

LA GAZETTE D' ARGOSIA

TEXTES ET ILLUSTRATIONS : John Grümph

Au programme de ce sixième numéro :

UN COQUELICOT SUR L'ÉPAULE

*Un 7hex d'aventure, de politique et de diplomatie
pour des aventuriers de tous niveaux.*

Une **PROPHÉTIE** qui s'accomplit, mais que tout le monde a oublié, est-ce encore une prophétie ou seulement une catastrophe comme une autre ?

UN COQUELICOT SUR L'ÉPAULE est une campagne en 7hex pour **CŒURS VAILLANTS**, destinée des aventuriers de tous niveaux, selon l'approche et les préférences de la maîtresse de jeu ou le temps de jeu disponible (plusieurs séances quoi qu'il en soit). Des aventuriers débutants devront trouver des alliés et s'inscrire dans les dynamiques géopolitiques de la région ; des aventuriers plus puissants pourront simplement devenir les moteurs de changements à venir, par leurs seules aventures. Plusieurs historiques sont proposés pour les joueuses, afin d'impliquer leurs aventuriers plus directement dans les intrigues, et ils conviennent à toutes les classes et tous les niveaux.

UNE PRÉSENTATION RAPIDE

LA RÉGION DES LACS reste, après quelques siècles, une région semi-frontalière : il existe plusieurs domaines gouvernés par des seigneurs des châteaux, une vaste communauté barbare, des routes et des échanges commerciaux entre tous, mais jamais ils n'ont fait l'unité pour constituer un royaume légitime et achever la conquête des domaines encore sauvages. Chacun continue à se débattre avec ses propres soucis, ses difficultés et un espoir de prospérité toujours fuyant.

⊗ **LA SEIGNEURIE DE VALFREMBERT** entoure le lac éponyme et plusieurs villages fortifiés – certains atteignant presque le statut de villes – se sont rangés sous l'égide du château de Madré. La seigneurie comprend aussi les Plaines de Louzes au nord et les Collines de Ravigny à l'ouest, toutes terres fertiles et giboyeuses qui ajoutent encore aux ressources du lac. Valfrembert est peut-être l'un des domaines aux richesses les plus variées et à la population la plus nombreuse.

⊗ **LA SEIGNEURIE DE MÉHOUDIN**, tout au sud, contrôle toute la Trouée d'Aunay, jusqu'aux champs Damigny, qui marquent les frontières avec le domaine de Valfrembert. Grenier de la région des lacs, c'est une grande plaine agricole, parsemés de hameaux bien protégés soumis à l'autorité de la petite cité de Méhoudin et dépendant de la protection de ses puissants chevaliers.

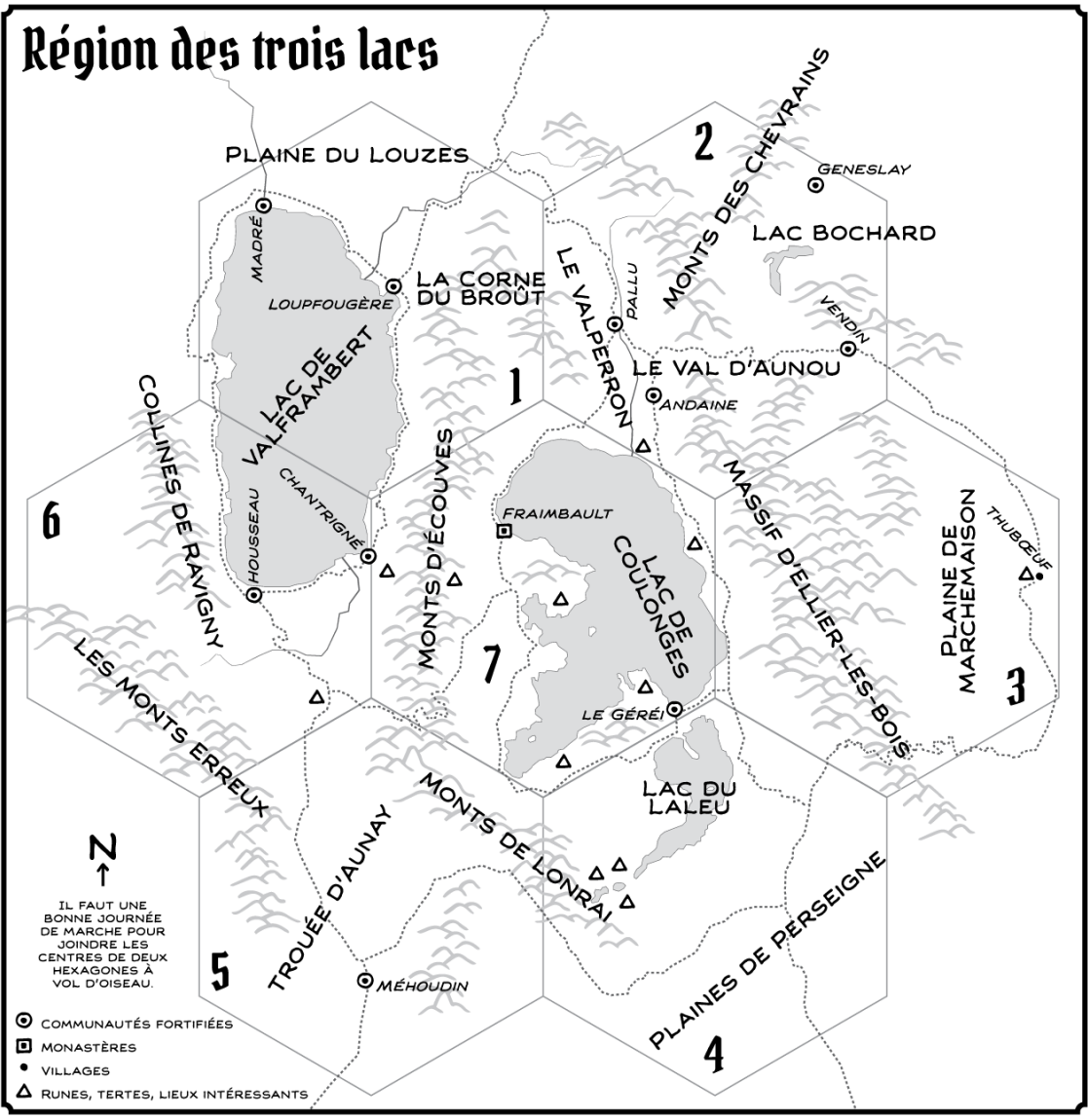
⊗ **LES SEIGNEURIES DU VAL D'AUNOU** sont un ensemble de quatre petits domaines qui se sont unis il y a quelques décennies, formant l'embryon d'un royaume encore instable et peu puissant – Pallu, Andaine, vendin et Geneslay. Situées au long de la gran'route qui traverse la région des lacs, du nord au sud, les seigneuries dépendent beaucoup du commerce et des caravanes qui l'empruntent.

⊗ **LA TOUTE PETITE SEIGNEURIE DU GÉREI**, au sud du lac de Coulonges, fait presque office d'anomalie tant elle paraît faible et isolée, mais ses seigneurs ont toujours été des partisans d'une diplomatie bien comprise et de rapports apaisés avec ses puissants voisins.

⊗ Et il ne fait aucun doute que **LES CLANS BARBARES** qui occupent l'immense massif d'Ellier-les-Bois et les plaines de Perseigne sont des voisins encombrants – domaine le plus important des lacs, les territoires barbares accueillent plusieurs clans alliés, pratiquant la chasse et l'élevage nomades d'imposants troupeaux de moutons, de grandes vaches des montagnes et de petits chevaux énergiques.

⊗ Reste encore à mentionner **LE MONASTÈRE DE FRAIMBAULT**, situé sur la rive occidentale du Lac de Coulonges, et **LA PETITE COMMUNAUTÉ DE THUBŒUF**, tout à fait au levant de la région, de l'autre côté des montagnes, au-delà de la Plaine de Marchemaison.

Au moment où l'histoire commence et où interviennent nos aventuriers, le Monastère de Fraimbault vient de subir UNE ATTAQUE BRUTALE de créatures monstrueuses et a été entièrement rasés. Quelques rares survivants sont parvenus au Pallu, à Andaine ou au Géréi, décrivant l'apocalypse qui s'est abattue sur eux.



LA MENACE

La région des trois lacs est encore en grande partie SAUVAGE et de nombreuses CRÉATURES MONSTRUEUSES continuent d'y vivre, l'humanité étant incapable de faire plus que s'en protéger. C'est notamment vrai tout au long des Monts d'Écouves et des Monts de Lonrai, jusque dans la Corne du Broût – aussi bien à la surface que dans les profondeurs de ses nombreuses cavernes et galeries. En vérité, seules quelques domaines sont désormais un peu sécurisés ; c'est le cas de la Seigneurie de Méhoudin qui a beaucoup investi dans la chasse aux monstres. Partout ailleurs, le danger est constant.

Depuis quelques temps, les créatures monstrueuses se sont enhardies et s'éloignent de plus en plus des Monts d'Écouves. Pire, on a assisté à l'apparition de nouveaux monstres, venus des profondeurs, et la sécurité précaire que les seigneuries avaient fini par assurer au fil des siècles est en train de disparaître à grande vitesse.

En vérité, UNE NOUVELLE MENACE est apparue dans les profondeurs du monde, suffisamment terrifiante pour inviter ses habitants à fuir vers la surface et, par effet domino, les habitants de la surface à s'étendre eux-aussi pour échapper aux nouveaux venus. Cette menace était annoncée par une prophétie que tout le monde a oubliée, en dehors d'une petite secte discrète qui est parvenue à ses fins après des siècles d'efforts.

LES MONSTRES DE LA SURFACE

Voici les créatures les plus courantes de la région des lacs, celles qui hantent les domaines sauvages et les frontières des communautés humaines. Ce ne sont sans doute pas les seules, mais les gens ont appris à craindre celles-ci plus que d'autres, y compris parmi les clans barbares.

⊗ **LES HARPIES** des Monts d'Écouves sont nombreuses et particulièrement malveillantes. Elles attaquent aléatoirement les caravanes et les voyageurs, mais se tenaient habituellement loin des villages. Ce n'est plus le cas et elles se sont mises à piller les greniers et à enlever des paysans pour les dévorer.

⊗ **LES KOBOLDS AILÉS** ont toujours été une nuisance plus qu'un danger. Ils habitent les hauteurs inaccessibles des montagnes et des collines, organisant de rares raids de pillage quand les temps sont difficiles. Depuis quelques temps, comme si les différents clans s'étaient unis, ils lancent des attaques de plus grandes envergures et de plus en plus loin de leur habitat naturel.

⊗ **LES OGRES** du Massif d'Ellier-les-Bois sont peu nombreux, mais constituent des clans puissants dont les barbares ne sont jamais parvenus à se débarrasser. Comme s'ils avaient entendu un appel, ils s'agitent et s'énervent, se montrent plus agressifs et lancent des marches de plus en plus longues pour assouvir leurs désirs nombreux et violents.

⌘ De nombreuses créatures sauvages, puissantes et dangereuses, hantent les différents territoires des lacs : on peut citer **LES AUROCHS SAUVAGES**, territoriaux et vindicatifs, qui n'hésitent jamais à défier les voyageurs et les paysans – surtout lorsqu'il faut enlever des vaches aux troupeaux ; il y a encore **DE TRÈS NOMBREUX LIONS DES MONTAGNES**, toujours en chasse et pour qui les humains constituent des proies aisées et délectables ; enfin, **LES PIEUVRES DES ARBRES** qui habitent les forêts et les bois, mais sont tout aussi à l'aise dans les hauteurs des villages et des villes, capables de se dissimuler dans les anfractuosités et de frapper quand elles veulent.

LES MONSTRES VENUS DES PROFONDEURS

Fuyant les profondeurs du monde, voici les créatures qui sont apparues à la surface ces derniers temps et qui commencent à faire parler d'elles – bien qu'il ne s'agisse que de rumeurs au début des aventures...

⌘ **DES TROGLODYTES** sont apparus en masse et constituent le principal danger qui menacent désormais les habitants de la région. Ces créatures puantes et agressives sont vraiment nombreuses, agitées par une forme d'angoisse et de désespoir : ils ont dû abandonner leurs terres ancestrales sous la terre, évoluent désormais au soleil (même si cela ne les gêne pas directement) et font face à un avenir personnel incertain et un destin collectif inconnu. Ce sont toutefois des créatures sauvages, monstrueuses, qui n'entretiendront aucune relation de confiance avec des humains).

⌘ Menées par une matriarche ancienne et puissante (*voir Shehendrac, dans les factions mineures*), **DES ARAIGNÉES GÉANTES DES PROFONDEURS** errent désormais à la surface, discrètes mais mortelles et déterminées. Ce sont les plus farouches ennemies de la menace, mais elles sont méfiantes, secrètes, sournoises, et habillent tous les habitants d'Argosia des mêmes qualités.

⌘ **UNE ABOLETH** s'est échappée des profondeurs et a établi son nouveau domicile dans le lac de Coulonges. C'est une créature dotée de puissants pouvoirs psychiques, maléfique, esclavagiste et assoiffée de pouvoir, d'une rare puissance – un ennemi considérable pour une communauté comme le Gérii.

⌘ D'autres créatures sont apparues à la surface à la suite de celles-ci : **DES XORNS**, perdus et affolés, capables de causer des dégâts considérables dans leur panique ; **DES ENLACEURS**, affamés et avides, qui se sont mis en quête de nouvelles proies jusque dans les villes ; **DES BABÉLIENS** incompréhensibles qui cherchent leur maîtresse Aboleth et s'égaient à travers toute la région ; **QUELQUES DOPPLEGANGERS** qui ont été rapides à se trouver une nouvelle place au cœur des sociétés urbaines...

LA MENACE

La nature de **LA MENACE** est laissée à l'entière discrétion de la maîtresse de jeu – à moins que les aventuriers ne s'enfoncent directement dans les profondeurs du monde pour l'affronter, il y a peu de chances pour qu'ils n'en puissent jamais déterminer le type. Il sera sans doute permis, au cours de la campagne, de la chasser, de l'endormir ou de la détruire par des moyens magiques – rituels, seconde prophétie à accomplir et ainsi de suite. Toutefois, la menace porte un nom et c'est sous ce nom qu'elle est connue des habitants des profondeurs, et bientôt par ceux de la surface.

ID	NOM DE LA MENACE
1	L'esclavagiste
2	L'oublier
3	La ténèbre
4	Le chasseur
5	Le damné
6	Le dévoreur
7	Le gardien
8	Le voyageur

DISTRIBUTION GÉNÉRALE

CWERNATH DE MÉHOUDIN. Nain Guerrier niveau 2.

GARANCE. Humaine Guerrier/Clerc niveau 4.

GUÉANOR DE CERZAT. Elfe Clerc niveau 4 (avec des capacités de Passe-partout).

KAELIAN. Trollinet Enorceleur/Druide niveau 9.

KAROLOMAN. Humain Magicien niveau 4.

MATILDIS DE VALFREMBERT. Humaine Passe-Partout niveau 4 (avec quelques capacités en plus).

ROBERT. Ogrillon Barbare niveau 6 (avec quelques capacités en plus).

SHEHENDRAC. Araignée géante des profondeurs niveau 10.

VANDIL. Humain Guerrier niveau 4 (avec des capacités de Barde).

LES AVENTURIERS

Les aventuriers peuvent commencer cette aventure à n'importe quel niveau – leurs moyens ne seront simplement pas les mêmes, ni sans doute leurs objectifs. Ils peuvent être originaire de la région, travailler pour l'une ou l'autre des factions ou agir en indépendants ; ou n'être que de passage, suivant la grande route du nord au sud à travers les somptueux paysages des montagnes et des lacs.

Toutefois, voici une proposition – CINQ HISTORIQUES qui conviennent à n'importe quel peuple, n'importe quelle classe et n'importe quel genre. Il suffit que les joueuses se les partagent selon leurs goûts et leurs envies. Les historiques sont classés par ordre de priorité (mais pas forcément d'intérêt) – s'il n'y a que trois ou quatre joueuses, il est préférable d'ignorer les derniers historiques et de choisir parmi les premiers.

⊗ **INFORMATIONS COMMUNES À TOUS LES AVENTURIERS.** Le Géréi est une petite seigneurie qui s'étend sur les rives du lac de Coulonges et les collines environnantes, à quelques distances de la grande route commerciale, au contact avec les clans barbares voisins. La région était relativement en paix, mais depuis quelques semaines, des rumeurs viennent des monts d'Écouves – les monstres et les humanoïdes du sauvage s'agitent. On dit aussi que le lac est maintenant habité par une créature affreuse, mais les détails manquent. Et puis, il y a deux jours, des lueurs d'incendie ont été aperçues dans la direction du monastère de Fraimbault.

⊗ **LE SEIGNEUR/LA DAME.** Ton aventurier est le seigneur du Géréi, à la tête d'un petit château et du gros village emmurillé qui l'entoure. Sa responsabilité est écrasante – plusieurs centaines d'âmes dépendent de ses décisions. Heureusement, il est entouré de quelques conseillers proches, aussi aventuriers que lui-même. // *Sur son lit de mort, la maman de l'aventurier lui a remis une curieuse clef qu'elle portait souvent en sautoir, lui demandant d'y veiller toujours – « c'est la grâce et le fardeau de cette maison » dit-elle alors. La clef n'ouvre aucune des portes ou des passages du château (et même du village), ton aventurier s'en est mainte fois assuré. Elle a disparu durant quelques mois, l'an dernier, puis a réapparu sans qu'on sache où elle était passée.*

⊗ **LE CHEVALIER/LA CHEVALERESSE.** Ton aventurier est le premier serviteur et le garde du corps du seigneur du Géréi (l'équivalent d'un samourai). Ses parents étaient des marchands itinérants, tués par des monstres au long de la route du lac. Il fut alors recueilli au château et y reçut une éducation complète aux côtés des enfants de la maison, avant d'être reconnu comme chevalier par les parents du seigneur actuel. // *Le seul souvenir que les parents de ton aventurier lui ont laissé, c'est une curieuse tache de naissance en forme de fleur de coquelicot sur l'épaule. Les autres gamins du château s'en moquaient gentiment et le surnom, « Coquelicot » est resté. Ton aventurier entretient depuis plusieurs mois maintenant une douce relation avec un habitant du village qui jouxte le monastère de Fraimbault. Il n'en a aucune nouvelle depuis que les lieux ont été pillés et incendiés.*

⊗ **LE BARBARE/LA BARBARE.** Ton aventurier est un invité du château du Géréi – c'est ce qu'il convient en vérité d'appeler un otage plénipotentiaire. À la suite d'une dette contractée par son clan auprès des parents du seigneur actuel, il séjourne au Géréi depuis plusieurs années, assurance de la paix mutuelle établie entre les clans barbares et le petit domaine. Une profonde amitié a toutefois fini par le lier au seigneur qui est une personne qu'un barbare peut honorer et respecter. // *Ton aventurier est un lointain neveu du roi des barbares, mais il ne peut l'approcher aisément car sa propre famille est hostile à ce dernier. Bien qu'il ne possède que des informations incomplètes et parcellaires à ce sujet, il semble que des siens-cousins grenouillent dans les milieux les plus fondamentalistes des clans, hostiles à tous ceux qui s'écarte de « la voie » (quelle qu'elle puisse être). On l'a déjà invité à les rejoindre, mais tout ça a des relents de rance.*

⊗ **LE TROUBADOUR/LA TROUBADOUESSE.** Ton aventurier est poète, musicien, dramaturge. Attention, ce n'est pas un simple saltimbanque : c'est un auteur reconnu pour ses œuvres, qui séjourne de châteaux en châteaux, artiste tout autant que diplomate. C'est un ami du seigneur du Géréi et lui sert parfois de source de renseignement, voire d'espion (dans certaines limites toutefois – les affaires privées ne regardent que les concernés). // *Ton aventurier est aux aguets de tous les événements qui se déroulent dans la région. Il est persuadé qu'il ne faudra plus longtemps avant qu'un nouveau royaume n'émerge des seigneuries indépendantes ; il veut laisser son nom à la postérité comme le chroniqueur de ces temps uniques – à moins qu'il ne trouve un moyen d'en être le catalyseur grâce à ses talents de diplomate et en poussant un peu à la roue.*

⊗ **L'ÉTRANGER/L'ÉTRANGÈRE.** Ton aventurier n'est pas de la région et n'y connaît personne. Il est simplement arrivé au Géréi par la route, il y a seulement quelques jours, affirmant à tout le monde qu'il venait pour chasser et tuer le plus grand monstre de la région. Si beaucoup rient sous cape de cette vantardise, ton aventurier a été surpris de recevoir la visite du seigneur local, venu s'informer de ses intentions réelles et de ses compétences dans le domaine. // *En vérité, ton aventurier a une quête divine sur les épaules, dont il ne comprend ni l'objet ni les buts. Pour une raison qui n'appartient qu'à lui – une promesse qu'il a faite, une faute à expier, une ordalie – les divinités bienveillantes de l'humanité lui ont enjoint de venir dans cette région perdue, au Géréi précisément, et d'y attendre les signes. Il semble que la moitié de la quête soit de comprendre ce que sont ces signes et ce qu'il faut en faire.*

LES FACTIONS MAJEURES

CWENARTH DE MÉHOUDIN

CWENARTH a quatorze ans. Il est le seigneur de MÉHOUDIN depuis que ses parents, et une partie de sa maisonnée, ont été tués, il y a deux ans, lors d'un voyage à l'est des Monts de Lonrai, alors qu'ils approchaient de la seigneurie du Géréi où ils devaient faire étape. On soupçonne un groupe de barbares d'avoir attaqué le petit convoi, mais personne n'en sait ni les raisons ni les motifs.

Sa seigneurie gouverne UN GRAND DOMAINE AGRICOLE, parsemé de nombreux villages et souvent considéré comme le grenier de la région des lacs. Méhoudin elle-même est une petite ville fortifiée, la seule de ce type dans la région, blottie derrière des murs solides gardés par de nombreuses tours.

Cet état de préparation martiale est un peu la marque de la seigneurie. SA CHEVALERIE a toujours été nombreuse, bien entraînée, solide. Les patrouilles surveillent les étendues du domaine avec vigilance. On n'y aime ni les barbares, ni les bandits, et les étrangers, y compris les aventuriers, sont considérés avec méfiance.

Toutefois, Cwernath est MAL ENTOURÉ – plus exactement, il n'est pas entouré du tout. Si les chevaliers et les chevalereses qui le servent sont loyaux et prévenants, aucun n'a la sagesse et le sens politique des conseillers de ses parents, disparus eux-aussi dans l'attaque du convoi. Cwernath improvise comme il peut, réagit aux événements et n'anticipe rien pour les prochaines années.

⊗ S'il considère avoir de nombreux ennemis qui attendent l'heure d'attaquer (les barbares à l'est, Valfrembert au nord), l'attention de Cwernath est essentiellement tournée vers l'ouest, les Monts Erreux et LES CENTAURES qui y vivent. La seigneurie est couverte de vestiges féériques, dolmens, menhirs, alignements et cercles de pierre et les fées continuent de les visiter, discrètement sinon secrètement. Cwernath est bien décidé à chasser ces créatures de ses domaines, aussi bien en pourchassant les centaures qui s'aventurent aux frontières qu'en organisant la destruction et l'enfouissement des vestiges.

⊗ En réaction à la mort de ses parents aux mains des barbares, Cwernath a décrété l'interdiction du CULTE DE LA DÉESSE DU SAUVAGE. Les sanctuaires ont été détruits ; il est risqué d'arborez une amulette ou un symbole de la déesse. Au sein de la population, surtout chez les anciens, les réactions sont mitigées. La déesse est encore respectée dans les régions frontalières, utile même aux petites gens. Une résistance passive s'est installée et on continue à célébrer de discrètes libations. D'un autre côté, beaucoup ont embrassé cette nouvelle politique avec ferveur et les plus enfiévrés pourchassent le culte avec une certaine vigueur.

⊗ Cwernath est en pleine **CRISE D'IDENTITÉ** – outre la puberté qui commence à frapper, le poids des responsabilités pèse lourd sur les épaules de l'enfant. Il se sait observé par ses chevaliers, par ses serviteurs, par les habitants du domaine. Il craint mal faire, prendre les mauvaises décisions. Il tente de se prouver, aussi bien à lui-même qu'aux yeux des autres. La tradition martiale de Méhoudin n'aide pas : Cwernath travaille dur pour rester à la hauteur des attentes de ses maîtres d'armes. Il s'endurcit au dépend de son humanité. Il devient inutilement dur, cruel et implacable, comme une manière de s'affirmer et de taire ses doutes et ses hésitations.

MATILDIS DE VALFREMBERT

LA SEIGNEURIE DE VALFREMBERT a connu une année difficile. Une épidémie a décimé sa population, faute de guérisseurs en nombre suffisants et aussi parce que le temple du dieu du savoir a fait une grave erreur de diagnostic. La maladie magique, appelée **MAL DES MAINS BLEUES** (car elle provoquait des manières de thromboses fulgurantes qui conduisaient trop souvent à une atteinte du cœur), a finalement été battue, mais pas avant de tuer une fraction importante des malades et d'en handicaper une autre.

Parmi les victimes se trouvait **OTTOBONE DE VALFREMBERT**, le seigneur du domaine. Dans l'urgence, c'est sa concubine, **MATILDIS**, qui a pris les affaires courantes en charge. Elle est appuyée par de nombreux administrateurs, conseillers et officiels, qui reconnaissaient sa vive intelligence, ses compétences et son charisme (ainsi que sa détermination, sinon obstination), et la population du domaine, qui lui attribua aisément la victoire contre la maladie.

S'opposent à elle une partie importante de **LA CHEVALERIE**, ainsi que quelques notables. Ils refusent de suivre cette aventurière qui détourna le seigneur de ses devoirs matrimoniaux, cette étrangère qui n'entend rien aux traditions du Valfrembert.

Un lointain cousin du seigneur, le mage **KAROLOMAN**, est en route pour reprendre le pouvoir – il n'a sans doute pas plus de légitimité que Matildis, mais il est probable que tout dépendra du sort des armes, désormais. Matildis ne dispose pas de la protection des chevaliers et, malgré ses capacités personnelles, reste vulnérable à des attaques directes ou des tentatives d'assassinat. Elle pourrait simplement choisir de partir – rien ne la lie plus à la région – mais son orgueil est plus fort que sa raison.

Heureusement, Matildis semble avoir toujours **UN COUP D'AVANCE**. Elle s'est constitué un large réseau d'informateurs (tant parmi la population que parmi les esprits des objets et les *genius loci*) et semble toujours bénéficier des meilleurs renseignements sur ses ennemis. Malheureusement, elle possède encore plusieurs angles morts – notamment tout ce qui se passe hors de son domaine et les activités des créatures du sauvage.

⌘ Matildis est toujours préoccupée par LE MAL DES MAINS BLEUES. D'une part, l'épidémie n'est pas complètement passée bien qu'on ait enfin trouvé un remède. Elle sait bien qu'on n'est pas à l'abri d'une évolution de la maladie magique et que tout peut repartir du jour au lendemain. D'autre part, on ne sait encore rien de ses origines et l'erreur commise par le grand-prêtre du temple du dieu du savoir l'interroge. Il sera difficile d'en savoir plus, certainement, car ce dernier a lui-même été emporté par le mal, mais est-ce une faute involontaire ou le signe d'un problème bien plus grave au sein du temple ? En vérité, il apparaîtra peut-être un jour que le grand-prêtre du temple était l'un de ceux qui attendaient l'advenue de la menace. C'est lui qui « emprunta » la clef du seigneur du Géri ; lui encore, sans doute, qui libéra la menace ; lui enfin qui contracta la terrible maladie dans les profondeurs et la ramena à la surface, puis en mourut en dissimulant ses origines (peut-être pour vider les lacs de leur population – voir la *faction mineure des Enfants du prophète*).

⌘ Matildis sait bien que, sans appuis, elle ne saura résister à UNE MUTINERIE des chevaliers et des chevalereses. Elle tente d'en gagner certains à sa cause, arguant de son investissement et de ses liens avec le domaine, mais sa position est difficile à légitimer face à des gens qui la détestent. Elle pourrait bien sûr engager des mercenaires, mais ça ressemblerait trop à un coup d'état fomenté par une étrangère. Elle envisage trouver des aventuriers pour la protéger ou encore nouer des accords avec des puissances voisines. À moins qu'un mariage, au sein de la chevalerie ou d'une famille bien établie, ne représente une solution.

⌘ Les récentes ATTAQUES DE MONSTRES sur les communautés du lac de Valfrembert occupent l'esprit des chevaliers, mais inquiète Matildis et à juste titre. Leur chasse pourrait souder, un peu plus, ses adversaires derrière une bannière de guerre haut dressée ; elle ne peut pas non plus les laisser agir seuls, au risque de perdre en crédibilité – ce sont les chevaliers qui seront perçus comme les vrais protecteurs du domaine, ce qui est techniquement leur charge, mais tout est ici question d'image. Matildis doit absolument comprendre les raisons de cette soudaine agressivité et agir avec efficacité (et un maximum de publicité).

ROBERT, ROI DES BARBARES

Le massif d'Ellier-les-Bois et les plaines de Perseigne sont occupée par plusieurs clans barbares unis sous l'autorité du **ROI ROBERT À LA CORNE BRISÉE**. Les **CLANS DE LA CRÊTE** (au nord du massif), **DES BOIS SOMBRES** (au centre) et **DES COLLINES** (au sud) habitent le massif, tandis que les **CLANS DU LAC** et des **HAUTES HERBES** errent dans les plaines. Ils élèvent toutes sortes de bêtes – bovins, ovins, caprins, équidés – selon les milieux et suivent leurs déplacements toute l'année, d'une pâture à une autre. Les clans sont composés, à égale proportion d'humains, de gnomes et d'ogryllons.

L'AUTORITÉ DU ROI ROBERT est, pour beaucoup, symbolique. Il préside les assemblées, juge les querelles, écoute les conseils des anciens, parle à l'extérieur des clans, distribue les ressources et les richesses, mais son influence directe dans les affaires des clans est limitée à ses talents diplomatiques ou sa capacité à intimider les plus récalcitrants.

Les barbares s'accrochent de temps en temps avec **LEURS VOISINS CIVILISÉS**, mais ça dépasse rarement les raids limités ou l'escarmouche accidentelle. Le reste est placé sous le signe **DES ÉCHANGES ET DU COMMERCE** – les barbares fournissent des animaux, des peaux et des fourrures, divers produits des forêts, y compris du bois d'œuvre et d'ouvrage, tandis qu'ils obtiennent des outils, des armes, du tissu et toutes sortes de produits manufacturés.

LES CLANS SONT DIVISÉS et, sans le roi, passeraient leur temps en querelles stériles, pour des questions de territoire, d'honneur ou tout ce qui pourrait servir d'excuse suffisante. Ils obéissent néanmoins à des codes et des lois communes et savent tout à fait s'unir contre des ennemis communs.

Les barbares bénéficient d'un **SYSTÈME DE COMMUNICATION** rapide et efficace. Il y a d'abord les messagers à cheval, capables de couvrir des distances impressionnantes en peu de temps. Et puis toutes sortes de signaux sonores et visuels à même de transmettre avertissements et informations – signaux de fumée, tambours, cors et ainsi de suite.

⊗ L'ingrédient secret du roi Robert est une caste d'administrateurs et de sachants qui l'entourent et le conseillent. On les nomme **LES GARDIENS DES ANNEAUX**, à cause de l'anneau qu'ils portent au quillon de leur épée. Ils sont peu nombreux, mais chacun d'eux est sa voix et son bras armés – l'équivalent de chevaliers avec, peut-être, une envergure symbolique supplémentaire. Ils surveillent, espionnent, interviennent discrètement, orientent certaines décisions, dénouent des crises avant qu'elles n'éclatent, déjouent des complots contre le roi aussi. Malheureusement, l'un de ses gardiens travaille secrètement pour la menace. Qui sait quelles intrigues il a noué dans les montagnes.

⌘ Le roi Robert sait que le sens de l'histoire ne penche guère en faveur des clans du massif. Un jour ou l'autre, leurs voisins civilisés s'uniront et formeront **UN ROYAUME**. Ils supporteront les barbares un temps, puis les assimileront ou les détruiront. Ce sera la guerre ou l'intégration. Robert ne sait pas quand ces événements se dérouleront, mais il entend bien ménager une position forte pour ses clans – que les civilisés soient obligés de négocier à moins de vouloir se briser les dents. Il est certain que les barbares devront se mêler au concert des nations, mais ça sera selon leurs termes et avec une place d'honneur à la table du pouvoir. C'est dans cette optique qu'il a lancé la construction d'une **FORTERESSE** sur l'un des fort-hills les mieux placés du massif. On le prend un peu pour un fou ; pour beaucoup, c'est seulement une construction de prestige ; pour d'autres, c'est la preuve que c'est un tyran, moderniste de surcroît, qu'il faut abattre avant qu'il ne soit trop tard (surtout pour ceux qui suivent la Voie). Quelques-uns ont déjà compris ses intentions et ceux-là le soutiennent avec une loyauté accrue.

⌘ Depuis toujours, **LES GENIUS LOCI** des montagnes et des plaines parlent à Robert – c'est peut-être la raison de son élection au statut de souverain. Il sait de nombreuses choses grâce à eux ; d'autres lui échappent comme elles échappent aux esprits. Ces derniers ont perçu l'apparition de la menace, mais n'en comprennent ni la nature ni le danger. Ils savent toutefois que tout le sauvage s'est embrasé, que les créatures monstrueuses sont troublées, agitées, inquiètes et de plus en plus dangereuses. Robert a dépêché son fils aîné, **CHARLES**, l'un des plus fameux chasseurs du massif, pour qu'il enquête sur le sujet. Mais Charles a disparu à l'ouest du Lac de Coulonges et Robert s'inquiète de plus en plus. Se pourrait-il qu'il soit désormais l'esclave de l'aboleth qui s'est installée dans le lac ?

LES FACTIONS MINEURES

LES ENFANTS DU PROPHÈTE

LES ENFANTS DU PROPHÈTE ne sont plus guère nombreux – en tout cas, ceux qui savent encore qu’il exista une prophétie et que celle-ci est arrivée à son terme (une histoire d’alignement d’étoiles dans le ciel selon une conformation bien spécifique). Pour compliquer les choses, les quelques membres du pseudo-culte ne s’accordaient guère sur ce qu’il convenait de faire – ni même s’il était besoin de faire quoi que ce soit : certains pensaient qu’il fallait accompagner la venue de la menace pour en tirer un bénéfice ; d’autres qu’ils devaient s’y opposer pour éviter une catastrophe.

On dit que le prophète (qui qu’il put être) portait une marque de naissance en forme de FLEUR ROUGE SUR L’ÉPAULE. C’est une marque qu’on trouve encore, rarement, chez ses descendants – qu’ils appartiennent au culte ou non.

En tout cas, c’est fait. La prophétie s’est réalisée. La menace est là maintenant.

⊗ Il reste une dernière phrase dans LA PROPHÉTIE : « Les lacs seront vides sauf de ceux qui attendent. » Personne ne s’entend sur ce qu’il convient de faire. Affirme-t-elle l’avènement de la menace sur Argosia ? Est-ce le dernier espoir de la chasser ou de la détruire ? Et comment l’interpréter : faut-il vider les lacs ? Tuer ou chasser ceux qui vivent sur ses rives ? Attendre en bateau au beau milieu ? De toute façon, personne n’est bien sûr de la phrase originelle – les écrits ont été perdus il y a longtemps et ne reste qu’une forme de tradition orale douteuse.

SHEHENDRAC, L’ARAIGNÉE GÉANTE

SHEHENDRAC est une très ancienne, très vénérable araignée géante des profondeurs, d’une taille phénoménale (au moins aussi grosse qu’un gros éléphant). Elle est la reine de son peuple, les araignées des profondeurs. Comme toutes celles de son genre, les araignées géantes sont presque immortelles par l’âge et continuent de grandir en taille et en intelligence avec les années qui passent. Shehendrac est donc, très certainement, l’une des araignées des profondeurs les plus vieilles qui subsistent en Argosia.

Shehendrac craint la menace plus que tout. Elle en a perçu l’apparition avant bien d’autres créatures et travaille depuis lors à organiser L’EXIL de son peuple, aussi loin que possible de la région des trois lacs. Toutefois, un tel départ ne s’improvise pas : il faut, si possible, une destination et Shehendrac a envoyé des éclaireuses tout-azimut. Elle sait que beaucoup ne reviendront peut-être jamais et son cœur de mère saigne à cette idée. Il faut aussi des vivres et des ressources – et la chasse ne suffira peut-être pas, sans compter l’ire des locaux si les araignées dépassent certaines bornes.

Shehendrac est prête à négocier, de bonne foi, avec quiconque parmi l'humanité acceptera de discuter avec un monstre. Elle ne sait pas grand-chose de la menace sinon le très grand danger qu'elle représente pour toutes les créatures de la région.

⊗ Shehendrac est la gardienne d'un très ancien artefact : **LE TRÔNE DE SOUVERAINETÉ**, et elle compte bien l'emporter avec elle en exil. Reste que c'est un objet encombrant, lourd, difficile à sortir des profondeurs et compliqué à dissimuler. Sa magie va certainement attirer bien des convoitises. Le trône révèle, à celui qui s'y assoit, son destin de souverain – sera-t-il un roi compétent et bienveillant ou un tyran ? Sera-t-il aimé de ses sujets ou détesté par eux ? Qu'advient-il de ses descendants ? Des domaines qu'il sera amené à gérer ? Quel sera le destin de l'humanité placée sous son autorité ? Les impressions et les connaissances s'effacent, comme un rêve, au bout de quelques instants, mais il est rare qu'une personne malveillante ou incompétente puisse s'y assoir une seconde fois sans perdre ses nerfs.

L'ALLIANCE DES VAUX

En vérité, il existe déjà un embryon de royaume qui s'est constitué au nord des lacs, unissant les seigneuries du Pallu, d'Andaine, de Vendin et du Geneslay, au travers de divers pactes de coopération économique et militaire. **L'ALLIANCE DES VAUX** (comprenant le Valperron, le Val d'Aunou et la percée du lac Bochard) n'est pas des plus puissantes, ni des plus peuplées, mais les liens sont déjà solides entre les seigneurs des châteaux et chacun peut compter sur une intervention rapide de ses voisins, sans que personne ne pense à mégoter.

L'alliance compte sur les relations diplomatiques et commerciales avec les autres entités locales – qu'il s'agisse des barbares ou des autres seigneuries – pour maintenir la sécurité de ses habitants et l'intégrité de ses frontières. Elle sait qu'elle ne pèserait pas lourd face aux barbares et elle est prête à tous les arrangements – tant que le roi Robert n'exagère pas, bien entendu.

L'alliance est assez éloignée des zones troublées par l'apparition de la menace pour que ça ne soit pas une considération prioritaire, mais elle pourrait voir un appel au secours ou une demande d'aide comme une opportunité pour sceller de nouveaux accords de paix.

⊗ **LE PRINCE-MARCHAND MERKILODES**, et sa puissante et influente guilda, voient d'un mauvais œil cette puissance montante au long de la route. Plus de civilisation, c'est plus de taxes. Il tente de corrompre conseillers et administrateurs-clefs pour maintenir ses positions avantageuses. Il organise même divers troubles dans les petites villes et a même missionné une petite troupe de brigands, qui s'occupe généralement de harceler la concurrence, pour déstabiliser les routes.

LA VOIE

Les barbares adorent, comme les peuples civilisés, les divinités bienfaitantes de l'humanité. Toutefois, ils vouent une vénération particulière à LA DÉESSE DU SAUVAGE. Il existe dans les montagnes un sanctuaire d'importance dédié à la déesse et, autour de celui-ci, gravitent toutes sortes d'individus qui ont basculé dans une sorte de fondamentalisme inquiétant. Ils suivent « LA VOIE », quoi que cela puisse vraiment vouloir dire.

Les membres de la secte sont de plus en plus nombreux. Ils s'emparent contre leurs voisins civilisés et jurent de les chasser ; ils pestent contre le roi et promettent de s'en débarrasser. C'est, selon toute vraisemblance, de ces barbares qui ont attaqué et assassiné le seigneur de Méhoudin et sa maisonnée. Ce n'était qu'une première action, une opportunité qui s'était présentée à eux ; d'autres se préparent maintenant qu'ils s'enhardissent.

⊗ Le culte de la Voie, dans l'idée de lancer des attaques d'envergure contre les communautés civilisées voisines, a pris langue avec LES ORQUES DE CONTRÉES VOISINES. Ce sont des rencontres difficiles à établir, mais quelques éclaireurs orques sont déjà venus jusqu'aux lacs pour évaluer la possibilité d'une alliance. Toutefois, l'apparition de troglodytes sur les pentes des monts d'Écouves suggère quelques nouvelles possibilités très intéressantes. Et même, s'il était possible d'intéresser les araignées géantes aux opérations à venir, ne deviendrait-ce pas une parfaite configuration ?

GUÉANOR DE CERZAT

Un grand royaume voisin surveille avec intérêt l'émergence d'un pôle civilisé. Est-ce un futur adversaire, un concurrent ou, au contraire, un allié qu'il conviendrait de ménager et de favoriser ? Faut-il soutenir sa dynamique ou la ralentir ? Un proche du souverain, conseiller et diplomate, a été envoyé dans la région, avec un petit groupe de compagnons qui sont autant de gardes du corps, d'espions et d'analystes polyvalents.

GUÉANOR DE CERZAT est une elfe d'âge moyen, paladin de son état. Elle dirige l'expédition – des marchands-aventuriers en quête d'investissements – mais a pris soin de se dissimuler dans le cortège, laissant à l'un de ses amis le soin d'attirer l'attention – VANDIL est un humain massif, flamboyant, fin rhéteur et combattant brutal, qui assure le spectacle.

⊗ Le mage du groupe, KELESTEL, a choppé UNE SALE MALADIE MAGIQUE. Ce n'est pas le mal des mains bleues, mais quelque chose d'encore plus vache, que les pouvoirs des clercs peuvent seulement soulager, mais pas guérir. Il n'en est qu'à ses premiers symptômes alors que le groupe traverse diverses communautés. Où a-t-il pu attraper cette saloperie ? Est-elle aussi contagieuse qu'on peut le craindre ? Existe-t-il un remède quelque part ? Guéanor a entendu parler du mal des mains bleues, mais le remède pour cette maladie-ci pourrait-il être utile pour celle-là ?

SEPT LIEUX

1. L'ACADÉMIE DE MAGIE DE MADRÉ

L'ACADÉMIE DE MAGIE DE MADRÉ est une petite école à la bonne réputation, dotée de salles de rituel et d'une bibliothèque honorable. Elle accueille des étudiants venus de toute la région des lacs et même son premier élève arrivé de Thubœuf. Si un aventurier est magicien, c'est sans doute là qu'il a fait ses études.

✂ DES TENSIONS INTERNES ont éclaté dernièrement quant à la position à adopter vis-à-vis de Matildis. Les étudiants sont d'avis de la soutenir sans barguiner, mais les professeurs, plus conservateurs, préfèrent rester neutres pour la plupart et certains sont même du côté des chevaliers.

2. LE CARAVANSÉRAIL DU PALLU

Nœud commercial de la région, accolé à un grand champ de foire régulièrement occupé, LE CARAVANSÉRAIL est une étape incontournable sur la gran'route qui traverse la région des lacs. On y trouve nécessairement de nombreuses ressources : guides, mercenaires, gardes, artisans en tous genres, mais aussi un large choix de matériel de voyage, magique ou alchimique. C'est certainement l'adresse à visiter pour trouver une ressource précise.

✂ À cause du caravansérail, le Pallu est UNE PETITE VILLE AGITÉE ET TUMULTUEUSE, avec son lot de bagarres et de violences, sans compter une guilde des voleurs puissante et bien implantée. Toutefois, il semble que le niveau de violence ait encore augmenté ces derniers temps – sans doute l'œuvre des provocateurs envoyés par Merkilodes.

3. THUBŒUF

THUBŒUF est une petite communauté dont l'existence ne remonte pas à plus d'une quinzaine d'années. Des pèlerins venus de l'est, chassés par une calamité ou une catastrophe des frontières qu'ils habitaient au loin, ont réinvesti les ruines d'un ancien fortin et du village attendant – il n'en restait que des pans de murs, quelques chemins envahis de végétation, juste de quoi s'accrocher un temps pour reconstruire quelque chose. Après tout ce temps, les installations sont encore précaires et il n'a pas été possible de dresser plus qu'un muret, un fossé et un talus pour protéger le village. Sans autorité centrale bien établie, plutôt sous la forme d'un collectif ou d'une coopérative, les habitants exploitent quelques champs et font un peu d'élevage dans les plaines alentour, sous la surveillance de la matriarche, GARANCE.

✂ La présence des barbares à l'ouest peut inquiéter parfois, mais elle présente une forme de sécurité aussi, contre les monstres qu'ils ont chassé des plaines alentour. Toutefois, la communauté doit affronter un nouveau danger : depuis quelques temps, DES ORQUES EN MARAUDES poussent jusque dans la région. Thubœuf n'est pas riche, mais c'est une proie tentante, même sur le chemin, en faisant un crochet pour s'amuser un peu.

4. LA PASSE DES TERTRES

Entre le Lac de Laleu et les Monts de Lonrai se trouve LA PASSE DES TERTRES, qui marque les limites des domaines barbares à l'ouest. C'est un lieu important pour les non-morts, même s'il n'existe aucune preuve que l'Alliance des Kourganés s'y intéresse. Quelques SEIGNEURS SQUELETES errent dans la région, indifférents au passage des mortels tant qu'ils n'emportent aucun trésor avec eux.

Ici les tertres ont la curieuse forme de serrures : bâtis sur des terrasses surélevées, ils sont constitués d'une structure en triangle isocèle tangente à un tertre rond plus classique. Les plus grands font plusieurs centaines de mètres de long. Il est assez d'y pénétrer et leurs occupants dorment à jamais dans de GRANDS SARCOPHAGES, entourés de leurs richesses et du viatique pour l'au-delà.

La tradition pour les jeunes barbares est d'aller y passer quelques nuits à la fin de leur adolescence. Ils y jeûnent et y connaissent DES RÊVES PARFOIS PRÉ-MONITOIRES. Les souverains et les chefs des clans font souvent de même pour trouver des réponses aux problèmes qu'ils affrontent.

⊗ Les seigneurs squelettes qui protègent la passe ont senti l'apparition de la menace au nord-est. Toute leur attention est désormais tournée dans cette direction. Ils se tiennent IMMOBILES SUR LES CRÊTES, le regard fixés sur les sommets d'Écouves, à peine visibles. Il ne faut pas croire qu'ils négligent leurs autres devoirs, mais il est curieux et même, peut-être, inquiétant de les voir ainsi.

5. LES CAIRNS DE MÉHOUDIN

Tout au nord de la trouée d'Aunay s'étendent des terres agricoles jadis disputées entre les seigneuries de Valfrembert et de Méhoudin. L'ultime CHAMP DE BATAILLE, qui vit la victoire écrasante de la chevalerie de Méhoudin, est marqué de deux immenses cairns sous lesquels reposent les combattants tombés ce jour-là. Méhoudin y maintient encore un étendard, au sommet d'un mât planté sur le cairn de ses chevaliers, signe de sa victoire et de sa domination sur les terres au sud de ce point.

Bien avant cela, la plaine était UN LIEU FÉÉRIQUE SACRÉ. Un immense cercle de pierres s'y dressait alors, constitué de centaines de mégalithes installés en plusieurs cercles concentriques. Il y a longtemps que les pierres ont été abattues par les seigneurs de Méhoudin et enterrées sur place, en profondeur, pour que disparaisse à jamais les anciennes traditions féériques.

⊗ Les centaures, harcelés par Cwenarth, ont appelé au secours une puissance féérique ancienne. KAELIAN est un trollinet, parfaitement habitué à œuvrer en terres civilisées, généralement fin diplomate, mais capable d'une certaine âpreté dans les négociations. Pour l'instant, il s'est simplement attelé à la tâche de dresser à nouveau le cercle de pierre. Même au rythme d'une pierre par nuit, il en a sans doute pour plusieurs années, mais il a le temps pour lui. C'est aussi une manière de révéler la psychologie du seigneur de Méhoudin en étudiant ses réactions face à une force de la nature en action.

6. LE LAZARET DE HOUSSEAU

LE LAZARET DE HOUSSEAU est le plus grand centre de soin de la région des lacs, à la fois hôpital, station thermale et lieu de villégiature pour les malades les plus difficiles à soigner. La magie y est bien entendu le principal outil, mais on y trouve aussi de véritables savants et des médecins très compétents.

Le lazaret a été en première ligne durant toute la durée de l'épidémie et a payé **UN LOURD TRIBUT** en personnel et en soignants. **LE TEMPLE DE LA DÉSÈSSE DE LA VIE** a été particulièrement touché, avec la perte de plusieurs de ses prêtres les plus expérimentés. Il est maintenant géré par un petit groupe d'acolytes qui n'ont pas tout à fait terminé leur formation.

✂ **UNE FONTAINE MIRACULEUSE** alimente les bassins de soin du lazaret, où les malades peuvent se baigner pour traiter toutes sortes d'affections. Son origine est incertaine, quelque part sous les collines de Ravigny peut-être. Quelques fois l'an, la fontaine se tarit pendant quelques heures ou quelques jours. C'est un phénomène habituel, connu et peu inquiétant – le lazaret possède un petit réservoir souterrain pour ces occasions. Cependant, cette fois, le phénomène inquiète tout le monde : voici plus d'un mois que la fontaine s'est tue, un intervalle de temps tout à fait exceptionnel sinon unique dans l'histoire de l'établissement. En vérité, la source de la fontaine est un lieu de pèlerinage pour toutes sortes de créatures monstrueuses. Elles s'y rendent pour pratiquer diverses ablutions et, à cette occasion, le *genius loci* divertit le courant pour alimenter les bassins souterrains. Cette fois, ce sont des dizaines de créatures, fort diverses, qui ont trouvé refuge à la source, pour fuir la menace et les dangers de la surface et, fidèle à son habitude, l'esprit des lieux les accueille et leur offre les bains.

7. LES RUMES DE COULONGES

Tout autour du **LAC DE COULONGES**, le voyageur attentif peut distinguer **LES VESTIGES DE RUINES** très anciennes, perdues dans la végétation, effleurant à la surface des prairies, marquant ici et là des lieux d'habitation, des routes, des monuments à l'utilité inconnue. C'est comme si tout le pourtour du lac ne formait jadis d'une immense cité.

Plus étonnant peut-être, les anciens chemins et les ruines elles-mêmes sont orientées vers le lac et on en trouve encore trace à quelques distances du rivage, lorsqu'on contemple **LES PROFONDEURS** depuis un bateau de pêche.

✂ En vérité, **LE CŒUR D'UNE ANTIQUE CITÉ** dort sous les eaux du lac, loin sous sa surface. L'endroit ne fut pas toujours inondé. Là, dorment trésors et artefacts, œuvres d'art et statuares étranges. Peut-être y trouve-t-on l'image de la menace, dans les fresques et les mosaïques qui subsistent. Est-elle à l'origine de sa disparition ? Était-elle le maître des lieux ? Quelles informations les aventuriers pourraient y trouver s'il leur passait par la tête d'aller explorer les lieux ? Quels dangers les attendent ? Quels secrets et quelles surprises ?

PETIT BESTIAIRE DES TROIS LACS

ABOLETH

Créatures amphibies des profondeurs, profondément malveillantes, capables de réduire leurs ennemis en esclavage grâce à leurs puissants pouvoirs mentaux.

NIV9 (41/72pv), **DEF17** (peau épaisse), **VIT6/10** (nage).

ACTION :

ATTAQUES (Action – quatre tentacules avec allonge (2d10+4)).

ANNULLATION DE CHANCE (Action – l'aboleth interdit à une autre d'utiliser ses propres points d'aventure jusqu'au prochain repos).

CHARME (Action – à volonté, l'aboleth charme une cible jusqu'au prochain repos à moins que celle-ci ne réussisse un jet de sauvegarde, avec avantage si elle est déjà engagée en combat).

PERMANENT :

ABSORPTION PSYCHIQUE (Permanent – l'aboleth récupère des points de vie tout ou partie égaux aux dégâts qu'elle inflige. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde pour empêcher le transfert, mais pas les dégâts eux-mêmes).

MUCUS (Permanent – sous l'eau, l'aboleth est entourée d'un mucus altérant. Toute créature au corps à corps doit effectuer un jet de sauvegarde ou elle devient incapable de respirer hors de l'eau jusqu'au prochain repos).

RÉSISTANCE LÉGENDAIRE (Permanent – l'aboleth réussit automatiquement jusqu'à trois jets de sauvegarde de son choix entre deux repos).

TÉLÉPATHIE (Permanent – l'aboleth communique par télépathie jusqu'à 36 pas et sans limite avec les créatures charmées).

VISION DANS LE NOIR (Permanent).

BONUS :

ADAPTATION (Bonus – chaque tour, l'aboleth obtient un avantage à un jet ou un bonus de +3 en classe d'armure).

ARAIGNÉES DES PROFONDEURS

Araignées géantes des profondeurs du monde, terriblement rapides et discrètes, mais qui ne construisent pas de toiles et pourchassent inlassablement leurs proies dans les ténèbres.

NIV4 (18/32pv), **DEF15** (vitesse et chitine), **VIT12**.

ACTION :

ATTAQUES (Action – chélicères (1d12+2 + paralysie)).

PERMANENT :

PISTAGE (Permanent – la créature bénéficie d'un avantage ou inflige un désavantage, selon les cas, quand elle doit suivre une piste (cf. *Situations tactiques inhabituelles* page XX)).

PARALYSIE (Permanent – sur une attaque réussie de l'araignée, la cible effectue un jet de sauvegarde ou elle est paralysée jusqu'au prochain répit. La cible est incapable d'agir, de parler ou de se déplacer, mais elle reste consciente de son environnement).

PERCEPTION DES VIBRATIONS (Permanent – l'araignée détecte tous les déplacements jusqu'à 10 pas par niveau et dans toutes les dimensions).

VISION DANS LES TÉNÈBRES (Permanent).

MANŒUVRE :

BOND (Manœuvre – l'araignée peut sauter d'une longueur égale à sa vitesse ou à une hauteur égale à la moitié de celle-ci).

AUROCHS SAUVAGES

Énormes taureaux sauvages, agressifs et territoriaux, qui revendiquent pour eux les troupeaux de vaches de toutes espèces et sèment le désordre et la destruction dans les camps nomades.

NIV7 (32/56pv), **DEF13** (peau épaisse), **VIT8**.

ACTION :

ATTAQUES (Action – cornes (3d6+4)).

PERMANENT :

BÉLIER (Permanent – si l'auroch obtient le minimum sur l'un de ses dés de dégâts, sa cible se retrouve à terre).

FURIE (Permanent – si l'auroch perd la moitié ou plus de ses points de vie, elle gagne +2 à l'attaque et +1d8 aux dégâts jusqu'au prochain répit).

INDOMPTABLE (Permanent – l'auroch bénéficie d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs qui visent à la contrôler, la dompter, la calmer, la charmer et ainsi de suite. Elle peut effectuer un jet de sauvegarde même si elle est plus faible que son adversaire).

BONUS :

CHARGE (Bonus – l'auroch se déplace de plus de la moitié de sa vitesse et inflige 1d8 dégâts supplémentaires).

BABÉLIENS

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

NIV4 (32/44pv), **DEF18** (Chair molle et visqueuse), **VIT4**.

ACTION:

ATTAQUES (Action – six morsures (2d8+4)).

PERMANENT:

DISPERSION DE DÉGÂTS (Permanent – trois fois entre deux repos, le babélien réduit de moitié les dégâts d'une attaque à cause de sa masse).

MARMOTTAGE (Permanent – les créatures à 12 pas ou moins doivent réussir un jet de sauvegarde pour pouvoir agir ce tour).

MORDILLEMENT (Permanent – si trois bouches ou plus mordent la même cible, celle-ci tombe au sol et elle est immobilisée par la masse du babélien).

BONUS:

CRACHAT AVEUGLANT (Bonus – le babélien crache une substance qui explose au contact de l'air et produit un flash aveuglant. Les créatures à 6 pas ou moins effectuent un jet de sauvegarde ou sont aveuglées jusqu'au prochain répit – mêmes effets que l'obscurité).

CENTAURES

Créatures féériques à corps de cheval et buste d'humanoïde bestial, vivant dans les collines boisées et les taillis clairs. Ils n'aiment pas les hommes et la civilisation du feu et de la hache.

NIV4 (32/44pv), **DEF14** (peaux et fourrures), **VIT9**.

ACTION:

ATTAQUES (Action - arme lourde (2d8+4)).

PERMANENT:

BAGARREUR (Permanent – le centaure inflige automatiquement 1d4 dégâts par tour à un adversaire de son choix à portée).

ROBUSTE (Permanent - la créature possède 12 points de vie supplémentaires).

VISION DANS LE NOIR (permanent).

BONUS:

CHARGE (Bonus – le centaure se déplace de plus de la moitié de sa vitesse et inflige 1d8 dégâts supplémentaires).

FAIBLESSES:

VULNÉRABILITÉ AU FER ET AU FEU (Permanent - tous les dégâts infligés avec du fer ou du feu sont des dégâts aggravés).

DOPPELGÄNGERS

Créatures métamorphes capables de prendre la forme ceux qu'ils rencontrent, y compris les vêtements et l'équipement, après les avoir observés et tués.

NIV4 (20/32pv), **DEF14** (peau étrange, dure et souple), **VIT6**.

ACTION :

ATTAQUES (Action - deux griffes (2d6+2)).

PERMANENT :

IMMUNITÉ AUX CHARMES ET ENCHANTEMENTS (Permanent – le doppelgänger est immunisé contre tous les effets magiques visant à contrôler sa volonté ou ses actes, à l'ensorceler ou à lui infliger des désavantages).

RÉSISTANCE À LA MAGIE (Permanent – le doppelgänger annule les effets magiques le visant en réussissant un jet de d20 contre un seuil de 15 (cf. *Grimoire* page XX)).

VISION DANS LE NOIR (Permanent).

BONUS :

POLYMORPHIE (Bonus – le doppelgänger prend l'apparence de n'importe quelle créature qu'il a tué et dont il a pu en dévorer le cœur. Ce n'est pas une illusion et seule une étude de l'aura magique de la cible peut révéler sa véritable nature).

ENLACEURS

Créatures souterraines pierreuses et lentes se mêlant aux champs de stalagmites et stalactites pour attendre ses proies qu'elle capture à l'aide de longs tentacules.

NIV10 (45/80pv), **DEF19** (surface pierreuse), **VIT4**.

ACTION :

ATTAQUES (Action – six tentacules (4d6+4)).

PERMANENT :

VISION DANS LES TÉNÉBRES (Permanent).

BONUS :

MORSURE (Bonus – l'enlaceur inflige 3d8+4 dégâts à une cible qui a été touchée par au moins deux tentacules).

HARPIES

Créatures cruelles et affamées, mélange entre une femme laide aux seins pendants et un vautour décharné (il y a aussi des vieillards dont le scrotum traîne par terre). Les harpies charment leurs victimes pour leur dévorer le foie et le cœur.

NIV3 (15/24pv), **DEF12** (réflexes rapides), **VIT5/9** (vol).

ACTION :

ATTAQUES (Action - deux serres (1d10+2)).

CHARME (Action – à volonté, la harpie charme une cible jusqu'au prochain repos, à moins que celle-ci ne réussisse un jet de sauvegarde, avec avantage si elle est déjà engagée en combat).

PERMANENT :

VISION DANS LE NOIR (Permanent).

KOBOLDS AILÉS

Humanoïdes écailleux à tête de chien cornu vivant en clans étendus. Ces kobolds très particuliers possèdent des ailes qui leur permettent de vivre dans les très hautes altitudes et de voler bien plus haut encore.

NIVO (2/4pv), **DEF11** (petits et rapides), **VIT5/12** (VOL).

ACTION :

ATTAQUES (Action - Arme (1d8+2)).

PERMANENT :

AVENTURIER (Permanent – un kobold sur dix possède une ou plusieurs capacités de classes d'aventurier).

VISION DANS LE NOIR (Permanent).

BONUS :

TACTIQUE DE MEUTE (Bonus - un kobold sur quatre (arrondi à l'inférieur) place un truc de combat).

MANŒUVRE :

ATTAQUE EN PASSANT (Manœuvre – quand la créature se déplace, elle peut effectuer une attaque contre chaque adversaire sur son chemin).

LIONS DES MONTAGNES

Grands félins, à l'aspect massif, vivants en meutes, indolents et tranquilles, sauf quand ils ont faim. Certains mâles, plus gros, sont des prédateurs solitaires particulièrement dangereux.

NIV5 (25/40pv), **DEF13** (vivacité animale), **VIT9**.

ACTION :

ATTAQUES (Action - Deux griffes (1d8+2)).

PERMANENT :

ÉTREINTE (Permanent – si les deux attaques de griffes touchent le même adversaire, le lion des montagnes ajoute automatiquement 2d8+2 dégâts de morsure).

VISION DANS LE NOIR (Permanent).

OGRES

Massifs humanoïdes aux appétits aussi divers qu'impératifs. Ils vivent en petits clans ou se louent comme mercenaire en échange de la possibilité d'assouvir leurs désirs.

NIV4 (32/44pv), **DEF14** (cuirasse épaisse), **VIT6**.

ACTION :

ATTAQUES (Action - arme (2d8+4)).

PERMANENT :

CRI DE GUERRE (Bonus – l'ogre pousse un hurlement qui offre un bonus de +1 l'attaque et aux jets de sauvegarde de tous ses alliés jusqu'au prochain répit ou jusqu'à son élimination - jusqu'à trois cris de guerre peuvent cumuler leurs effets).

ROBUSTE (Permanent - l'ogre possède 12 points de vie supplémentaires).

VISION DANS LE NOIR (Permanent).

PIEVRES DES ARBRES

Mollusques monstrueux, prédateurs discrets vivants dans les ramures des arbres et saisissant leurs proies avec leurs interminables tentacules. Certaines pieuvres se sont parfaitement adaptées aux environnement urbains.

NIV4 (32/44pv), **DEF12** (peau molle), **VIT4/10** (escalade).

ACTION:

ATTAQUES (Action – quatre tentacules (1d12+2)).

PERMANENT:

DISCRÉTION (Permanent – la pieuvre bénéficie d'un avantage ou inflige un désavantage, selon les cas, quand elle veut être discrète (cf. *Situations tactiques inhabituelles* page XX)).

VISION DANS LES TÉNÈBRES (Permanent).

BONUS:

TÉNÈBRES (Bonus – la créature étend une zone de ténèbres à 6 pas autour d'elle. La zone suit, ou non, ses déplacements).

TROGLODYTES

Humanoïdes reptiliens à l'odeur méphitique vivant dans les profondeurs de la terre. Pillards et prédateurs, ils remontent parfois assouvir leur haine de la surface.

NIV2 (9/16pv), **DEF15** (peaux épaisse et protections hétéroclites), **VIT6**.

ACTION:

ATTAQUES (Action - arme (1d8+2) ou griffes (1d8+2)).

PERMANENT:

DISCRÉTION (Permanent – le troglodyte bénéficie d'un avantage ou inflige un désavantage, selon les cas, quand il veut être discret (cf. *Situations tactiques inhabituelles* page XX)).

PUANTEUR (Permanent – toutes les créatures à 3 pas ou moins d'un troglodyte doivent effectuer un jet de sauvegarde ou elles subissent un désavantage à toutes les actions du tour. Un résultat naturel de 20 au jet indique que la créature s'habitue définitivement à l'odeur ; un résultat naturel de 1 qu'elle doit fuir au plus loin pour aller vomir).

VISION DANS LE NOIR (Permanent).

BONUS:

MORSURE (Bonus – le troglodyte inflige 1d8 dégâts supplémentaire à une cible touchée par ses griffes).

XORNS

Créatures pierreuses qui mangent les métaux précieux. Leurs corps possèdent une symétrie radiale en trois parties avec une gueule unique en haut du torse en baril. Ils nagent dans la roche.

NIV7 (55/80pv), **DEF20** (Surface pierreuse),
VIT6 (y compris à travers la roche).

ACTION :

ATTAQUES (Action – trois griffes (3d6+4)).

PERMANENT :

DISPERSION DE DÉGÂTS (Permanent – trois fois entre deux repos, le xorn réduit de moitié les dégâts d'une attaque, détournée par ses griffes solides et absorbée par sa peau épaisse).

INVULNÉRABLE AU FEU, AU FROID ET À L'ÉLECTRICITÉ (Permanent – le xorn ne subit aucun dégât ni effet de ces éléments).

ROBUSTE (Permanent – le xorn possède 24 points de vie supplémentaires).

VISON DANS LES TÉNÈBRES (Permanent).

BONUS :

MORSURE (Bonus – le xorn inflige 3d6+4 dégâts supplémentaire à une cible touchée par ses griffes).