cuisine
- 6. Cellier
- 7. Salle d'eau



- 8. Hall de l'étage
- 9. Palier
- 10. Latrines sèches
- 11. Bains
- 12. Chambre principale
- 13. Chambre principale
- 14. Ce couloir donne sur toutes sortes de chambres, toujours en quantité suffisante pour les hôtes du jour

## UNE COLLECTION DE CRÉATURES VENUES DU TYPHON

### AILES RASOIRS

Sortes de corbeaux aux rémiges coupantes comme des rasoirs, qu'ils utilisent pour fondre en volées sur leurs proies, les découper et aussitôt dégager avant de revenir.

CA12 ; DV1 ; JS17 ; MV9/18 (vol)

*Attaques* : Bec (1d4) et serres (1d4) ou ailes rasoirs (1d8)

*Spécial* : Vision dans le noir ; attaque rapide (tout adversaire qui a une initiative plus basse que celle des ailes rasoirs est incapable de les attaquer ce tour).

### AL-MI'RAJS

Grands lièvres farouches et agressifs ornés d'une corne noire au milieu du front. Les petits peuvent être apprivoisés et entraînés comme animaux de compagnie ou de garde.

CA; DV ; JS ; MV

*Attaques* : Corne (1d6+2)

*Spécial* : Vision dans le noir ; Immunisé au poison ; Résistance magique (10+ sur 1d20) ; Téléportation (à vue, à volonté) ; Un al-mi'raj sur six peut créer une zone de ténèbres, contrôler les vents, léviter et user de télékinésie.

### AMPHIBÈNES

Serpents géants venimeux à deux têtes, une de chaque côté du corps, appréciant les terrains humides et se déplaçant rapidement, une tête accrochée au cou de l'autre.

CA15 ; DV6 ; JS11 ; MV6/6/6 (nage/escalade)

*Attaques* : Deux morsures (1d8+1 + poison)

*Spécial* : Résistance au froid ; Ne peut être surpris ; Si le corps est coupé en deux, chaque partie reste fonctionnelle, avec la moitié des points de vie et se réattache au bout de 1d2 jours

### ARAIGNÉES DE PHASE

Créatures capables de rentrer et de sortir des frontières dimensionnelles à volonté pour frapper ses adversaires par surprise. Ses toiles sont particulièrement recherchées.

CA16 ; DV3 ; JS14 ; MV18

*Attaques* : Morsure (1d10 + poison)

*Spécial* : Vision dans le noir ; Immatériel (toutes les attaques contre la créature ratent si le résultat du d20 est impair).

## ARAIGNÉES SPECTRALES

Araignées immatérielles, aux yeux humains, qui hantent les frontières du monde matériel et en sortent pour dénicher leurs proies.

CA14 ; DV4 ; JS13 ; MV12

*Attaques* : Morsure (1d12+2 + drain)

*Spécial* : Vision dans le noir ; Immatériel (toutes les attaques contre la créature ratent si le résultat du d20 est impair) ; Invulnérable aux armes non magiques ou en argent ; cône de toile (projeté à 10 pas, toile immatérielle, 1d6 points de dégâts aggravés chaque tour ; toute personne touchée par la toile ou y pénétrant subit les effets) ; Drain (1d6 points de vie définitifs).

## ARANEAS

Araignées intelligentes et métamorphes capables de lancer des sorts, au corps contrefait avec deux bras humains à la place des chélicères.

CA13 ; DV4 ; JS13 ; MV12

*Attaques* : Morsure (1d12+2 + poison)

*Spécial* : Magicien de son niveau ; Polymorphie ; Toile (à volonté).

## AURUMVORAX

Longs carnivores carnassiers à huit pattes à la fourrure dorée, très denses et lourds malgré leur taille modeste. On rapporte qu'il se nourrit d'or à chaque fois que possible.

CA19 ; DV12 ; JS3 ; MV12/6 (sous terre)

*Attaques* : Morsure (4d8+6 + spécial)

*Spécial* : Vision dans le noir ; Morsure (une victime de la morsure doit effectuer un jet de sauvegarde pour éviter d'être saisie le temps que la créature la déchire de ses griffes pour 4d8 dégâts) ; Résistance au feu ; Immunité au poison ; Furtif (avantage aux jets de discrétion).

## BABÉLIENS

Créatures dimensionnelles informes, couvertes de bouches et d'yeux, murmurant et criant en permanence un charabia incompréhensible qui hébète et rend confus ses auditeurs.

CA18 ; DV4 ; JS13 ; MV3

*Attaques* : Six morsures (1d4)

*Spécial* : Marmottage permanent (sauvegarde ou incapable d'agir, à tester à chaque tour) ; Mordillement (si trois bouches ou plus mordent le même personnage, celui-ci a une chance sur 6 de tomber au sol et d'être immobilisé par la masse du babélien) ; Crachat (matière lumineuse, aveuglé pendant 1d4 tours).

## BASILICS

Créature reptilienne cornue à huit pattes dont le regard mortel pétrifie ses victimes. Ils sont assez territoriaux et un champ de statues marque généralement son domaine.

CA15 ; DV6 ; JS11 ; MV9

*Attaques* : Morsure (2d8+4)

*Spécial* : Regard pétrifiant (désavantage aux jets d'attaque pour éviter de le croiser) ; Si un basilic croise son propre regard via un reflet, il a 2 chances sur 20 d'être lui-même pétrifié.

## BÉHIRS

Longs carnassiers souterrains à tête de crocodile, au corps de serpent à douze pattes. Très rapides, ils chassent dans les ténèbres, s'enroulant autour de leurs victimes avant de mordre.

CA15 ; DV12 ; JS3 ; MV18

*Attaques* : Morsure (4d8+6) et saisie (un jet d'attaque au premier tour, sans dégâts, puis 6 griffes automatiques pour 1d8+1 chacune à chaque tour suivant – action et jet de sauvegarde pour échapper à la prise).

*Spécial* : Vision dans le noir ; Engloutissement (sur une réussite critique, inconscience et digestion en 1d3 heures) ; Souffle de foudre (3 pas sur 12, un tous les dix tours, 12d4 +1d8 sur les cibles portant une armure métallique).

## BERBALANGS

Affreux humanoïdes ailés à la peau violette se nourrissant de la chair et des os des humanoïdes morts, s'appropriant ainsi leurs souvenirs. Ils peuvent créer des doubles d'eux-mêmes.

CA13 ; DV6 ; JS11 ; MV9/12 (vol)

*Attaques* : Deux griffes (2d8+4)

*Spécial* : Vision dans le noir ; Création de double (une fois par jour, le berbalang peut créer jusqu'à quatre doubles de lui-même, un par tour, chacun possédant ses capacités et un quart de ses points de vie. Les doubles ne peuvent pas créer eux-mêmes de doubles. Si le berbalang absorbe l'une de ses répliques, il regagne aussitôt tous ses points de vie. Le berbalang peut sacrifier une réplique pour déclencher une explosion infligeant 3d8 dégâts à 3 pas de rayon).

## BÊTES ÉCLIPSANTES

Lourdes panthères noires possédant une paire de longs tentacules à la base des épaules. Leur nature dimensionnelle affecte le rapport entre leur position réelle et leur image.

CA17 ; DV9 ; JS6 ; MV18

*Attaques* : Deux tentacules (allonge 3, 1d8+4) et morsure (2d8+6)

*Spécial* : Vision dans le noir ; Décalage optique (toutes les attaques contre la créature ratent si le résultat du d20 est impair ; cette capacité disparaît dès qu'une attaque touche, mais est réactivée dès que la créature se déplace).

## CHIENS ESQUEVEURS

Chiens sombres à tâches claires, intelligents, utilisant de courtes téléportations pour se déplacer et chassant en meutes. Ennemis mortels des bêtes éclipsantes.

CA14 ; DV6 ; JS11 ; MV9

*Attaques* : Morsure (2d8+4)

*Spécial* : Vision dans le noir ; Téléportation courte (à volonté, notamment dans le dos des adversaires pour attaquer avec un avantage).

## CHIMÈRES

Créatures hybrides de lion, de chèvre et de dragon, à la queue de serpent. Ces dangereux prédateurs hantent collines et basses montagnes à la recherche de leurs proies.

CA13 (lion), 14 (chèvre), 17 (dragon) ; DV9 (3 par tête) ; JS6 ; MV6/12 (vol)

*Attaques* : Trois attaques (1d8, 1d8+1, 1d8+2)

*Spécial* : Vision dans le noir ; Souffle enflammé (trois fois par jour, 3 pas de large sur 9 pas de long, 3d8 dégâts).

## CHUULS

Énormes crustacés aquatiques dimensionnels, aux énormes pinces et tentacules paralysants, se nichant dans les étangs croupis et les cloaques bourbeux, à l'affût de leurs proies.

CA16 ; DV7 ; JS9 ; MV9/9 (nage)

*Attaques* : Deux pinces (2d6) et quatre tentacules (1d6 chacune)

*Spécial* : Vision dans le noir ; Filet de tentacules (une créature touchée par les tentacules d'un chuul perd 1 point de CA, cumulatifs, jusqu'au prochain répit).

## COCKATRICES

Créature ophidienne à la tête, aux pattes et aux ailes d'un coq, dont le contact peut pétrifier n'importe qui, humains comme êtres dimensionnels.

CA13 ; DV5 ; JS12 ; MV6/18 (vol)

*Attaques* : Morsure (1d6 + pétrification)

*Spécial* : Vision dans le noir.

## DÉSENCHANTEURS

Créatures thaumivores, croisement d'une vache et d'un dromadaire à la trompe préhensile et musclée, à la couleur bleu-électrique. Ils dévorent les pouvoirs des objets magiques.

CA15 ; DV5 ; JS12 ; MV12

*Attaques* : Spécial

*Spécial* : Vision dans le noir ; Lecture des auras ; Attaque (le désenchanteur n'attaque jamais les êtres vivants, mais vise l'objet magique le plus puissant sur zone ; une attaque réussie le vide instantanément et définitivement de toutes ses capacités magiques) ; Invulnérable aux armes non magiques (mais seule sa trompe peut vider un objet de ses pouvoirs).

## DESTRAKHANS

Prédateurs reptiliens aveugles rôdant dans les profondeurs, utilisant les vibrations sonores pour se repérer, se battre et tuer ses proies, mais aussi capables d'imiter les bruits.

CA12 ; DV4 ; JS13 ; MV9/6 (escalade)

*Attaques* : Deux griffes (1d6+2)

*Spécial* : Vision aveugle ; Hurlement destructeur (trois fois par jour, cône de 3 pas sur 9, 2d6 dégâts et la cible perd sa prochaine action).

## DÉVOREUR MENTAL

Race chthonienne des profondeurs, sortes de cerveaux couverts de gelée et entourés de tentacules, considérant les peuples intelligents comme une source de nourriture.

CA14 ; DV8 ; JS8 ; MV12

*Attaques* : Cinq tentacules (1d4+2)

*Spécial* : Vision dans les ténèbres ; Mangeur de cerveau (si au moins deux tentacules touchent la même cible, celle-ci une capacité, une langue, un métier ou un talent au hasard – seuls des soins magiques peuvent restaurer la fonction) ; Décharge mentale (une fois par jour, cône de 3 pas sur 9, sauvegarde ou désavantage à toutes actions pendant 3d6 tours, mort sur un 1 naturel) ; Résistance à la magie (3+ sur 1d20) ; Détection des pensées et Charme-personne (à volonté) ; Lévitacion (à volonté).

## ÉTRANGLÉURS

Humanoïdes monstrueux aux bras tentaculaires dont ils se servent pour attraper et étouffer leurs victimes afin de les voler. Ils vivent en petits clans sur et sous terre.

CA15 ; DV3 ; JS15 ; MV9/9 (escalade)

*Attaques* : Deux tentacules (1d6+2)

*Spécial* : Vision dans le noir ; Étreinte (si les deux attaques de tentacules touchent la même cible au même tour, celle-ci perd 1d6 points de Constitution et elle est immobilisée) ; Silencieux (avantage aux jets de discrétion).

## GORGONES

Taureaux géants couverts d'écailles métalliques, gardiens des troupeaux divins de vaches célestes, étalons et seigneurs de maints troupeaux terrestres.

CA17 ; DV8 ; JS8 ; MV9

*Attaques* : Dépecer (2d10+4)

*Spécial* : Vision dans le noir ; Souffle pétrifiant (trois fois par jour, 3 pas sur 9).

## GRELLS

Prédateurs volants et solitaires, énormes cerveaux munis d'un bec et de tentacules aux étonnantes capacités psychiques. Ils détestent le soleil et hantent les profondeurs.

CA17 ; DV7 ; JS9 ; MV3/9 (vol)

*Attaques* : Deux tentacules (à 2 pas, 1d6+4) et morsure (1d6 + poison)

*Spécial* : Vision aveugle ; Détection des pensées ; Charme-personne.

## HARPIES

Créatures cruelles et affamées, mélange entre une femme laide aux seins pendants et un vautour décharné. Elles charment leurs victimes pour leur dévorer le foie et le cœur.

CA12 ; DV3 ; JS14 ; MV9/18 (vol)

*Attaques* : Serres (1d10+2)

*Spécial* : Vision dans le noir ; Chant des sirènes (comme le sort Charme-personne, à volonté) ; une harpie sur six est ensorceleuse de son niveau.

## HYDRES

Monstres reptiliens dotés de plusieurs têtes vivant dans des lieux humides ou en bord de mer. Ils sont territoriaux et très agressifs, bien qu'une créature malveillante puisse les charmer.

CA14 ; DV5-12 (égal au nombre de tête) ; JS12 à 3 ; MV6

*Attaques* : 5-12 morsures (1d6+2)

*Spécial* : Vision dans le noir ; Régénération (10pv par tour).

## KRENSHARS

Puissants félins pouvant rétracter la peau de leur crâne, dévoilant leurs crânes et les muscles en une vision d'horreur capable de terrifier les plus braves... ça et leur hurlement.

CA13 ; DV2 ; JS16 ; MV12

*Attaques* : Griffes (1d4) et morsure (1d6+2).

*Spécial* : Vision dans le noir ; Prédateur (avantage aux jets de discrétion) ; Effroi (sauvegarde ou panique et fuite pendant 1d6 tours).

## LAMIES

Créatures solitaires errant dans les lieux abandonnés. Le haut du corps est celui d'une femme, le bas celui d'un animal. Elles boivent le sang de leurs victimes avant de manger leur chair.

CA16 ; DV9 ; JS7 ; MV18

*Attaques* : Deux griffes (2d8 aggravés + poison)

*Spécial* : Vision dans le noir ; Charme-personne (trois fois par jour) ; Une victime charmée par trois fois devient l'esclave de la Lamie.

## LIMACES GÉANTES

Créatures héliophobes à la langue tranchante, crachant de l'acide. Elles sont peu agressives mais se défendent plutôt que de fuir.

CA11 ; DV12 ; JS3 ; MV3

*Attaques* : Morsure (4d8+6)

*Spécial* : Vision dans le noir ; Jet d'acide (6 pas, 2d8 dégâts acides).

## MAINTES OBSCURES

Pieuvres volantes à la peau pierreuse, à l'affût aux plafonds des cavernes pour tomber sur leurs proies et les suffoquer en leur enveloppant la tête.

CA15 ; DV1 ; JS17 ; MV3/6 (vol)

*Attaques* : Saisie (1d6 puis suffocation 1d6 par tour sans jet d'attaque)

*Spécial* : Vision dans les ténèbres ; Création de ténèbres sur 3 pas de rayon.

## MANTICORES

Lions ailés mangeurs d'hommes à la tête humaine et à la queue épaisse garnie de longues épines. Ils hantent les terres désolées en bordure de civilisation d'où ils lancent leurs chasses.

CA15 ; DV6 ; JS11 ; MV9/24 (vol)

*Attaques* : Deux griffes (1d8+4) ou 24 épines caudales (1d8 par épine – 6 épines par tour à 24 pas)

*Spécial* : Vision dans le noir.

## MIMIQUE

Créatures polymorphes adoptant l'apparence d'objets – coffres, tables, porte, colonne sculptée, etc. – qui s'enroulent autour des proies qui viennent à les toucher.

CA13 ; DV7 ; JS9 ; MV6

*Attaques* : Tentacules (3d6+6)

*Spécial* : Vision dans les ténèbres ; Glue (le mimique colle à ses proies et les empêche d'agir pendant qu'il les assomme de ses tentacules) ; Polymorphie (à volonté, tout objet).

## MONSTRES ROUILLEURS

Créatures ressemblant à des tatous aux airs d'insectes, consommant les métaux que ses antennes réduisent en poussière oxydée. Ils sont guidés par la faim et un instinct animal.

CA17 ; DV5 ; JS12 ; MV12

*Attaques* : Deux antennes (spécial)

*Spécial* : Vision dans le noir ; Rouille (un objet en métal est détruit par attaque ou lorsque qu'ils touchent la créature ; les objets magiques mineurs résistent sur 18+ sur 1d20, 16+ pour les objets magiques intermédiaires et 14+ pour les objets magiques majeurs).

## PERYTONS

Créatures malveillantes au corps d'aigle et la tête d'un cerf (aux crocs acérés), dont l'ombre est celle d'un homme, vivants dans les hautes montagnes et qui mangent le cœur de leurs proies.

CA13 ; DV4 ; JS13 ; MV9/24 (vol)

*Attaques* : Bois (2d6+2)

*Spécial* : Vision dans le noir ; Invulnérable aux armes non-magiques.

## RAVAGEURS GRIS

Immense humanoïde caparaçonnés, bouffés par le chaos du Typhon, qui massacrent tout sur leur passage, ne vivant que pour les carnages et la terreur qu'ils inspirent.

CA; DV ; JS ; MV

*Attaques* : Morsure (3d8+6)

*Spécial* : Vision dans le noir ; Éventration (sur une réussite critique, le ravageur inflige 3d8 dégâts supplémentaires avec ses griffes).

## REMORHAZ

Grands vers polaires à la couleur bleue, garnis de protubérances blanches et aux yeux blancs, produisant une chaleur intense au combat, capable de faire fondre le métal ou de tuer.

CA19/17 (ventre) ; DV8-12 ; JS8 à 3 ; MV12

*Attaques* : Morsure (3d10+6)

*Spécial* : Vision dans le noir ; Chaleur intense (2d6 dégâts par tour à tout adversaire au corps à corps – les armes non magiques fondent ou brûlent à son contact) ; Engloutissement (sur une réussite critique, mort instantanée à cause de la chaleur).

## RUKHS

Aigles colossaux des hautes montagnes des pays chauds, parfois animaux de compagnie de géants. Leur taille leur permet de chasser des gros mammifères, y compris chevaux et bovidés.

CA15 ; DV12 ; JS3 ; MV3/24 (vol)

*Attaques* : Deux serres (2d8+6)

*Spécial* : Aucun.

## SCARABÉE GÉANT ARCANIQUE

Énormes créatures aux élytres argentées, souvent utilisées comme monture dans les guerres magiques.

CA16 ; DV5 ; JS12 ; MV12

*Attaques* : Chélicères (2d8+2)

*Spécial* : Vision dans le noir ; Absorption magique (le scarabée absorbe tous les sorts de niveau 3 ou moins lancés contre lui ou son cavalier).

## SCARABÉES RHINOCÉROS GÉANTS

Énormes créatures des régions chaudes et humides, réputées ne pas savoir tourner ni s'arrêter, craintes pour les dégâts qu'elles causent en traversant les communautés.

CA20 ; DV7 ; JS9 ; MV18

*Attaques* : Pattes (3d6+4)

*Spécial* : Vision dans le noir ; Piétinement (1d4 dégâts automatiques à une cible différente six fois par tour).

## SCORPIONS GÉANTS

Prédateurs féroces et intrépides des régions arides ou chaudes, capables de se dissimuler adroitement pour attendre leurs proies.

CA16 ; DV6 ; JS11 ; MV12

*Attaques* : Deux pinces (1d6+2) et dard (1d8+4 + poison)

*Spécial* : Immobile (Avantage aux jets de discrétion).

## STRIGES

Mammifères volants ressemblant à des chauves-souris au long bec pointu, hantant les endroits sombres et chassant de nuit pour se nourrir du sang de gros animaux.

CA12 ; DV1 ; JS17 ; MV3/18 (vol)

*Attaques* : Bec (1d4 + drain de sang)

*Spécial* : Vision dans les ténèbres ; Précision (+2 aux jets d'attaque) ; Drain (après la première attaque réussie, la strige s'attache à sa victime et draine 1d4 points de vie – dégâts aggravés).

## TERTRES ERRANTS

Êtres végétaux intelligents, semblables à des amas en décomposition, présents dans les zones humides, capturant leurs proies avec leurs racines avant de les digérer.

CA18 ; DV7-12 ; JS9 à 3 ; MV6

*Attaques* : Deux poings (2d6+4)

*Spécial* : Vision dans le noir ; Immunisé au feu ; Demi-dégâts par le froid et les armes ; L'électricité les soigne ; Étreinte (si les deux attaques de poing touchent la même cible, celle-ci est absorbée par les racines, perd 1d6 points de vie par tour (dégâts aggravés) et ne peut plus agir tant qu'elle n'a pas été libérée).