



## Rahaguen

**Bienvenue à Rahaguen ? non, pas vraiment, personne ne se soucie ici que vous soyez bien ou mal venu. Si vous êtes à Rahaguen c'est votre problème et peu importe comment vous y êtes arrivé. En effet, Rahaguen est un un ces endroits particuliers dont on oublie parfois qu'ils existent, tout proche. Rahaguen, c'est une ville souterraine où cohabitent orques, trolls et autres bestioles du même acabit. Et pourquoi pas, quelques humains!**

***Rahaguen se trouve au coeur d'une immense montagne. Vous pouvez utiliser n'importe laquelle pourvu qu'elle fasse partie de votre univers médiéval fantastique habituel et qu'elle ne soit pas trop près de la civilisation humaine. L'adaptation devrait donc pouvoir se faire sans trop de problèmes.***

### Pour la petite histoire...

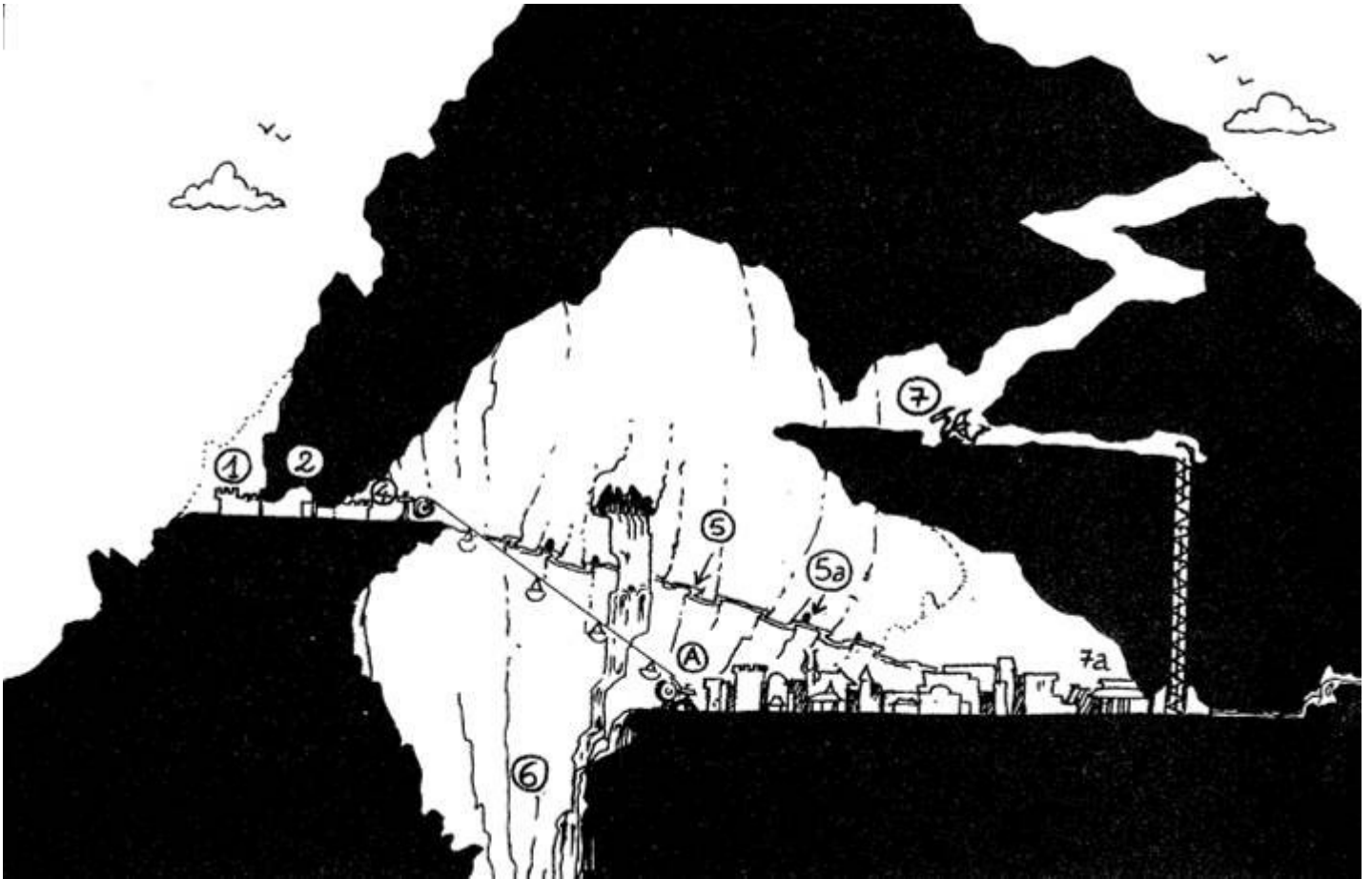
Il était une fois une relique très puissante (un globe mystérieux) dont personne ne connaissait l'usage. Afin qu'on ne puisse l'utiliser à de mauvaises fins, plusieurs prêtres du bien décidèrent de l'envoyer aux confins du monde des hommes, dans une forteresse réputée imprenable où se trouvait en permanence une élite des armées du bien : Castel Saint-François. Tout allait bien jusqu'au jour où Éville, suprême seigneur d'une armée des ténèbres, apprit l'existence de cette relique et décida de se l'approprier. Éville et son armée firent donc le siège de Castel Saint-François. Les batailles furent épiques et le siège dura cent ans... Cent ans au bout desquels l'invincible place forte tomba entre les mains de l'armée des ténèbres... Pourtant, la relique ne fut pas retrouvée; et Éville décida de ne pas partir sans l'avoir récupérée. Il usa de ses pouvoirs afin de creuser la roche et découvrit une immense caverne naturelle où il décida de camper avec son armée. Mais les recherches visant à découvrir la relique restèrent encore infructueuses. Et le provisoire céda la place au définitif... Rahaguen était née.

### Premiers abords

**1. Castel Saint-François.** L'ancienne place forte est désormais en ruines. Recouverte de vigne vierge, de lierre et d'autres herbes folles la forteresse d'antan ressemble à un vieux temple encastré dans la montagne. Les murs et les principales bâtisses sont encore debout malgré leurs âges vénérables et les assauts violents qu'ils n'ont pu contenir. Les ruines servent d'ailleurs de repaire à une troupe de gobelins qui sont chargés de monnayer l'accès à la ville. Le prix, une pièce d'or par personne, est peu élevé mais permet d'entretenir le mécanisme des nacelles. Lorsqu'une personne s'est acquittée du droit de passage le gobelin préposé à la marque inscrit une rune avec une peinture magique sur le front du payeur, ce qui permettra de ne pas déclencher le piège de la salle 2. Ceux qui désirent ne pas payer n'y sont pas obligés mais ils doivent se débrouiller par leurs propres moyens pour arriver à Rahaguen.

**2.** Au fond de cette immense caverne se trouve une porte si grande qu'un dragon pourrait y passer. Attention : si une personne n'ayant pas la rune magique inscrite sur le front pénètre dans la zone de déclenchement, six épieux viennent traverser la dite zone et ce qui s'y trouve. Le piège est rendu difficilement détectable en raison d'un sort d'illusion qui cache à la vue les trous nécessaires à la projection des épieux. La grande porte s'ouvre automatiquement lorsqu'on s'en approche à moins de trois mètres. Elle se referme de la même façon si l'on s'en éloigne.

# DUNGEONS EN DRAGONS



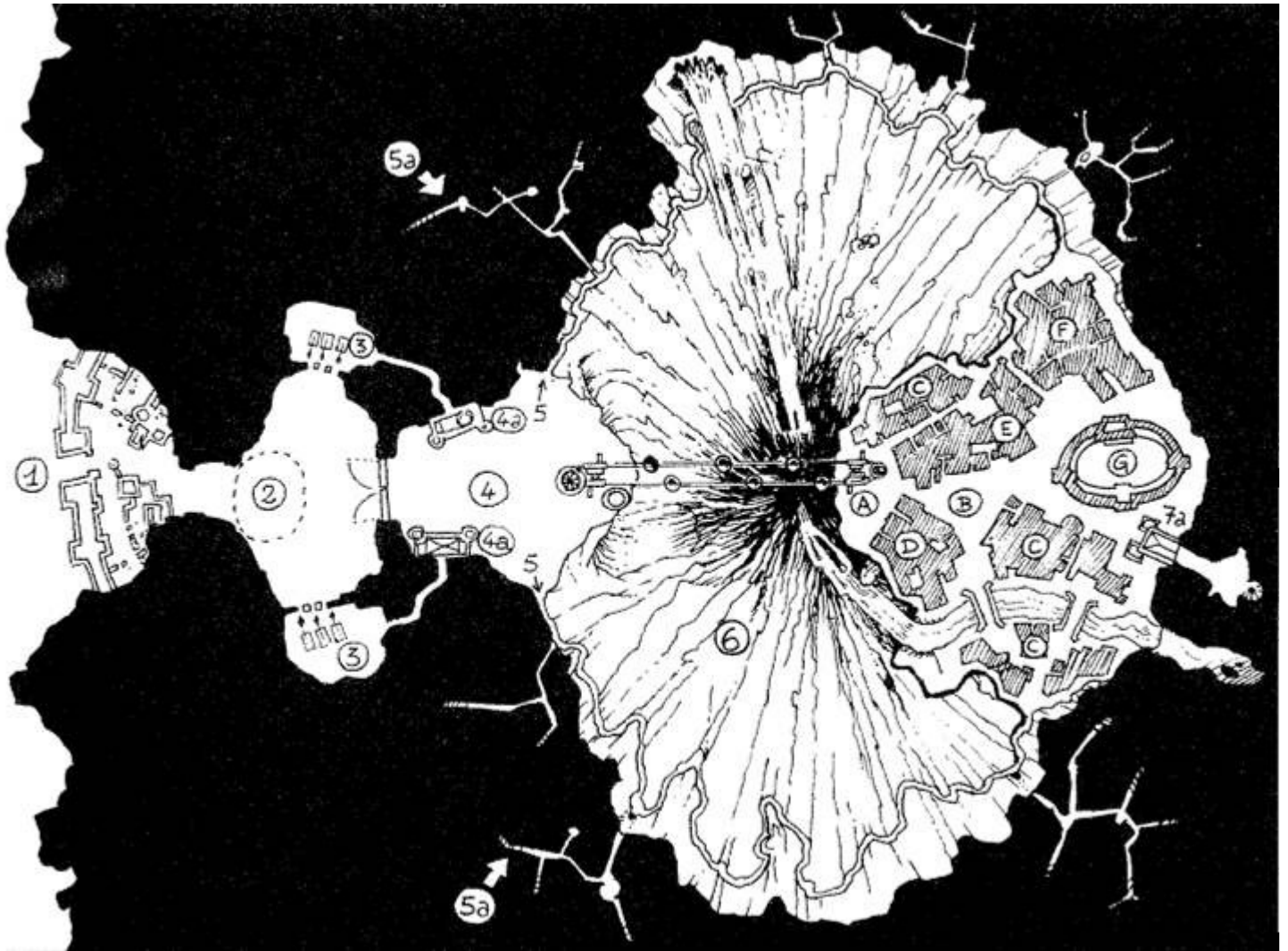
**3.** Chacune de ces salles contient trois balistes et des épieux. Un orque est toujours présent ici afin de veiller au rechargement et à l'entretien des balistes.

**4.** C'est de cette vaste plate-forme rocheuse qu'on a la plus belle vue sur Rahaguen. De chaque côté un étroit sentier descend vers la ville mais le plus sûr est quand même d'utiliser le mécanisme des nacelles. Deux géants et un humain s'occupent de le faire fonctionner. Une fois les passagers à bord, la nacelle descend lentement, suspendue à un câble métallique, passe au-dessus d'un trou béant, dans lequel on aperçoit parfois de petites lueurs (voir à ce sujet "la fosse"), pour arriver à une véritable ville éclairée par une faible lumière ambiante probablement due à un sort permanent.

**4a.** Cabane où se trouvent toujours trois orques relayant celui de la salle 3.

**5.** Ces étroits sentiers de pierre serpentent le long des parois qui sont percées de nombreuses petites cavernes. Les créatures qui y habitent ne sauraient être réellement dangereuses face à une petite troupe bien décidée, pourvu qu'elle ait le sens de l'équilibre!

**5a.** D'anciennes et labyrinthiques galeries naines courent un peu partout dans la montagne. Certaines sont habitées, d'autres pas, mais il est certain qu'elles n'ont pas toutes été explorées.



**6. La fosse.** La fosse est sans doute l'endroit le plus étrange de Rahaguen. Il s'agit d'un vaste puits naturel en forme d'entonnoir dans lequel s'abîment les deux cascades et les nombreuses sources de la caverne. C'est dans ce puits que l'on jette allégrement ses ennemis, les prisonniers, les voleurs et les ordures de la ville en général. Il faut dire que personne ne sait vraiment ce qu'il y a au fond (une puissante zone d'anti-magie contribuant très fortement à ce mystère).

Pourtant il y a une vie dans la fosse! Les personnes qui sont jetées dans ce puits de pierres humides et glissantes ont parfois la chance de pouvoir s'accrocher quelque part sur la paroi, dans les ténèbres plus ou moins noires en fonction de la profondeur atteinte. Là, certains survivent, en attrapant et en se nourrissant de chauves-souris ou d'ordures. Parfois l'un d'entre eux met la main sur un menu plus « consistant »: un être humain ou un goblin... Dans la plupart des cas, les prisonniers de la fosse finissent par glisser au fond du puits, à cause de l'humidité et de la mousse. D'autres ont moins de chance et se font dévorer par leurs congénères.

Les habitants de la fosse dégénèrent au fil des mois et deviennent rapidement des prédateurs ou meurent.

**7. L'autre d'Éville.** C'est ici que vit le seigneur de cette ville, Éville, mystérieux dragon qui a fondé cette ville. Sa recherche du globe pêche pas de travailler dans ses laboratoires de magie et d'alchimie. En ce moment il met au point un puissant sort lui permettant de retrouver le globe. Ses appartements, ainsi que ses laboratoires, sont extrêmement bien protégés, tant par des pièges mécaniques que par de la magie. La seule pièce réellement accessible sans danger reste son hall de réunion où il reçoit ses envoyés une fois toutes les lunes.

**7a. Le temple des Alkanes** est un endroit où seul le peuple guerrier d'Alkane a le droit de séjour et surtout le devoir de garde. Les invités sont escortés jusqu'à la salle de réunion puis ramenés à la fin de l'entrevue avec le seigneur Éville mais, en dehors de ses envoyés, personne n'entre ici sans l'autorisation expresse du grand dragon.



## Quand on arrive en ville...

Rahaguen est une ville de «monstres», avec ses moeurs étranges, ses nombreux cultes que les prêtres de la surface qualifieraient de païens, ses coutumes, etc. Sa population est constituée de 90 % d'humanoïdes, dont 40 % d'humains. Le reste regroupe gobelins, orques, ogres, géants, trolls, kobolds, elfes, nains, etc. Les 10% de créatures non-humanoïdes sont, soit destinées à servir (esclaves, montures, etc.), soit particulièrement intelligentes et capables de vivre en société.

Tout ce petit monde se côtoie dans un mélange de respect, de crainte et d'indifférence. Ici la seule loi ayant cours est celle du plus fort; bien qu'il n'y ait pas beaucoup plus de bagarres, de meurtres ou bien de vols que dans une ville dirigée par des humains. De plus, n'importe qui est accepté à Rahaguen; et le jour où quelqu'un devient indésirable il est jeté dans la fosse. Un détail toutefois : un paladin se trouvant à Rahaguen s'appelle une cible ou un esclave!

### A) Le nacelloport

Le nacelloport est une petite place sur laquelle sont disposés quelques bancs permettant aux voyageurs, aventuriers ou marchands de pouvoir remonter en nacelle jusqu'à la plate-forme pour ensuite quitter la ville. On trouve ici de nombreux artisans et marchands ambulants vendant des talismans de protection, des souvenirs (comme ce crâne de hobbit dont les orifices sont bouchés avec une sorte de résine transparente, ce dernier contient un des monuments de la ville, le temple par exemple, et lorsqu'on le retourne il neige), des en-cas pour la route, etc.

### B) La grande place

La grande place est l'endroit le plus fréquenté par les touristes car il s'y passe toujours quelque chose, c'est en fait un marché permanent qui ne se vide de sa clientèle qu'en cas de match important au stade de Troollball. On y vend de tout, de rien, les prix peuvent connaître des écarts du simple au double d'une boutique à l'autre et le troc est ici couramment pratiqué.

Des surveillants compétents, qui travaillent pour les marchands, veillent à ce qu'aucun larcin ne soit commis sur leur étalage. Chaque marchand un peu fortuné a, en général, au moins deux personnes qui travaillent pour lui.

### C) Village peuples

Ce quartier regorge d'auberges, de tavernes, de (4 maisons », de tentes, et de tout ce qui peut servir d'abri. C'est dans ce coin là, si particulièrement vivant de jour comme de nuit, que les habitants de la ville viennent pour dormir. Il n'est pas rare qu'un riche aventurier imprudent disparaisse mystérieusement dans ces quartiers. En général la population se regroupe par affinité raciale mais les quartiers trolls et ceux où demeurent les non-humanoïdes sont réellement à éviter. On n'est jamais trop prudent!



### D) Les casernements

Les troupes de la ville se trouvent ici. Elles sont très diversifiées tant racialement que militairement. Elles sont néanmoins redoutablement efficaces et font régner l'ordre sur la ville à grands coups de matraque. Très bien entraînées, les troupes font des manoeuvres qui ont lieu tous les trois mois à l'extérieur.

### E) P'tichemin, le quartier marchand

Quand vous allez à P'tichemin c'est que vous avez, soit un ami à voir, soit de gros achats à faire. On trouve ici tout ce qui fait le bonheur des colporteurs, tout est à vendre, il suffit d'en payer le prix. Les quantités vendues ici sont bien plus importantes que sur la grande place. Hors de question d'acheter ou de vendre à l'unité car les prix chutent en fonction de la quantité. Chose intéressante on peut aussi acheter des esclaves, des armes ou louer les services de mercenaires selon le même principe.

### F) La cité des plaisirs

Cet endroit regroupe la quasi-totalité des prostituées de la ville, de toutes les races et pour tous les goûts. On trouve aussi dans ce quartier de la ville des échoppes spécialisées comme des fumeries d'opium, des tripots, de petites arènes où combattent aussi bien des animaux que des humains, etc. Le vol à la tire, le braquage et l'escroquerie sont ici choses courantes, à chacun ses petits problèmes...



## **G) L'arène de Troollball**

Cette arène permet aux spectateurs de découvrir les jeux populaires des orques et des trolls, le plus connu étant le Troollball. Les règles sont simples : sur un vaste champ muni d'un poteau de chaque côté, un troll assisté d'une équipe de deux ogres et de dix orques doit planter sur le poteau un crâne de chien. Les joueurs ne sont pas armés mais les règles sont quasi inexistantes, ce qui permet un sacré spectacle!

L'entrée est gratuite et il y a environ un match toutes les semaines.

### **La petite fosse**

Située dans une des ruelles les plus sordides de la cité des plaisirs. L'enseigne de bois peint qui surplombe la porte représente une chope dans laquelle sont habilement dessinés deux combattants. Les deux orques «musculeux» qui en gardent l'entrée ne laisse aucune personne ne leur revenant pas entrer, un pourboire conséquent pouvant très rapidement pallier à ce léger problème.

A l'intérieur la salle est divisée en plusieurs parties.

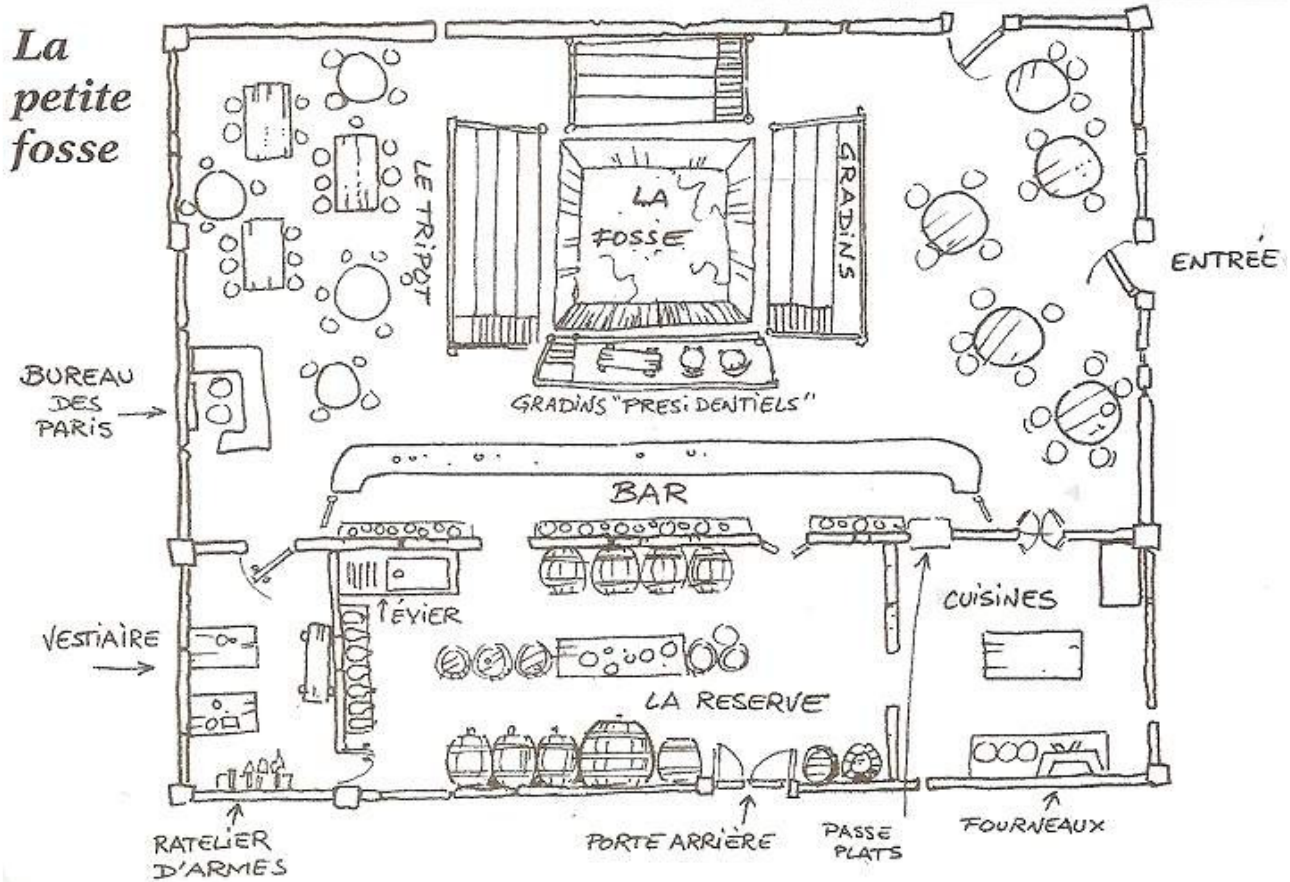
- La salle à manger où les clients peuvent se restaurer de plats traditionnels comme la chauve-souris farcie à la sauce aigre (plat gobelin très réputé) ou la salade de mélisse pourpre (dont les saveurs sont multiples) aux gésiers confits, et il en existe bien d'autres, tous plus délicieux les uns que les autres...
- Le bar, presque aussi long que la salle, est tenu par d'innombrables nains : les Maîtres Taverniers. À la fois magiciens et gourmets ils savent composer cocktails de bières, mélanges (alcoolisés ou non) aux saveurs divines et aux couleurs variées. Il ne leur faut qu'un instant pour inventer une boisson nouvelle dont votre palais aura un mémorable souvenir et cela pour un prix raisonnable (pour une boisson de luxe)... Le bar est ingénieusement conçu de façon à ne jamais être à court de boissons.
- Le tripot, situé dans le fond, où sont installées quelques tables sur lesquelles on joue aux cartes, aux dés, au rat blanc et à la pique. Les mises dépendent des tables mais doivent toujours être couvertes sous peine d'être jeté dans la fosse.

Le jeu du rat blanc est l'un des plus prisés par les orques et les ogres. Il consiste à mettre un rat dans un labyrinthe piégé muni de dix sorties numérotées. Lorsque le rat sort, la personne qui a misé sur la sortie qu'a emprunté l'animal gagne une somme variant en fonction du nombre de parieurs (au minimum deux fois la mise). Si le rat ne sort pas assez vite, la banque l'emporte.

Le jeu de la pique, plus dangereux, est un exercice de dextérité. Tous les joueurs sont équipés d'une longue aiguille de quinze centimètres qu'ils doivent tenir entre les dents. L'une de leur main doit être placée dans un cercle devant eux. Avec la deuxième, le joueur doit placer en équilibre une pièce de bois sur une petite tour en équilibre. Si le tas s'écroule, alors tous les autres joueurs doivent lui piquer la main avant qu'il ne la retire du cercle. Celui qui arrive à «agrafer» en premier le joueur adverse remporte la mise.

Des paris peuvent être pris sur les joueurs puisque «la pique» ne peut pas se pratiquer à plus de cinq.

• L'arène est une petite fosse, flanquée de gradins, située au centre de la taverne. De nombreux combats s'y déroulent chaque soir et déchaînent les passions. Bien des joueurs célèbres de Troollball ont commencé dans cette arène et vaincre un champion de moyenne importance peut être un bon moyen de commencer une carrière. Les combats se pratiquent à mains nues ou avec des armes plus ou moins dangereuses mais il est rare que les adversaires aillent jusqu'à la mort de l'un d'entre eux. Les règles sont simples, le premier qui perd connaissance ou qui reste à terre plus de dix secondes a perdu. On peut aussi renoncer en cours de route mais il faut alors payer une amende de quelques pièces d'or. Et cela sans compter que toutes les mises faites sur celui qui abandonne le combat ne sont pas remboursées. Néanmoins, si le combat n'est pas un combat à mort, un blessé grave sera immédiatement retiré de l'arène et soigné gratuitement. Les champions les plus connus de l'arène sont Marblor l'orque, Karrian le troll et Willys le nain. Il existe bien d'autres combattants appréciés mais ces trois là sont les plus grandes pointures du moment.



### Marblor l'orque

Pour D&D 3

Marblor l'orque (guerrier niv. 10) : AL N; CA 13; pv 70. For20. Compétences spéciales: combat au ceste et combat à mains nues.

### Karrian le troll

Pour D&D 3

Karrian le troll (BM p. 286): AL CM; CA16; DV6+6; pv50; #AT3; Dg 1d4+4/1d4+4/1d4+8. Compétences spéciales: Régénération.

### Willys le nain

Pour D&D 3

Willys le nain (guerrier niv. 7) : AL CN; CA 12; pv 65. For 17. Compétences spéciales: Spécialisé en combat à mains nues.

Des paris peuvent être pris sur les combats au bureau des paris (à côté des vestiaires), les gains variant en fonction des côtes. Bien entendu une surveillance discrète est opérée par quelques personnes efficaces qui veillent à ce qu'aucune rixe, tricherie, etc. n'ait lieu.

Le reste de la taverne est divisé entre la cuisine, la réserve et les vestiaires.

- La cuisine est vaste et bien conçue. Les chefs qui y officient connaissent parfaitement leur métier et les divers plats traditionnels de nombreuses races.
- La réserve est la chose la plus importante de la taverne, elle contient de nombreux fûts remplis de bières, d'hydromel, de vins, de cervoise, et plusieurs dizaines de tonnelets et bouteilles
- d'alcools venant de partout et les quantités astronomiques de nourriture qui s'y trouvent pourrait rassasier tout un quartier de la ville pendant une semaine.
- Les vestiaires contiennent un large banc et deux tables permettant d'allonger et de soigner les blessés. Un râtelier d'armes est fixé sur le mur du fond. On n'y trouve certes pas des épées à deux mains mais les armes les plus courantes dans le combat au corps à corps, tel le ceste.



## Le temple du rat

Dans les profondeurs sombres de Rahaguen, sous les pieds des citadins, au fin fond des antiques galeries naines, il existe une caverne où une race oubliée pratique le culte du Rat.

La légende, racontée le soir au coin du feu, parle d'anciens voleurs, de parias ou d'autres personnes qui furent jetés dans la fosse et qui auraient survécu par on ne sait quel miracle. Mais la véritable histoire est toute autre...



Il y a longtemps, avant même que les galeries naines soient creusées, vivaient dans cette montagne un peuple souterrain, un peuple oublié par la lumière et les hommes... Cette communauté, qui dégénérait déjà depuis plusieurs siècles, était une race descendant probablement des nains. Leur culte était animiste, adorant un animal très proche d'eux par son mode de vie de paria: le rat. Mais l'histoire est ce qu'elle est: le temps passa et des nains des montagnes vinrent se tailler un empire dans la montagne. A cette époque ils découvrirent de nombreuses galeries, creusées avec des outils rudimentaires mais dont la cohérence et l'architecture semblait être naine. Et tandis que le royaume nain s'agrandissait, profitant des galeries déjà existantes, le peuple de ceux que l'on appelait déjà les « Korpes » (soit un équivalent de «rat d'égout» en ancien nain des montagnes) continuait de s'enfoncer lentement au plus profond, persécuté comme des animaux par leurs intelligents cousins. Après que les nains aient quitté la montagne les korpes commencèrent à remonter lentement dans leurs anciennes galeries, jusqu'à l'arrivée de l'armée d'Éville. Là, ce fût l'exode pour la deuxième fois. Mais leur habitat naturel n'était pas systématiquement dérangé et puis, la fosse était régulièrement approvisionnée en nourriture.

En effet, le peuple rat possède quelques galeries qui arrivent jusque dans les profondeurs putrides de la fosse. Des boyaux étroits par lesquels il faut être bien plus petit qu'un humain et bien moins large qu'un nain pour pouvoir passer. Mais les nouveaux habitants de la fosse, les ex-citadins, finirent eux aussi par devenir dangereux, dégénéralent rapidement pour une simple

raison de survie. Les korpes rebouchèrent donc leurs boyaux afin de ne pas devenir la proie de ces nouveaux prédateurs.

Depuis le peuple rat remonte de temps en temps, jusqu'aux rues mal éclairées de Rahaguen, et enlève quelques personnes isolées, pour perpétuer le culte du rat. La victime est dévorée vivante sur l'autel de la divinité représentée par une sculpture grotesque, pour satisfaire l'appétit insatiable et inhumain du Dieu Rat... (Pour les caractéristiques des korpes, voir plus loin).

Quelques personnalités:

## Angel Krang



Angel apparaît comme quelqu'un de sympathique. Son visage, bien dessiné, que ses yeux d'un gris métal éclairent ne peuvent aucunement laisser deviner la véritable profession de cet homme légèrement dégarni au charisme évident. En effet, il y a maintenant quelques années Angel faisait profession d'assassin dans une grande ville. Avec Lisa, sa femme, le jeune couple fit projet de quitter la ville avant la naissance de leur enfant.

Angel décida donc de prendre sa retraite et l'annonça à ses supérieurs de la guilde des assassins. Au vu des compétences d'Angel ces derniers qui étaient aussi des rivaux auraient dû voir ce départ plutôt d'un bon oeil, mais la prudence leur dicta de ne prendre aucun risque. Un contrat fût donc lancé sur Angel, sa femme et son enfant : aucun d'eux ne devaient survivre. Les meilleurs partirent donc sur les traces d'Angel et de sa famille... Aucun d'entre eux ne revint pour raconter comment il avait été tué. La piste d'Angel devint de plus en plus difficile à suivre. Les maîtres assassins décidèrent donc d'engager une créature qui accomplirait le travail à leur place. Ils convoquèrent un mage puissant et le payèrent grassement afin que celui-ci invoque un démon majeur qui chasserait Angel jusqu'à la mort.



Angel et Lisa furent durant les mois qui suivirent. Mais Lisa, désormais enceinte de huit mois, ne pouvait plus se déplacer. Angel fit face pour que l'enfant puisse naître. Et c'est pendant le combat entre Angel et le démon que , / Lisa accoucha. Lorsque le combat prit fin, Angel, vainqueur, découvrit alors Lisa, morte, serrant leur fils dans ses bras. Après avoir donné à sa femme une sépulture décente, Angel parti avec son enfant, brouillant toutes les pistes.

Angel se trouve aujourd'hui dans le quartier des plaisirs de Rahaguen. Il tient une maison où il s'occupe des enfants, accidentels ou non, des nombreuses prostituées du quartier, une crèche médiévale en quelque sorte. Cette activité lui permet, en plus de pouvoir veiller constamment sur son fils, de s'assurer une couverture qu'on aura bien du mal à percer. Angel est un homme de grande taille à la musculature développée. Il est amusant de voir cette force de la nature prendre délicatement un bébé pour lui donner le biberon. Néanmoins un oeil exercé pourra remarquer divers signes qui ne trompent pas. Angel reste un professionnel parfaitement entraîné et prêt à toute éventualité.

Ses diverses possessions sont cachées à portée de main dans la maison (suffisamment haut pour qu'aucun enfant n'y ait accès). Il peut donc être entièrement équipé en l'espace de trois petits rounds! Son équipement est composé d'une épée courte, des gants de brume, de la dague vampire et de l'étoile de Kahor (voir plus loin).

### **Angel Krang**

Humain. Age : 32 ans. Taille : 1,80 m. Poids : 75 kg.

Pour D&D 3

Angel Krang (Roublard niv. 15) : AL N; CA 13; pv 75; #ATI; Dg selon arme. For 19, Dex 17, Con 15, Int 17; Sag 12; Cha12.

## **Fiona Saphira**

Fiona est une très belle prostituée changelin (voir plus loin). Elle excelle dans l'art de la séduction et utilise ses pouvoirs afin de ressembler précisément au fantasme le plus cher de ses clients. Autant vous dire qu'elle gagne très bien sa vie. Son statut de prostituée de luxe lui permet de choisir ses clients et sa préférence va souvent à de riches marchands humains bien comme il faut.

De temps à autre Fiona agit sur commande afin de soutirer certains renseignements à des personnes bien placées.

Elle se révèle alors une espionne hors pair, mais rares sont les personnes qui sont au courant.

Pourtant Fiona ne travaille pas par plaisir mais pour avoir suffisamment d'argent afin de quitter ce milieu et pouvoir vivre tranquille avec l'homme qu'elle aime (ah! L'amour, toujours l'amour... L'heureux élu est Angel).

Ce dernier, qui n'est pas un client, n'est pas du tout au courant des sentiments qu'a Fiona à son égard et entretien des relations très amicales avec elle, la considérant comme une amie très chère.

Elle adore les enfants et ne supporte pas qu'on leur fasse du mal, même s'il s'agit d'un enfant orque.

Les gens qui connaissent Fiona s'entendent tous très bien avec elle grâce à la sympathie et la douceur qu'elle inspire naturellement.

### **Fiona Saphira (changelin)**

Pour D&D 3

Fiona Saphira (Roublarde niv. 6); AL N; CA13; pv25; #ATI; Dg 1d4. For 10, Dex 18, Con 12, Int 13; Sag 11; Cha 19.



## **Kabîn, génie de la bouteille**

Kabîn est l'habitant d'une antique bouteille de rhum. C'est un très vieux génie et son âge vénérable fait de lui l'un des patriarches de la profession. Son visage ridé et son embonpoint peut laisser penser qu'il n'est plus très fiable, néanmoins, même s'il est vrai que ses pouvoirs ne sont plus aussi efficaces que dans le passé, il n'en reste pas moins un compagnon d'aventures agréable et loyal possédant un sens de l'humour à toute épreuve. Kabîn possède des pouvoirs infinis, il fait ce qu'il veut (ou plutôt ce



qu'il peut!) sachant que 80 % du temps les effets ne sont que temporaires. Mais Kabîn ne contrôle plus aussi bien ses pouvoirs qu'autrefois, il arrive souvent que l'effet ne ressemble en rien à celui désiré (75 % de chances) pour laisser place à autre chose. Le meneur de jeu est libre de gérer comme il l'entend le côté dramatique ou comique de la chose. Les pouvoirs de Kabîn obéissent à certaines restrictions - il ne peut tuer personne; - il ne peut non plus ressusciter personne;

- il ne peut pas plus rendre quelqu'un amoureux;

- il ne peut en aucun cas procurer à son maître des objets magiques.

Théoriquement Kabîn ne peut accorder que trois souhaits à son maître. Pourtant, si ce dernier devenait un ami, Kabîn le servirait bien plus que pour trois vœux. En revanche, si son maître lui déplaît, Kabîn se contentera d'exhausser les trois vœux, respectant ainsi son contrat, tout en affichant un enthousiasme aussi débordant qu'ironique.

Libérer Kabîn coûte un souhait au maître de la bouteille, il va sans dire qu'il en sera extrêmement reconnaissant.

### **Kabîn le génie**

#### **Caractéristiques pour D&D**

AL NB; Int 17; CA16; VD12; DV10; pv 75; #1; Dg 3d10; AS Souhaits. Compétences spéciales: accorde des souhaits.

## **Éville**



C'est un puissant dragon de couleur rouge que le destin a amené à être le maître d'une ville. Venu d'un autre monde il ne répond pas aux critères communs des dragons. Il est en effet bien plus puissant et moins manichéen que ceux existant dans nos contrées. Éville est très vieux, d'un tempérament casanier, et sa seule envie est de retourner sur son monde d'origine. C'est d'ailleurs pour cela qu'il veut absolument retrouver le globe, pesant que ce dernier en a le pouvoir. Peu lui importe les alliances avec des créatures du chaos ou du bien. Pourtant les habitants de ce monde ne le voient pas de cet oeil là et pensent fermement qu'il est un puissant seigneur du chaos. La fin justifiant les moyens Éville a promis une prime importante (tout l'or que les personnes ayant retrouvé le globe peuvent emporter) à toute personne lui permettant de retrouver le globe qui se trouve enfoui quelque part dans les entrailles de Rahaguen.

Éville est supérieurement intelligent et il conçoit dans ses laboratoires divers sorts et objets ne visant qu'un seul objectif : retrouver le globe. Il laisse la ville se débrouiller et n'intervient qu'à de rares occasions : une éventuelle guerre avec une armée venant de

l'extérieur, ou lorsque la population s'agite un peu trop. Il contrôle néanmoins parfaitement et d'une main de fer tout ce qui concerne les recherches du globe et ne tolère pas qu'une information à ce sujet, même minime, lui soit cachée. Il est prêt à recevoir à n'importe quelle heure toute personne susceptible de lui apporter une information intéressante (et c'est bien rémunéré). Une fois le globe retrouvé Éville rentrera chez lui et abandonnera le contrôle de la ville à celui qui sera assez compétent pour le prendre.

### **Éville**

#### **Caractéristiques pour D&D 3**

Éville (Dragon rouge spécial): AL CN; Int Divine; CA 28; DV25; pv199; #AT3; Dg 2d6/2d6/5d6; AS sorts; RM70%; Sorts: Le dragon lance ses sorts comme un magicien de niveau 17, il possède les sorts appropriés au choix du meneur de jeu.



## Les Alkanes

«Les Alkanes ne vivent que pour et par le combat, c'est leur unique raison d'exister»

Ce peuple guerrier fût créé par une assemblée de mages du bien pour faire face à une armée du chaos qui risquait de dévaster le pays. Tout cela se passait il y a bien longtemps et après usage les Alkanes recouvrèrent leur liberté. Il n'est pas de pire punition pour un guerrier que lorsque la guerre s'arrête, du moins c'était l'opinion des Alkanes à leur libération. En effet, ce peuple n'avait jamais connu que la guerre et n'avait jamais vécu que pour elle, avec des coutumes et des moeurs totalement inadaptés en temps de paix...



C'est ainsi que le peuple Alkane prit le chemin de toutes les guerres, de tous les combats, de toutes les causes perdues... C'est ainsi que le peuple Alkane obtint le respect et la crainte de tous, humains ou monstres. Les Alkanes sont des humanoïdes à la peau tannée par le soleil et le vent, la couleur de leurs cheveux est noire de jais et leurs yeux sont souvent noirs. Ils vivent en tribus d'individus des deux sexes, en proportions à peu près égales.

Les femmes sont l'égal de l'homme dans la tribu à quelques exceptions près. Lorsque la femme est enceinte et qu'elle atteint son huitième mois elle a le droit à un repos qui peut durer jusqu'à une lune après l'accouchement. Cependant, ces « congés » sont rarement pris. Les vieux, les blessés et les enfants s'occupent des corvées alors que les autres assurent la subsistance et la défense de la tribu. Chaque tribu obéit à un chef spirituel nommé l'Alkahue. Ce dernier est la réincarnation humaine de l'un des cinq plus grands guerriers légendaires Alkane. Selon l'Alkahue, l'orientation donnée à la tribu peut être différente. La plus courante est la voie du sang, c'est-à-dire participer à toutes les batailles rencontrées et toujours se placer au côté du plus faible, quel qu'il soit. En suivant la voie du sabre, l'Alkahue met à la disposition d'un royaume, d'un temple ou d'une tierce personne, toute sa tribu afin de guerroyer, de faire régner l'ordre ou de défendre un endroit désigné. La voie du voyage fait partir la tribu à la découverte de nouveaux territoires, là où, dans la plupart des cas, aucun être humain n'a jamais osé poser le pied. L'Alkahue reçoit, lors de l'adieu à son prédécesseur (un gigantesque bûcher sur lequel on forge des armes), l'épée de l'Alkahue, le Kantal-Khâal, symbole de son autorité et de sa force.

Le peuple Alkane est très fier. Il interprète comme de bons augures le fait de survivre dans des conditions plus qu'extrêmes. Il est en effet très prestigieux pour une femme d'accoucher sur le champ de bataille, l'épée à la main. De même un enfant retrouvé en vie sur un champ de bataille après une charge de la cavalerie est considéré comme marqué par le destin. Au fil des ans les Alkanes ont développé des armes qui leur sont

propres. Ils ont une tendance à éviter les armes à distance sauf lorsqu'il faut absolument se nourrir.

### L'armure Alkane

Cette armure est faite sur mesure et est étudiée pour dévier les coups qu'elle prend mais aussi pour frapper. En effet, les pointes qui se trouvent sur l'armure sont loin d'être un simple ornement. Les Alkanes sont les seuls à savoir utiliser correctement cette armure qui ne protège que très partiellement si on ignore comment l'optimiser.

### Le Kanta

Le Kanta est un sabre très tranchant et très résistant à la lame très légèrement courbe. L'acier de sa lame est toujours trempé plus de dix fois et la poignée est réalisée la plupart du temps avec au moins un morceau d'os pris sur le cadavre d'un ennemi (ou d'un ami très cher). En général un Kanta se transmet de génération en génération, il n'en est fabriqué que si l'un des membres de la tribu a cassé le sien. Le perdre est considéré comme une faute très grave qui peut être punie de la mort ou du bannissement. C'est l'arme des combattants.

### La griffe D'Arund

Cette arme est en fait un couteau très effilé donc la lame dentelée fait d'horribles dommages et dont la garde très étudiée permet de parer presque n'importe quelle épée. On utilise en général cette arme par paire. C'est l'arme qui équipe les vieux, les enfants, et les blessés.



### Caractéristiques pour D&D 3

Climat/Terrain : Rahaguen

Fréquence : rare

Organisation : clan

Alignement : Neutre (chaotique)

Nombre présent : 10-60

Classe d'armure: 18 (ou moins)

Déplacement : 12

Dés de vie: 2+

Nombre d'attaques: variable

Dégâts par attaque : variable

Attaques spéciales: variable

Résistance à la magie: Néant

Taille : M

Moral : Élite

La plupart des Alkanes sont des guerriers de niveau: 2(50%), 3(25%), 4(15%), 5(10%). Pour plus de 30 individus le chef est un guerrier de niveau 12 et il est assisté de deux lieutenants de niveau 8. À partir de 40 guerriers le chef est un guerrier de niveau 15, il est assisté de 4 lieutenants de niveau 10 et de 8 sergents de niveau 6. Les enfants, les vieux et les blessés sont considérés comme des guerriers de niveau 1-3. Le shaman de la tribu est considéré comme un clerc de niveau 6-12 ayant le droit d'utiliser des armes tranchantes.

- Kantal-Khâal : épée magique +3, dégâts 2d4+4/3d4+4.

- Compétence « Armure Alkane » (2 unités/Dex-4). CA: 4. Dégâts: 1d8+1. CA: 13 si le personnage ne sait pas s'en servir.

- Kanta: dégâts 2d4+1/3d4+1

- Griffes d'Arund: dégâts 1d4+1/1d3+1. Confère un bonus de +1 à la CA.

### Le mange-magie

Le mange-magie est une petite créature qui, même si elle ne le paraît pas, est très puissante et peut porter préjudice à de nombreux aventuriers. Le mange-magie fût créé par Wizzband Fandore, puissant sorcier de son état, dont le rival ne cessait de croître en puissance. Wizzband décida de mettre un terme à cela en créant une petite bestiole qui se nourrirait de la magie environnante.

Le mange-magie ressemble à un petit singe avec d'étranges oreilles similaires à des petites ailes de chauve-souris. Il est très affectueux et très craintif. Le pelage est noir pour les mâles et gris pour les femelles. Il ne se reproduit que très rarement et ne donne le jour qu'à un petit mais peut vivre très vieux (100 ans environ). Son régime est omnivore mais il faut néanmoins qu'il puisse absorber une certaine dose de magie chaque jour sans quoi il vieillit de façon accélérée et meurt en quelques jours. Le mange-magie a la faculté d'absorber la magie environnante de façon innée. Il n'est d'ailleurs pas rare que sa seule présence annule complètement les effets d'un sort. Il possède également la faculté d'annihiler la magie contenue dans un objet, même puissant. Seule certaines reliques très puissantes possédant un pouvoir presque illimité semblent immunisés à la gourmandise vampirique du mange-magie. Cette créature possède aussi le merveilleux pouvoir d'identifier les propriétés des objets magiques sans erreur. Elle est d'ailleurs attirée par toute source magique, se rendant irrésistiblement vers la plus forte, quand plusieurs d'entre elles sont en présence.



Elle peut donc se montrer particulièrement précieuse aux yeux d'un magicien, qui peut découvrir sans risque les propriétés des objets trouvés au cours des aventures : l'animal communique par télépathie le résultat de ses « analyses » à son « maître », qu'il sert sans rechigner, avide de découvrir de nouveaux objets et des pouvoirs inconnus. Il n'est cependant absolument pas fidèle, et ira toujours vers le personnage qui lui paraît le plus intéressant - c'est-à-dire le mage le plus puissant, ou celui qui se montre le plus généreux - abandonnant sans remords celui qui est le moins performant. Il n'existe qu'un seul moyen connu de s'assurer ses services à long terme : lui offrir régulièrement des objets eux-mêmes « chargés », que la bête « absorbe » au fur et à mesure... Cette bestiole est, contrairement à ce que l'on pourrait penser, la mascotte de nombreuses écoles de magie qui l'adoptent afin, par exemple, d'éviter qu'une boule de feu mal contrôlée ne fasse trop de dégâts.



### **Caractéristiques pour D&D 3**

Climat/Terrain : citadine  
Fréquence : très très rare  
Intelligence : Moyenne  
Alignement: Neutre  
Nombre présent: 1  
Classe d'armure: 14  
Déplacement : 12  
Dés de vie: 2+1  
Nombre d'attaques : 3  
Dégâts par attaque : 1d2/1d2/1d3  
Attaques spéciales : absorption de magie  
Résistance à la magie absorption de magie  
Taille: P (80 cm)

Le mange-magie peut absorber l'équivalent de 20 niveaux de sorts par jour. S'il n'en absorbe pas au moins un niveau chaque jour il vieillit d'un an par heure. Lorsqu'il entre en contact avec un objet magique il absorbe 1d10 charges à l'objet. Si l'objet ne contient pas de charges les effets sont à considérer comme une baguette d'annulation (les reliques sont immunisées à ce dernier effet).

### **Les changelins**

La nature est capricieuse et il arrive parfois qu'une race nouvelle voit le jour suite à une lente mutation. C'est ainsi que sont nés les changelins, croisement un peu contre nature entre un humain et un doppelganger. Les changelins ressemblent à des humains mais leur peau est légèrement grise et leurs oreilles sont curieusement pointues.

Trois fois par jour les changelins ont le pouvoir de lire dans les pensées des gens qui les entourent grâce à un simple contact physique, et plus ce contact est long et plus le changelin en apprend sur la personne qu'il sonde. Par ce procédé il peut assimiler la presque totalité des souvenirs et du mode de comportement du sondé.

Les changelins peuvent ainsi prendre à la perfection l'apparence de quelqu'un qu'ils ont longuement sondé ou imiter grossièrement l'apparence de quelqu'un qu'ils ont juste aperçu dans la rue. Un changelin peut modifier sa taille ou son poids d'un quart (en plus ou en moins) et changer de voix.

Un changelin vit en général seul ou en couple, des rassemblements plus importants restant exceptionnels. Le changelin a un mode de vie très citadin et très humain, contrairement à son cousin le doppelganger, on le trouve donc plus facilement en ville. Les changelins sont fidèles en amour, en raison de leur longévité (jusqu'à 200 ans) mais aussi parce qu'une femelle changelin ne peut avoir dans sa vie qu'un unique enfant, qui mettra presque vingt ans avant de savoir se débrouiller seul. S'il arrive qu'un changelin s'accouple avec un humain ou une autre race humanoïde, il y a seulement 30% que l'enfant soit changelin (60 % si la mère est un changelin).

### **Caractéristiques pour D&D 3**

Climat/Terrain : tout.  
Fréquence : très rare.  
Alignement: variable  
Nombre présent : 1-2  
Classe d'armure : 7  
Déplacement: 12  
Dés de vie: 2+  
TACO: 18  
Nombre d'attaques: 1  
Dégâts par attaque : arme.  
Taille : M

Les changelins sont tellement proches des humains qu'ils bénéficient des mêmes professions. A chaque niveau gagné au delà du troisième dans une profession ils gagnent un dé de vie. Toutefois ils se sauvegardent toujours comme un guerrier ayant autant de niveaux qu'ils ont de dés de vie. Les changelins combattent sur la table de leur profession et bénéficient de tous les avantages de cette dernière. L'alignement des changelins est aussi diversifié que pour les humains et dépend principalement de leur profession bien que la neutralité soit la tendance la plus souvent constatée.

On peut noter néanmoins qu'il existe très peu de changelins qui soient magiciens ou guerriers et cela pour des raisons inconnues.

### **Le peuple rat (les korpes)**

Les korpes sont des créatures semi-humoïdes de petite taille vivant dans les sous-sols. Ils ont un régime essentiellement carnivore et ne peuvent en aucun cas être qualifiés du titre de créature intelligente. Leur culte est une ancienne croyance qu'ils pratiquent plus par habitude que par dévotion, néanmoins ils ont un très grand



respect pour les rats, particulièrement pour ceux qui ont une taille inhabituelle. Il n'est donc pas rare de les voir se servir de rats géants comme animaux familiers. Ils se reproduisent de façon très prolifique, comme les rats, et lors des famines ils leur arrivent de se dévorer entre eux pour subsister. Leurs mains sont munies de griffes très dures leur permettant de creuser la roche et leur dentition sub-humaine est semblable à celle des rats.

### Caractéristiques pour D&D 3

Climat/Terrain : cavernes

Fréquence : assez rares

Régime : carnivore

Intelligence : animale

Alignement : Neutre Mauvais

Nombre présent: 2-12

Classe d'armure : 12

Déplacement : 12

Dés de vie: 1+1

Nombre d'attaques: 3

Dégâts par attaque: 1d3/1d3/1d4

Attaques spéciales : maladie

Résistance à la magie : néant

Taille: P (0,60-1,2m)

Moral: Stable

Le peuple rat a 3 chances sur 6 de surprendre sa victime. Les korpes voient parfaitement dans le noir et subissent un malus de -4 à toute action s'il sont en présence d'une source de lumière importante (sort, jour, etc.). Un personnage se faisant mordre par un Korpe a 25 % de chances de contracter une maladie infectieuse, et quelquefois mortelle, dans les jours qui suivent.

## Quelques objets

### L'étoile de Kahor

Il y a longtemps Kahor, un célèbre forgeron nain, était confronté à un problème qu'il essayait de résoudre depuis plusieurs années. Sa maison, perchée à flanc de montagne, était constamment attaquée par des créatures volantes sur lesquelles les flèches les plus acérées ne perçaient même pas le cuir. C'est un soir d'été où les créatures de la nuit s'en prenaient encore aux chèvres que l'étoile tomba du ciel tout en dessinant derrière elle un sillon de feu vert. Cet incident fit fuir les créatures et Kahor, intrigué, décida d'aller voir de quoi il en retournait. Arrivé sur le lieu de l'impact il découvrit un petit météorite aux reflets verts. Il décida que c'était un signe du destin et passa une semaine entière à forger, à travailler et à ciseler ce qui allait devenir l'étoile de Kahor. Il conçut cette arme comme une arme de jet, tranchante comme un rasoir, et dont l'habileté du lanceur pourrait en faire l'égal de n'importe quelle arme de mêlée. Il fondit donc le métal et en fit un shuriken à trois branches travaillées comme de petites lames de sabre, légèrement recourbées afin de trancher plutôt que de se planter. Ensuite, sur le premier cercle intérieur il plaça trois sifflets travaillés directement dans le métal de l'arme de façon à terroriser l'ennemi qui entendrait l'arme voler. Sur le second cercle, il grava diverses runes dont il avait le secret. Une pour que l'arme revienne dans la main de son lanceur une fois que l'étoile a touché sa cible. La deuxième pour amplifier le son du sifflet afin de terroriser sa victime. La dernière, plus terrible que les autres puisqu'elle provoque une décharge d'énergie au contact.

Kahor utilisa cette étoile jusqu'à ce qu'il soit débarrassé des créatures de la nuit par un groupe d'aventuriers de passage. Il donna alors l'étoile à son neveu qui désirait partir à la recherche d'un mystérieux trésor gardé par des morts. L'étoile disparut, et ne réapparut que soixante ans plus tard dans la collection d'un marchand qui disait l'avoir achetée à un ami très cher. Le marchand décéda de façon brutale peu de temps après. Nul ne sait ce que devint l'étoile jusqu'au jour où elle réapparut entre les mains d'Angel Krang.

#### Description

Cette arme représente un shuriken aux branches recourbées d'environ 30 cm de diamètre. Elle est faite d'un alliage léger et très résistant (disons même indestructible) dont les reflets verts font penser à ceux d'une émeraude. L'étoile peut être lancée jusqu'à 30 mètres et fait d'importants dommages lorsqu'elle touche sa cible. Si l'utilisateur rate sa cible l'étoile revient automatiquement dans sa main comme un





boomerang. Si l'étoile se plante dans la cible alors cette dernière amorce un mouvement circulaire aggravant la blessure déjà existante afin de revenir dans la main de son utilisateur. Si son utilisateur obtient une réussite critique l'étoile blesse la cible en passant et revient sur cette dernière à la façon d'un boomerang pour faire une deuxième attaque. Les sifflets de l'étoile causent la peur chez la victime (car il entend le son augmenter jusqu'à l'insoutenable lorsque l'étoile fond sur lui), elle bénéficie donc d'un malus important à tous ses jets durant le round. La décharge d'énergie peut être activée une fois par jour en prononçant le mot de commande : « Gakrauff ».

#### **Caractéristiques pour D&D 3**

Arme +2. Portée : 30 mètres. Dégâts : 1-6+2/ 1-8+2. Si le jet d'attaque est supérieur à 17 l'étoile s'est plantée dans le corps de la victime, elle ressort donc en un mouvement circulaire faisant 1-4 points de dégâts supplémentaires. Le sifflement de l'étoile donne un malus de 2 à toutes les actions de la cible pendant ce round. La décharge d'énergie fait 2d6 de dégâts supplémentaires.

#### **La dague vampire**

Cette dague à la lame de rubis est maudite. Bien qu'elle soit relativement efficace elle oblige néanmoins son possesseur à la tremper dans du sang tous les jours. Dans le cas où cette clause ne serait pas respectée la lame de rubis pâlirait et deviendrait terne pour devenir une lame ordinaire au bout de quelques jours (1d6). En revanche, lorsqu'elle est correctement abreuvée, cette dague semble animée d'une volonté propre et aide son utilisateur à frapper les points vitaux de l'adversaire. Ensuite elle reste figé dans son corps tant qu'elle n'a pas été arrachée ou que la victime n'est pas entièrement vidée de son sang.



#### **Caractéristiques pour D&D 3**

Dague +3. Cause 1d6 points de dommages supplémentaires par round en contact avec la victime. S'en débarrasser demande un jet réussi de Vigueur de 18.

#### **Les gants de brume**

Ces gants de cuir noirs, d'apparence ordinaire, permettent, lorsque leurs deux paumes sont mises en contact, de créer un nuage de brume tellement épais qu'il est très difficile de voir plus loin que le bout de son nez dans une zone de 5 mètres de diamètre. Ce pouvoir peut être utilisé 3 fois par jour.

#### **Caractéristiques pour D&D 3**

Pouvoir équivalent au sort nuage de brouillard durant 1d6 rounds.



#### **Gorex, la Hache de Gnork**

Gnork est un légendaire guerrier orque et sa hache ne l'est pas moins. En effet, forgée par les meilleurs artisans de son peuple, la hache détient toute la rage et toute la haine que les orques ont envers les autres races. Gorex se présente sous la forme d'une lourde hache de guerre à simple tranchant dont la cognée est munie d'une pointe pour frapper d'estoc. Dans les mains de quiconque elle n'aura aucun pouvoir spécial mais dans les mains expérimentées d'un orque elle révélera tous ses secrets. La hache possède une habilité innée pour trancher les membres, provoque de terribles blessures et confère une force peu commune au guerrier qui la manie. Les orques, quelque soit leurs tribus, respectent cette hache et se soumettent à l'autorité

de son porteur; s'il est orque bien sûr...

#### **Caractéristiques pour D&D 3**

Hache de bataille d'acuité, conférant une force de 20. Les blessures causées par cette arme guérissent deux fois moins vite que d'ordinaire. Ces pouvoirs ne sont effectifs que si l'utilisateur de la hache a du sang orque dans les veines.

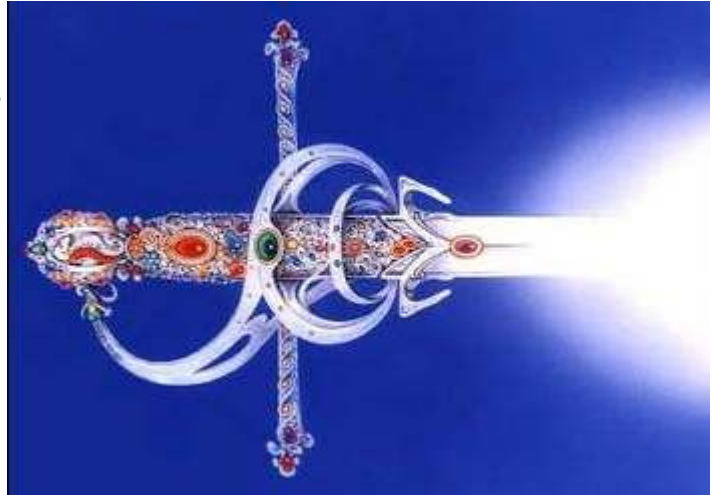


## Féerie, l'épée chantante

Féerie est une épée spécialement forgée par les elfes pour un paladin ayant des scrupules à ôter la vie à des créatures qu'il considèrerait comme « manipulées » et « non responsables de leurs actes ». Beaucoup se demandèrent où il avait été chercher tout ça, mais toujours est-il que les elfes lui forgèrent une arme qui l'aiderait dans sa longue quête pour le Bien. Féerie est une épée à l'acier bleuté, au fil tranchant et dont la pureté de la lame lui permet de toujours garder un brillant inégalable. La particularité de cette épée est, en plus des puissants pouvoirs visant à détruire les entités démoniaques, de charmer certaines créatures pensantes grâce à un chant mélodieux digne des légendaires sirènes. Les créatures ainsi « touchées » oublient toute violence et aspirent à la paix, l'amour et la gentillesse pendant un laps de temps dépendant de leur volonté.

### Caractéristiques pour D&D 3

Épée longue +5, Sainte justicière. Le pouvoir de chant de cette épée équivaut au sort de « Charmer les monstres » mais peut affecter 3d4 dés de vie ou niveaux de créatures. Ce pouvoir peut être utilisé 3 fois par jour.



## Le pilocube

L'histoire de cet objet commence avec Pilou, modeste voleur se trouvant trop chétif pour oser risquer quoi que ce soit. Il faut dire que sa force physique ne lui permettait pas de porter une arme aussi lourde qu'une épée, fut-elle courte. Mais Pilou était intelligent et il décida de changer de profession pour se lancer dans les arts magiques. L'apprentissage fût long et fastidieux et Pilou n'apprit que quelques bribes du savoir de son maître. Néanmoins il réussit, non sans l'assentiment et l'aide de son tuteur, à fabriquer cet objet lui permettant de soulever de lourdes charges mais aussi de se battre en encourant un minimum de risque. Ainsi est né le pilocube... Il est constitué d'un cube de bois précieux, rehaussé d'or fin formant de curieux signes cabalistiques. À son sommet se dresse une poignée d'ivoire, munie d'un bouton d'obsidienne, servant à manipuler la main gigantesque qui sort du cube lorsqu'on l'utilise. Cette main est puissante et résistante et peut utiliser différentes sortes d'armes ou être utilisée pour soulever de lourdes charges.

### Caractéristiques pour D&D 3

Un cube avec le sort Main d'interposition de Bigby. Cela coûte une charge pour un round de combat ou pour une heure lorsqu'il s'agit de porter un objet. Lorsque le bras est détruit, l'objet se vide de toutes ses charges. L'objet a 15 charges maximum et se recharge de 1 par jour.



## Le globe

Le globe est une mystérieuse relique aux origines inconnues. Les quelques légendes qui s'y rapportent sont rares et peu connues. En apparence il ressemble à une grosse sphère munie de nombreux tétons, le tout étant de couleur légèrement doré. Sa texture exacte est inconnue mais il est probable que ce soit un alliage. Il est aussi dit que le globe est une entité avec son propre libre arbitre et qu'il influe directement sur les personnes qui s'en approche. Cette légende veut que le globe contienne une puissance illimitée pour celui qui saurait l'utiliser avec justice mais personne jusqu'à présent n'a pu en exploiter que quelques bribes.

La vérité est que le globe fait partie des possessions d'une ancienne divinité oubliée par le temps et ses pairs. À l'époque, l'univers n'était que chaos et les globes furent conçus afin de créer un équilibre. L'un d'eux a été envoyé sur notre monde et chaque personne qui s'est trouvée liée au globe vit son destin s'accomplir, souvent de façon grandiose ou tragique, mais toujours dans un seul sens: maintenir l'existence du mal ou du bien.

Ce globe représente donc la puissance divine et c'est pour cela qu'il reste la source de nombreuses convoitises. Il est toutefois totalement indécelable à la magie. De plus les seules personnes qui peuvent trouver ou utiliser le globe sont intimement liées à lui et nulle autre ne peut s'en approcher si tel n'est pas le cas. Pour utiliser le globe, il faut croire en son pouvoir et le respecter. Il ne fonctionnera donc pas sur une personne sceptique. Ensuite il faut arriver à découvrir les pouvoirs qu'il contient et ceux-ci diffèrent en fonction de chaque individu. Néanmoins, même si le globe offre une chance concrète de rétablir un certain équilibre, il ne confère pas à une seule et même



personne la totalité de son pouvoir. Les pouvoirs du globe n'ont donc pas besoin d'être décrits plus en détail, c'est à chaque meneur de jeu de décider quels sont ceux qui peuvent être utiles au scénario ou à la campagne qu'il va faire jouer. Attention, il n'est pas non plus raisonnable de croire que le globe fera autre chose que de donner un petit coup de pouce au destin des joueurs. Dans une circonstance exceptionnelle il peut certes guérir une blessure devant être mortelle, permettre de ne pas être détecté par un ennemi surpuissant mais il n'est pas une porte de l'ascension au pouvoir personnel.

Actuellement le globe se trouve au plus profond d'une montagne, dans une petite caverne naturelle, gardé par un vieux paladin. Il est le dernier détenteur du globe et il attend patiemment celui qui viendra le lui reprendre. Le paladin, nommé Clarence, utilisera les pouvoirs du globe si les personnes qui viennent le chercher ne sont pas celles qui partagent sa cause, celle du bien

## Quelques scénarios

### Un match en or

Les aventuriers sont engagés par un marchand connu du quartier du P'tichemin. En effet, ce dernier a engagé un gros pari sur un important match de Troollball et a perdu beaucoup d'argent. Pour se refaire il a pris un autre pari mais il ne peut absolument pas se permettre de perdre une deuxième fois. Les aventuriers doivent donc tout faire pour que l'équipe sur laquelle a parié le marchand gagne (ou pour faire perdre l'équipe adverse).

### Balade au fin fond de la fosse

Un habile voleur bouscule un des personnages et lui glisse un médaillon magique dans la main. L'instant d'après la milice arrive avec le propriétaire de l'objet et l'aventurier se trouve pris la main dans le sac. Pour ce crime il est jeté dans la fosse (avec ses amis s'ils sont trop insistants). A eux de tout faire pour sortir leur camarade de là.

### Angel est de retour

Alors qu'ils se promènent en ville, les aventuriers sont surpris par des cris d'enfants. Lorsqu'il se rendent sur les lieux ils assistent à un combat entre un homme seul et une demi-douzaine de mercenaires. L'homme est Angel Krang et son fils vient d'être enlevé. Il est prêt à payer une forte somme si les aventuriers l'aident à retrouver son fils.

### Le trésor de l'autre

Un scientifique embauche les aventuriers afin de l'aider à établir une carte des nombreuses galeries naines qui entourent Rahaguen. Après quelques péripéties les personnages retrouvent Gorex, la hache de Gnork. À leur retour chaque orque veut récupérer cette dernière pour devenir le chef suprême de toutes les tribus. De plus ils feront tout pour que cette hache ne reste pas entre les mains d'un humain.

### Chasse à l'homme

L'un des personnages assiste à une triste scène : une très jolie femme (Fiona Saphira) battue par un marchand. Le personnage intervient et le marchand promet de se venger. Quelques jours plus tard un contrat mortel est lancé sur la tête du personnage.

### Le temple du rat

De temps à autre des personnes disparaissent dans Rahaguen. Mais un jour les aventuriers sont témoins d'un enlèvement perpétré par d'étranges créatures humanoïdes. Ces dernières emmènent leurs victimes dans les profondeurs sous la ville et les sacrifient pour la gloire du Dieu Rat.

### Au service de sa Seigneurie

Les personnages sont engagés par Eville en personne pour contrer une assemblée, constituée de quelques personnes influentes, qui viserait à prendre la ville sous leur contrôle. La mission consiste à s'infiltrer et à démanteler la mystérieuse organisation avant qu'elle ne puisse déclencher une rébellion ou une prise de pouvoir.

**Texte:** Christian Cirri  
**Illustration:** Eric Puech  
**Plan:** Didier Guiserix

