

Supplément

pour le scénario

Course endiablée

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

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

Braconniers de la fange, soldats : FP 1 ; Humanoïde P (Aquatique) ; DV 3d8+3 ; pv 16 ; Init +2 (Dex +2) ; VD 10 m, 12 m à la nage ; CA 19 (Dex +2, taille +1, naturel +3, armure d'os) ; contact 13, pris au dépourvu 17 ; Attaque +3 au corps à corps (demi-pique, 1d6) ou +6 à distance (dard de maître, 1d4) ou +5 à distance (filet) ; JS Vig +2, Ref +5, Vol +2 ; AL NM ; For 10, Dex 15, Con 12, Int 10, Sag 12, Cha 11. **Compétences** : Détection +2, Discrétion +5, Perception auditive +1, Saut +8, Survie (milieu aquatique) +4. **Dons, attaques spéciales et aptitudes de race** : Amphibie, Attaque éclair (bondissement), Bondissement, Camouflage, Maniement des armes exotiques (filet), Poison. **Possession** : Demi-pique (5 po), 2 dards (1 po), filet (20 po), bourse contenant 1d6 cornalines.

Braconnier de la fange, chef : Rôdeur 2 ; FP 3 ; Humanoïde P (Aquatique) ; DV 5d8+5 ; pv 25 ; Init +2 (Dex +2) ; VD 10 m, 12 m à la nage ; CA 19 (Dex +2, taille +1, naturel +3, armure d'os) ; contact 13, pris au dépourvu 17 ; Attaque +6 au corps à corps (demi-pique de maître, 1d6) ou +7 à distance (dards de maître, 1d4) ou +7 à distance (filet) ; JS Vig +5, Ref +8, Vol +2 ; AL NM ; For 10, Dex 15, Con 12, Int 10, Sag 12, Cha 11. **Langue** : Titanide. **Compétences** : Artisanat (piège) +5, Connaissances (marais) +5, Déplacement silencieux +7, Détection +7, Discrétion +10, Perception auditive +6, Saut +8, Survie (milieu aquatique) +4. **Dons, attaques spéciales et aptitudes de race** : Amphibie, Attaque éclair (bondissement), Bondissement, Camouflage, Empathie sauvage, Ennemi juré (Humanoïde monstrueux, homme-rat), Maniement des armes exotiques (filet), Poison, Pistage, Style de combat (Combat à distance, Tir rapide). **Possession** : [2000 po]. Demi-pique de maître (305 po), dard de maître (301 po), filet (20 po), onguent d'insaisissabilité (1000 po), potion de *Soins modérés* (300 po), potion de passage sans trace (50 po), 3 anneaux d'asservissement, bourse contenant 1d6 cornalines et 50 po.

Gardien crépusculaire : Homme-rat pesteux mâle, Rôdeur 8, Gardien crépusculaire 2 ; FP 10 ; Humanoïde monstrueux M ; DV 11d8+33 ; pv 77 ; Init +1 (Dex +1) ; VD 9 m, 4,5m en grim pant ; CA 19 (Dex +1, naturel +1, armure de cuir cloutée +2, rondache +1) ; Attaque +12/+7/+2 au corps à corps (morsure, 1d3) et +8/+3/-2 au corps à corps (2 mains griffues, 1d4), ou +13/+8/+3 au corps à corps (cimeterre acéré +1, 1d6+2), ou +15/+10/+5 à distance (Arme de prédilection, arc court composite de maître, flèches de maître, 1d6) ; JS Vig +14, Ref +7, Vol +3 ; AL LM ; For 12, Dex 13, Con 16, Int 12, Sag 12, Cha 12. **Langues** : Rampant, Rampant ténébreux. **Compétences** : Artisanat (piège) +11, Connaissance (marais) +11, Déplacement silencieux +11, Détection +11, Diplomatie +1, Discrétion +12, Dressage

+8, Equitation +6, Evasion +3, Natation +12, Perception auditive +10, Survie +11. **Dons et aptitudes de classe et de race** : Arme de prédilection (arc court composite), Allié (Araignée monstrueuse G), Affinité avec les marais, Armes empoisonnées, Compagnon animal (rat sanguinaire), Déplacement facilité, Empathie sauvage, Endurance, Ennemis jurés (Humanoïde : humain ; Humanoïde : elfe), Esquive, Immunités, Pistage, Pistage accéléré, Style de combat (Combat à distance, Tir rapide), Science du style de combat (Combat à distance, Feu nourri), Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision, Vision dans le noir (18m). **Sorts de Rôdeur** : 1+1. **Sorts de Gardien crépusculaire** : 1+1. **Sorts préparés** : Enchevêtrement, Frappe de l'onde de choc, Morsure magique, Résistance aux énergies destructrices. **Possessions** : [16000 po]. Armure de cuir cloutée+2 (4175 po), rondache en acier +1 (1159 po), cimenterre acéré +1 (8315 po), arc court composite de maître (375 po), 20 flèches de maître (140 po), 3 flèches enduites de Jus d'Ambre (750 po), potion de Soins importants (750 po), potion d'invisibilité (300 po), une bourse contenant 42 po.

Hommes-rats pesteux, soldats¹ : FP 1/2 ; Humanoïde monstrueux M ; DV 1d8+3 ; pv 7 ; Init +1 (Dex +1) ; VD 9 m, 4,5 m escalade ; CA 15 (Dex +1, naturel +1, armure de cuir, rondache en bois) ; contact 11, pris au dépourvu 14 ; Attaque +1 au corps à corps (morsure, 1d3) et -3 au corps à corps (Arme de prédilection, 2 mains griffues, 1d4), ou +1 au corps à corps (cimenterre, 1d6), ou +2 à distance (arc court, 1d6), ou +2 à distance (fronde, 1d4) ; JS Vig +3, Ref +3, Vol +3 ; AL LM ; For 10, Dex 13, Con 16, Int 12, Sag 12, Cha 10. **Compétences** : Déplacement silencieux +1, Diplomatie +2, Discrétion +2, Escalade +2, Evasion +2, Intimidation +3, Perception auditive +2, Saut +4. **Dons, attaques spéciales et aptitudes de race** : Armes empoisonnées, Arme de prédilection (griffes), Immunités, Vision dans le noir (18 m). **Possession** : Armure de cuir (10 po), rondache en bois (3 po), cimenterre (15 po), arc court (30 po), 20 flèches (1 po), fronde, 20 billes (2 pa), bourse contenant 1d3 heliotropes.

Hommes-rats pesteux, chef : Prêtre 3 ; FP 3 ; Humanoïde monstrueux M ; DV 4d8+12 ; pv 33 ; Init +5 (Dex +1, Science de l'initiative) ; VD 9 m, 4,5 m escalade ; CA 16 (Dex +1, naturel +1, armure de cuir +1, rondache en bois) ; contact 11, pris au dépourvu 15 ; Attaque +3 au corps à corps (morsure, 1d3) et +0 au corps à corps (Arme de prédilection, 2 mains griffues, 1d4), ou +4 au corps à corps (cimenterre de maître, 1d6), ou +6 à distance (arc court de maître, flèches de maître, 1d6), ou +4 à distance (fronde, 1d4) ; JS Vig +6, Ref +4, Vol +6 ; AL LM ; For 10, Dex 13, Con 16, Int 12, Sag 12, Cha 10. **Langues** : Rampant, Titanide. **Compétences** : Art de la magie +7, Concentration +9, Déplacement silencieux +1, Diplomatie +8, Discrétion +2, Escalade +2, Evasion +2, Intimidation +3, Perception auditive +2, Saut +4. **Dons, attaques spéciales et aptitudes de race** : Affinité magique, Armes empoisonnées, Arme de prédilection (griffes), Caresse mortelle, Détection du poison, Immunités, Science de l'initiative, Vision dans le noir (18 m). **Domaine** : Mort. **Sorts** : 4/3+1/1+1. **Sorts préparés** : Blessure légère, Blessure superficielle, Convocation de monstre I, Festin sinistre, Injonction, Mise à mort, Résistance, Soins superficiels, Ténèbres. **Possession** : [2500 po]. Armure de cuir +1 (1010 po), rondache en bois (3 po), cimenterre de maître (315 po), arc court de maître (330 po), 20 flèches de maître (140 po), fronde, 20 billes (2 pa), potion de *Soins modérés* (300 po), potion de *Grâce féline* (300 po), potion de *Soins légers* (50 po), bourse contenant 1d3 heliotropes et 50 po.

¹ Cette version des hommes-rats pesteux est présentée dans le "Creature Collection revised" édité par Sword & Sorcery Studio.

Hommes-rats traqueurs : FP 1 ; Humanoïde monstrueux M ; DV 2d8+6 ; pv 15 ; Init +3 (Dex +3) ; VD 9 m, 4,5 m escalade ; CA 16 (Dex +3, naturel +1, armure de cuir) ; contact 13, pris au dépourvu 13 ; Attaque +1 au corps à corps (morsure, 1d3) et -3 au corps à corps (2 mains griffues, 1d4), ou +2 au corps à corps (cimeterre, 1d6), ou +5 à distance (arbalète de poing, 1d4), +5 à distance (filet) ; JS Vig +3, Ref +6, Vol +3 ; AL NM ; For 10, Dex 13, Con 16, Int 12, Sag 12, Cha 10. **Compétences** : Bluff +3, Déplacement silencieux +3, Détection +3, Discrétion +4, Dressage +8, Escalade +5, Evasion +2, Fouille +4, Saut +2, Survie +4. **Dons, attaques spéciales et aptitudes de race** : Maniement des armes exotiques (arbalète de poing), Maniement des armes exotiques (filet), Poison, Pistage, Vision dans le noir (18 m). **Possession** : Armure de cuir (10 po), cimeterre (15 po), arbalète de poing (100 po), 20 carreaux (2 po), filet (20 po), bourse contenant 1d3 grenats rouges.

Ionaz : Humain mâle, Rôdeur 4 ; FP 4 ; Humanoïde M (1,78 m) ; Age 36 ans ; DV 4d8+8 ; pv 34 ; Init +4 (Dex +4) ; VD 9 m ; CA 15 (Dex +4, anneau de protection +1) ; Attaque +6 au corps à corps (Dague, 1d4+2), ou +11 à distance (Arme de prédilection, Arbalète légère à répétition de maître, carreaux de maître, 1d8) ; JS Vig +6, Ref +7, Vol +3 ; AL CN ; For 14, Dex 19, Con 15, Int 14, Sag 14, Cha 13. **Langages** : Veshien, Lédéen, Ohnténazien, Elfe. **Compétences** : Artisanat (embarcations) +9, Connaissances (rivières) +9, Connaissances (marais) +9, Détection +9, Maîtrise des cordes +11, Natation +9, Navigation en eau vive +14, Survie +9. **Dons et aptitudes de classe** : Arme de prédilection (arbalète légère à répétition), Compagnon animal (Faucon), Empathie sauvage, Endurance, Ennemi juré (Humanoïde monstrueux, hommes-rats), Pistage, Style de combat (Combat à distance, Tir rapide), Réflexes surhumains, Talent (Navigation en eau vive). **Sorts par jour** : 1. **Sort préparé** : Résistance aux énergies destructives. **Possessions** : [3300 po]. Arbalète légère à répétition de maître (550 po), 20 carreaux de maître (124 po), dague (2 po), anneau de protection +1 (2000 po), potion de Soins modérés (300 po), potion de Force de taureau (300 po), une bourse contenant 24 po.

Ionaz est natif de Vesh. Il s'est installé au fort du trèfle à 5 feuilles vers l'âge de 22 ans. Il n'était alors qu'un simple rôdeur de niveau 1. Ce n'est que 8 ans plus tard qu'il fait la connaissance de *Calder Beranda*. Les deux hommes sympathisent rapidement et deviennent inséparables. Au cours de leurs missions sur la rivière qui borde le Marais des larmes, *Calder* apprend l'art de la navigation en eau vive à *Ionaz*. Aujourd'hui, *Ionaz* est l'ami et le bras droit de *Calder Beranda*.

Ladro : Humain mâle, Rôdeur 3 ; FP 3 ; Humanoïde M (1,63 m) ; Age 28 ans ; DV 3d8 ; pv 20 ; Init +2 (Dex +2) ; VD 9 m ; CA 12 (Dex +2) ; Attaque +5 au corps à corps (Dague de maître, 1d4+1), ou +7 à distance (Fronde de maître, billes de maître, 1d4) ; JS Vig +3, Ref +3, Vol +4 ; AL CN ; For 13, Dex 15, Con 11, Int 13, Sag 16, Cha 14. **Langages** : Veshien, Ohnténazien, Calastien. **Compétences** : Artisanat (embarcations) +7, Connaissances (rivières) +7, Détection +11, Natation +7, Navigation en eau vive +11, Premiers secours +9, Survie +9. **Dons et aptitudes de classe** : Empathie sauvage, Endurance, Ennemi juré (Humanoïde monstrueux, boueux), Pistage, Style de combat (Combat à distance, Tir rapide), Talent (Navigation en eau vive), Vigilance. **Possessions** : [2500 po]. Fronde de maître (300 po), 20 billes de maître (120 po), dague de maître (302 po), bracelets d'armure (1000 po), potion de guérison des maladies (750 po), une bourse contenant 28 po.

Ladro est d'origine Laguénienne. Il a fui l'Archiduché à la mort de ses parents, tués par les Dragons noirs du Duc *Traviak*. Arrivé en Vesh à l'âge de 17 ans, il n'a qu'un projet, libérer son pays du joug du tyran *Traviak* auquel il voue une haine farouche. Lorsqu'il entend parler

des Vigilants de Vesh, il voit là le moyen d'atteindre son objectif. Il choisit d'intégrer la Veille du Delta d'Acernoth et se rend pour cela au fort du trèfle à 5 feuilles. Mais il réalise vite que seuls des hommes expérimentés peuvent prétendre intégrer les Vigilants. Il cherche alors à progresser coûte que coûte sur la voie des rôdeurs. Impressionné par le talent de *Calder Beranda* dans le maniement d'une embarcation, il demande à ce dernier de le former et n'hésite pas à l'accompagner dans des missions particulièrement périlleuses.

Rat-cheval : FP 2 ; Grand monstre primitif ; DV 4d10+4 ; pv 26 ; Init +3 (Dex +3) ; VD 18 m, 12 m escalade, 6 m natation ; CA 15 (Dex +3, taille -1, naturel +3) ; contact 12, pris au dépourvu 12 ; Attaque +6 au corps à corps (morsure, 2d4+4) et +1 au corps à corps (2 griffes, 1d6+2) ou +6 au corps à corps (écrasement, 1d6+6) ; JS Vig +5, Ref +7, Vol +2 ; AL N ; For 19, Dex 16, Con 13, Int 2, Sag 13, Cha 8. **Compétences** : Détection +3, Discrétion +4, Escalade +8, Natation +8, Saut +6. **Dons et aptitudes de race** : Envol, Immobilisation au sol, Odorat. **Possession** : aucune.

Rodamus Renum : Humain mâle, Paladin 7 ; FP 7 ; Humanoïde M (1,65 m) ; Age 41 ans ; DV 7d10+7 ; pv 42 ; Init +4 (Science de l'initiative) ; VD 9 m ; CA 24 (Harnois +1, pavois +1) ; Attaque +11/+6 au corps à corps (Arme de prédilection, épée longue +1, 1d8+3), ou +8/+4 à distance (Arbalète lourde de maître, carreaux de maître, 1d10) ; JS Vig +6, Ref +2, Vol +3 ; AL LB ; For 14, Dex 11, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 13. **Langages** : Veshien. **Compétences** : Diplomatie +5, Dressage +5, Equitation +4, Premiers secours +5, Psychologie +5. **Dons et aptitudes de classe** : Attaque au galop, Arme de prédilection (épée longue), Aura de bien, Aura de bravoure, Châtiment du Mal (2/jour), Combat monté, Destrier de paladin, Détection du Mal, Grâce divine, Guérison des maladies (1/semaine), Imposition des mains, Piétinement, Santé divine, Science de l'initiative, Renvoi des morts-vivants. **Sorts par jour** : 2. **Sorts préparés** : Bénédiction, Soins légers. **Possessions** : [7200 po]. Harnois +1 (2650 po), épée longue +1 (2315 po), pavois +1 (1180 po), arbalète lourde de maître (350 po), 20 carreaux de maître (122 po), destrier lourd (400 po), selle de guerre (20 po), mors et bride (2 po), potion de Soins légers (50 po), potion de Bouclier de la foi (50 po), potion de Protection contre le Mal (50 po), sacoche de ceinture (1 po), bourse contenant 45 po.

Rodamus Renum a intégré l'Ordre de fer Coréahnite dès l'âge de 16 ans. Originaire de Rika, il a appris l'art de manier l'épée et de monter à cheval dans l'enceinte du temple de la forge. Il a réalisé plusieurs missions d'exploration dans les contreforts des Monts Kelder et a participé à la pacification de ces régions sauvages. Vers l'âge de 30 ans, il a été envoyé en Ohnténazou orientale pour diriger le contingent de paladins de Coréahn affectés à la commanderie de l'Ordre de fer. Depuis son affectation dans la cité d'Ohnténazou orientale, il a eu l'occasion de franchir le Canyon des âmes par trois fois. Il garde de forts souvenirs de ces périlleuses traversées.

Traffiquant d'esclaves, hommes de main : Humain mâle, Hommes d'armes 1 ; FP 1 ; Humanoïde M ; DV 1d8+1 ; pv 9 ; Init +5 (Dex +1, Science de l'initiative) ; VD 9 m ; CA 15 (Dex +1, armure de cuir cloutée, rondache en bois) ; Attaque +5 au corps à corps (Arme de prédilection, épée courte de maître, 1d6+2), ou +4 à distance (fronde de maître, billes de maître, 1d4) ; JS Vig +3, Ref +1, Vol -2 ; AL CM ; For 15, Dex 12, Con 13, Int 13, Sag 7, Cha 10. **Langages** : Veshien, Titanide. **Compétences** : Dressage +4, Intimidation +4, Maîtrise des cordes +3, Natation +6. **Dons** : Arme de prédilection (épée courte), Science de l'initiative. **Possessions** : [900 po]. Epée courte de maître (310 po), armure de cuir cloutée (25 po), fronde de maître (300 po), rondache en bois (3 po), 20 billes de maître (120 po), une

potion de Soins légers (50 po), bâton fumigène (20 po), fiole d'antidote (50 po), une paire de menottes (15 po), bourse contenant 7 po.

Traffiquant d'esclaves, chef : Humain mâle, Roublard 3 ; FP 3 ; Humanoïde M (1,75 m) ; DV 3d6+6 ; pv 19 ; Init +6 (Dex +2, Science de l'initiative) ; VD 9 m ; CA 18 (Dex +2, armure de cuir cloutée +1, écu en acier) ; Attaque +6 au corps à corps (Arme de prédilection, épée courte de maître, 1d6+2), ou +6 à distance (fronde de maître, billes de maître, 1d4) ; JS Vig +3, Ref +3, Vol +3 ; AL NM ; For 14, Dex 15, Con 14, Int 15, Sag 15, Cha 14. **Langages** : Veshien, Ohnténazien, Titanide. **Compétences** : Artisanat (cages) +8, Bluff +8, Déplacement silencieux +10, Détection +8, Diplomatie +8, Discrétion +10, Fouille +8, Intimidation +8, Psychologie +8, Renseignements +8. **Dons et aptitudes de classe** : Arme de prédilection (épée courte), Attaque sournoise (+2d6), Discret, Recherche des pièges, Esquive totale, Science de l'initiative, Sens des pièges (+1). **Possessions** : [2500 po]. Armure de cuir cloutée +1 (1175 po), écu en acier (20 po), épée courte de maître (310 po), fronde de maître (300 po), 20 billes de maître (120 po), potion de Soins modérés (300 po), Elixir de discrétion instinctive (250 po), bourse contenant 25 po.

Voleurs Ohnténaziens : Humain mâle, Roublards 3 ; FP 3 ; Humanoïde M ; DV 3d6+6 ; pv 23 ; Init +3 (Dex +3) ; VD 9 m ; CA 13 (Dex +3) ; Attaque +4 au corps à corps (dague de maître, 1d4+1), ou +7 à distance (fronde de maître, billes de maître, 1d4) ; JS Vig +3, Ref +6, Vol +2 ; AL CM ; For 12, Dex 17, Con 14, Int 9, Sag 12, Cha 9. **Langages** : Ohnténazien. **Compétences** : Bluff +5, Crochetage +9, Déplacement silencieux +11, Détection +9, Discrétion +11, Escamotage +11, Evasion +9. **Dons et aptitudes de classe** : Attaque sournoise (+2d6), Discret, Doigts de fée, Esquive totale, Recherche des pièges, Sens des pièges (+1), Vigilance. **Possessions** : [2500 po]. Armure de cuir +1 (1160 po), dague de maître (302 po), fronde de maître (300 po), 20 billes de maître (120 po), sac à dos (2 po), outils de cambrioleurs de qualité supérieure (100 po), potion de Grâce féline (300 po), 2 potions de Soins légers (100 po), sacoche immobilisante (50 po), 2 bâtons fumigènes (40 po), bourse contenant 26 po.

II.- Statistiques de la cité de Rika

La cité de Rika est organisée en différents quartiers. Le bourbier regroupe 38 corps de ferme et leurs dépendances. Chaque corps de ferme abrite une trentaine de manouvriers, ainsi que le laboureur et sa famille, ce qui porte à 1558 le nombre d'habitants du village des laboureurs, soit seulement 7% de la population totale. Si le village des laboureurs prend autant de place pour si peu d'habitants, c'est que chaque corps de ferme abrite aussi le bétail, les animaux de traits, le fourrage, la volaille et tout l'équipement agricole. Tous les matins, les laboureurs et leurs manouvriers partent au champ au lever du jour et ne reviennent qu'en fin d'après-midi. Tout autour de Rika, les terres sont cultivées sur plus de 1140 hectares pour la production des céréales (froment, orge, millet, avoine, épeautre et seigle). Les forêts avoisinantes servent de zone de pacage pour les troupeaux. Les familles de paysans qui cultivent toutes ces terres habitent dans le quartier des laboureurs. Rika est aussi très réputée pour ses forgerons, qui font partie des plus talentueux de Vesh. Ces derniers se sont installés dans le bazar, le long du canal qui traverse la ville du nord au sud.

Localisation : Peuple uni de Vesh, Province de Liaris

Population : 22000

Répartition de la population en fonction de la race : 16060 Humains (73%), 3300 Nains (15%), 1320 Elfes (6%), 880 Halfelins (4%), 220 Demi-elfes (1%), 220 Demi-Orcs (1%).

Répartition de la population en fonction de la catégorie d'âge : 17320 Adultes (79%), 4680 Enfants (21%).

Répartition de la population en fonction du genre : 12320 Femmes (56%) ; 960 Hommes (44%)

Surface : 1,5 km² (330 acres)

Bâtiments : 5500

Dirigeant : *Mayeur Robillan Nobulkan* (Nob 20, LN)

Limite financière : 40000 po

Liquidités disponibles au sein de la communauté : 44000000 po

Langage : Veshien

Religion : Madriel, Coréahn, Tanil, Ehnkili

Ressources : Lait, produits agricoles, cuir, objets en fer et armes.

Garde municipale : 147 hommes placés sous le commandement de *Janus Kandelar* (Gue 13, LN)

Répartition de la population adulte active par profession : 8 Apothicaires (3 échoppes), 3 Alchimistes (2 échoppes), 2 Architectes (1 cabinet), 5 Armuriers (1 boutique/atelier), 11 Aubergistes (5 auberges), 12 Baigneurs (1 bain public), 63 Barbiers (21 échoppes), 152 Bergers, 10 Blanchisseurs (3 échoppes), 18 Bouchers (6 échoppes), 16 Boucliers (4 échoppes), 28 Boulangers (7 échoppes), 22 Bourreliers (6 échoppes), 20 Bourseliers (5 échoppes), 152 Bouviers, 4 Brandeviniers (1 cave), 16 Brasseurs (2 ateliers), 23 Chapeliers (8 échoppes), 40 Charpentiers (5 ateliers), 4 Charrons (1 atelier), 90 Comédiens-Musiciens, 54 Charretiers, 12 Cordiers (4 échoppes), 147 Cordonniers (37 échoppes), 10 Couteliers (3 échoppes), 12 Couvreurs, 24 Crieurs publics, 88 Domestiques-Servantes, 31 Droguistes (8 échoppes), 6 Enlumineurs (1 atelier), 16 Epiciers (4 échoppes), 8 Ferblantiers (1 atelier), 15 Forgerons (3 ateliers), 88 Fourreurs (22 échoppes), 10 Fourriers (2 commerces), 55 Fripiers (14 échoppes), 26 Gainiers (7 échoppes), 9 Gantiers (3 échoppes), 55 Joailliers/Bijoutiers (11 échoppes), 34 Juristes/Avocats, 38 Laboureurs (1 guilde), 3 Libraires (1 échoppe), 44 Maçons (1 guilde), 31 Marchands de bois (6 commerces), 13 Médecins (1 guilde), 31 Merciers (7 échoppes), 24 Meuniers (4 moulins), 153 Nobles, 36 Palefreniers (3 écuries), 44 Pâtisseries (11 échoppes), 15 Peintres en bâtiment (1 guilde), 16 Plâtriers (1 guilde), 18 Poissonniers (6 échoppes), 26 Porteurs d'eau (1 guilde), 6 Quincailliers (2 échoppes), 7 Relieurs (2 ateliers), 11 Scribes (1 guilde), 11 Sculpteurs (1 guilde), 9 Sculpteurs sur bois, 12 Serruriers/Ferronniers (2 ateliers), 8 Taillandiers (2 ateliers), 88 Tailleurs (22 boutiques), 11 Tanneurs/Mégissiers (4 échoppes), 11 Tapissiers (1 guilde), 55 Taverniers (11 tavernes), 8 Teinturiers (1 atelier), 37 Tisserands (8 ateliers), 31 Tonneliers (4 commerces), 228 Vachers, 304 Valets de ferme, 456 Valets de charrue, 22 Volailleurs (7 échoppes).

Répartition de la population adulte par classe et par niveau :

Adeptes : 81 niv 1, 24 niv 2, 4 niv 3, 8 niv 4, 2 niv 6, 2 niv 7, 2 niv 8, 1 niv 11, 1 niv 13, 1 niv 15 ; Barbares : 48 niv 1, 24 niv 2, 4 niv 3, 8 niv 4, 2 niv 6, 1 niv 7, 1 niv 8, 1 niv 12 ; Bardes : 48 niv 1, 24 niv 2, 4 niv 3, 8 niv 4, 2 niv 5, 2 niv 7, 2 niv 8, 1 niv 10, 1 niv 13, 1 niv 16 ; Druïdes : 16 niv1, 9 niv 2, 4 niv 3, 2 niv 5, 1 niv 9 ; Ensorceleurs : 16 niv 1, 8 niv 2, 4 niv 3, 2 niv 5, 1 niv 10 ; Experts : 485 niv 1, 40 niv 2, 16 niv 3, 4 niv 4, 8 niv 5, 2 niv 8, 2 niv 9, 2 niv 10, 1 niv 15, 1 niv 17, 1 niv 20 ; Gens du peuple : 14717 niv 1, 48 niv 2, 24 niv 5, 6 niv 9, 2 niv 17, 1 niv 18 ; Guerriers : 64 niv 1, 32 niv 2, 12 niv 3, 4 niv 4, 4 niv 5, 2 niv 6, 2 niv 7, 2 niv 9, 1 niv 11, 1 niv 13, 1 niv 17 ; Hommes d'armes : 809 niv 1, 24 niv 2, 12 niv 4, 2 niv 7, 4 niv 8, 1 niv 13, 1 niv 15, 1 niv 16 ; Magiciens : 16 niv 1, 8 niv 2, 4 niv 3, 2 niv 6, 1 niv 12 ; Moines : 48 niv 1, 24 niv 2, 12 niv 4, 4 niv 7, 2 niv 8, 2 niv 14, 1 niv 16 ;

Nobles : 81 niv 1, 40 niv 2, 16 niv 3, 4 niv 4, 8 niv 5, 2 niv 8, 2 niv 9, 2 niv 10, 1 niv 15, 1 niv 17, 1 niv 20 ; Paladins : 48 niv 1, 24 niv 2, 12 niv 3, 6 niv 6, 1 niv 11 , 2 niv 12 ; Prêtres : 48 niv 1, 24 niv 2, 8 niv 3, 4 niv 4, 2 niv 5, 2 niv 6, 2 niv 7, 1 niv 10, 1 niv 12, 1 niv 13 ; Rôdeurs : 48 niv 1, 24 niv 2, 12 niv 3, 2 niv 5, 4 niv 6, 1 niv 10, 1 niv 11, 1 niv 12 ; Roublards : 26 niv 1, 12 niv 2, 6 niv 3, 4 niv 4, 1 niv 5, 2 niv 6, 2 niv 7, 1 niv 9, 1 niv 10, 1 niv 14.

Communautés religieuses :

La communauté Madriélite de Rika a élu domicile dans l'abbaye du soleil incandescent (21) juste à côté de la magnifique cathédrale de Notre dame du soleil (4) qui domine Rika au sommet du Mont. La communauté est une branche directe de l'Ordre du Ciel Matutinal. Elle est composée de 95 prêtres (1 Pre 13, 2 Pre 7, 4 Pre 4, 8 Pre 2, 16 Pre 1, 64 apprentis) et 31 paladins (1 Pal 12, 2 Pal 6, 4 Pal 3, 8 Pal 2, 16 Pal 1). Elle est dirigée par la grande prêtresse *Lésire de Saint Omont* (Pre 13, NB). La garnison de chevaliers du ciel matutinal est sous le commandement de *Robra Cœur fidèle* (Pal 6/ Ccm² 6, LB). L'hôpital est dirigé par *Ristaline* (Pre 7, NB).

La communauté Coréahnite de Rika est rassemblée dans le temple de la forge (8), au sud de la cité. Elle appartient à l'Ordre de fer, le second ordre des Epées de Coréahn, spécialisé dans la maîtrise des armes et des engins de siège. Le temple possède d'ailleurs une des plus belles armureries de Vesh. La communauté est composée de 31 prêtres (1 Pre 10, 2 Pre 5, 4 Pre 3, 8 Pre 2, 16 Pre 1) et 62 paladins (1 Pal 12, 1 Pal 11, 4 Pal 6, 8 Pal 3, 16 Pal 2, 32 Pal 1). Elle est placée sous le commandement du prêtre défenseur de Coréahn *Angelus Badalamonto* (Pre 10, LB). La garnison de paladins est quant à elle sous les ordres de *Adrien de Bomentis* (Pal 6 / Cdf³ 6, LB).

La communauté Tanilite de Rika appartient à la faction des Elus de Tanil. Elle est localisée près du parc des tilleuls dans une grande tour circulaire (22). Elle est composée de 31 prêtres (1 Pre 12, 2 Pre 6, 4 Pre 3, 8 Pre 2, 16 Pre 1). La communauté est sous la responsabilité de la prêtresse *Caliste* (Pre 8 / Rod 4, CB).

Rika abrite également le plus grand monastère de Vesh dédié à Ehnkili. Ceci s'explique par sa proximité avec le Canyon des âmes, lieu de pèlerinage obligé pour les fidèles adorateurs d'Ehnkili. Le monastère a été construit par des adeptes de l'école du *Farceur éméché* dont le berceau se trouve à Mour (voir supplément du scénario précédent). Ce monastère connu sous le nom de "Monastère des huit ivrognes" est réputé dans tous le pays. Il est dirigé par le Très grand farceur *Boit sans soif* (Moi 16, CN) secondé des 2 grands farceurs *Bonze éthylique* (Moi 14, CN) et *Cul sec* (Moi 14, CN). Il accueille 90 moines (48 Moi 1, 24 Moi 2, 12 Moi 4, 4 Moi 7 et 2 Moi 8). Il est situé dans le village des érudits, au pied du Mont (20).

En marge des communautés religieuses officielles, deux sectes opèrent discrètement à Rika. La plus dangereuse et la plus étendue est la *Secte des Mutilés*. Elle est dévouée au titan Gormoth et regroupe plus de 124 membres (1 Ade 15, 1 Ade 11, 1 Ens 10, 1 Drd 9, 2 Ade 8, 2 Ade 6, 2 Ens 5, 2 Drd 5, 4 Ade 4, 4 Ens 3, 4 Drd 3, 4 Ade 3, 8 Ens 2, 8 Drd 2, 16 Ade 2, 16 Ens 1, 16 Drd 1, 32 Ade 1). Elle est dirigée par un conseil de trois personnes : *Salmoron* (Ade 15, CM), *Quantor* (Ens 10, CN) et *Rovec* (Drd 9, N). Tous ses membres sont reconnaissables car ils possèdent des cicatrices sur tout le corps ou des déformations congénitales. La plupart d'entre eux sont atteints de désordres mentaux légers. Les *Mutilés* opèrent secrètement et se

² Ccm : Chevalier du ciel matutinal. Se reporter à la classe de prestige présentée dans "L'encyclopédie des Terres balafrées : Ghelspad" éditée par Hexagonal (pp. 239-241).

³ Cdf : Chevalier de fer (aussi connus sous le nom de chevaliers d'acier). Se reporter à la classe de prestige présentée dans "L'encyclopédie des Terres balafrées : Ghelspad" éditée par Hexagonal (pp. 233-235).

réunissent incognito dans des souterrains situés sous la tour Balmora (6). Ces souterrains, inconnus des Rikalois proviennent des vestiges de la civilisation Lédéenne. Comme leur père le titan Gormoth, les membres de cette secte n'ont qu'un seul objectif : capturer des créatures et les transformer en abominations ambulantes au cours de rituels effroyables. Ces rituels se produisent une fois par mois dans les fameux souterrains évoqués plus haut. Les créatures ainsi déformées sont gardées captives afin de ne pas éveiller les soupçons. Les *Mutilés* sont des ennemis jurés des magiciens de l'Académie de la Fleur d'or. Leurs activités sont discrètes et ignorées des autorités Rikaloise.

La deuxième secte, beaucoup moins puissante et inoffensive, est appelée *Secte des Enfants de la Forge*. Elle compte seulement 62 membres (1 Ade 13, 1 Ens 12, 2 Ade 7, 2 Ens 6, 4 Ens 4, 4 Ade 4, 8 Ens 2, 8 Ade 2, 16 Ens 1, 16 Ade 1). Les adeptes de cette secte, dévoués au titan Golthagga, brûlent du désir de façonner, de fabriquer et de créer des objets métalliques. Ils ont toute l'apparence de forgerons ordinaires et il est difficile de les distinguer des artisans de la *Guilde des Ferrons Rikalois*. La secte compte autant de nains que d'humains. Elle tient ses assemblées dans un grand bâtiment situé dans le bazar (15) entre le pont de l'enclume (12) et le pont de la nixe (13). Elle est dirigée par l'ensorceleur *Zéni Andaleck* (Ens 7 / Exp 5, N) secondé de l'adepte nain *Hagard Trempefer* (Ade 9 / Exp 4, N). *Zéni Andaleck* fait partie de la dynastie des ensorceleurs dédiée à Golthagga basée dans une petite forteresse des Monts Kelder située entre Amalthée et Ohnténazou.

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

Rika possède l'un des opéra les plus réputé de Vesh. Il est situé dans le village des érudits, pas très loin de la place du marché (23). Toutes les semaines, la *Compagnie des Oratorios de Rika*, qui regroupe la presque totalité des bardes de la cité (40 Brd 1, 20 Brd 2, 4 Brd 3, 6 Brd 4, 2 Brd 5, 1 Brd 7, 2 Brd 8, 1 Brd 10, 1 Brd 16), donne des représentations d'opéras épiques ou comiques. La compagnie est placée sous la direction du Grand opérateur *Mangold* (Brd 16, NB).

Rika compte deux grandes associations d'artisans commerçants. La plus fameuse est la *Guilde des Ferrons Rikalois*. Elle regroupe 5 armuriers, 16 boucliers, 10 couteliers, 8 ferblantiers, 15 forgerons, 6 quincailliers, 12 serruriers/ferronniers, et 8 taillandiers, soit 80 artisans commerçants. Elle est dirigée par le Maître des forges *Rénégon Lefort* (Exp 10/ Mdf⁴ 5, LB). Cet expert exceptionnel est natif de la Vallée souriante. Il est venu s'installer à Rika en 132 AV à la mort de son maître. Les plus belles armes de Vesh et les outils les plus solides du Ghelspad oriental sont fabriqués par sa guilde. La seconde association d'artisans commerçants de Rika est la *Guilde des Peaux soyeuses*. Elle compte 147 cordonniers, 88 fourreurs, 26 gainiers, 9 gantiers, et 11 tanneurs/mégissiers, soit 281 artisans parmi ses membres. Son dirigeant *Tolab Mégir* (Exp 17, N) est le meilleur de tous les tanneurs Veshiens.

Les principales ressources de la cité proviennent du travail réalisé par la *Corporation des laboureurs*. Cette organisation regroupe 38 laboureurs et emploie plus de mille trois cent personnes (152 bergers, 152 bouviers, 24 charretiers, 228 vachers, 304 valets de ferme, et 456 valets de charrue). Elle est dirigée par le doyen des laboureurs, *Aristel Forenbras* (Gdp 18, CB).

Bien que rares, quelques magiciens fréquentent Rika. Ils logent tous à l'*Académie de Magie de la Fleur d'or*, une école de mages (25) située dans le quartier des érudits, non loin de la porte du Canyon. Cette école est réputée pour ses sorts transmutation. Elle abrite

⁴ Mdf : Maître des forges. Se reporter à la classe de prestige présentée dans "L'encyclopédie des Terres balafrees : Ghelspad" éditée par Hexagonal (pp. 228-230).

seulement une trentaine de magiciens de différents niveaux (1 Mag 12, 2 Mag 6, 4 Mag 3, 8 Mag 2, 16 Mag 1). Afin de ne pas trop attirer l'attention, les magiciens pratiquent leurs expérimentations magiques dans de profonds souterrains situés sous l'école. L'académie est dirigée par *Amederos Flamilius* (Mag 12, N).

Les bandes de brigands, malfrats et autres coupe-jarrets sont bien présentes à Rika. On en dénombre 3. La mieux organisée est sans nul doute "*le Cercle rouge*". Cette organisation criminelle a focalisé ses activités sur le vol, le recel et la contrefaçon d'objets d'arts et de bijoux précieux. Elle est dirigée par *Lemses Guelduran* (Rou 14, CN) qui a sous son autorité une bande de spécialistes du cambriolage et de la contrefaçon (2 Rou 7, 4 Rou 4, 8 Rou 2, 16 Rou 1, 1 Exp 3, 1 Exp 5, 1 Exp 8). Son quartier général est situé près du pont du noyé (9). Vient ensuite "*le Gang des 3 rues*" qui sévit en plein centre du bazar. Ces activités sont centrées sur la prostitution, le vol à la tire et les jeux d'argent. Le gang est sous la coupe de *Mizril Fumentos* (Rou 7 / Ass 3, NM), un homme d'une cruauté sans pareille qui a réussi à réunir autour de lui une quinzaine d'hommes (2 Rou 6, 4 Rou 3, 4 Rou 2, 5 Rou 1). Vient enfin "*les Bâtards*", une bande de demi-orcs assez brutaux axés sur le racket, les agressions visant à détrousser les victimes et le kidnapping. La bande, constituée de 16 demi-orcs (1 Rou 5, 1 Gue 4, 2 Rou 3, 2 Gue 2, 5 Rou 1, 4 Gue 1), est sous les ordres de *Saltaar* (Demi-orc mâle, Rou 5 / Brb 4, CM). Le quartier général de la bande est localisé dans le bazar, près de la porte de Balmora. Cependant, la bande n'hésite pas à commettre ses méfaits dans toute la ville y compris sur le Mont.

Une tribu de Cavaliers des Steppes des Kelder s'installe tous les ans à l'entrée nord de Rika au début du mois d'Ehnkehr, à la fin de l'automne, et jusqu'à la fin du mois d'Ehnkiloth au printemps. Elle appartient à la grande tribu des *Caribous farceurs* (voir supplément du 2^e volet de la campagne Belsameth intitulé "Funeste présage"). Elle est dirigée par *Barzan Ulagei* (Brb 6/ Csk⁵ 6, CN). La tribu vit des peaux et de la viande qu'elle vend aux tanneurs-mégissiers et aux bouchers de Rika. La tribu est composée de 119 individus (19 enfants, 48 Brb 1, 24 Brb 2, 4 Brb 3, 8 Brb 4, 2 Brb 6, 1 Brb 7, 1 Brb 8, 1 Brb 12, 1 Dru 2, 1 Exp 6, 2 Exp 3, 6 Exp 1, 1 Ens 1).

III.- Statistiques de la cité d'Ohnténazou orientale

Localisation : Canyons d'Ohnténazou

Population : 35000

Répartition de la population en fonction de la race : 17850 Humains (51%) dont 5355 Indigènes, 9800 Nains (28%), 5250 Halfelins (15%), 1400 Elfes (4%), 350 Demi-elfes (1%), 350 Demi-Orcs (1%).

Répartition de la population en fonction de la catégorie d'âge : 25900 Adultes (74%) ; 9100 Enfants (26%)

Répartition de la population en fonction du genre : 19250 Femmes (55%) ; 15750 Hommes (45%)

Surface : 2,4 km² (577 acres)

Bâtiments : 8000

Dirigeant : *Frem Artonë*, maître des canyons de premier ordre (humain, Rod 11, N)

⁵ Csk : Cavalier des steppes des Kelder. Se reporter à la classe de prestige présentée dans le supplément du 2^e volet de la campagne Belsameth intitulé "Funeste présage".

Limite financière : 100000 po

Liquidités disponibles au sein de la communauté : 12950000 po

Langage : Lédéen, Veshien, Albadien, Ohnténazou traditionnel

Religion : Ehnkili, Denev, Tanil, Idra, Coréahn, Madriel

Ressources : Pierres précieuses.

Garde municipale : 233 hommes placés sous le commandement du prévôt *Morten Maär* (humain, Gue 19, LN)

Répartition de la population adulte active par profession : 13 Apothicaires (4 échoppes), 5 Alchimistes (3 échoppes), 3 Architectes (1 cabinet), 23 Armuriers-Forgerons / Serruriers-Ferronniers (5 ateliers), 18 Aubergistes (6 auberges), 18 Baigneurs (2 bains publics), 100 Barbiers (33 échoppes), 88 Bijoutiers/Joailliers (18 échoppes), 17 Blanchisseurs (5 échoppes), 29 Bouchers (9 échoppes), 25 Boucliers (6 échoppes), 44 Boulangers (11 échoppes), 53 Bourrelliers (13 échoppes), 32 Bourseliers (6 échoppes), 13 Brandeviniers (3 caves), 25 Brasseurs (3 ateliers), 37 Chapeliers (12 échoppes), 64 Charpentiers (8 ateliers), 36 Charrons (4 ateliers), 156 Comédiens-Musiciens, 65 Charretiers (1 guilde), 18 Cordiers (6 échoppes), 233 Cordonniers (58 échoppes), 15 Couteliers (5 échoppes), 19 Couvreurs, 35 Crieurs publics, 140 Domestiques-Servantes, 50 Droguistes (12 échoppes), 9 Enlumineurs (2 ateliers), 25 Epiciers (6 échoppes), 140 Fourreurs (35 échoppes), 15 Fourriers (3 commerces), 88 Fripiers (22 échoppes), 41 Gainiers (10 échoppes), 15 Gantiers (5 échoppes), 155 Guides marches-vents (5 guildes), 54 Juristes/Avocats, 6 Libraires (3 échoppes), 70 Maçons (1 guilde), 50 Marchands de bois (10 commerces), 21 Médecins (1 guilde), 50 Merciers (12 échoppes), 38 Meuniers (6 moulins), 31 Nobles, 48 Palefreniers (4 écuries), 70 Pâtisseries (18 échoppes), 23 Peintres en bâtiment (1 guilde), 25 Plâtriers (1 guilde), 29 Poissonniers (10 échoppes), 41 Porteurs d'eau (1 guilde), 8 Quincailliers (3 échoppes), 12 Relieurs (3 ateliers), 18 Scribes (1 guilde), 18 Sculpteurs (1 guilde), 15 Sculpteurs sur bois (1 guilde), 140 Tailleurs (35 échoppes), 18 Tanneurs/Mégissiers (6 échoppes), 18 Tapissiers (1 guilde), 88 Taverniers (18 tavernes), 12 Teinturiers (2 ateliers), 58 Tisserands (10 ateliers), 50 Tonneliers (6 commerces), 35 Volailleurs (12 échoppes).

Répartition de la population adulte par classe et par niveau :

Adeptes : 121 niv 1, 16 niv 2, 8 niv 3, 4 niv 5, 2 niv 9, 1 niv 18 ; Barbares : 16 niv 1, 8 niv 2, 4 niv 4, 2 niv 7, 1 niv 14 ; Bardes : 80 niv 1, 40 niv 2, 8 niv 3, 12 niv 4, 4 niv 5, 6 niv 7, 2 niv 9, 2 niv 13, 1 niv 14, 1 niv 18 ; Druïdes : 96 niv 1, 48 niv 2, 16 niv 3, 8 niv 4, 8 niv 5, 4 niv 8, 4 niv 9, 2 niv 16, 1 niv 17, 1 niv 18 ; Ensorcelleurs : 16 niv 1, 8 niv 2, 4 niv 4, 2 niv 8, 1 niv 16 ; Experts : 729 niv 1, 64 niv 2, 32 niv 3, 16 niv 5, 2 niv 9, 6 niv 10, 1 niv 17, 3 niv 20 ; Gens du peuple : 22208 niv 1, 48 niv 2, 16 niv 3, 8 niv 4, 8 niv 5, 4 niv 8, 2 niv 9, 2 niv 10, 1 niv 15, 1 niv 16, 1 niv 17, 1 niv 19 ; Guerriers : 80 niv 1, 40 niv 2, 8 niv 3, 12 niv 4, 4 niv 5, 2 niv 7, 4 niv 8, 2 niv 10, 1 niv 13, 1 niv 15, 1 niv 16, 1 niv 19 ; Hommes d'armes : 1214 niv 1, 32 niv 2, 16 niv 4, 4 niv 8, 1 niv 13, 1 niv 14, 1 niv 15, 1 niv 16 ; Magiciens : 16 niv 1, 8 niv 2, 4 niv 4, 2 niv 8, 1 niv 16 ; Moines : 64 niv 1, 32 niv 2, 4 niv 3, 12 niv 4, 2 niv 6, 4 niv 7, 2 niv 8, 1 niv 12, 1 niv 13, 1 niv 14, 1 niv 15 ; Nobles : 16 niv 1, 8 niv 2, 4 niv 4, 2 niv 8, 1 niv 16 ; Paladins : 64 niv 1, 32 niv 2, 12 niv 3, 4 niv 4, 2 niv 5, 4 niv 6, 2 niv 7, 1 niv 10, 2 niv 12, 1 niv 13 ; Prêtres : 96 niv 1, 48 niv 2, 16 niv 3, 8 niv 4, 8 niv 5, 2 niv 7, 2 niv 8, 4 niv 9, 1 niv 14, 1 niv 15, 2 niv 17 ; Rôleurs : 80 niv 1, 40 niv 2, 8 niv 3, 12 niv 4, 4 niv 6, 4 niv 7, 2 niv 8, 1 niv 11, 1 niv 12, 2 niv 13, 1 niv 15 ; Roublards : 80 niv 1, 40 niv 2, 12 niv 3, 8 niv 4, 4 niv 5, 2 niv 6, 4 niv 7, 2 niv 9, 1 niv 11, 2 niv 13, 1 niv 17.

Communautés religieuses :

Le "Cercle des faucilles disparus" est un regroupement d'adorateurs de Denev qui comprend plus de 200 personnes (1 Drd 18, 1 Drd 16, 1 Ade 18, 2 Drd 9, 2 Drd 8, 2 Ade 9, 4

Drd 5, 4 Drd 4, 4 Ade 5, 8 Drd 3, 8 Ade 3, 24 Drd 2, 16 Ade 2, 48 Drd 1, 84 Ade 1). Les cérémonies en l'honneur de la Terre mère sont orchestrées par *Tarken* (Elfe mâle, Drd 18, N) et se déroulent devant les canyons sur la “Clairière des obélisques”, une place entourée d'obélisques en granit (12).

La cité d'Ohnténazou orientale abrite un des plus grands temples dédiés à Enhkili le dieu Trompeur : le “Temple de la divine tempête” (11). Le bâtiment fait face aux canyons, et il est fréquent qu'un vent violent pénètre dans ses couloirs. De nombreux marchands se rendent au temple de la déesse des Tempêtes pour la supplier de calmer les vents au cours de leur prochaine traversée des canyons. Les 62 prêtres adorateurs d'Ehnkili attachés au temple (2 Pre 9, 4 Pre 5, 8 Pre 3, 16 Pre 2, 32 Pre 1) veillent à son bon entretien, supervisent les nombreuses célébrations bruyantes en l'honneur de leur dieu et entretiennent les deux gongs éoliens géants. Le temple est dirigé par le grand prêtre *Arbutil* (humain mâle, Pre 9 / Rou 7, CN).

L'Ordre de fer Coréahnite possède une Commanderie (8) en Ohnténazou orientale. Bien que modeste, la congrégation est composée d'une quarantaine de prêtres et paladins (2 Pre 5, 2 Pal 4, 4 Pre 3, 8 Pre 2, 4 Pal 2, 16 Pre 1, 8 Pal 1). La commanderie est placée sous la haute autorité du prêtre défenseur *Ohntémi Liliandus* (humain mâle, Pre 9, LB). Quant aux paladins, ils sont sous les ordres du paladin *Rodamus Renum* (humain, Pal 7, LB).

L'Ordre du ciel matutinal a construit plusieurs bâtiments dans la cité d'Ohnténazou orientale (9) : un temple en l'honneur de Madriel, un hôpital et une caserne de paladins. La congrégation est constituée d'une soixantaine de fidèles (1 Pal 13, 2 Pre 8, 1 Pal 7, 1 Pal 6, 4 Pre 4, 2 Pal 4, 2 Pal 3, 8 Pre 2, 8 Pal 2, 16 Pre 1, 16 Pal 1) placée sous le commandement de *Fugélia Compos* (femme humaine, Pre 8 / Ccm 7, NB). L'Ordre est parfois sollicité pour aller chasser les morts-vivants qui encombrant les passages des canyons empruntés par les caravanes de marchands.

Le groupe des Courtisanes d'Idra possèdent un lieu de réunion et de culte en Ohnténazou orientale. Ce lieu, connu sous le nom de “Palais des 5 sens” (10), se présente sous la forme d'une maison close de grand standing réservée aux riches marchands de la cité. Plus d'un marchand s'est vu soutirer des renseignements importants sous l'effet du charme irrésistible des courtisanes d'Idra. Une partie du bâtiment est aménagé comme un véritable temple en l'honneur de la déesse Idra. Les activités du Palais des 5 sens sont sous la direction d'*Idna* (femme demi-elfe, Pre 5 / CId⁶ 9, N), une courtisane au charme redoutable qui aurait, selon certaines rumeurs, réussi à convaincre le maître des canyons *Frem Artonë* de lui révéler le parcours le plus sûr pour traverser les canyons des âmes. Trente courtisanes, toutes prêtresses d'Idra usent de leurs charmes auprès de la clientèle du Palais des 5 sens (2 Pre 7, 4 Pre 4, 8 Pre 2, 16 Pre 1).

Les Élus de Tanil ont établi une petite congrégation au sein du “Parc des conifères” qu'ils ont entièrement boisé et fleuri (13). Le temple et le parc en l'honneur de la déesse de la chasse et de la flore est entretenu par une trentaine de prêtresses (1 Pre 17, 1 Pre 9, 2 Pre 5, 4 Pre 3, 8 Pre 2, 16 Pre 1). La congrégation est placée sous l'autorité de la prêtresse *Ezéla* (femme demi-elfe, Pre 17, CB). Les prêtresses de Tanil sont en conflit ouvert avec les courtisanes du Palais des 5 sens dont elles jugent les activités dépravantes et avilissantes.

La Confrérie de la Main balafnée possède un monastère dans la capitale Ohnténazienne. Le monastère a été baptisé “Monastère du Croissant de terre” en l'honneur de Denev (14). Il regroupe des adeptes de Denev souhaitant progresser sur la difficile voie des frères de la Main

⁶ CId : Courtisane d'Idra. Se reporter à la classe de prestige présentée dans la supplément “Sociétés secrètes” éditée par Hexagonal (pp. 14-16).

balafrée. Le monastère, un des plus importants centre de formation de la confrérie, abrite près de 200 individus (1 Moi 13, 1 Moi 12, 2 Drd 9, 2 Moi 8, 1 Ens 8, 2 Moi 7, 2 Moi 6, 4 Drd 5, 8 Moi 4, 2 Ens 4, 4 Moi 3, 8 Drd 3, 24 Moi 2, 24 Drd2, 4 Ens 2, 48 Moi 1, 48 Drd 1, 8 Ens 1). Le monastère est dirigé par *Janovi Karlem* (demi-elfe mâle, Moi 7 / Fmb⁷ 8, LN).

Un deuxième monastère, connu sous le nom de “Monastère du roi ivre” (15), tenu par l’école du *Farceur éméché* (voir supplément du scénario précédent), est dédié à Ehnkili. Il est dirigé par le supérieur *Lentéric jambe de bois* (humain mâle, Moi 7 / Mdi⁸ 7, CN). Il regroupe une trentaine de disciples de différents niveaux (2 Moi 7, 4 Moi 4, 8 Moi 2, 16 Moi 1).

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

La Maison Assouras possède un comptoir commercial dans la cité d’Ohnténazou orientale. Il est sous la direction de *Cairo Assouras* (Exp 10, CM), un petit cousin de *Isaliro Assouras*⁹. Il est situé dans une ruelle, non loin de la place des marches-vents (16). Les activités du comptoir Ohnténazien sont centrées sur le commerce de pierres précieuses et le trafic d’esclaves elfes capturés dans la forêt de Ganhjus, passés en fraude et revendus aux titanides du Marais des larmes. Les trafiquants d’esclave auxquels se heurtent les PJs sont certainement des hommes de main de la Maison Assouras.

Afin de défendre leurs intérêts, les 88 bijoutiers joailliers d’Ohnténazou orientale se sont regroupés au sein de la “Gilde des diamants bruts”. La guilde est dirigée par l’Amalthéen *Guerdan Manfiel* (humain, Exp 20, LN). Elle achète toutes ses pierres précieuses aux mineurs nains du Canyon des âmes. La guilde est célèbre pour les diamants de première qualité qu’elle taille et monte en bijoux.

La cité possède également une “Corporation des peaux et fourrures” regroupant plus de 530 bourreliers, bourseliers, cordonniers, fourreurs, gainiers, gantiers et mégissiers. Les artisans achètent les fourrures et les peaux aux chasseurs Veshiens. La plupart de la matière première provient du Marais des larmes. Certains bourseliers et gainiers sont réputés pour les objets en peau de lézard hérissé qu’ils confectionnent. La corporation est dirigée par un indigène Ohnténazien *Ornagui Leshflush* (Exp 20, CN).

La cité d’Ohnténazou orientale est un lieu de passage très important pour les caravanes de marchands. Un vaste caravansérail permet aux marchands en provenance d’Ohnténazou occidentale ou de Vesh de renouveler leurs attelages ainsi que leurs conducteurs. Le caravansérail se situe sur la grande avenue qui joint la place du marché (1) au poste de contrôle à l’entrée du canyon (7). Une guilde de charretiers et trois ateliers de charrons se sont installés à proximité du caravansérail. La guilde de charretiers fédère les activités de 65 conducteurs d’attelages. Ses intérêts sont défendus par l’indigène *Syгурd Römberg* (Gdp 15, N).

L’agrandissement brusque de la cité d’Ohnténazou orientale vers 130 AV a provoqué une véritable crise du bâtiment. Devant le besoin accru de mains d’œuvres pour construire ou restaurer des bâtisses toujours plus nombreuses, plusieurs guildes d’ouvriers du bâtiment se constituèrent : une guilde de maçons, une guilde de peintres en bâtiment, une guilde de plâtriers, et une guilde de tapissiers. Aujourd’hui, toutes ces guildes ont fusionné en une

⁷ Fmb : Frère de la Main balafrée. Se reporter à la classe de prestige présentée dans “L’encyclopédie des Terres balafrées : Ghelspad” éditée par Hexagonal (pp. 226-227).

⁸ Mdi : Maître de l’ivresse. Se reporter à la classe de prestige présentée dans le supplément “De chair et d’acier” édité par Spellbooks (pp. 23-25)

⁹ Le personnage d’*Isaliro Assouras* est présenté dans le supplément “Sociétés secrètes” édité par Hexagonal (pp. 69-70).

confédération qui regroupe plus de 130 ouvriers. La confédération est dirigée par le nain *Elken Pierre-plate* (Exp 17, CB).

Les 21 médecins et les 13 apothicaires d'Ohnténazou orientale ont créé une Académie de médecine placée sous la haute présidence de *Rodan Miolech* (humain, Exp 10, LN). La cité compte également quatre guildes mineures : une guildes de porteurs d'eau, une guildes de scribes, une guildes de sculpteurs, et une guildes de sculpteur sur bois.

Il existe 5 guildes de marches-vents en Ohnténazou orientale. La guildes la plus célèbre est la "Guildes du pont venteux". Elle est dirigée par un vieil indigène *Rijeh Larsenë* (Rod 8 / Drd 7, LN). Sa réputation vient du fait qu'elle assure une sécurité infaillible aux voyageurs qu'elle a sous sa responsabilité. Jusqu'à ce jour, la guildes ne déplore aucune perte de voyageurs ou de marchandises dans la traversée du Canyon des âmes. C'est pour cette raison qu'elle pratique les tarifs les plus élevés, soit 80 po par semaine de voyage. La guildes emploie une trentaine de guides marches-vents : 2 Rod 5 / Drd 3, 4 Rod 3 / Drd 1, 8 Rod 2, 16 Rod 1. La "Guildes des pieds agiles" est quant à elle assez réputée pour la rapidité avec laquelle elle fait traverser le Canyon des âmes. Elle s'adresse essentiellement à des voyageurs en très bonne condition physique et permet de faire la traversée en moitié moins de temps qu'une traversée réalisée avec une autre guildes. Pour cette dernière raison, elle pratique également des prix élevés, soit 60 po par semaine de voyage. La guildes est dirigée par un indigène du nom de *Aström Lanfish* (Rod 7 / Moi 6, LN). Elle est composée elle aussi d'une trentaine de guides marches-vents : 2 Rod 4 / Moi 3, 4 Rod 3 / Moi 1, 8 Rod 2, 16 Rod 1. La "Guildes du canyon des dieux" s'est plutôt spécialisée dans la visite touristique du Canyon des âmes. Elle fait découvrir aux voyageurs les endroits les plus insolites du canyon, des plus magnifiques aux plus dangereux. Ses guides sont connus pour leurs connaissances historiques et anecdotiques sur le canyon. La guildes a établi plusieurs circuits touristiques de longueurs différentes, du plus court sur une journée (5 po) au plus long qui prend au moins un mois (80 po). Le leader de la guildes est un indigène du nom de *Gustav Shöndun* (Rod 7 / Brd 6, CB). Il a formé une trentaine de guides touristiques pour accompagner les voyageurs et agrémenter leurs périple de chants variés : 2 Rod 4 / Bard 3, 4 Rod 3 / Brd 1, 8 Rod 2, 16 Rod 1. La "Guildes des pèlerins" est une des plus prisées d'Ohnténazou orientale. Elle doit cela à deux choses : les prix très raisonnables qu'elle pratique (50 po par semaine) et la protection que ses guides apportent aux voyageurs. Les guides marches-vents de cette guildes allient les compétences de rôdeur et de prêtre de Madriel. Ils sont appréciés par les voyageurs pour leurs capacités à renvoyer les morts-vivants intangibles croisés au détour d'un canyon ou soigner les blessures provoquées par les roncières et les rocs acérés. Issu de l'union d'un marche-vent indigène Ohnténazien et d'une prêtresse de Madriel Veshienne, *Miushkin Mortonë* (Rod 7 / Pre 5, NB) a tenté de concilier les connaissances transmises par ses deux parents. Il a pour cela pris la tête d'une guildes de rôdeurs indigènes qu'il a progressivement initié à la religion Madriélite. Aujourd'hui la guildes comprend une trentaine de bi-classés rôdeurs prêtres (2 Rod 3 / Pre 3, 4 Rod 2 / Pre 1, 8 Rod 1 / Pre 1, 16 Rod 1). La "Guildes des passes-canyon" est la moins populaire. Elle est certes la moins chère (30 po par semaine de voyage) mais de loin la moins sûre. On raconte que de nombreux voyageurs ne sont jamais parvenus à destination avec les marches-vents de cette guildes. Certains Ohnténaziens n'hésitent pas à accuser la guildes de tuer puis dépouiller les voyageurs les plus vulnérables. Le leader de la guildes, *Riska Olorun* (Rod 6 / Rou 5, CN), Alabadien d'origine, se défend de ces accusations en expliquant les pertes humaines par le caractère dangereux et imprévisible du canyon. Malgré sa mauvaise réputation, la guildes des passes-canyon parvient à attirer quelques clients grâce aux tarifs concurrentiels qu'elle pratique. Elle assure ses activités grâce à une équipe de trente marches-vents indigènes, sans doute ceux qui partagent le moins les valeurs de la culture Ohnténazienne : 2 Rod 6, 4 Rod 3,

8 Rod 2, 16 Rod 1. Toutes ces guildes ont installé leur bureau sur la place des marches-vents (16).

La Guilde des Écailleux possède une base d'opération en Ohnténazou orientale. Le Seigneur Écailleux local est *Rissolin* (humain mâle, Rou 8 / Mag 5 / Nob 4, CN). Pour mener à bien ses opérations, il s'appuie sur une bande de 62 hommes (2 Rou 6 / Mag 3, 4 Rou 4 / Mag 1, 8 Rou 3, 16 Rou 2, 32 Rou 1). Leur quartier général est situé non loin de la place des marches-vents (16). La guilde utilise une couverture de commerce du sel pour mener à bien ses opérations très diverses.

Le Culte des Anciens Belsamite a également installé une base d'opération secrète en Ohnténazou orientale. Il se réunit dans la cave d'un brandevinier complice située non loin du marché (1). Les opérations du culte dans la région sont coordonnées par *Rashnakrel* (humain mâle, Rou 7 / Ass 3/ Pre 3, NM). Les missions sont accomplies par une soixantaine d'hommes de main (1 Rou 7/ Ass 4, 2 Rou 5 / Ass 2, 2 Rou 5 / Ass 1, 4 Rou 4, 4 Rou 3, 16 Rou 2, 32 Rou 1).

En dehors de ces deux organisations criminelles, il n'existe qu'une seule bande de voleurs en Ohnténazou orientale, les "Pique-bourses". Cette bande s'est spécialisée dans le vol à la tire. Elle est dirigée par *Atria* (femme demi-elfe, Rou 13, CN). Elle est composée de trente roublards de différents niveaux (2 Rou 7, 4 Rou 4, 8 Rou 2, 16 Rou 1). Leur quartier général est situé dans une pièce de la "Taverne du cochon perdu" près de l'entrée de la ville.

V.- Rencontres entre Mour et Rika

La table n° 1 est à utiliser sur le trajet allant de la cité de Mour à la cité de Rika. Elle a été construite à partir des propositions de l'article "Rencontres imprévues" paru dans le D20 n°13 (pp. 51-55), de "L'encyclopédie des Terres balafrees : Ghelspad" éditée par Hexagonal (pp. 105) et du "Guide du Maître" édité par Spellbooks (pp. 86-98). La région située entre Mour et Rika est une zone de transition entre les Monts Kelder et le centre des terres de Vesh. Elle se situe en bordure des steppes des Kelder. Le terrain est constitué de collines vallonnées et de plaines. On rencontre parfois des terres cultivées au voisinage des villages. La région, relativement civilisée, possède un ND de 4. Les chances de rencontre sont de 10% par heure de jour et 10% par heure de nuit.

Rencontre	# de créatures rencontrées	FP	ND	Source	d% jour	d% nuit
Rencontres civilisées						
Bergers	a		6		01-14	01-10
Brigands	b		8		15-28	11-20
Caravane de marchands	c		9		29-42	21-30
Chasseurs	d		6		43-56	31-40
Patrouille de Vigilants Veshiens	e		10		57-70	41-50
Eléments d'ambiance						
Carcasses de moutons dévorées par des dépouilleurs					71-73	51-55
Vestige d'un ballon dirigeable de Ronaeld de Nivic suspendu au sommet d'un arbre					74-76	56-60
Charrette vide abandonnée avec un essieu cassé					77-79	61-65
Destrier abandonné avec selle et sacoche					80-82	66-70
Sac de grains tombé d'une charrette en plein milieu du chemin					83-85	71-75

Dangers naturels						
Coup de froid ¹⁰				GdM	86-87	76-77
Pluie de sang ¹¹				MCG	88-89	78-79
Vent violent (60 km/h)				GdM	90	80
Rencontres monstrueuses						
Rencontres faciles (ND<4)						
Bélier sanguinaire	1	3	3	ToH	91	81-82
Orignal	1	3	3	ToH	92	83-84
Rencontres moyennes (ND=4)						
Chasseurs canins	4	1	4	EM2	93	85-86
Dépouilleurs	18	1/4	4	EM2	94	87-88
Morgues-vivants	2	2	4	EM1	95	89-90
Sbire des enfers, Ménestrel sinistre	1	4	4	EM2	96	91-92
Scarabée cathédrale	1	4	4	EM1	97	93-94
Rencontres dangereuses (4<ND<9)						
Ours gobelin	1	6	6	EM1	98	95-96
Élan sanguinaire	1	7	7	MM2	99	97-98
Rencontres mortelles (ND≥9)						
Tigres sanguinaires	2	8	10	MM1	00	99-00

MM1 : Manuel des monstres 1 v.3.5 ; MM2 : Manuel des monstres 2 ; EM1 : Encyclopédie monstrueuse 1 ; EM2 : Encyclopédie monstrueuse 2 ; GdM : Guide du Maître ; ToH : The Tome of Horrors, publié par Necromancer Games ; MCG : Mithril, la cité du golem.

- a.- Le groupe de bergers est constitué de 4 gens du peuple de niveau 2 encadrant un troupeau de 300 moutons. Ils sont accompagnés de 2 chiens de troupeau.
- b.- La bande de brigands est constituée d'un homme d'armes de niveau 5 et de 9 hommes d'armes de niveau 1 (FP1/2 chacun).
- c.- La caravane de marchands se compose d'un chef de caravane, roublard niveau 4, de 4 hommes d'armes de niveau 2 chacun, et de 8 gens du peuple de niveau 2. Elle comprend également des chariots contenant des marchandises. Le chef de la caravane sera à cheval ainsi que les hommes d'armes.
- d.- Le groupe de chasseurs est constitué de 4 gens du peuple de niveau 2.
- e.- La patrouille de vigilants Veshiens se compose de 1 caporal Rôdeur 5 / Vigilants 2 accompagné de 3 Rôdeurs 5 / Vigilant 1¹².

Bélier sanguinaire : FP 3 ; Animal de taille G ; DV 5d8+15 ; pv 37 ; Init +1 (Dex +1) ; VD 12 m ; CA 15 (Dex +1, taille -1, naturel +5) ; contact 10, pris au dépourvu 14 ; Attaque +9 au corps à corps (Coup de cornes, 2d6+10) ; JS Vig +7, Ref +5, Vol +1 ; AL N ; For 24, Dex 13, Con 16, Int 1, Sag 11, Cha 4. **Compétences** : Détection +6, Perception auditive +6. **Dons et aptitudes de race** : Férocité¹³, Odorat. **Possession** : aucune.

Orignal / Élan / Wapiti : FP 3 ; Animal de taille G ; DV 5d8+15 ; pv 37 ; Init +1 (Dex +1) ; VD 9 m ; CA 14 (Dex +1, taille -1, naturel +4) ; contact 10, pris au dépourvu 13 ; Attaque +6 au corps à corps (Coup de cornes, 1d8+6), +6 au corps à corps (Coup de sabots, 1d6+6) ; JS Vig +7, Ref +5, Vol +1 ; AL N ; For 18, Dex 12, Con 16, Int 2, Sag 11, Cha 6.

¹⁰ Le changement de température se prolongera pendant 24 heures.

¹¹ La pluie de sang est due à la présence du Bassin de sang. Quiconque boit de l'eau de pluie de sang ou de l'eau contaminée par la pluie de sang court le risque d'être pris d'une fièvre sanguine (MCG, pp. 8-9).

¹² La classe de prestige des Vigilants Veshiens est présentée en détail dans « Reliques & Rituels » édité par Hexagonal (pp. 22-23). Une documentation sur les Vigilants de Vesh figure également dans « Sociétés secrètes » édité par Hexagonal (pp. 88-94).

¹³ Voir le pouvoir spécial du Sanglier sanguinaire (MM1 v. 3.5, pp. 19).

Compétences : Déplacement silencieux +2, Discrétion +1, Natation +8, Perception auditive +3. **Dons et aptitudes de race :** Odorat. **Possession :** aucune.

VI.- Rencontres entre Rika et Ohnténazou orientale

La table n° 2 est à utiliser sur le trajet allant de la cité de Rika à la cité d'Ohnténazou orientale. Elle a été construite à partir des propositions de l'article "Rencontres imprévues" paru dans le D20 n°13 (pp. 51-55), de "L'encyclopédie des Terres balafrees : Ghelspad" éditée par Hexagonal (pp. 105) et du "Guide du Maître" édité par Spellbooks (pp. 86-98). La région située entre Rika et Ohnténazou orientale est bordée à l'ouest des contreforts des Monts Kelder et à l'est des grandes plaines du centre des terres de Vesh. La route commerciale qui relie les deux cités est très fréquentée. La région, relativement civilisée, possède un ND de 4. Les chances de rencontre sont de 12% par heure de jour et 12% par heure de nuit.

Rencontre	# de créatures rencontrées	FP	ND	Source	d% jour	d% nuit
Rencontres civilisées						
Escadron de cavaliers	a				01-14	01-10
Fermiers	b		8		15-28	11-20
Groupe de pèlerins	c		8		29-42	21-30
Troupe de ménestrels / comédiens	d		7		43-56	31-40
Voyageurs	e		5		57-70	41-50
Éléments d'ambiance						
Campement de Pesteux laissé à l'abandon					71-73	51-55
Petit mausolée Ehnkilité contenant un piège inoffensif					74-76	56-60
Bûcher funéraire Madriélite encore fumant					77-79	61-65
Corps de voyageurs tués et détroissés par des brigands					80-82	66-70
Symbole de Belsameth peint avec du sang humain sur une trentaine d'arbres					83-85	71-75
Dangers naturels						
Brouillard				GdM	86-87	76-77
Charogne infectée par la variole écarlate ¹⁴				THR	88-89	78-79
Orage				GdM	90	80
Rencontres monstrueuses						
Rencontres faciles (ND<4)						
Glouton	1	2	2	MM1	91	81-82
Cougar*	1	2	2	MM1	92	83-84
Rencontres moyennes (ND=4)						
Glouton sanguinaire	1	4	4	MM1	93	85-86
Hommes-rats pesteux	9	1/2	4	EM1	94	87-88
Sbire des enfers, Lunaire	1	4	4	EM2	95	89-90
Vengaurak	1	4	4	EM1	96	91-92
Wiverne des flèches	1	4	4	EM1	97	93-94
Rencontres dangereuses (4<ND<9)						
Gorgones inférieures	2	6	8	EM1	98	95-96
Ours sanguinaire	1	7	7	MM1	99	97-98
Rencontres mortelles (ND≥9)						
Gorgones supérieures	2	9	11	EM1	00	99-00

¹⁴ Les caractéristiques de cette maladie sont présentées dans "Rapport de veille de vigilants : les terriers des hommes rats" édité par Hexagonal (pp. 85).

MM1 : Manuel des monstres 1 v.3.5 ; MM2 : Manuel des monstres 2 ; EM1 : Encyclopédie monstrueuse 1 ; EM2 : Encyclopédie monstrueuse 2 ; GdM : Guide du Maître ; THR : Rapport de veille de vigilants : les Terriers des hommes-rats.

* Animal encore connu sous le nom de jaguar ou puma. Prendre les caractéristiques du léopard.

a.- Escadron de 150 cavaliers (Humain, Hda 1, N) de l'armée des Marches du Canyon des âmes commandée par un capitaine (Humain, Gue 8, LN).

b.- Le groupe de fermiers est constitué de 9 gens du peuple de niveau 2. Le groupe se déplacera sur une charrette tiré par des 2 bœufs.

c.- Le groupe de pèlerins est constitué d'un prêtre de Madriel de niveau 5 (chef du groupe) et de 9 gens du peuple de niveau 1.

d.- La troupe de ménestrels est constituée d'un barde de niveau 4 plus 4 gens du peuple de niveau 2 chacun. La bande d'artistes possèdera un chariot qui contient tous leurs costumes et accessoires et peut faire office de scène.

e.- Le groupe de voyageurs est constitué de 3 PNJ de niveau 2, de la classe de votre choix.

VII.- Rencontres en bordure du Marais des larmes

Cette table n° 3 est à utiliser sur le trajet allant du fort du trèfle à 5 feuilles jusqu'au lieu d'affrontement avec les trafiquants d'esclaves. Elle a été construite à partir des propositions de l'article "Rencontres imprévues" paru dans le D20 n°13 (pp. 51-55), du supplément "Rapport de veille de vigilants : les terriers des hommes rats" édité par Hexagonal (pp. 38-41), de "L'encyclopédie des Terres balafrees : Ghelspad" éditée par Hexagonal (pp. 191-192), et de la table de rencontres proposées dans le supplément "Wilderness & Wasteland" édité par Sword & Sorcery Studio (pp. 62). Les Marais des larmes peuvent être considérés comme une zone sauvage de niveau de difficulté 6. Les chances de rencontre ont été respectivement fixées à 5% par heure de jour et 5% par heure de nuit. La rivière qui part de l'Aquifère de Denev et se jette dans le Marais des larmes est assez lente, elle fait 15 m de large en moyenne et 3 à 9 m de profondeur. Les rencontres pourront se faire pendant les phases de navigation ou pendant les phases de pause sur la berge nord. Les créatures rencontrées seront soit dans l'eau soit sur la berge selon les circonstances.

Rencontre	# de créatures rencontrées	FP	ND	Source	d% jour	d% nuit
Rencontres civilisées						
Groupe de chasseurs de lézards hérissés	a		6		01-02	01
Patrouille de Vigilants Veshiens	b		8		03-04	-
Groupe de druides de Denev à la recherche de plantes médicinales	c		6		05	-
Éléments d'ambiance						
Effigies et épouvantails effrayants fabriqués à partir d'ossements et de bois puis peints par les hommes-rats afin de terrifier les voyageurs s'aventurant dans les marais					06-14	02-12
Epaves de bateaux tâchées de sang abandonnées par des hommes-rats écumeurs					15-22	13-23
Charnier de boueux tués par des hommes-rats pesteux					23-30	24-35

Dangers naturels						
Charogne infectée par la vérole noire ¹⁵					31-36	36-37
Crue					37-42	38-39
Nuage de gaz libéré par les tourbières ¹⁶					43-48	40
Rencontres monstrueuses						
Rencontres faciles (ND<6)						
Ménestrel nocturne	1d8+3	1/4	2	EM1	-	41
Porteur de vermine, araignée	1	2	2	EM2	49	42
Porteur de vermine, rat	1d2	1	2	EM2	50	43
Porteur de vermine, sangsue	1	2	2	EM2	51	44
Araignée monstrueuse TG	1	3	3	MM1	52	45
Araignée-louve géante	1	3	3	EM1	53	46
Limon pêcheur	1	3	3	EM1	54	47
Serpent venimeux TG	1	3	3	MM1	55	48
Rats-loups	1d3+1	1	3	EM2	56	49
Colonie d'araignées monstrueuses M	1d4+2	1	4	MM1	57	50
Crocodile géant	1	4	4	MM1	58	51
Esprit pestiféré	1	4	4	EM1	-	52
Nuée de rats sanguinaires	1d3+9	1/3	4	MM1	59	53
Archnogobelins	1d3+3	1	5	EM1	60	54
Gelée ocre	1	5	5	MM1	61	55
Hommes-rats, sorcières rouges	1d2+4	1	5	EM1	62	56-57
Serpent sanguinaire	1	5	5	MM2	63	58
Rencontres équilibrées (ND=6)						
Bande de boueux	1d3+3	2	6	EM1	64	59-60
Catoblépas	1	6	6	MM2	65	61
Colonie d'araignées monstrueuses G	1d3+3	2	6	MM1	66	62
Dragon de ruines saumurées	1	6	6	EM1	67	63
Feu follet	1	6	6	MM1	68	64
Groupe de braconniers de la fange	1d3+6	1	6	EM2	69	65-66
Groupe de crocodiles	1d3+3	2	6	MM1	70	67
Guenaude des marais	1	6	6	EM1	71	68
Hommes-rats	1d3+9	1/2	6	EM1	72	69-70
Hommes-rats, affligés	1d3+3	2	6	THR	73	71
Hommes-rats, aveugles	1d3+3	2	6	THR	74	72
Hommes-rats, brutes	1d3+1	3	6	THR	75	73
Hommes-rats, chasseurs de tempêtes	1d3+1	3	6	THR	76	74
Hommes-rats, dévoreurs bruns	1d3+9	1/2	6	EM1	77	75
Hommes-rats, écumeurs	1d3+6	1	6	EM1	78	76-77
Hommes-rats, fourrures noires	1d3+1	3	6	THR	79	78
Hommes-rats, ombres blanches	1d3+6	1	6	EM2	80	79
Hommes-rats, pesteux	1d3+9	1/2	6	EM1	81	80-81
Hommes-rats, rampants des forges	1d3+3	2	6	THR	82	82
Hommes-rats, traqueurs	1d3+9	1	6	EM2	83	83
Meutes de rats-chevaux	1d3+3	2	6	THR	84	84
Nid de bousiers goudronneurs	1d3+9	1/2	6	EM2	85	85
Tendriculaire	1	6	6	MM1	86	86
Terre errant	1	6	6	MM1	87	87
Troupeau de lézards hérissés	1d3+3	2	6	EM2	88	88
Rencontres dangereuses (6<ND<11)						
Araignée monstrueuse Gig	1	7	7	MM1	89	89

¹⁵ Les caractéristiques de cette maladie sont présentées dans "Rapport de veille de vigilants : les terriers des hommes rats" édité par Hexagonal (pp. 85).

¹⁶ Le nuage de gaz aura l'effet d'un sort *Nuage nauséabond* lancé par un magicien de niveau 5 (se reporter au MdJ v. 3.5, pp. 266-267). Le gaz peut également s'enflammer si les PJ sont porteurs d'un objet en feu (e.g., une torche). Dans ce cas les PJ risquent de prendre feu (se reporter au Gdm v.3.5, pp. 302-303).

Couvée de tisseuses	1d3+1	4	7	EM2	90	90
Cthuul	1	7	7	MM1	91	91
Lynx leur-des-marais	1	7	7	MM2	92	92
Pouding noir	1	7	7	MM1	93	93
Saule vampire	1	7	7	EM2	94	94
Tentaculeux	1	7	7	MM2	95	95
Ver des tourbières	1	9	9	THR	96	96
Groupe de bâfreurs des marais	1d3+9	3	10	EM1	97	97
Saigneur noir	1	10	10	MM2	98	98
Rencontres mortelles (ND≥11)						
Nuée d'enfants de Cheurn	1d3+3	6	11	EM2	99-00	99
Mort écarlate	1	11	11	MM2	-	00

MM1 : Manuel des monstres 1 v.3.5 ; MM2 : Manuel des monstres 2 ; EM1 : Encyclopédie monstrueuse 1 ; EM2 : Encyclopédie monstrueuse 2 ; THR : Rapport de veille de vigilants : les Terriers des hommes-rats.

- a.- Le groupe de chasseurs est composé de 1d4+4 rôdeurs de niveau 1.
b.- La patrouille de Vigilants Veshiens est composée de 1d4+2 rôdeurs niveau 1 commandés par un caporal (Rod 7 / Vig 2).
c.- Le groupe de druides de Denev est composé de 1d4+4 druides de Denev de niveau 1.

VIII.- Rencontres en bordure de l'Aquifère de Denev

Cette table n°4 est à utiliser sur le trajet allant du lieu d'affrontement avec les trafiquants d'esclaves jusqu'à la coterie du Grand cygne. Elle a été construite à partir des mêmes documents que la table n°3. Cette région est également considérée comme une zone sauvage de niveau de difficulté 6. Les chances de rencontre ont également été fixées à 5% par heure de jour et 5% par heure de nuit. Une fois encore, les rencontres pourront se faire pendant les phases de navigation ou pendant les phases de pause sur la berge nord. Les créatures rencontrées seront soit dans l'eau soit sur la berge selon les circonstances.

Rencontre	# de créatures rencontrées	FP	ND	Source	d% jour	d% nuit
Rencontres civilisées						
Druides de Denev à la recherche de plantes	a		6		01-02	01
Patrouille de soldats de l'armée d'Adourn	b		7		03-04	-
Groupe de pêcheurs de la coterie du Grand cygne	c		6		05	-
Éléments d'ambiance						
Poissons morts surnageant dans une eau polluée par les Pesteux					06-14	02-12
Embarcation vide dérivant au grès du courant					15-22	13-23
Pièges de braconniers laissés à l'abandon contenant des squelettes de ragondins					23-30	24-35
Dangers naturels						
Coup de froid					31-36	36-37
Crue					37-42	38-39
Gros tronc d'arbre entraîné par le courant de la rivière ¹⁷					43-48	40

¹⁷ Le tronc risque de faire chavirer les canoës. Chaque embarcation devra faire un je de Navigation en eau vive. Un jet réussi signifie que le canoë évite le tronc. Un jet raté signifie que le canoë dessale.

Rencontres monstrueuses						
Rencontres faciles (ND<6)						
Araignée monstrueuse TG	1	3	3	MM1	49	41
Araignée-louve géante	1	3	3	EM1	50	42
Grand cygne	1	3	3	EM1	51	43
Limon pêcheur	1	3	3	EM1	52	44
Serpent venimeux TG	1	3	3	MM1	53	45
Rats-loups	1d3+1	1	3	EM2	54	46
Colonie d'araignées monstrueuses M	1d4+2	1	4	MM1	55	47
Crocodile géant	1	4	4	MM1	56	48
Nuée de rats sanguinaires	1d3+9	1/3	4	MM1	57	49
Paire de faucons	2	2	4	MM2	58	50
Banc de marsouins d'eau douce	1d6+6	1/2	5	MM1	59	51
Gelée ocre	1	5	5	MM1	60	52
Serpent sanguinaire	1	5	5	MM2	61	53
Rencontres équilibrées (ND=6)						
Aigle légendaire	1	6	6	EM2	62	54
Colonie d'araignées monstrueuses G	1d3+3	2	6	MM1	63	55
Feu follet	1	6	6	MM1	64	56
Groupe de braconniers de la fange	1d3+6	1	6	EM2	65-73	57-69
Groupe de crocodiles	1d3+3	2	6	MM1	74	70
Hommes-rats, pesteux	1d3+9	1/2	6	EM1	75-83	71-83
Meutes de rats-chevaux	1d3+3	2	6	THR	84	84
Nid de bousiers goudronneurs	1d3+9	1/2	6	EM2	85	85
Tendriculaire	1	6	6	MM1	86	86
Terre errant	1	6	6	MM1	87	87
Troupeau de lézards hérissés	1d3+3	2	6	EM2	88	88
Rencontres dangereuses (6<ND<11)						
Araignée monstrueuse Gig	1	7	7	MM1	89	89
Saule vampire	1	7	7	EM2	90	90
Patrouille de braconniers de la fange	d		8	EM2	91-93	91-93
Patrouille d'hommes-rats pesteux	e		8	EM1	94-96	94-96
Ver des tourbières	1	9	9	THR	97	97
Groupe de bâfreurs des marais	1d3+9	3	10	EM1	98	98
Rencontres mortelles (ND≥11)						
Patrouille de braconniers de la fange	f		11	EM2	99	99
Patrouille d'hommes-rats, pesteux	g		11	EM1	00	00

- a.- Le groupe de druides de Denev est composé de 1d4+4 druides de Denev de niveau 1.
- b.- La patrouille de soldats de l'armée d'Adourn est composée de 1d4+4 guerriers dirigés par un guerrier de niveau 4.
- c.- Le groupe de pêcheurs est composé de 1d3+9 hommes du peuple de niveau 1.
- d.- La patrouille de braconniers de la fange est composée d'un rôdeur de niveau 5 et 1d3+6 braconniers de la fange.
- e.- La patrouille d'hommes-rats pesteux est composée d'un rôdeur de niveau 7 et de 1d6+6 hommes-rats pesteux.
- f.- La patrouille de braconniers de la fange est composée d'un rôdeur de niveau 9, d'un druide de niveau 7 et de 1d3+9 braconniers de la fange.
- g.- La patrouille d'hommes-rats pesteux est composée d'un gardien crépusculaire¹⁸ monté sur un rat-cheval, de 1d4+2 dévoreurs de morts¹⁹ et 1d3+9 hommes-rats pesteux.

¹⁸ La classe de prestige Gardien crépusculaire est présentée dans "Rapport de veille de vigilants : les terriers des hommes rats" édité par Hexagonal (pp. 81-82).

¹⁹ Cette créature est présentée dans "Rapport de veille de vigilants : les terriers des hommes rats" édité par Hexagonal (pp. 93).

IX.- Les anciens métiers

Ce tableau permettra au MJ de se familiariser avec les anciens corps de métiers que l'on trouve dans les différentes cités décrites tout au long de la campagne.

Désignation du métier	Description des tâches relevant du métier
Apothicaire, pharmacien	Personne fabriquant et vendant des médicaments
Architecte	Personne diplômée capable de tracer le plan d'un édifice
Armurier	Artisan dont le métier consiste à fabriquer et vendre des armes
Baigneur	Employé des bains publics
Barbier	Artisan dont le métier consiste à faire la barbe au rasoir à main
Berger	Personne qui garde les moutons
Blanchisseur	Personne dont le métier consiste à blanchir le linge et à le repasser
Boucher	Marchand de viande de boucherie au détail
Bouclier	Artisan dont le métier consiste à fabriquer et à vendre des boucles et anneaux en cuivre et en laiton
Boulangier	Artisan dont le métier consiste à fabriquer et à vendre du pain
Bourellier, Sellier	Artisan dont le métier était de fabriquer et de vendre des harnais, des sacs et des courroies
Bourselier	Artisan dont le métier était de fabriquer et de vendre des bourses, besaces, sachets, sacs en peau et en velours
Bovier	Personne qui garde et conduit les bœufs de labours
Brandevinier	Artisan dont le métier consiste à fabriquer et à vendre de l'eau de vie
Brasseur	Artisan dont le métier consiste à fabriquer et à vendre de la bière
Chapelier	Artisan dont le métier consiste à fabriquer et à vendre des chapeaux
Charpentier	Ouvrier qui réalise la charpente d'une construction
Charron	Artisan dont le métier consiste à fabriquer et à vendre des chariots, des charrettes ainsi que les roues de ces véhicules
Charretier	Personne qui conduit une charrette tirée par des animaux
Cordier	Artisan dont le métier consiste à fabriquer et à vendre des cordes et des cordages
Cordonnier	Artisan dont le métier consiste à fabriquer, à vendre, à réparer et à entretenir les chaussures
Coutelier	Artisan dont le métier consiste à fabriquer et à vendre des couteaux et autres instruments tranchants
Couvreur	Ouvrier qui fait ou répare les toits des maisons
Huchier, crieur public	Personne chargée d'annoncer à voix haute des proclamations publiques
Droguiste	Commerçant qui vend les produits de toilette, d'hygiène, de ménage et d'entretien
Enlumineur	Artisan qui orne les manuscrits de lettres peintes ou de miniatures
Epicier	Commerçant qui vend les produits d'alimentation courante
Ferblantier	Artisan dont le métier consiste à fabriquer des récipients en métal
Forgeron	Artisan fabriquant du fer et le mettant en forme en le faisant chauffer à la forge et en le travaillant au marteau
Fourreur, pelletier	Artisan dont le métier consiste à confectionner et à vendre des vêtements de fourrure
Fourrier	Marchand de fourrages
Fripier, chiffonnier	Commerçant qui vend des habits d'occasion, du linge
Gainier	Artisan dont le métier consiste à fabriquer et vendre des gaines et des étuis
Gantier	Artisan dont le métier consiste à confectionner et vendre des gants
Joaillier-Bijoutier	Artisan dont le métier consiste à fabriquer des bijoux et à les vendre
Juriste	Personne qui a de grandes connaissances juridiques et en fait profession
Domestique-Servante	Personne employée pour le service et l'entretien d'une maison
Libraire	Artisan dont le métier consiste à vendre des livres

Maçon	Ouvrier qui exécute des travaux de construction comprenant l'édification du gros œuvre et certains travaux de revêtement
Médecin	Personne chargée de prévenir et de soigner les maladies de l'homme
Mégissier, tanneur	Ouvrier qui tanne les peaux, les cuirs
Mercier	Commerçant qui vend des marchandises destinées à la couture, aux travaux d'aiguille
Meunier	Artisan dont le métier consiste à fabriquer de la farine avec l'aide d'un moulin à céréales
Palefrenier	Personne chargée du soin des chevaux
Pâtissier	Artisan dont le métier consiste à fabriquer et vendre des gâteaux
Pâtre-Vacher	Personne qui garde et fait paître le bétail
Peintre en bâtiment	Ouvrier qui fait les peintures d'une maison
Plâtrier	Ouvrier qui utilise le plâtre gâché
Poissonnier	Commerçant qui vend le poisson et les fruits de mer au détail
Porteur d'eau	Personne dont le métier consiste à transporter de l'eau d'une fontaine ou d'un puit à une habitation
Quincaillier	Commerçant qui vend des ustensiles en métal
Relieur	Artisan dont le métier consiste à relier ou brocher les feuillets d'un livre
Scribe	Personne dont le métier consiste à écrire à la main
Sculpteur	Personne qui pratique l'art de la sculpture
Serrurier-Ferronnier	Artisan dont le métier consiste à fabriquer des serrures, des clés, et des ferrures
Taillandier	Artisan dont le métier consiste à fabriquer des outils ayant un tranchant
Tailleur	Artisan dont le métier consiste à confectionner des vêtements sur mesure pour hommes
Tapissier	Artisan dont le métier consiste à réaliser des tapis et des tapisseries
Teinturier	Artisan dont le métier consiste à fixer des matières colorantes sur du tissu ou de la toile
Tisserand	Ouvrier qui fabrique des tissus sur métiers à bras
Tonnelier	Artisan dont le métier consiste à fabriquer et réparer les tonneaux et récipients en bois
Valet de ferme	Domestique de ferme
Valet de charue, brassier	Ouvrier de ferme
Volailleur	Marchand de volailles et de gibiers