



CHAPITRE 6

Partie Meneur de Jeu

Ce chapitre reprend quelques règles additionnelles, comme des nouvelles classes de prestiges, des nouveaux sorts et des nouveaux objets magiques propres aux Terres du Nord. On y trouve également les notes de campagne réservées aux Meneur de Jeu. Le chapitre contient aussi un index de PNJ donnant les caractéristiques DD3 des personnages évoqués dans cet ouvrage, ainsi que la classe et le niveau pour ADD2.



Jouer dans les Terres du Nord

Recommandations

Si vous souhaitez établir votre campagne dans les Terres du Nord, la période idéale se situe entre 845 et 875 Ep. IV. En effet, la majorité des informations chronologiques et historiques, ainsi que les PNJ et les lieux détaillés, correspondent à cette période de jeu.

Cependant, avec un peu d'adaptation et quelques modifications, vous pouvez tout à fait faire jouer des scénarios ou même une campagne complète en dehors de ces dates. La fin du règne d'Halamstir I^{er} avec les invasions de monstres et l'épidémie de Veriole Bleue (830-835 Ep. IV), et même les premières années du règne d'Aurel I^{er} (835-845) sont également des périodes intéressantes à jouer, à moins que vous ne préfériez le règne de Pahn I^{er} (à partir de 872 Ep. IV). Pour de plus amples informations sur ces périodes, n'hésitez pas à venir nous poser des questions sur le site d'Extrêmia, www.extremia.org, via le Forum du Monde ou par mail.

la Trilogie Verte (*Les Maraudeurs*, *A l'Ombre des Bois-Joyeux*, *Un Dragon bien sûr de lui*) est idéale pour lancer une campagne dans les Terres du Nord. Prenant place dans la région du Barragostais, elle permettra à des aventuriers débutants de progresser jusqu'au niveau 7 environ.

Une autre trilogie, La Trilogie de la Mandragore (*Apparences Trompeuses*, *Sur les traces de Deslan Kamin*, *le Siège de Zamar*) pourra se jouer à la suite et s'adressera à des Personnages-Joueurs de niveau 7 à 10 environ.

Les deux trilogies s'imbriquant l'une dans l'autre donne la Campagne des Terres du Nord, qui vous permettra de faire évoluer vos PJ durant 6 scénarios et sur plus de cent pages. (Voir plus bas)

Si vous désirez rédiger vos propres scénarios dans les Terres du Nord, n'hésitez pas à nous en faire part, nous serions heureux de pouvoir les mettre en ligne sur le site d'Extrêmia ou bien de signaler vos créations par un lien pointant vers votre propre site.

Jouer la saga complète des Terres du Nord

Afin de monter une campagne complète dans les Terres du Nord, nous vous recommandons de commencer à jouer en 870 Ep. IV. En suivant l'ordre des scénarios suivants, vous pourrez faire jouer vos personnages de 870 à 872 Ep. IV et les faire progresser du niv. 1 à 12 :

- *Les Maraudeurs*
- *A l'Ombre des Bois-Joyeux*
- *Apparences Trompeuses*
- *Un Dragon bien sûr de lui*
- *Sur les traces de Deslan Kamin*
- *Le Siège de Zamar*

Une note au MJ expliquant la campagne est disponible sur le site d'Extrêmia.





Classes de Prestige

Cette partie présente les nouvelles classes de prestiges spécialement conçues pour les Terres du Nord.

Archer Monté Nordois

Description

Les habitants des Terres du Nord ont une telle habilité sur le dos d'un cheval que nombreux sont ceux qui tentèrent d'allier leur attirance naturelle pour l'équitation et les chevaux et le maniement de l'arc. Or, s'il est déjà difficile d'être un bon cavalier ou un bon archer, combiner les deux spécialités est bien évidemment ardu et complexe. Seuls les meilleurs peuvent remplir ces deux conditions à la fois, et bien souvent, de tels phénomènes sont recrutés dans l'Armée régulière des Terres du Nord. Il existe cependant des aventuriers solitaires arpentant plaines et collines sur le dos de leur monture, représentant fièrement le passé et la culture des Terres du Nord.

La plupart des cavaliers montés ont, comme la plupart des Nordois, grandi à proximité des chevaux. Très jeune, cependant, leur précision et leur Dextérité faisait sensation, au moins autant que leur aisance naturelle sur le dos d'un cheval. Cavalier émérite, la plupart ont travaillé sans relâche leur technique et leur précision à l'arc, dans l'espoir d'appartenir un jour à la section d'élite des Cavaliers Montés de leur royaume. Les Terres du Nord étant un pays dont les habitants sont très souvent des métis ou ayant des aïeux d'origine étrangère, il n'est pas rare que les Archers Montés des Terres du Nord aient des parents elfes dans leur généalogie, lorsque des traits elfiques ne sont pas

évidents. Quant aux humains purs souches ayant développés de telles aptitudes à l'arc, les Elfes eux-mêmes reconnaissent que de tels cavaliers-archers ne dérailleraient pas dans leurs troupes de grands archers.

L'Archer Monté Nordois voit sa profession comme un mode de vie : il prend grand soin de sa monture, qu'il considère comme un ami, voire un confident ; il n'est pas rare de surprendre un Cavalier Monté murmurer quelques secrets à l'oreille de son ami équestre. A partir d'une certaine période, l'archer et sa monture ne font qu'un et le personnage développe une sorte de lien surnaturel avec son destrier. Un Archer Monté Nordois possède des sens étonnamment aiguisés et a toujours son arc à portée de la main. Sur le champ de bataille, l'Archer Monté des Terres du Nord est craint et respecté par ses alliés comme par ses ennemis. Les Guerriers et les Rôdeurs sont bien sûr les classes de prêtant le mieux à la carrière d'Archer Monté.

Pré-requis

Pour se qualifier pour la classe d'Archer Monté Nordois, un personnage doit rassembler les caractéristiques suivantes :

Race : Humain, Demi-Elfe, Elfe.

Bonus de Base à l'attaque : +6

Dons : Combat Monté, Tir Monté, Tir Rapide, Tir en Mouvement.

Equitation : 8 degrés de maîtrise

Dressage : 3 degré de maîtrise

Equipement Minimum : Arc de Maître

Caractéristiques de Classe

Dés de Vie : d10



Compétence de classe : Les Compétences de Classe de l'Archer Monté des Terres du Nord sont : Equitation, Dressage, Détection, Artisanat (Fabrication d'Arcs et Flèches), Profession (Maréchal-ferrant), Connaissance (Géographie), Survie.

équidé, augmenter la vitesse maximale d'un tiers. L'Archer Monté ne peut exercer ce pouvoir que s'il est en selle.

Tir Monté Amélioré : l'Archer monté reçoit le don Tir monté amélioré même s'il

Tableau 1 : L'Archer Monté Nordois

Niv.	Bonus à l'attaque	Rés.	Réf.	Vol.	Pouvoirs spéciaux
1	+1	+2	+2	+0	<i>Fidèle Monture, Lien télépathique</i>
2	+2	+3	+3	+0	Tir de Loin ou Piétinement
3	+3	+3	+3	+1	<i>Pointe de Vitesse</i> (+1/3 de la vitesse max. de la monture)
4	+4	+4	+4	+1	Tir Monté Amélioré
5	+5	+4	+4	+1	Don Supplémentaire
6	+6	+5	+5	+2	<i>Transfert d'effet magique</i> à la Fidèle Monture
7	+7	+5	+5	+2	Science du Tir de Précision
8	+8	+6	+6	+2	<i>Esquive extraordinaire</i> de la Fidèle Monture
9	+9	+6	+6	+3	Spécialisation Martiale Supérieure (Arc)
10	+10	+7	+7	+3	Don supplémentaire

Points de compétence à chaque passage de Niveau : 2 + modificateur d'INT

Fidèle Monture : La fidèle monture est une version plus faible du destrier du Paladin, néanmoins plus adaptée à l'Archer Monté Nordois. La progression de la Fidèle Monture suit le tableau 2. la Fidèle Monture est forcément un cheval de guerre léger ou un cheval de guerre moyen. les autres pouvoirs de la fidèle Monture, que l'Archer monté acquiert au fur et à mesure de sa progression, sont identiques aux pouvoirs du Destrier du Paladin.

Tir de Loin ou Piétinement : L'archer Monté des Terres du Nord acquiert le don Tir de Loin ou le don Piétinement, au choix du joueur.

Pointe de Vitesse : l'Archer Monté des Terres du Nord peut, sur n'importe quel

n'en remplit pas les conditions. Il ne doit cependant pas porter d'armure lourde pour utiliser ce don.

Science du Tir de Précision : l'Archer Monté Nordois acquiert le don Science du Tir de Précision, même s'il ne remplit pas les conditions pour obtenir le don. Notez cependant qu'il perd le bénéfice de ce don s'il est en armure lourde.

Tableau 2 : Tableau de progression de la fidèle monture

Niv. D'Archer monté	DV sup. de la monture	Ajustement CA	Aj. de Force	Intelligence
1-2	+1	+2	+1	6
3-4	+2	+3	+2	6
5-6	+3	+4	+3	7
7-8	+4	+5	+4	7
9-10	+5	+6	+5	8

Spécialisation Martiale Supérieure : L'Archer Monté des Terres du Nord



obtient la Spécialisation Martiale Supérieure sur un type d'Arc (le plus souvent l'arc court ou l'arc court composite), même s'il ne remplit pas les conditions permettant d'obtenir normalement ce don. Notez qu'il perd le bénéfice de ce don s'il est en armure lourde.

Restrictions : l'Archer Monté Nordois ne peut pas porter d'armure lourde. S'il porte une armure lourde, il se voit infliger un -2 sur ses jets d'attaque tant qu'il porte l'armure. De surcroît, tant qu'il se trouve sur le dos de sa Fidèle Monture en armure lourde, cette dernière ne peut utiliser ni son pouvoir d'esquive extraordinaire, ni la pointe de vitesse, ni bénéficier des transferts d'effets magiques de son maître.

Nouveau Don : Tir Monté amélioré

L'aventurier est un maître dans l'utilisation des armes à distance à dos de monture.

Conditions : degré de maîtrise de 10 en équitation, combat monté, tir monté, Bonus de Base à l'attaque de + 10.

Avantage : lorsque le personnage utilise une arme à distance à dos de monture, son malus à l'attaque est à nouveau divisé par deux : -1 au lieu de -2 lorsque la monture effectue un double déplacement, -2 au lieu de -4 si elle court.

Fureteur de la Harpe Enchantée

Description

La célèbre guilde de la Harpe Enchantée a enfanté de nombreux musiciens de talent et émerveillé petits et grands par leur musique exceptionnelle. Comme expliqué

plus avant dans le Manuel, la Harpe Enchantée a gagné sa renommée en soutenant des jeunes talents et en prenant en charge l'éducation musicale des jeunes nobles, avec l'aval officiel de la famille royale. Voilà pour la face officielle de la Harpe Enchantée.

Une autre partie des activités de la Harpe Enchantée est son puissant et varié réseau d'informateurs dans le pays. Les membres de la Harpe Enchantée voyageant beaucoup, tel des baladins errants, ils sont amenés à échanger nombres d'information de toute sorte, et sont passent facilement inaperçus. Les Membres de la Harpe Enchantée sont donc tous, à leur échelle, de précieux informateursm appelés « Cordes ».

Il est toutefois certains membres d'importance dont l'information et le renseignement sont devenus une seconde nature. Des Membres dont les capacités de discrétion, d'espionnage et de désinformation sont certainement devenus l'atout principal de la Harpe Enchantée. Ces prince de l'information ont un statut et un nom particulier : on les appelle les Fureteur. Un Fureteur de la Harpe Enchantée ne laisse pas échapper la moindre rumeur ou le plus minime racontar, chaque ragot ayant sa part de vérité et d'information. Les Bardes et les Roublards sont bien sur principalement attirés par cette carrière, mais quelques rôdeurs, guerriers et ensorceleurs ont également choisi cette responsabilité au sein de la Harpe Enchantée.les humains, les gnomes, les elfes et les demi-elfes constituent la majorité des Fureteur.

A force de parcourir le pays, de dîner dans les maisons nobles ou de se produire en spectacle dans la rue, au contact des plus pauvres, les Fureteurs de la Harpe Enchantée savent comment récolter tout type d'information, mais aussi comment la diffuser, voire la modifier. Combien de marchands impétueux regrettent désormais



d'avoir offenser un Fureteur ! Des chansons et des rumeurs circulent désormais sur leur compte, alors que leurs pires défauts ont été évoqués dans toutes les bonnes tavernes des environs !

Bien sur, les Fureteurs n'ont pas leur pareil pour faire remonter une information importante jusqu'au dirigeants grâce à leurs talents magiques, le tout en toute discrétion. Et sous leur couverture de musiciens, les Fureteurs sont capables de s'introduire partout ou on ne les attend pas, cherchant à percer les secrets les mieux gardés et à obtenir les informations les plus confidentielles.

Pré-requis

Pour se qualifier pour la classe de prestige de Fureteur de la Harpe Enchantée, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Dons : Fin Limier ou Vigilance (au choix)

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Perception Auditive, 6 en Renseignements, 5 en Représentation et 5 en Psychologie.

Spécial : doit être membre de la Harpe Enchantée

Caractéristiques de Classe

Dé de vie : d6

Armes et armures : Un Fureteur est formé au maniement de toutes les armes courantes et peut porter toutes les armures légères.

Compétence de classe : Bluff, Concentration, Connaissances, Décryptage, Déguisement, Déplacements silencieux, Détection, Diplomatie, Discrétion, Escamotage, Estimation, Evasion, Fouille, Langue, Perception auditive, Profession, Psychologie, Renseignements, Représentation

Point de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int

Musique de Barde (fascination) : Ce pouvoir est identique au pouvoir de *Fascination* des Barde. Même les Fureteurs n'ayant pas fait une grande carrière bardique ont acquis un niveau de maîtrise suffisant pour pouvoir utiliser certains pouvoirs magiques via leurs chansons et leur musique.

Ragots : Un Fureteur sait toujours comment rassembler des informations lorsqu'il arrive dans un nouvel endroit. Sa capacité à débusquer les bonnes

Niv.	Bonus de base à l'attaque	Réf.	Vig.	Vol.	Pouvoirs spéciaux	Sort 1 /jour	Sort 2 /jour	Sort 3 /jour
1	+0	+2	+0	+2	Musique du Barde (Fascination), Ragots	1	0	0
2	+1	+3	+0	+3	Attaque sournoise +1d6	2	0	0
3	+2	+3	+1	+3	Psychologie auditive	3	1	0
4	+3	+4	+1	+4	Réseau de contacts	3	2	
5	+3	+4	+1	+4	Détection de la scrutation Musique de barde (Suggestion)	3	3	1
6	+4	+5	+2	+5	Calomnie	3	3	2
7	+5	+5	+2	+5	Esprit Fuyant	3	3	3
8	+6/+1	+6	+2	6	Présence inaperçue	4	3	3
9	+6/+1	+6	+3	+6	Attaque sournoise +2d6	4	4	3
10	+7/+2	+7	+3	+7	Chanson Message	4	4	4

Tableau 4 : évolution des Fureteur de la Harpe Enchantée



informations et à tirer parti des racontars lui permet de bénéficier d'un bonus de +2 sur ses jets de Renseignements et ce Connaissance (histoire locale).

Attaque Sournoise : ce pouvoir est identique aux pouvoirs des Roublards du même nom. En effet, les Fureteurs de la Harpe Enchantée se retrouvent parfois forcées de faire taire un ennemi ou un informateur, et il est utile de savoir où se trouvent les points vitaux afin d'éliminer les bavards aux plus vite ! Au 9^{ème} Niveau, le bonus d'attaque sournoise passe à 2d6.

Psychologie auditive : Un Fureteur a l'ouïe tellement fine et a tellement entendu d'histoire dans les tavernes, qu'il est capable, rien qu'au ton et aux intonations de la voix, de percevoir des choses que d'autres ne remarqueraient pas. Il peut ainsi déterminer les gens ayant des choses à cacher, des gens étant malaise, etc. Ainsi, sa compétence de Psychologie bénéficie d'un bonus de synergie de +2 si son degré de Perception auditive est d'au moins +5, et vice-versa. De plus, il lui est possible de tenter des jets de psychologie rien qu'en entendant des personnes parler, sans avoir besoin d'être en face d'eux ni de les voir.

Réseau de contacts : Réseau de contacts : Le Fureteur utilise au maximum son réseau d'informateurs ainsi que les "cordes" de la Harpe Enchantée, présents dans les villes et villages des Terres du Nord, afin de se tenir informé des moindres informations de la région ou lui permettant de se faire inviter dans des réunions privées. Ainsi, quand il se trouve dans les Terres du Nord, il bénéficie d'un bonus de +2 sur deux compétences de Connaissances de son choix.

Musique de Barde (suggestion) : Ce pouvoir est identique au pouvoir de barde du même nom. Il est parfois important, dans le quotidien d'un Fureteur, de savoir influencer les réactions de ses

interlocuteurs, surtout pour véhiculer de fausses informations !

Détection de la Scrutation : Au niveau 5, sur un jet de Détection réussi (DD20), un Fureteur peut repérer les senseurs magiques créés grâce à *œil du mage, scrutation*, une boule de cristal ou tout autre moyen de ce type.

Calomnie : Au niveau 6, le Fureteur doté d'au moins 13 degrés en Représentation, est passé maître dans l'art subtil de diffamer. Il peut interpréter une prouesse artistique pour faire apparaître un personnage ou un groupe (classe, race, nation,...) sous son plus mauvais jour. Chaque membre du public devra faire un jet de Volonté d'un DD égal au jet de Représentation du Fureteur. Le succès annule l'effet du pouvoir, l'échec modifie l'attitude de la cible vis-à-vis du Fureteur d'une catégorie. De plus chaque créature affectée gagne un bonus de moral de +2 sur toutes ses interactions sociales avec le sujet des quolibets. La calomnie reste présente à l'esprit des personnes de l'auditoire pour une période de 24 heures pour chaque deux niveaux de Fureteur de la Harpe Enchantée.

Esprit Fuyant : À partir du niveau 7, le Fureteur acquiert le pouvoir d'Esprit Fuyant, comme le pouvoir de Roublard.

Présence inaperçue : lorsque vous êtes tranquillement installés dans une taverne à discuter affaire, qui prête attention au barde sur l'estrade, qui semble se concentrer sur sa musique ? Une ayant ce pouvoir est passé maître dans l'art de passer inaperçu dans une foule, une taverne, un château, etc. Partout où la présence d'un ménestrel semble on ne peut plus normale, le Fureteur peut utiliser son pouvoir de *Présence inaperçue*. Pour cela, il lui suffit de s'installer et de commencer à jouer de la musique. Au bout de 1d4+2 rounds, tout le monde s'est tellement habitué à la présence du Fureteur de la Harpe Enchantée, que



tant que le Fureteur continue à jouer, n'attaque pas et ne se déplace pas à plus de la moitié de sa vitesse, le personnage est considéré comme Invisible et Silencieux, comme si il avait lancé les sorts d'*Invisibilité* et de *Silence*. Tout le monde semble avoir oublié sa présence. Lorsque le personnage s'arrête de jouer, il bénéficie d'un round tous les trois niveaux de Fureteur avant que l'effet ne se dissipe. Notez que pendant ce laps de temps, si le Fureteur attaque ou se déplace à sa vitesse normale, l'effet est instantanément rompu.

Chanson-Message : Le Fureteur acquiert la capacité de faire passer des messages codés dans ses chansons afin de diffuser de l'information à grande échelle et en toute discrétion. Le Fureteur doit d'abord réussir un jet de Représentation (DD25) afin de composer une chanson contenant son message codé, que seuls les membres de la Harpe Enchantée peuvent déchiffrer. Ensuite, lorsque le Fureteur joue sa chanson, et qu'il utilise avec succès ses pouvoirs de fascination et de suggestion sur le public (exponentiellement considéré comme une seule créature dans ce cas précis), l'auditoire sera conquis et chantera la chanson pendant 1d4+1 jours, permettant une diffusion accélérée du message dans le pays.

Sorts : Les Fureteurs de la Harpe Enchantée ont pu lancer quelques sorts et doivent choisir dans la liste suivante. Ils utilisent et lancent leurs sorts de la même manière que les Bardes. Un personnage lançant un sortilège se trouvant à la fois dans la liste de sort du Barde et dans la liste de sorts du Fureteur peut ajouter ses niveaux de Fureteur et ses éventuels niveaux de Barde afin de déterminer son niveau de lanceur. Cette règle ne fonctionne pas avec les sorts se trouvant uniquement dans la liste du Fureteur. Pour ceux-là, le niveau de lanceur est égal au niveau de sa classe de Fureteur.

- Niv 1 : Bouche Magique, Charme-Personne, Détection de la Loi/Bien/Mal/Chaos, Alarme, Alignement indétectable, Compréhension des Langues, Effacement, Repli expéditif
- Niv 2 : Cacophonie, Détection des pensées, Messenger animal, Silence, Vent des Murmures, Rapport, Vision dans le noir, Zone de vérité, Déblocage
- Niv 3 : Bagou, Clairaudience/Clairvoyance, Manipulation des sons, Scrutation, Texte Illusoire, Antidétection, Détection du mensonge, Communication avec les morts

Note de Campagne

Retrouvez ici les notes de campagne afin de faire vivre le Royaume et de surprendre vos joueurs !

Note n°1 : Zamar après la Guerre Civile

Lors de la Guerre Civile de 871 Ep. IV, le coup d'Etat fomenté par les Barons Renégats fut à deux doigts de réussir dans la ville de Zamar. En effet, Taldin, le chef des marchands, profitant d'une crise d'Errillya, embrassa la cause des Renégats et prit le contrôle de la ville. La Cathédrale de son ennemi juré, Boro, subit de lourdes pertes, mais se révéla un excellent bastion du pouvoir officiel jusqu'à l'arrivée des renforts.

Les forces loyales au Roi, aidées du Kirin Alaï, parvinrent à délivrer la ville. Taldin fut jugé pour trahison et fut lapidé devant la Cathédrale des Victoires avant d'être démembré. Taldin a depuis été remplacé par un marchand plus pragmatique et plus loyal envers la couronne : Faldrin, un



important vigneron des environs. Les Lames Joyeuses, un temps dissoutes, ont été reformées à la demande des marchands. Les Fils de la Victoire ont cependant gardé la même rancœur passée envers les Lames Joyeuses.

Note n°2 : les intrigues de Gogo le Bouffon

Gogo le Bouffon est fortement impliqué dans plusieurs affaires louches de la ville. En effet, celui-ci entretient d'étroits rapports avec la guilde de voleurs des Tuniques Noires. Son chef, le mystérieux Mader (de son vrai nom Damos), est un ancien compagnon de Gogo et Aganom de Fanin. Damos et Mader en veulent au dirigeant de Fanin car sa frénésie guerrière face aux dragons rouges a un jour coûté la vie à un de leurs compagnons de voyage. C'est pour cela que Damos s'est exilé pour prendre la tête des pirates qui menacent les côtes de Fanin et pillent ainsi de nombreux navires marchands.

Gogo le bouffon et Damos complotent donc dans le dos d'Aganom et bénéficient du soutien du fameux Egosthe qui entretient la même rage envers Aganom à propos de son acte passé.

Enfin, si le complot arrive à son terme on peut se demander qui succédera au paladin et comment la ville évoluera. Nous sommes libres d'imaginer le pire...

Gogo est également en mesure de faire pression sur d'autres personnages de Fanin pour faciliter ses plans :

- il a découvert les petits secrets que partagent Isin Aquil et Dinin, les prêtres de Lucrine ; et désormais, Gogo les fait chanter tous les deux en menaçant de faire des révélations à leurs supérieurs !
- Gogo sait également que ce n'est pas Rappenouille qui a tué la

Méduse dont la tête trône fièrement dans sa taverne : En réalité, Rappenouille l'a trouvé par hasard lors d'une de ses rares aventures, passant derrière un autre groupe d'aventuriers trop occupés à combattre une horde de créatures affamées. Gogo le Bouffon, qui a découvert son secret, le menace de le révéler au public, si jamais il ne respecte pas leur petit pacte. Ce pacte consiste à informer les membres des Tuniques Noires à propos des activités et des rendez-vous qui leur sont imposés. Il existe à cet effet une arrière-salle aménagée dans la Tête de la Méduse, qui peut accueillir jusqu'à quinze membres.

- Enfin, le pauvre aubergiste Cholton, dont la recette est due à notamment ses combats de boxe, doit verser une partie de ses gains à Gogo le Bouffon qui menace de dénoncer ces combats, qui, rappelons-le, sont clandestins.

Note n°3 : le désastreux destin de Kim le Manchot

Le Cavalier-Rôdeur disparu en 466 Ep. IV lors d'une mission d'exploration dans le Zorbarannus, un autre continent. Retenu dans les geôles d'un empereur-sorcier pendant douze ans, il parvint un jour à s'échapper et se fit embaucher dans un navire pirate afin de quitter au plus vite cette terre peu accueillante et revenir chez lui. Malheureusement pour lui, lors du long voyage de retour, les pirates furent attaqués par la flotte de Fall (un pays du Vyrmonus) et Kim fut de nouveau envoyé en prison en 479 Ep. IV, à Haldorf cette fois ! Il se trouve donc dans la grande prison d'Haldorf, à attendre son heure...



Note n°4 : L'identité de Loup-Gris

Le fameux Loup-Gris, brigand insaisissable et terreur des collecteurs d'impôts, n'est autre que... Safrinin, le célèbre Roublard des Pêcheurs Sans Pitié ! Officiellement en retraite des aventures, ce dernier s'ennuyait ferme et a donc décidé de monter une petite bande et de se faire un peu d'argent de poche ! Mais le talent de Safrinin lui a vite permis de se tailler une solide réputation dans le pays ! Héros le jour, brigand la nuit, tel est le destin singulier de Safrinin...

Note n°5 : Les fourberies de Xartur

Le respectable Barde Xartur possède plusieurs identités composées d'anagrammes de son nom : Rutrax, le brocanteur et receleur de Barragosta, qui permet à Xartur de faire un peu d'argent via des activités peu avouable. Il est aussi Traxru, l'un des informateurs de la Confrérie des Cavaliers-Rôdeurs ! Il emploie aussi le nom de Tuxarr lorsqu'il se fait passer pour un simple aventurier, soit-disant venu du royaume d'Holmar.

Seuls ses anciens compagnons des Chasseurs Impitoyables sont au courant de ces identités multiples.

Note n°6 : La Mandragore

Suite des Correspondances, de Minerve Colbert :

« Une guerre civile éclata en effet en 871 Ep. IV, et sans l'intervention de héros tels les Compagnons du Dragon, la

Mandragore et les Barons Renégats se seraient peut-être emparés du pays. La ville de Zamar, notamment, fut particulièrement menacée lorsque le traître Taldin parvint à prendre le contrôle de la ville. Fort heureusement, la ville fut sauvée par les héros de toujours du royaume et grâce à l'intervention du Ki-Rin Alaï, le grand protecteur de Zamar (...).

Pourchassés, leur plan ayant échoué, les Barons Renégats et les têtes pensantes de la Mandragore furent tous exterminés ou emprisonnés avant la fin de l'année 871 Ep. IV. Et plus jamais, on n'entendit parler de la Mandragore et de ses magiciens... »

La Mandragore sera détruite en 871 suite à la campagne des Terres du Nord. Elle intervient notamment dans trois scénarios : *Apparences Trompeuses, Sur les Traces de Deslan Kamin, le Siège de Zamar.*

Note n°7 : Karmin Japar

Karmin Japar, fut tué en combat singulier en 872 par le redoutable Arkamal, un bandit tristement célèbre. Ce dernier sera traqué puis tué par deux héros, Lucien Barnes et la sorcière Nomélie.

Note n°8 : le mystérieux Yedel

Allassard, depuis un voyage dans le lointain continent du Zorbaranus où il fit une rencontre avec la Mort, tait son retour dans les Terres du Nord et se fait désormais appeler Yedel sous sa nouvelle apparence, à partir de 870 Ep IV. Seuls ses proches, le Roi et les grands pontes de la Confrérie des Cavaliers-Rôdeurs savent que Yedel et Allassard ne sont qu'une seule et même personne.



Note n°9 : Du nouveau chez les Cavaliers-Rôdeurs

Pour remplacer les pères fondateurs décédés, Ciséa et Luciens Barnes deviendront Membres du Grand Conseil des Cavaliers-Rôdeurs en 874 Ep. IV.

Note n°10 : le passé honteux de Margilir

Margilir fut autrefois un dur à cuire impitoyable, un assassin de la pire espèce, exécutant des contrats pour de l'argent dans le pays. Mais un jour, il en eut assez de cette vie de meurtres et décida d'échapper à ses employeurs pour venir couler des jours plus tranquilles. Cependant, il est parti avec une grosse somme d'argent sans exécuter son dernier contrat... peut-être ses employeurs le recherchent-ils toujours ? Peut-être son passé referra-t-il un jour surface malgré les précautions prises par Margilir...

Note n°11 : La Guilde du Poignard

Olfir, le tenancier de l'auberge du Feu Follet, à Zamar, est en réalité le chef de la guilde du Poignard, qui sévit à Zamar. Le Poignard regroupe une vingtaine d'individus de niveau moyens, mais comptent dans ses rangs au moins trois assassins chevronnés (dont Olfir). L'auberge du Feu Follet n'est qu'une couverture pour Olfir, qui cependant ne l'utilise pas pour les réunions de son organisation. Le Poignard travaille pour le plus offrant, et toujours en toute discrétion.

Nouveaux Sorts

Voici quelques nouveaux sorts spécifiques aux Terres du Nord, développés par des Magiciens du cru.

Boule de neige de Nomélie

Evocation [force]

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : Courte (7,50m + 1,50m tous les deux niveaux)

Cibles : Deux créatures au maximum, distance de moins de 9m l'une de l'autre

Jet de sauvegarde : Aucun

Résistance à la magie : Oui

Le sort crée dans les mains du lanceur deux boules de neige solides. Si le mage réussit une attaque à distance, une boule de neige inflige 1d4 points de dégâts, plus les bonus de force éventuels du mage. Le lanceur peut attendre avant de lancer la boule, mais celle-ci perd un point de dégât à chaque tour d'attente dans des conditions normales.

Des ajustements peuvent survenir dans certaines conditions :

- Si la température est inférieure à 5°C : la boule givre au contact de l'air et ses dégâts sont doublés

- Si la température est supérieure à 35°C : la boule fond, et ne fait pas de dégâts, mais elle humidifie la cible.

Initialement, Nomélie a développé ce sort pour jouer des tours pendables à ses amis (rien de plus drôle que la boule de neige en été !). Cependant, Nomélie s'est aperçue des propriétés suivantes :

- Contre les monstres immunisés au froid (morts-vivants) ou les créatures du plan élémentaire de l'Eau, la Boule de Neige n'inflige pas de dégâts.

- En revanche, contre les créatures du plan élémentaire du Feu ou à base de Feu, la boule de Neige inflige des dégâts 1d6 points



de dégâts supplémentaires tous les deux niveaux du mage, pour un maximum de 10d6 points de dégâts supplémentaires au niveau 20.

Projectile Majeur de Déorie

Evocation [force]

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : Moyenne (30m + 3m/niveau).

Cibles : jusqu'à 5 créatures se trouvant à 4,50m ou moins les unes des autres.

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Aucun

Résistance à la magie : Oui

Cette version plus puissante et personnalisée du sort de *Projectile Magique*. Un projectile d'énergie jaillit du doigt tendu du mage et va frapper sa cible, infligeant 1d6+1 de dégâts.

Pour le reste, il fonctionne exactement comme le sort de *Projectile Magique*, à la différence que chaque projectile (pour un maximum de 5 au niveau 9) inflige 1d6+1 points de dégâts. Les Projectiles lancés par ce sort sont de couleur pourpre, couleur préférée de sa créatrice, Déorie, la magicienne des Compagnons du Dragon.

Perte d'influence de Xartur

Transmutation

Niveau : Bar 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : Contact

Cibles : créature touchée.

Durée : 1 minute par niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, Annule

Résistance à la magie : Oui

Ce sort fut développé par le barde Xartur, et devait lui permettre à l'origine de se discréditer ses concurrents musiciens. Si le jeteur parvient à toucher la cible (en lui serrant la main, lui tapant le dos ou simplement en le touchant de quelque autre manière), et que la cible manque son jet de sauvegarde, elle semble alors afficher une attitude hautaine, voire menaçante. Le sort inflige un malus d'altération de -4 en Charisme. La cible en souffre pour toute utilisation du Charisme (notamment ses compétences de Représentation). Si la cible est un Ensorceleur ou un Barde, le DD des sorts s'en trouve affecté.

Composante matérielle : des excréments de souris.

Coordination inversée d'Océane

Altération

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50m + 1,50m / 2 niveaux)

Effet : Rayon

Durée : 1 minute par niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : Oui

Créé par la célèbre Océane, ce sort crée deux rayons d'énergie bleue qui jaillissent des doigts tendus du mage. Ce dernier doit réussir une attaque à distance pour chaque rayon afin d'atteindre les cibles. Si un rayon touche, la cible voit alors la coordination de ses membres inversée (si elle veut faire un pas en avant, elle recule, et vice versa, etc.). Cet effet indésirable résulte en un malus de -4 en Dextérité. Si la Victime réussit un jet de Vigueur, la Coordination Inversée d'Océane n'a que partiellement réussie et n'affecte qu'une partie des membres de la cible, infligeant seulement -2 en Dextérité.

Composante matérielle : deux aimants



Index de PNJ

Cet index n'est pas exhaustif et ne comprend que les caractéristiques pour DD3 des personnages représentatifs ou des PNJ dont les statistiques ont été jugées utiles au jeu dans les Terres du Nord. Notez que les données entre parenthèses sont valables pour ADD2 uniquement, afin de laisser aux utilisateurs de la deuxième édition la possibilité d'utiliser facilement les PNJ.

G : Guerrier. R : Rôdeur. Pal : Paladin
Bar : Barbare. M : Magicien. P : Prêtre
E : Enorceleur. D : Druide. Mn : Moine
V : Voleur. B : Barde. Psi : Psioniste.
h : humain. n : nain ; e : elfe ; de : demi-elfe hf : halfélin ; g : gnome. eq : Enèque.
a : avariel ; do : demi-ogre. m : masculin.
f : féminin. LB : Loyal Bon ; NB : Neutre Bon ; CB : Chaotique Bon. LN : Loyal Neutre ; N : Neutre ; NM : Neutre Mauvais
CN : Chaotique Neutre ; CM : Chaotique Mauvais.

Nom du Personnage : race-sexe, Alignement, Classe-Niveau DD3 (Classe-Niveau – Profil ADD2). Descriptif (Dates). Voir Référence.

Adriennar Lame de Fer : hf LB. *Rôdeur 13 / Noble 2* (R15). Mentor des Lames de Fer et d'Allassard. Voir Cavaliers-Rôdeurs.

Aganom de Fanin : hm LB. *Paladin 14* (Pal14-Pourfendeur de Vers). Dirige Fanin. Voir Fanin.

Akàn : hm NB. *Barde 8* (B8). Grand musicien et conteur. Voir Althir.

Akard Yaël : hm NB. P11 (P11). Dirige le Rugissement du Lion (Temple de Gornar). Voir Barragosta.

Alek Falor : nm NB. *Expert [forgeron] 7 / Guerrier 4* (G10). Forgeron. Voir Zamar.

Aldin Birir : hm NM. *Magicien 9* (M9). Membre influent de la guilde des Capes d'Argent. Voir Carfax.

Alenis : hf LB. *Prêtre d'Appoca 9* (P9). Dirige La Haute-Demeure de la Paix (Temple d'Appoca). Voir Zamar.

Alfrim : hm. *Homme du peuple 2* (Homme normal). Propriétaire de Chez Alfrim. Voir Carfax.

Allassard de Séléana : dem CB. *Rôdeur 13 / Templier Consacré 2* (R13-Pisteur). Aventurier et fondateur de la Confrérie des Cavaliers-Rôdeurs (815- ?) Voir Séléana, Cavaliers-Rôdeurs, Barragosta, Ryan.

Andrim : dem NB. *Barde 1 / homme du peuple 1* (B5). Aubergiste du Chemin du Gué. Voir Fang.

Amavir : hm NB. *Barde 8* (B8-bouffon). Bouffon satirique. Voir Montégaux.

Aoui de Havrebusard : def NB. *Barde 13* (B13-Hérault). Barde, historienne et Hérault Royal. Auteur des *Mémoires d'Aoui*, des *Carnets d'Aoui* et de *Vie et Mort d'un Monarque*. Voir Barragosta, voir site.

Arlek : hm N. *Druide 4* (D4). Habitant des bois. Voir Séléana et Erynburg.

Armir Schon : hm. *Homme du peuple 2* (Homme normal). Propriétaire du Doux Repos. Voir Carfax.

Arpyste : hm. *Expert [décorateur] 5* (Homme normal). Artisan. Voir Fanin.

Alvanir de Sévil : hm CB. *Rôdeur 9 / Noble 3* (R11-Chevalier Rôdeur). Un des doyens de la confrérie des Cavaliers-



Rôdeurs mais ne fait pas partie du Grand Conseil. Voir Cavaliers Rodeurs.

Astral : hm Guerrier 8 (G8). Membre de la Garde du Nord. Voir Chateaupourpre et Garde du Nord.

Tomir Latende : hm LN. *Prêtre d'Appoca* 5 (P5). Dirige la Corne d'Abondance (Chapelle d'Appoca). Voir Melinir

Arvalir : hm LB. *Expert [politicien]* 5 (homme normal). Chambellan. Voir Ulthis

Astriliell : ef NB. *Prêtresse de Fresha* 12 (P12). Sœur d'Efiallor, dirige le temple de Fresha. Voir Illusfraelle.

Aurel Martigann : hm CB *Guerrier 8/Noble* 10 (G13-Roi). (407-472) Roi des Terres du Nord de 435 à 472 Ep. IV. Voir Aurel de Barragosta et voir Site.

Balak : eqm LB. *Guerrier 3/Prêtre d'Uron* 4 (G4/P5). Prêtre d'Uron. Voir Séléana et Erynburg.

Baldakin : em CB. *Guerrier 8* (G8). Aventurier. Voir Fanin.

Baldin : em NB. *Homme du Peuple 3 / Barde* 1 (B4). Propriétaire de l'Auberge des Oreilles Fines. Voir Fanin.

Balkir Vipère des Bois : hm NB. *Rôdeur 5 / Arpenteur d'Horizon* 4 (R9-Pisteur). Aventurier (820-886) membre du conseil de la Confrérie des Cavaliers-Rôdeurs.

Bardir : hm NB. *Expert [politicien]* 4 (V3). Chargé des affaires diplomatiques. Voir Zamar.

Bertha : Demi-ogresse CN. *Barbare* 8 (G8). S'occupe de la sécurité de la Barcasse (taverne). Voir Ryan.

Bilal Solar : hm LB. *Prêtre d'Uron* 12 (P12). Membre du conseil des prêtres,

dirige la Maison de Lumière (temple d'Uron). Voir Ryan.

Björn : hm NB. *Guerrier* 12 (G12). Dirige l'armée de Fanin. Voir Fanin.

Boldin le Tenace : nm LB. *Guerrier* 3 (G5). Propriétaire de la Troisième Colombe. Voir Deux-Colombes.

Bolnir : hm CB. *Homme du peuple* 2 (Homme normal). Aubergiste de la Bouse de Tarrasque. Voir Zamar.

Boro : hm CB. *Guerrier* 3 / *Prêtre* de Gornar 11 (P11). Aventurier membre des Chasseurs Impitoyable, puis dirigeant de la Cathédrale des Victoires. Voir Zamar.

Bouli B'All : hfm NB. *Roublard* 5 / *Maître des Ombres* 6 / *Prêtre de Lucrine* 5 (V12/P5). Ancien voleur, Ministre des Finances . Voir Ryan.

Bridim : hm NB. *Expert[tonnelier]*8 (Homme normal). Tonnelier. Voir Barragosta.

Caldir : hm LB. *Guerrier* 9 (G9). Patron du Repaire. Voir Zamar.

Caporaux de Montégaux : hm LN. *Hommes d'armes* 3 (G3-soldat). Voir Montégaux.

Casarus : em LN. *Guerrier 4/Magicien* 3 (G4/M3). Voir Séléana et Erynburg.

Cavaliers Gris : hm LB. *Hommes d'armes* 4 (G4-soldats). Voir Fang.

Chipo : hm NB. *Prêtre de Dakrel'*11 (P11). Dirige la Demeure du Drakkar d'Argent (temple de Dakrel'). Voir Fanin.

Cholton : hfm NB. *Roublard* 3 / *Barde* 1 (V4-Trafiquant). Propriétaire de l'Auberge Cholton. Voir Fanin.



Ciel : em LN. *Magicien 16* (M16). Dirige la confrérie des Arcs-en-Fioles. Voir Illusfraelle.

Cillir le Ténébreux : hm NM. *Devin 4* (M4-Devin). Grand devin. Voir Ryan.

Cisnéa de Havrebusard : def NB. R11 (R11-Dame des Cygnes). Grande Aventurière. Voir Cavaliers-Rôdeurs et voir Site.

Clébus : em NB. *Prêtre de Fresha 9* (P9). Dirige le temple de Fresha. Voir Séléana et Eryenburg.

Clovis : hm CB. *Guerrier 7 / Noble 1* (G8). Chevalier de la lisière. Voir Séléana et Eryenburg.

Colnir : hm. *Homme du Peuple 2* (Homme normal). Propriétaire de l'Étalon Ombrageux. Voir Althir.

Cornelius de Nedrelle : hm LB. *Magicien 10 / Archimage 5* (M15-Évocateur). Seigneur de Fang. Voir Fang.

Crébin : gm CB. *Illusionniste 6* (M6-illusionniste). Voir Séléana et Eryenburg.

Cristal : hff CB. *Prêtresse de Kalira 3* (P4). Propriétaire de l'Aquarelle. Voir Illusfraelle.

Cromàn : hm CB *Barbare 4* (Bar 4-Berserker). Voir Châteaupourpre.

Cruz : hm CN. *Roublard 7* (V7). Patron de la Fièrre Barragosta. Voir Barragosta.

Cyrrus : dem NB. *Prêtre d'Iniva 7* (P7). Dirige la Chapelle de la Protection (chapelle d'Iniva). Voir Carfax.

Dagador Barbedorée : nm LB. *Guerrier 6/Protecteur Nain 10* (G16). Aventurier. Voir Les Hauts Plateaux du Cor.

Dalahir : dem LB. *Prêtre de Dakrel'13* (P13). Haut prêtre de Dakrel, représente le conseil de prêtre. Voir Ryan.

Dalraun Lame de Fer : hm NB. *Rôdeur 9 / Guerrier 3* (R12-Viguière). Fils de Adriennar Lame de Fer, ami d'Allassard. Voir Cavaliers-Rôdeurs

Damos (Mader) : hm CN. *Roublard 9 / Assassin 7* (V15). Dirige la guilde de voleurs les Tuniques Noires. Voir Fanin.

Darol : hm NB. *Magicien 12* (M12). Dirige l'école de magie et la bibliothèque de Fanin. Voir Fanin.

Davil : hm CB *Roublard 5 / Ensorceleur 3* (V7). Voir Port-Gassin

Davis : hm NB. *Magicien 6* (M6). Tient les Mages Gestueux (auberge). Voir Carfax.

Delvinie : hf LB *Prêtre de Dakrel' 10* (P10). Voir Port-Gassin

Deorie : hf NB. (M – Wu-Jen 15). Membre des Compagnons du Dragon. Voir Châteaupourpre.

Deslan Kamin : hm LB. *Prêtre d'Uron 13/Guerrier 15* (P13/G15). Prêtre et Héros légendaire. Voir Histoire.

Dinarmir : hm LM *Invocateur 7* (M7-Conjurateur) Voir Montégaux.

Dinin : dem NB. *Prêtre de Lucrine 8* (P8). Jeune prêtre. Voir Fanin.

Dorandril : em NB. *Druide 9* (D9). Membre de la Garde du Nord. Voir Châteaupourpre et Garde du Nord.

Doyle : hm CB. *Rôdeur 9/Voleur 2* (R10-Viguière). Dirige « les Invisibles ». Voir Fanin.



Drulvir : hm CN. *Homme d'armes 3* (G3-Soldat). Caporal. Voir Santoma.

Duncan : em CB. *Rôdeur 6* (R6-Pisteur). Suivant et élève d'Allassard. Voir Séléana et Erynburg.

Efiallor : em LB. *Magicien 14* (M14). Dirige Illusfraelle et la guilde de mages les Illuminés. Voir Illusfraelle.

Egosthe : hm NB. *Magicien 16* (M16). Conseiller d'Aganom de Fanin. Voir Fanin.

Elijie Daus : hf LN. *Prêtre d'Iniva 9* (P9). Dirige l'Hospice de la Guérison (Temple d'Inivia). Voir Fang.

Elijie Grattin : hf NB. *Femme du Peuple 2* (Femme normale). Copropriétaire de la Gorge Sarcastique. Voir Deux-Colombes.

Elim : hm NB. *Prêtre d'Appoca 8* (P8). Dirige le Temple du Blé (temple d'Appoca). Voir Deux-Colombes.

Elco « le boiteux » : hm N. *Roublard 4* (V4). Chineur. Voir Althir.

Eldrir : hm NB. *Prêtre de Bohpo 10* (P10). Dirige le Manoir de l'Illumination (chapelle de Bohpo). Voir Althir.

Elmer : hm LB. *Magicien 9* (M9). Dit « le gris », mentor de Nomélie. Voir Melinir

Elmir Jonk : hm NB. *Expert[apothicaire] 9 / Magicien 1* (M3). Apothicaire, botaniste et spécialiste en potions. Voir Carfax.

Elmiël : dem LB. *Prêtre 8* (P8). Assistant de Médart. Voir Althir.

Elvym : hm NB. *Prêtre de Bohpo 9* (P9). Dirige le Manoir des Spectacles (chapelle de Bohpo). Voir Althir.

Elyvir : dem NB. *Magicien 8 / Gardien du Savoir 2* (M10). Dirige l'université de magie de Ryan. Voir Ryan.

Erador : dem LB. *Prêtre d'Uron 12* (P12). Dirige La Demeure Lumineuse (Temple d'Uron). Voir Zamar.

Erbin Dugan : hm LB *Prêtre d'Uron 4* (P4). Dirige la Chapelle du Feu Ardent (Uron). Voir Santoma.

Ergùn le Jeune : hm CB *Prêtre d'Abbo 7* (P7). Dirige l'Arène de la Puissance (Abbo). Voir Châteaupourpre.

Errillya : def NB. *Magicienne 10 / Archimage 4* (Psi14). Duchesse de Zamar. Voir Zamar.

Erwan : dem NB. *Guerrier 6/Archer Monté Nordois 2* (G5). Dirige les archers montés. Voir Séléana et Erynburg.

Estal Rigiel : dem CB *Prêtre de Xamidi 9* (P9). Voir Robiane

Estrielle : ef NB. *Barde 11* (B11). Aventurière et membre de la Table d'Argent. Voir Mélinir.

Etoiles de Séléana : def NB. *Barde 16*. (B16-Aède) Fille d'Allassard, membre des *Compagnons du Dragon*. Voir Cavaliers Rodeurs et voir Erynbourg.

Evalana d'Ulthis : hf LB *Noble 3* (femme normale). Comtesse d'Ulthis. Voir Uthis.

Evelie Kalt : hf NB. *Guerrière 7* (G7-soldat). Commandant des Armées de Châteaupourpre. Voir Châteaupourpre.

Eziël : dem NB. *Barde 10* (B10). Barde renommé. Voir Zamar.

Faldrin : hm CB. *Expert[vigneron] 9* (Homme normal). Vigneron. Voir Zamar.



Falganir : nm LB. *Guerrier 7* (G8). Propriétaire de l'Épée de Carfax. Voir Carfax.

Farendryl : em CB. *Rôdeur 6/Archer Monté Nordiste 3* (R7-Pisteur). Rôdeur archer de la Cité-Arbre, formé par Allassard. Voir Cavaliers-Rôdeurs.

Fargan : hm NM. *Guerrier 2 / Roublard 1* (G3). Propriétaire de la Dague Ensanglantée. Voir Barragosta.

Farilir : hm CB. *Magicien 8* (M8). Jeune magicien fougueux. Voir Barragosta.

Felnir le teigneux : hm CB. *Rôdeur 8* (R8). Propriétaire de La Peau de l'Ours. Voir Zamar.

Feril Aerial : deh NB. *Prêtre de Bohpo 9* (P9). Dirige l'Autel de la Créativité (temple de Bohpo). Voir Carfax.

Fernir des Colombes : hm LN. *Noble 7* (G6). Comte des Colombes. Voir Deux-Colombes.

Ferdryn de Séléana : hm LB. *Rôdeur 4* (R5-Chevalier Rôdeur). Fils d'Allassard et de Justina, représente son père en son absence. Voir Cavaliers-Rôdeurs.

Feuille-de-Houx : gm LN. *Homme du peuple 5* (B10). Chambellan, conseiller de Galdim de d'Althir. Voir Althir.

Fils de la Victoire : hm CB. *Hommes d'armes 2* (G1-soldats). Voir Zamar.

Fiona lame de Fer : hf CB. *Rôdeuse 10* (R10). Femme de Dalraun lame de Fer. Voir Cavaliers-Rôdeurs.

Flavell : hf N. *Druidesse 2* (D2). Voir Séléana et Eryenburg.

« **Fleur des Champs** » : gm NB. *Expert[tailleur] 5* (B2). Couturier. Voir Fanin.

Folgir : hm. *Homme du Peuple 3* (Homme normal). Propriétaire du Vieux Hibou. Voir Althir.

Fro le Mage Blanc : eh CB. *Magicien 7 / Noble 1* (M7-Noble). Aventurier. Voir Carfax.

Furnir Goldein : hm LN. *Homme du peuple 3* (Homme normal). Propriétaire du Bouclier d'Argent. Voir Fang.

Galdim d'Althir : hm NB. *Noble 6/Barde 2/Guerrier 3* (G7/B3). Gouverneur de Althir. Voir Althir.

Garlin : hm NB *homme du peuple 3* (B1). Propriétaire de La cuvée du Baron. Voir Châteaupourpre.

Garlen : hm NB *Prêtre d'Appoca 8* (P7). Voir Ulthis.

Ganoln : hm CN. *Roublard 4* (V5). Dirige l'auberge A La Bonne Chère. Voir Ryan.

Garione : hm CB. *Guerrier 6/Archer Monté Nordois 6* (G12-Archer). Ancien aventurier, dirige la taverne l'Arc de Fer. Voir Ryan.

Garvim Kahir : hm NB. *Expert [médecin] 3* (P2). Médecin propriétaire du Scribouillard. Voir Barragosta.

Gaynir Kalk : hm NM. *Roublard 10/Assassin 2* (V12-Maître de Guilde). Ancien dirigeant de la Main de Rébion, **mort**. Voir Barragosta.

Gaynus : hf NB. *Magicien 3* (M3). Tenancier des Mages Gestueux. Voir Carfax.

Gendril : em NB. *Druide 10* (D10). Membre de la Garde du Nord. Voir Châteaupourpre et Garde du Nord.



Gerak Barbedorée : nm LN. *Guerrier 7/Protecteur Nain 10* (G17-Maître d'armes). Fondateur de la citadelle de Dalurgak. Voir les Hauts-Plateaux du Cor.

Germir : hm NB. R1 *Expert[élèveur] 12* (R1). Grand marchand de chevaux. Voir Barragosta.

Gerir : hm NB *homme du peuple 1* (homme normal). Tenancier du Soldat Aviné. Voir Châteaupourpre.

Gildemir : hm LB. *Prêtre Xamidi 9* (P9). Membre du conseil des prêtres, dirige la Tour de Foudre (temple de Xamidi). Voir Ryan.

Ginie : hf NB. *Femme du Peuple 1* (Femme normale). Copropriétaire de la Gorge Sarcastique. Voir Deux-Colombes.

Gina : hf NB. *Femme du peuple 1 / Adepté 1* (B3). Propriétaire du Salon des Saints Sobres. Voir Carfax.

Gisëll : def NB. *Prêtresse de Lurmina 5* (P5). Dirige l'Autel de la Procréation (chapelle de Lurmina). Voir Deux-Colombes.

Glarnim : hm CB. *Homme du Peuple 2* (Homme normal). Charron. Voir Zamar.

Godefroy de Nedrelle : hm LB. *Noble 3 / Guerrier 9* (G11). Fils de Cornélius, Général des armées de Fang. Voir Fang.

Godrin : hm LB. *Expert[politicien] 4* (Homme normal). Sénéchal Gère les affaires courantes de la Baronnie. Voir Montégaux.

Gogo le bouffon : hm CB. *Barde 9 / Roublard 3 / Mystificateur Profane 3* (B14-Bouffon). Voir Fanin.

Golnir : hm CB. *Prêtre de Dagan 6* (P6). Aubergiste du Foyer de Dagan. Voir Zamar.

Gorfin Salmer : hm LN. *Magicien 13* (M13). Chef de la Confrérie des Flamboyants (Gilde de mages). Voir Zamar.

Gorki : hfm CB. *Expert[cuisinier] 1* (Homme normal). Cuisinier du Festin du Dragon. Voir Zamar.

Gorlas le barbu : hm LB. *Prêtre de Marblus 12* (P12). Dirige le Temple de l'Equilibre (temple de Marblus). Voir Althir.

Granir : hm NB. *Barde 8* (B8). Poète, mélomane. Voir Fang.

Griffith : ?m NB. *Psi18* (Psi18). Grand maître Psioniste. Voir Barragosta

Grimm de Wert : hm LB. *Guerrier 6* (G6). Frère de Lucinda de Wert, dirige la Taverne des Pécheurs Sans Pitié. Voir Fang.

Grimir : gm NB. *Roublard 5* (V6). Dirige le Heaume d'Acier. Voir Carfax.

Le Gros Guy : hm CB. *Rôdeur 2* (R2-Trappeur). Chasseur. Voir Santoma.

Grosse Sélina : hf NB. *Prêtre de Xamidi 4* (P4). Dirige l'Eclair Céleste (temple de Xamidi). Voir Séléana et Erynburg.

Guerriers d'élite barragostais : hm LN. *Homme d'armes 3* (G3).

Guiël Foël : dem LN. *Prêtre d'Iniva 12* (P12). Dirige le Centre de la Guérison (Temple d'Iniva). Voir Barragosta.

Gulivic : gf CN. *Guerrière 8 / Barbare 2* (G10). Ancienne gladiatrice. Voir Fang.

Gulim : hm LN. *Prêtre de Marblus 13* (P13). Dirige la Maison de la Culture (temple de Marbus). Voir Carfax.



Gwinett : gm CB. *Guerrier 6* (G6). Chevalier de Séléana, commandant de la milice. Voir Séléana et Erynborg.

Halamstir Martigann : hm LN. *Noble 11 / Guerrier 6* (G10 – Roi). Roi (374-435) des Deux-Royaumes de 394 à 435 Ep. IV. Voir Histoire.

Hallia Pincetinton : haf NB. *Druidesse 8* (D8). Membre de la Garde du Nord. Voir Garde du Nord et Chateaupourpre.

Han : hm LB. *Guerrier 7* (G7). Propriétaire de l'Auberge de l'Aube. Voir Carfax.

Hanna Erys : hf CB. *Femme du Peuple 2* (Femme normale). Aubergiste de l'Auberge du Grand Chemin. Voir Zamar.

Harbin : hm CB. *Guerrier 5* (G7). Dirige l'auberge A la Bonne Chère. Voir Ryan.

Hargany Barbe Brune : nm LB. *Guerrier 12* (G12). Tenancier de la taverne « La Barbe Brune ». Voir Barragosta.

Harvim Dast : hm LN. *Homme d'armes 8* (G6). Dirige les soldats de Deux-Colombes. Voir Deux-Colombes.

Hassirs Verlam : hm NB. *Homme du Peuple 1* (homme normal). Propriétaire de Au Dragon d'Or. Voir Fang.

Hectir Sorck : hm NB. *Guerrier 14* (G14). Guerrier. Voir Carfax.

Henrin Duletre : hm NB. *Expert [enlumineur]3 / Mage 1* (M3). Tient une échoppe d'enlumineur et une petite bibliothèque. Voir Santoma.

Herenjie : hf CB. G15 (G15 – Cavalier du vent). Membre des Compagnons du Dragon.

Herman : hm LB. *Prêtre d'Uron 7* (P7). Dirige la Lueur Divine (chapelle d'Uron). Voir Deux-Colombes.

Hersène : hm NB. *Homme d'armes 2* (G2). Aubergiste. Voir Barragosta.

Horace : hm NB. *Guerrier 4* (G4). Mari de Sintha, tenancier du Regard de Catoblépas. Voir Barragosta.

Hilvin le trappu : fm LN *Prêtre de Xamidi 9* (P9). Voir Port-Gassin

Howl Dat Tsaroth : hm LB. *Paladin 8* (Pal 8). Membre de la Garde du Nord. Voir Garde du Nord et Chateaupourpre.

Hykitorris : hm NB. *Prêtre de Fresha 9* (P9-Fresha). Elève d'Allassard. Voir Cavaliers Rodeurs et Séléana et Erynborg.

Hyrkus : hm LN. *Magicien 13* (M13). Fondateur de la petite Ecole de Magie d'Althir. Voir Althir.

Ikir Leskan : hm CB. *Prêtre de Xamidi 10* (P10). Dirige la Maison des Nuages (chapelle de Xamidi). Voir Althir.

Illisrel : ef CB. *Roublarde 12* (V13). Sœur d'Efiallor, dirige la guilde de roublards. Voir Illusfraelle.

Ilvim Salganone : dem CB *Prêtre de Gornar 8 / Guerrier 1* (P9). Voir Robiane

Imane Vertefeuille : ef CB. *Druide 7 / Magicienne 7 / Rôdeuse 2* (M8/P8). Ancienne responsable d'un collège de botanique. Voir Séléana et Erynborg.

Iriadir : hm NB. *Magicien 11* (M11). Ami de la famille de Nedrelle. Voir Fang.

Irvir Ducal : dem NB. *Prêtre de Shala 9* (P9). Dirige la Chaumière du Trèfle (temple de Shala). Voir Barragosta.



Isin Aquil : hm NM. *Prêtre de Lucrine 10* (P10). Dirige la Tour du Commerce (temple de Lucrine). Voir Fanin.

Isodil : em NB. *Homme du Peuple 3* (V2). Patron de la Liqueur des Dieux. Voir Zamar.

Istriël : def LN. *Barde 12* (B12). Célèbre barde locale. Voir Fang.

Jack Land : dem NB. *Prêtre de Bohpo 9* (P9). Membre du conseil des prêtres, dirige la Villa Azur (temple de Bohpo). Voir Ryan.

Jankir : hm LN. *Expert [marchand] 7 / Homme d'armes 3* (G10). Dirige l'Association des Marchands de Deux-Colombes. Voir Deux-Colombes.

Jelnie Saël : def CB. *Ensorceleuse 9* (M9). Aventurière. Voir Carfax.

Jenin : hm CN. *Homme du Peuple 2* (Homme normal). Bottier. Voir Ryan.

Jir Arkmin : nh NB. *Prêtre de Gornar 10* (P10). Dirige le Manoir des Exploits (temple de Gornar). Voir Carfax.

Jon Stuckword : hm. *Homme du Peuple 2* (Homme normal). Copropriétaire du Cœur de Dragon. Voir Carfax.

Jos : hm LN. *Homme du Peuple 1* (G1). Barman de la Taverne des Marins. Voir Fang.

Junior Lame de Fer : hm NB. *Rôdeur 9* (R9-Viguié). Fils de Fionna et de Dalraun, dernier descendant des Lame de Fer, ami d'Etoiles de Séléana. Voir Cavaliers-Rôdeurs.

Justina de Séléana : hf NB. *Rôdeuse 8* (R8-Tueuse de Géants). Femme d'Allassard et mère d'Etoiles, participa à la création de la confrérie des Cavaliers-

Rôdeurs. Voir Cavaliers-Rôdeurs et Séléana et Erynburg.

Kabot : hfm NB. *Roublard 6* (V6-espion). Voir Séléana et Erynburg.

Kadir le brun : hm LB. *Guerrier 10 / Noble 3* (G12). Duc de Carfax. Maréchal de l'Ordre du Sabot d'Or. Voir Carfax.

Kadon : hm CB. *Homme du Peuple 2* (Homme normal). Ancien pêcheur, propriétaire d'A la Limande Dorée. Voir Fanin.

Kagir : em NM. *Guerrier 4* (G4). Propriétaire de la Bonne Beuverie. Voir Illusfraelle.

Kaldarin de Vallis : hm LB. *Noble 7 / Guerrier 6* (G11). Duc de Ryan, général de l'Ordre du Sabot d'Or. Voir Ryan.

Kalie : hf LB. *Prêtre d'Uron 12* (P12). Dirige la Tour de Feu (Temple d'Uron). Voir Carfax.

Karltha Goldein : hf LN. *Femme du Peuple 1* (Femme normale). Propriétaire du Bouclier d'Argent. Voir Fang.

Karmin Jappar : hm CB. *Rôdeur 8* (R8-Chasseur de Trolls). Aventurier (814-872) membre du conseil de la Confrérie des Cavaliers-Rôdeurs. Voir Cavaliers-Rôdeurs.

Kass Grain : hfm CB. *Roublard 4* (V7). Propriétaire de la Carotte Blanche. Voir Illusfraelle.

Keurlin : hm NB. *Homme du Peuple 3* (Homme normal). Sellier. Voir Barragosta.

Keyoke de Havrebusard : hm N. *Druide 13*. (D13). Archidruide (829-?). Voir Cavaliers Rodeurs et voir Site.



Kidian : hm NB. *Prêtre d'Iniva 10* (P10). Dirige le Repaire des Thaumaturges (temple d'Iniva). Voir Althir.

Kim : hm NB. *Rôdeur 8 / Guerrier 2*. (R10-Viguière). Aventurier (417-471) membre du conseil de la Confrérie des Cavaliers-Rôdeurs. Voir Cavaliers-Rôdeurs.

Kirgir : hm LN. *Prêtre de Gornar 8* (P8). Dirige la Forteresse de Guerre (Temple de Gornar). Voir Fang.

Kirvic : hm LN *Guerrier 4 / Ensorceleur 2* (G7). Prévôt de Robiane. Voir Robiane.

Korno : hfm CB. *Roublard 3* (V3). Ancien espion, copropriétaire de la Porte de Bois (auberge). Voir Séléana et Erynborg.

Kurgan : nm. *Guerrier 6* (G6). Membre de la Garde du Nord. Voir Garde du Nord et Chateaupourpre.

Lames Joyeuses : hm LN. *Homme d'armes 1* (G1-soldats). Voir Zamar.

Laris Kan : def NB. *Magicienne 8* (M8). Conseiller de Kaldarin. Voir Ryan.

Léoglas : eh CB. *Guerrier 2 / Barde 1* (G3). Aubergiste du Repaire des Chasseurs. Voir Barragosta.

Lendin : hm CN. *Magicien 11* (M11). Inventeur. Voir Zamar.

Lerin Silmar : hm NB. *Prêtre de Lucrine 9* (P9). Membre du conseil des prêtres, dirige l'Hôtel des Commerces (temple de Lucrine). Voir Ryan.

Lynderin : em CB. *Archer-Mage 8* (G4/M4). Membre de la Garde du Nord. Voir Garde du Nord et Chateaupourpre.

Linnie : hf CB *femme du peuple 1* (femme normale). Co-proprétaire du Soldat Aviné. Voir Chateaupourpre

Lintha : def NB. *Rôdeuse 6* (R6-explorateur). Guide, membre de la Confrérie des Cavaliers-Rôdeurs. Voir Althir.

Livan : em LN. *Guerrier 13* (G13-Cavalier du Vent). Frère d'Efiador, cavalier du vent et chef des armées. Voir Illusfraelle.

Loguisse : dem NB. *Homme d'armes 3* (G3). Copropriétaire de la Porte de Bois (auberge). Voir Séléana et Erynborg.

Lordim : hm LB *Guerrier 7* (G7-Soldat) Capitaine, chef de la garnison. Voir Montégaux.

Luthir Dumin: hm NB. *Magicien 12* (M12). Successeur de Maître Trajan à la tête de l'Université de Magie de Barragosta. Voir Barragosta.

Loukim : dem NB. *Roublard 4* (V4). Copropriétaire du Glaive d'Or. Voir Barragosta.

Lucien Barnes: am CB. *Rôdeur 11* (R11-Chasseur de Trolls) Dirige la brigade anti-troll. Voir Cavaliers-Rôdeurs.

Lucinda de Wert : hf LB. *Magicienne 8* (M8-Abjuteur). Sœur de Grimm, dirige la Taverne des Pêcheurs Sans Pitié. Voir Fang.

Le Mage Sombre : hm ? CN. *Magicien 14 / Noble 2* (M14-Noble). Mage mystérieux. Voir Carfax.

Maiden : gm CN. *Magicien 3* (M3). Inventeur au compte de la Baronnie. Voir Séléana et Erynborg.

Malanir : hm LN. *Magicien 8* (M8-Homme de Loi). Prévôt local. Voir Montégaux.



Malgor : nm NB. *Expert [forgeron] 7* (G8). Forgeron. Voir Ryan.

Manolo : hm. NB *Homme du Peuple 2* (Homme normal). Propriétaire du Cheval Fou. Voir Althir.

Manson Nister : hm LB. *Magicien 12* (M12). Dirige la guilde des Capes d'Argent, membre de l'Assemblée d'Abellius. Voir Carfax.

Mapred le bossu : hm NB. *Roublard 1* (V1-mendiant). Informateur. Voir Montégaux.

Margor : nm CB. *Prêtre de Gornar 7* (P7). Dirige le Dôme de l'Affrontement (Gornar). Voir Châteaupourpre.

Margilir : hm CB. *Guerrier 6 / Voleur 6 / Assassin 2* (G6/V7). Voir Fang.

Marcio Délino : hm. *Homme du Peuple 1* (Homme normal). Sculpteur. Voir Carfax.

Mardek : nm LN. *Guerrier 6* (G7). Prévôt. Voir Ulthis.

Maritha la Brune : def CN. *Expert [peintre] 6* (B3). Artiste peintre. Voir Ryan.

Markim Badyn : hm CN. *Barde 2 / Noble 4* (B7). Voir Barragosta.

Raknir : hm CN. *Guerrier 8* (G8-Armoire à glace). Videur de la Cervoise du Démon. Voir Barragosta.

Martha Martigann : hf LB. *Noble 3 / Magicienne 16* (M16). Reine (776-888) des Deux-Royaumes de 794 à 835 Ep. IV. Voir Histoire et Barragosta.

Martial Galdor : hm LB. *Prêtre d'Uron 12* (P12). Mari d'Océane, Dirige l'Antre du Dragon (Temple d'Uron). Voir Fang.

Mastir Badyn : hm NB. *Magicien 13 / Noble 4* (M17). Membre du Conseil Barragostais. Voir Barragosta.

Massil : em LN. *Barde 5* (B5). Fils d'Efiallor, élève de Xartur. Voir Illusfraelle.

Mavonir : hm CB. *Rôdeur 6 / Barbare 2* (R8-Caravanier). Guide. Voir Althir.

Mahim de Cataldin : hm NB. *Noble 4 / Barde 2* (B8). Comte de Montégaux, musicien. Voir Montégaux.

Maya Hierge : hf. CB. *Femme du Peuple 2*. (Femme normale). Patronne du Temple de la Béatitude. Voir Carfax.

Méitreax : hm. *Paladin 10* (Pal 10 – Destructeur du mal). Voir Fanin.

Ortanir : hm LB. *Prêtre d'Uron 10* (P10). Dirige la Flamme Céleste (temple d'Uron). Voir Althir.

Mélatrir : hm N. *Magicien 10* (M10). Dit « l'impossible », Professeur de l'université de Fang. Voir Fang.

Melil : dem CN. *Evocateur 9* (M(E)8-Mage de Guerre). Voir Châteaupourpre.

Mélinel : dem LN *Prêtre de Bohpo 11* (P11). Dirige la Colonne du Savoir. Voir Ulthis

Mélintha : hf NB. *Magicienne 5* (M5). Membre de la guilde de magie. Voir Zamar.

Melkir : hm CB. *Barbare 4/Rôdeur 3* (R7-Seigneur des Forêts). Aventurier. Voir Carfax.

Melo : em N. *Magicien 7/ Roublard 4 / Mystificateur Profane 4* (M7/V8). Aventurier. Voir Fanin.



Mérodie : def LB. *Barde 8* (B9). Propriétaire de la Douce Mérodie. Voir Illusfraelle.

Mervin : em CB. *Rôdeur 9/Druide 1* (R9-Pisteur). Rôdeur membre du conseil de la Confrérie des Cavaliers-Rôdeurs. Voir Cavaliers-Rôdeurs.

Mias Guldîr : nf NB. *Prêtre de Lucrine 9* (P9). Dirige le Manoir des Echanges (Temple de Lucrine). Voir Barragosta.

Midîr Cormac : hm CB. *Prêtre de Gornar 9* (P9). Dirige l'Autel de la Victoire (Temple de Gornar). Voir Fang.

Milant : hm NB. *Expert [menuisier] 4* (Homme normal). Menuisier. Voir Althîr.

Mirna Stuckword : hf. LN. *Femme du peuple 2* (Femme normale). Copropriétaire du Cœur de Dragon. Voir Carfax.

Mitar : hm CB. *Roublard 2* (V2). Fils de Fargan. Voir Barragosta.

Mortok : hm. *Homme du Peuple 3* (Homme normal). Propriétaire de l'Oeil de Loup. Voir Althîr.

Mostan : hm CB. *Adeptes 1 / Expert [Dragons] 7* (M1). Spécialiste des dragons. Voir Fanin.

Naglin : hm NB. *Magicien 9* (M9). Expert en histoire locale, bibliothécaire. Voir Montégaux.

Nomélie : demi-ogresse C ?. *Magicienne 12* (M12-Sorcière). Membre du groupe de la Table d'Argent. Voir Melinîr

Nounours : hm NB. *Homme d'armes 7* (G6). Capitaine de la garde. Voir Melinîr.

Nylnia : hff. *Femme du Peuple 2* (Femme normale). Femme de Tournedos. Voir le Petit Pays.

Océane de Nedrelle : hf NB. M14 (M14-Médecin). Fille de Cornelius, membre de l'Assemblée d'Abellius, dirige l'université de magie. Voir Fang.

Oldarîr : hm LB. *Prêtre 13* (P13). Dirige le Temple du Soleil (Uron). Voir Barragosta.

Oldîr : hm CB. *Guerrier 12* (G12). Haut Général des armées de Zamar. Voir Zamar.

Olfîr : hm N. *Roublard 7/Assassin 2* (V9). Dirige Le Poignard (Gilde de voleurs), patron du Feu Follet. Voir Zamar.

Olgîr Restrîr : hm CB. *Prêtre 9* (P9). Dirige le Cercle des Vents (temple de Xamidi). Voir Montégaux.

Olmîr : hm LB. *Homme d'armes 6* (G5-Soldat). Sergent. Voir Montégaux.

Omin le Chroniqueur : hm LN. *Barde 3/Magicien 3* (B5-Rhapsode). Historien (445-504) auteur du *Livre des Révélations*. Voir Histoire.

Osvîr Filgîr : hm CB. *Roublard 2* (V3). Propriétaire de La Rose Rouge. Voir Fang.

Packîr : hm LB. *Magicien 3* (M3). Chercheur et enquêteur du Baron. Voir Deux-Colombes.

Papa Wambo : hm CB. *Homme d'armes 3 / Adeptes 2* (G7). Tavernier, tenancier de Chez les Chasseurs Impitoyables. Voir Fang.

Papi : em. NB *Expert [Sculpteur] 5* (Homme normal). Sculpteur. Voir Fanin.

Percîr : hm LN. *Magicien 8* (M8). Détective. Voir Althîr.

Petit-Gros : hm. *Homme du Peuple 1* (Homme normal). Voir Deux-Colombes.



Pétrin : hfm CB. *Roublard 9* (V9). Propriétaire du restaurant « La Grande Ripaille », ancien bras droit de Gaynir Kalk (Main de Rébion). Voir Barragosta.

Pip : hfh CB. *Homme du Peuple 3* (V2). Aubergiste de la Taverne des Marins. Voir Fang.

Pipa : em. NB. *Expert [Sculpteur] 5* (Homme normal). Sculpteur. Voir Fanin.

Pit (le futé) : gm CB. *Roublard 10* (V10-Trafiquant). Receleur. Voir Carfax.

Poil-de-Furet : gm NB. *Invocateur 9* (M9-Invocateur). Vendeur de composantes de sorts. Voir Ryan.

Prostt : hm LB. *Prêtre d'Uron 6* (P6). Dirige le Dragon Flamboyant (temple d'Uron). Voir Séléana et Erynburg.

Pyërr : hm LN. *Prêtre de Marblus 10* (P10). Membre du conseil des prêtres, dirige la Cour de Justice (temple de Marblus). Voir Ryan.

Qualtrin Destrik : hm LB. *Prêtre d'Uron 10* (P10) Dirige l'Atre Eternel (temple d'Uron). Voir Montégaux.

Raleigh : hm LN. *Guerrier 13* (G13-Soldat). Chef de l'armée Barragostaise. Voir Barragosta.

Ralmir : hm. NB. *Homme du peuple 2* (Homme normal). Propriétaire du Nain Bête. Voir Althir.

Rappenouille : hm NM. *Barde 3* (B3). Propriétaire de A la Tête de la Méduse. Voir Fanin.

Rastak : hm CB. *Rôdeur 6 / Barbare 1* (R7-Traqueur). Elève préféré de Kim. Voir Cavaliers-Rôdeurs.

Réamir : hm CB. *Homme du Peuple 3* (Homme normal). Marchand, aubergiste du Festin du Dragon. Voir Zamar.

Rechiël : em CB. *Prêtre de Xamidi 12* (P12). Dirige le temple de Xamidi. Voir Illusfraelle.

Relnil : em LB. *Adepté 3* (M2). Statisticien, chancelier des finances. Voir Zamar.

Reinir : hm CB. *Homme d'armes 4* (G4). Patron du Grand Chêne. Voir Séléana et Erynburg.

Requin : hm CN. *Roublard 3 / Guerrier 3* (V4/G4). Dirige le Requin Rouge. Voir Ryan.

Ressta : em NB. *Homme d'Armes 3* (G3). Copropriétaire de la Porte des Bois (auberge). Voir Séléana et Erynburg.

Restak : hm NB. *Prêtre de Fresha 2* (P2). Voir Séléana et Erynburg.

Rhianir Dagad : def NB. *Prêtre de Xamidi 10* (P10). Dirige la Maison de la Pluie (Temple de Xamidi). Voir Fang.

Rilim : hm CB. *Prêtre de Lucrine 11* (P11). Dirige le Palais de la Négociation (temple de Lucrine). Voir Althir.

Rilstir : hm. *Homme du Peuple 2* (Homme normal). Propriétaire des Vignes. Voir Althir.

Rinir : hm LN. *Guerrier 10* (G10-Soldat). Chef des Armées d'Althir. Voir Althir.

Roddoban : dem LN. *Barde 6* (B4-hérault). Aide de camp du Baron Pourpre. Voir Chateaupourpre.

Ron Gert : hm LN. *Guerrier 12* (G12). Second de Kadir. Voir Carfax.



Ronmir : hm CB. *Barde 3* (B3). Copropriétaire du Glaive d'Or. Voir Barragosta.

Ruldim : hm CB. *homme du peuple 2* (homme normal). Propriétaire de la Tête de Dragon. Voir Châteaupourpre.

Ruldek : hm CB. *Guerrier 7* (G7-Soldat). Ancien sergent de l'armée royale, propriétaire de la Tour du Faucon. Voir Carfax.

Rulstir : hm LN. *Prêtre d'Uron 9* (P8). Voir Robiane.

Russim Sial : hm NB. *Magicien 7 / Expert [apothicaire] 5* (M7). Apothicaire et sage. Voir Deux-Colombes.

Rutrax : em NB. ??. Receleur mystérieux. Voir Barragosta et note de Campagne no.5.

Safrinin : hfm CN. *Roublard 12* (V12). Aventurier membre des Pêcheurs sans Pitié. Voir Fang.

Sagace l'Ancien : hm NB. *Expert [écrivain] 7* (Homme normal). Ecrivain (394-482). Auteur des *Mémoires Modernes*, de *l'Art de Gouverner*, de *l'Avènement d'Aurel 1^{er}*. Voir Sagace l'Ancien.

Sajir Belnin : hm NB. *Homme du Peuple 2* (Homme normal). Marchand, propriétaire de Au Chateau de Fang. Voir Fang.

Salidin Villemaure : hm CB. *Magicien 14* (M14). Conseiller de Kaldarin, représentant local de l'Assemblée d'Abellius. Voir Ryan.

Saliaël : em CN. *Barde 9* (B9). Propriétaire de la Bourse d'Or. Voir Illusfraelle.

Salvia : def CB. *Prêtre de Lurmina 7* (P7). Dirige le Pavillon des Flirts (Lurmina). Voir Châteaupourpre.

Sangir : hm CB. *Illusionniste 10* (M10-Illusionniste). Vieux magicien. Voir Althir.

Sargon : hm LN. *Expert [marchand] 5* (G2). Marchand important. Voir Carfax.

Savillas : hm CB. *Expert [éleveur] 4 / Rôdeur 1* (R4). Eleveur. Voir Fanin.

Selhon : hm CB. *Guerrier 9* (G9). Prévôt, homme de confiance du Baron. Voir Deux-Colombes.

Serviel Aelin : hf NB. *Roublard 2/Prêtre 2* (V2-P2). Propriétaire du Guerrier Errant. Voir Fang.

Sheiltha Tanshor : hf LN. *Prêtre de Marblus 12* (P12). Dirige l'Autel de la Justice (Temple de Marblus). Voir Barragosta.

Silpix : Pixie m CN. *Roublard 12/Prêtre de Shala 10* (V12/P10). Membre de la Table d'Argent. Voir Mélinir.

Sintha : ef NB. *Roublard 3* (V3). Femme d'Horace, tenancière du Regard du Catoblépas. Voir Barragosta.

Sivir : hm LB. *Homme du Peuple 1* (Homme normal). Chambrier, en charge des finances d'Althir. Voir Althir.

Skunk : hff CB. *Prêtre de Kalira 6* (P6). Propriétaire de l'Aquarelle. Voir Illusfraelle.

Soldats de Deux-Colombes : hm CN. *Hommes d'armes 1* (G1-soldats). Voir Deux-Colombes.

Soldats de Carfax : hm LN. *Hommes d'armes 1* (G1-soldats). Voir Carfax.



Soldats de Fang : hm LN. *Hommes d'armes 1* (G1-soldats). Voir Fang.

Soldats de Montégaux : hm LN. *Hommes d'armes 1* (G1-soldats). Voir Montégaux.

Soldats de Ryan : hm LN. *Hommes d'armes 1* (G1-soldats). Voir Ryan.

Soldats de Santoma : hm LN. *Hommes d'armes 1* (G1-soldats). Soldats de la garnison. Voir Santoma.

Soldats de Zamar : hm LN. *Hommes d'armes 1* (G1-soldats). Voir Zamar.

Sombrebois : hm CB. *Rôdeur 9*. (R9-Chasseur de Trolls) Explorateur. Voir Cavaliers Rodeurs.

Styvel : hf LB. *Prêtresse d'Uron 9* (P9). Fille d'Océane et de Martial Galdor. Voir Fang.

Sveltha Leodor : hf LB. *Magicienne 7* (M7). Scientifique, élève d'Océane. Voir Fang.

Syltha Jansare : ef NB. *Barde 9* (B9). Propriétaire des Ailes du Cygne (salle de spectacle). Voir Carfax.

Tabatha : hf CB. *Prêtresse de Lurmina 7* (P7). Patronne du Chaud et Humide. Voir Ryan.

Taldin : hm LM. *Homme du Peuple 5* (G2). Riche marchand. Voir Zamar.

Taldir de Robiane (Comte Taldir) : hm NM. *Noble 5* (G2-Noble). Voir Robiane

Tarak : demi-géant LN. *Guerrier 13* (G13). Chef des armées, membre du conseil. Voir Ryan.

Thérin : hm CB. *Homme d'armes 5* (G5). Sergent, chef de la milice. Voir Santoma.

Thuor : nm CB. *Expert [forgeron] 5* (G4). Forgeron, chef des forges d'Erynborg. Voir Séléana et Erynborg.

Tiffrit Champmouillés : dem NB. *Prêtre d'Appoca 8* (P8). Dirige la Corne d'Abondance (Temple d'Appoca). Voir Séléana et Erynborg.

Tilir : hm CB. *Homme du Peuple 1* (Homme normal). Savonnier. Voir Zamar.

Tiriel : em CB. *Prêtre d'Iniva 5* (P5). Dirige le temple d'Iniva. Voir Illusfraelle.

Told Glandgris : hfm NB. *Homme du Peuple 2 / Barde 1* (B1-Jongleur). Fermier. Voir Santoma.

Toriène : ef LM. *Prêtre de Lurmina 12* (P12). Propriétaire de La Nuit Blanche. Voir Illusfraelle.

Tournedos : hfm. *Homme du Peuple 2* (Homme normal). Propriétaire du Gai Relais. Voir Le Petit Pays.

Trajan : hm LN. *Magicien 13 / Archimage 2* (M13). Directeur de l'université de magie de Barragosta, membre de l'Assemblée d'Abellius. Voir Barragosta

Ulitha : ef CN. *Roublard 5* (V5). Dirige l'auberge A La Bonne Chère. Voir Ryan.

Urgor : em NB. *Prêtre de Fresha 6* (P6). Herboriste, puis directeur du temple de Fresha. Voir Séléana et Erynborg.

Ursim : hm NB *homme du peuple 1* (homme normal). Propriétaire de La cuvée du Baron. Voir Barragosta.

Valim : em CB. *Rôdeur 8*. (R8-Explorateur) Aventurier. Voir Cavaliers Rodeurs.

Vanille Pourpre : hf CB *Roublarde 1 / Noble 3* (V2). Epouse d'Yssel. Voir Châteaupourpre.



Vendie : hf LB. *Prêtre d'Uron 12* (P12). Dirige la Demeure du Soleil Ecarlate (temple d'Uron). Voir Fanin.

Vialle : hf Psi (Psi - Adepte de la voie du Saphir). Membre des Compagnons du Dragon.

Vyck de Worth : hf NB. *Guerrière 6 / Barde 8 / Champion occultiste 2* (G7/B9). Voir Ryan.

Xartur : em NB. *Barde 14* (B14-Charlatan). Barde des Chasseurs Impitoyables, Grand Chambellan du Royaume. Voir Barragosta, voir Santoma.

Xeril : em LB. *Prêtre de Xamidi 5 / Magicien 5 / Théurge Mystique 8* (P13/M13). Grand-père d'Efiallor, dirige le temple de Bohpo. Voir Illusfraelle.

Yaoshi : hm CB. *Guerrier 4/Magicien 3* (G4/M4). Aventurier, frère jumeau de Ferdryn. Voir Séléana et Erynburg.

Yedel : cf. Note de Campagne n°8

Yssel, le Baron Pourpre : hm CB. *Barbare 2 / Guerrier 13* (G13-Barbaresque). Membre des Chasseurs Impitoyables, Grand Sénéchal des Terres du Nord. Voir Barragosta

Zophia : hf *Prêtresse de XXX 7* (P7). Membre de la Garde du Nord. Voir Garde du Nord et Chateaupourpre.

Table de rencontre

Vous trouverez ci-après la table de rencontre des Hauts-Plateaux du Cor.

D100	créatures	FP
01-10	1d3 gnolls	3
11-20	1d4+1 troglodytes	4
21-25	1 ours-hibou	4
25-35	1 manticores	5
35-40	1d3 ogres	5
41-50	1 troll	5
51-60	1d4 gnolls et 1d3 hyènes	6
61-70	1d4+1 ombres	6
71-74	1 ettin	6
75-82	1d2+1 trolls	7
82-85	1d3 manticores	7
86-89	1 ombre des roches	7
90-91	1 géant des pierres	8
92-93	1d4+1 charançons géants	8
94-95	1d3+1 feux follets	9
96-97	1 barbare ogre niv 4 + 1d4+3 ogres	9
98-99	1d3+1 ombres des roches	10
00	1 chasseur troll	11