



Supplément « Le Chant Des Enfers »

Auteurs de la Fiche : [Kronale]

Préambule :

Ce document est constitué de citations tirées du supplément. J'ai surligné les passages donnant des notions en rapport direct avec le projet « Empire Dharzi », mais aussi quelques anecdotes qui pourraient avoir une importance dans le document « Chronologie des Empires ». Enfin j'ai placé quelques commentaires personnels (en bleu). Toutes les citations ont les indications nécessaires pour les retrouver.

Créatures, Notables et Trésors exotiques

Gryphes de Bronze : Les Gryphes de Bronze sont de grands reptiles ailés qui hantent les montagnes des déserts les plus reculés des Jeunes Royaumes. Ce sont des bêtes anciennes, datant de l'époque de l'avènement de l'homme, et elles peuvent vivre très longtemps. (...) À l'origine, les Gryphes ont été créées à partir de la substance même du Chaos et leurs attaques peuvent être dangereuses pour toutes créatures chaotiques y compris les démons et les dieux.

Créatures – p7

Papillon du Chaos : L'origine des Papillons Du Chaos se perd dans l'infini des plans d'existence chaotiques.

Créatures – p8

Crieurs Viridiens (Dragons des Rivières) : Les Crieurs Viridiens vivent dans les rivières isolées et peu fréquentées des fins fonds du continent austral, ainsi que dans la jungle qui entoure R'lin K'ren A'd. On peut également en trouver dans les marécages du Pays du Silence.

Créatures – p8

Hibous de Xerlerenes : (...) Ces hibous géants sont de couleur blanche et leur taille peut dépasser celle d'un homme.

Créatures – p9

→ Ont-ils un rapport avec le peuple ennemi des Myrrhyniens ?

Batelier de Xerlerenes : Vassaux de Lassa, la reine des élémentaires de l'Air, ils ont peut être un lointain lien de parentés avec les prophètes noirs de Nihraïns.

Créatures – p10

Elenoin/Grahluk : Créatures du huitième plan chaotique ayant dégénéré (surtout grahluks), langue proche du melnibonéen. (Dents et griffes des Grahluks ressemblent à celle d'un singe).

Créatures – p10-12

Saxif D'Aan : Puissant sorcier que tout le monde croyait mort **deux siècles** avant l'avènement d'Elric. Exilé sur un autre plan relié au monde par le portail pourpre. Aïeul d'Elric du côté maternel.

J'Osui C'reln Reyr : Connus sous le nom de « la créature condamnée à Vivre », J'Osui C'reln Reyr est le dernier survivant des **Melnibonéens Originels**. Il y a **dix mille ans**, il désobéit aux ordres de Arioch et espionna une **réunion des Seigneurs des Mondes Supérieurs**. (...) Il ressemble à Elric étant lui-même un albinos.

Sadric le 86ème : Sadric fut le **427ème Empereur de Melniboné** et le père d'Elric. (...) qu'Elric qui pris sa succession. Il décéda de mort naturelle, alors que son **fils avait à peine dix ans**.

Notables de Melniboné - p13 - 16

Personne ne sait comment de la cendre d'Elenoin arriva pour la première fois dans les Jeunes Royaumes. Toutefois on présume qu'un sorcier Melnibonéen **ou Dharzi** à dû un jour visiter le Huitième Plan. (...) il aurait ramené de la cendre prise sur un champ de bataille de cette dimension.

La Cendre d'Elenoin - p 17

Cette substance est composée de poils prélevés sur la queue d'un chien chasseur du Dharzi (pour invocation d'une meute de chiens)

Les Poils de Chiens - p17

Les dents de dragons sont tirées de ces écailles. (...) il y a de cela de nombreux siècles, alors que Melniboné regnait sur le monde et que les dragons étaient choses courantes, de nombreuses armes de ce type ont été fabriquées.

Les Dents de Dragons - p18

Toutefois le rivebrune et le Binzquartz, provient du marais des brumes, sont utilisés comme des catalyseurs...

Amorous - Aphrodisiaque de classe 8 - p19

(...) de l'Heimkarrata de la forêt de Troos, (...)

Stavadus - Drogue d'endurance de classe 9 - p19

Scénarii

La Quête de Karyzoon

Une expédition dans la forêt de Troos pour trouver des herbes nécessaires pour reconstituer de l'elixir d'invulnérabilité d'un sorcier de Pan Tang (Karyzoon cousin de Jagreen Lern).

Le Manoir du Risque

RAS

Le Cristal de Daerdaerdarth

Une aventure sur une petite île (Île de Valyk) à 80 km de l'île du Sorcier. Tombe de Earl Valyk – Cavalier Dragon – **Acolyte de Matik** et Serviteur d'Arioch.

Les Kays : vieille race créée par sorcellerie. **Sept mille ans après la fondation du Brillant Empire**, un mage Melnibonéen Earl Valyk provoqua la mutation d'une créature inoffensive qu'il avait trouvée sur cet îlot, (...)

L'œil du Théocrate

Aventure sur le plan des Ombres (où storm et Mournblade ont été retrouvées !)

Il y a environ 350 **ans**, Kral-Arkresh, un **famux sorcier Mabden**, fut élevé au rang de **Théocrate de Pan Tang**. **Premier à occuper ce poste**, il fut sans doute l'un des plus puissants chefs religieux de l'île.

Bataille Navale Au Large De Melniboné

Une aventure Solo – Vous êtes Elric : **le 428ème Empereur** de Melniboné...

Dans les Marais des Brunes

Une aventure Solo - Par Glenn Rahmann

Ce scénario est directement inspiré de la nouvelle de Michael Moorcock intitulée « Tandis que rient les dieux » (extrait d'Elric le Nécromancien).

Même si le récit aventures de Tristelune y est relativement court, on peut considérer qu'il ne rend compte que d'une infinie partie des événements qui lui sont survenus dans les Marais des Brumes.

Note Préliminaire : Cette Fiche est tirée de l'aventure Solo écrite par Glenn Rahmann, à la fin du supplément « Le chant des Enfers ». Ecrite sous formes des « Livres dont vous êtes le héros », sa structure ne se prêtait pas vraiment à une fiche linéaire, j'ai donc regroupé les éléments trouvés dans le texte en plusieurs chapitres !

Les Marais

Les récits que vous avez recueillis auprès des esclaves originaires des contrées de l'ouest ont piqué au vif votre curiosité et vous ont décidé à partir pour des régions que ceux de votre race visitent rarement. Après plusieurs mois de voyage, vous avez fini par arriver à la **frontière méridionale de Shazaar**. Votre périple vous a semblé tellement ennuyeux, que les légendes que l'on vous a contées et qui parlaient des **rares oubliées**, des **ruines** et des **monstres** que l'on trouve au cœur des Marais des Brumes plus au sud, vous ont intriguées, plus qu'elles ne vous ont mis en garde.

Une fois franchies les terres cultivées, le paysage se transforme en une plaine marécageuse et sans reliefs. Ici, la visibilité est réduite par des buissons de joncs immenses et des lambeaux de brouillard étincelant. Il règne un **calme anormal** dans le marais et votre monture se fait nerveuse. Aucun coassement de grenouille et aucun bourdonnement de moustique ne viennent briser la **chape de silence qui semble s'être abattue sur ces** lieux. Pourtant, rien ne se produit. Vous commencez à croire que ces marécages n'ont rien de bien extraordinaire, quand soudain (...)

Deux routes s'offrent à vous (...) : le défilé qui traverse les collines, (...) la route qui traverse les marais. (...)

Dans les Marécages

(...) Vous cherchez comment sortir de ces dangereux marécages.

(...) cheval, tué par un énorme crocodile, (...)

Seuls les bruits de succion produits par les sabots de votre cheval qui progresse dans la boue et le tintement de l'épée attachée à votre ceinturon, rompent la quiétude du marécage. Vous vous êtes presque habitué au **silence surnaturel**, (...) bosquet de roseaux (...).

Après être parvenu à extraire votre cheval de la fange, vous prenez la direction des collines.

(...) vous peinez pour vous frayer un passage entre les parois du défilé, (...)

Le chemin que vous avez emprunté pour fuir vous mène jusqu'aux confins du marécage. Vous pataugez maintenant dans un bournier couvert de végétation. (...) Soudain, le sol cède sous les sabots de votre monture et vous vous retrouvez à terre. Vous rampez jusqu'au sommet d'une berge boueuse (...)

Vers les collines

Vous progressez en direction des **collines** que vous apercevez **dans le lointain**, à la recherche d'un moyen de sortir des marais.

Aux abords des collines, la terre s'élève quelque peu et devient plus ferme. Inutile désormais de faire très attention aux chemins que vous empruntez. Par instants, vous jetez des regards par dessus votre épaule, essayant de percevoir d'éventuels bruits de poursuite, mais vous n'entendez que le **gazouillement des oiseaux et le bourdonnement des insectes**. Une fois sorti des marais, vous ralentissez votre allure. Vous n'avez plus de soucis à vous étre maintenant.

Sortie de la ville

Vous posez le pied sur les **pavés de granit** de la rue, tout en réfléchissant désespérément au moyen de sortir de la ville. Vous vous rappelez avoir aperçu un petit enclos à chevaux lorsqu'on vous a conduit jusqu'ici. Avec beaucoup de précautions, vous prenez sa direction, profitant de la **brume** qui vous dissimule.

Avec un sang-froid dont vous êtes le premier surpris, vous faites sortir un cheval de son enclos et vous le menez par la bride jusqu'aux limites de la ville sans vous faire repérer, avant de monter sur son dos. Le sol spongieux assourdit le bruit de votre galop, tandis que vous fuyez au travers du marécage.

Arrivé à la limite des fondations granitiques de la cité, votre cheval plonge dans la tourbe molle et accueillante en contrebas.

Sur les Cités/Ruines et Nécropoles

La Cité/Citadelle

Alors que les ombres et la brume commencent à obscurcir les remparts de la cité à l'étrange architecture, (...)

Une fois que le brouillard a enrobé la tour, tel un serpent autour d'un bâton, et que la ville est plongée dans l'obscurité la plus complète, rompue seulement par la lueur de quelques rares torches, (...)

Arrivé à la limite des fondations granitiques de la cité, (...)

A la tombée de la nuit, vous arrivez en vue des ruines d'une cité aux étranges proportions, érigée sur un promontoire rocheux. A la faveur de la brume, vous continuez à progresser et vous vous glissez dans les artères tortueuses de la citadelle des Dharzis.

(...) vous parcourez un sentier herbeux, d'à peine 1 mètre de large et qui n'est manifestement pas d'origine naturelle. A la tombée du jour, vous arrivez dans une cité en ruines, dont une partie sert encore d'habitat aux créatures brutales qui vous conduisent. Elle a été érigée sur des fondations en blocs de granit. Les bâtiments ont la forme de polygones irréguliers et sont recouverts de bas-reliefs aux motifs inhumains.

La Nécropole

Il vous emmène, ainsi que le cadavre [Gimir], jusqu'aux tombes croulantes qui forment une nécropole aux limites de la ville. Ils vous font entrer dans un souterrain, vous donnent une torche et scellent la porte derrière vous. Inquiet, mais heureux quand même de ne plus être surveillé, vous fouillez rapidement les cryptes et les tunnels qui vous entourent.

Vous découvrez de nombreux cercueils, mais toutes les momies ont disparues. Quelle chose étrange que de détruire ou de voler des cadavres, sans penser à prendre les richesses qui encombrant encore les tombes! Retournant dans la première chambre funéraire, vous ramassez le corps de Gimir pour le placer dans lui sarcophage vide.

(...) vous recommencez à fouiller la nécropole. Finalement, vous repérez, derrière un autel, un bloc de pierre qui s'est détaché du mur. Avec la pointe d'une lance de fer qui a jadis appartenue à un roi, vous vous frayez un passage suffisant pour laisser passer un homme. Au delà du mur, il y a un second tunnel. (...) vous vous enfoncez dans le couloir en brandissant votre torche devant vous. Après vous être débarrassé des rats et de la vermine rampante qui vous assaillent à chaque pas, vous trouvez à la fin une trappe s'ouvrant sur l'extérieur.

Alors que l'aube pointe à l'horizon, vous repérez un cheval solitaire qui a été épargné par le carnage nocturne et vous quittez la cité en ruines.

S'il existe un chemin permettant de sortir de la nécropole, jusqu'à présent vous ne l'avez pas trouvé. Au milieu des offrandes mortuaires qui vous entourent, vous pouvez récupérer un cimetière en bon état et une dague. Un mouvement dans l'obscurité vous fait sursauter. Vous n'êtes pas d'un naturel superstitieux, mais d'horribles contes pour enfants reviennent à votre mémoire, alors que vous contemplez la scène qui se déroule devant vous, la princesse Gimir, pâle comme un spectre, vient de s'asseoir dans son sarcophage. Ses traits, autrefois d'une sublime beauté, sont maintenant distordus par la mort, la folie... et pire encore!

Est-ce là une manifestation de la malédiction du Peuple Condamné? Les Dharzis royaux n'ont-ils été vaincus par le Chaos, que pour se transformer en goules assoiffées de sang après

leur trépas? Voilà pourquoi les tombes étaient vides! Après la victoire des usurpateurs, ces horribles créatures ont dû être exterminées.

Le temple de Sssss'sss'ssaan

La princesse [Gimir] vous tire vers la porte. Aide moi à atteindre le temple de Sssss'sss'ssaan et nous mettrons fin à tout ceci! [pouvoir des usurpateurs]»

Un épais brouillard vous dissimule tous deux alors que vous parcourez les ruelles décrépies de l'antique cité. Finalement, vous parvenez au temple de Sssss'sss'ssaan. Au dessus de son autel, trône une statue représentant la divinité la plus répugnante qu'il vous ait été donné de voir au cours de vos périples.

La femme se prosterne devant elle, entonnant une étrange psalmodie. Puis, c'est en Commun qu'elle fait appel directement à sa déité; « Sssss'sss'ssaan, maître de mes ancêtres, entend-moi. Envoie tes enfants châtier les infâmes usurpateurs, leur progéniture, leurs serviteurs et leurs esclaves. Que le massacre dure jusqu'à ce que la suprématie de ma famille soit proclamée par les derniers survivants, comme dans les temps anciens. » Elle commence ensuite à prononcer une longue incantation, au cours de laquelle elle s'empare d'un rat et le décapite d'un coup de dents.

Effaré, vous restez debout les bras ballants à vous demander ce que signifie tout cela. Soudain, vous entendez un cri provient du dehors et qui laisse bientôt place au vacarme d'un combat. Vous vous précipitez vers la porte, pour voir qu'à l'extérieur le sol fourmille d'énormes serpents venimeux en furie. Plusieurs formes indistinctes et titubantes passent devant vous: des Dharzis et de grotesques demi-hommes à la peau bleuie par le venin, tous littéralement recouverts de reptiles constricteurs. Il ne fait aucun doute que le règne des usurpateurs touche à sa fin.

Sur les Dharzis

Données Générales

Les créatures [les hommes crapaux] servent également certains Dharzis, en fait, des usurpateurs dégénérés. Ces paysans ont été ensorcelés jadis, afin qu'ils deviennent encore plus idiots et hideux qu'ils n'étaient. Mon sang [Gimir] est plus pur, mais il a également été souillé par le Chaos. Vraiment, nous méritons bien le qualificatif de Peuple Condamné.

« Ma famille [celle de Gimir], qui a été décimée par les humains et par nos esclaves rebelles, s'est cachée pendant de long mois dans les montagnes qui surplombent les marécages. Après avoir invoqués de puissants démons, nous avons appris comment nous pouvions nous débarrasser des usurpateurs et récupérer nos anciens domaines. Hélas, les demi-hommes se sont abattus sur nous et mes frères ont été rites avant même d'atteindre la ville.

(...) une des dernières représentantes [Gimir] de la race régnante des Dharzis. Les étrangers nous appellent parfois le Peuple Condamné.

(...) " La noblesse Dharzi n'a pas une nature aussi bestiale, que la classe inférieure. Les Seigneurs du Chaos se sont vengés de nous d'une manière bien différente " Nous avons commencé à régner sur cette région lorsque nous avons été défaits par les Melnihonéens.

Il y a de cela plusieurs mois, nos esclaves difformes se sont révoltés et mes semblables ont dû se réfugier dans les montagnes. Nous avons fini par trouver le moyen d'anéantir les usurpateurs, mes frères et moi-même [Gimir] étions en route pour cette cité afin de nous venger, quand nous fûmes attaqués par des patrouilles de demi-hommes. Moi seule ait survécu. »

« Qui sont ces gens? » demandez-vous.

.. Les Dharzis, ou Peuple Condamné, forment une race qui existait bien avant l'humanité, » dit alors l'homme. « On a souvent dit qu'ils avaient tous disparus, mais ils recommencent à faire

parler d'eux. Dernièrement, ils ont attaqué les frontières de Shazaar en quête de prisonniers. Seuls, les Seigneurs de la Loi, savent pourquoi.

Gimir

« Ainsi, tu es parvenu à te libérer, humain! Laisse échapper la jeune femme, « je t'en prie, libère moi et grande sera ta récompense! » Il vous semble étrange qu'elle vous ait appelé « humain ». (...) »

Vous vous retournez vers la fille, et vous êtes saisi d'un frisson. Vous l'aviez prise pour une femme ordinaire, mais il y a quelque chose d'inquiétant dans son apparence, et tout particulièrement dans ses yeux... comme si elle n'était pas vraiment humaine.

« Je te remercie, humain, » dit-elle. Je suis Gimir de la race royale des Dharzis.

« Néanmoins, je vois un signe du destin en ta présence ici. Aide-moi à accomplir ma mission et tu auras droit à la gratitude des seigneurs Dharzis! »

Même si vous émettez des réserves sur le comportement d'une créature aussi inhumaine que peut l'être une Dharzi, vous répugnez à abandonner une femme seule aux mains de ses geôliers.

" N'êtes-vous pas humaine, vous aussi? » demandez vous, déconcerté. « Non » dit-elle. Je suis Gimir, une des dernières représentantes de la race régnante des Dharzis. Les étrangers nous appellent parfois le Peuple Condamné. »

(...) jusqu'à ce que vous notiez les subtiles anomalies de son visage. Et de ses yeux! Chez une femme ordinaire ils dénoteraient la folie la plus extrême. (...) »

Même si Gimir vous inspire autant de confiance qu'une vipère prête à frapper, vous avez conscience qu'il vous faut prendre certains risques pour contrecarrer les projets maléfiques des Dharzis.

Vous vous retournez vers la princesse Gimir, qui a mis un peu d'ordre dans sa tenue. Maintenant qu'elle sait que sa victoire est assurée. Comment va-t-elle traiter celui qui l'a si gentiment aidée :

A : « Je te suis reconnaissante, étranger, » vous dit Gimir. "Je ne peux avoir confiance dans les derniers Dharzis survivants. J'ai besoin d'hommes d'honneur pour me servir et me protéger. Je t'en prie, accepte de devenir le commandant des forces de ma cité! »

Si vous pensez que votre destin est de vous tenir aux côtés de quelqu'un qui n'est ni humain, ni tout à fait sain d'esprit, vous vivrez vos prochaines aventures en compagnie de la princesse Gimir.

B : La princesse se tient droite devant vous et susurre d'une voix méprisante: « Il n'est pas bon qu'un homme soit laissé en vie pour pouvoir aller révéler les secrets des Dharzis.

Vous commencez à saisir l'idée qu'elle a derrière la tête. Vous pouvez essayer de la réduire au silence, avant qu'elle ne rappelle son dieu, en lançant votre dague. (...) avant d'avoir pu prononcer le premier mot de son incantation.

(...) elle appelle un flot de vipères venimeuses dont les crocs auront tôt fait d'avoir raison de vous.

Vous ne faites pas confiance à la femme Dharzi, craignant les puissances auxquelles elle pourrait recourir, (...) »

Gimir n'a pas beaucoup apprécié votre décision de partir. Vous vous demandez si elle sera suffisamment amère pour essayer de contrecarrer votre départ

Gimir (goule)

La femme se met à crier lugubrement et se précipite sur vous. Vous interrompez sa course d'un coup de cimeterre, mais elle semble ne ressentir aucune douleur et ne perd pas de sang. Sa force frénétique est irrésistible. Elle vous jette contre une urne funéraire, vous brisant les

reins. Impuissant, vous êtes contraint de rester allongé, alors que la goule commence à vous dévorer avec avidité...

Vous vous souvenez d'une légende qui prétend que de tels revenants sont insensibles aux armes, mais ne peuvent supporter le contact d'une flamme vive. Sans plus perdre de temps, vous plongez votre torche allumée dans le visage de la chose »• au moment même où elle va vous atteindre. Ses cheveux et sa robe prennent feu. Poussant un hurlement qui fait blanchir instantanément vos tempes, la goule s'enfuit en gesticulant dans une galerie adjacente.(...)

Autres Dharzis (renégats)

Sorciers :

(...) le Dharzi vêtu de robes revient. Il est accompagné d'autres hommes et de quelques gardes. « Ainsi, tu as essayé de t'échapper! » s'exclame-t-il. Comment un être tel que toi ose-t-il aller à l'encontre de la volonté d'une race supérieure? Tu devrais nous être reconnaissant que nos connaissances fassent bientôt de toi quelque chose de plus qu'un humain ordinaire. » Après un long et horriblement douloureux rituel magique, vos compagnons d'infortune et vous même êtes transformés en esclaves à moitié humains, soumis aux désirs de vos maîtres, les Dharzis. Voilà une fin bien peu glorieuse pour une carrière qui ne faisait que commencer... (...) elle [Gimir] vous parle des usurpateurs Dharzis. Certains d'entre eux, plus intelligents que leurs pairs, sont des sorciers. Ils utilisent leurs arts en croisant des prisonniers humains avec des Bêtes Primaires, dans le but de constituer une armée d'esclaves et de guerriers. Ils la lanceront bientôt à l'assaut du Continent Occidental. (...)

Pour votre part, vous êtes entraîné dans un escalier en colimaçon jusqu'à une cellule aménagée dans une haute tour, où vous êtes laissé seul. Vos geôliers, dont les autres prisonniers vous ont dit qu'ils étaient des Dharzis appartenant au Peuple Condamné, vous forcent à ingérer un épais sirop. Il a goût amer de plantes putréfiées, mais au bout de quelques jours, toutes vos blessures, mêmes les Blessures Majeures, sont guéries (à l'exception des cicatrices et des membres perdus, bien sûr).

Les geôliers s'emparent de vous et vous font descendre jusqu'à une grande pièce voûtée qui ressemble à la fois à un atelier de sorcellerie et à un laboratoire d'alchimiste. Une fois que vous êtes enchaîné à l'un des murs, un Dharzi velu, en robe de magicien, vous apprécie du regard. « On me dit que tu as l'esprit combatif. Excellent! » Glousse-t-il avec obscénité.

« Sais-tu ce que nous faisons en ce lieu? » demande ensuite le Dharzi. "Laisse moi t'expliquer. Il y a plusieurs millénaires, nos ancêtres firent des expériences destinées à créer des races hybrides et contre-nature, c'est ainsi que naquirent nos célèbres chiens chasseurs. Mais ces connaissances furent perdues pour la plupart après une guerre qui nous opposa aux Melnibonéens, trois fois damnés soient-ils ! Mais, maintenant que nous avons constitué une nouvelle société Dharzi, nous refaisons les mêmes expériences. Seulement aujourd'hui, nous utilisons des hommes comme matière première... Pendant que je vais réfléchir à la façon dont tu pourrais le mieux nous servir, je te laisse sous la garde d'un de mes premiers cobayes. » Dès sa sortie, vous remarquez un homme-loup qui vous fixe avec une démentielle intensité.

Soldats :

Attirés par le bruit deux soldats Dharzis font leur apparition, et l'un d'entre-eux lance son javelot

(...) un officier hurle, « Il ne doit pas s'enfuir! Lâchez les chiens! »

Un officier Dharzi rejoint les hommes (...)

(...) comme tu as aidé cette ennemie [Gimir], tu mérites un sort pire que celui que réservent habituellement nos sorciers aux criminels, humain! » [→ amené dans les catacombes]

Incapable de bouger, vous restez couché sur le sol en gémissant, jusqu'à ce que les Dharzis viennent s'occuper de votre cas. Il importe peu pour les gardes de savoir maintenant ce qui vous amené jusqu'ici, vous ne pouvez plus leur être utile. Ils vous traînent en vous faisant

horriblement souffrir jusqu'au chenil des chiens chasseurs aux becs d'aigles, à qui ils vous donnent vivant en pâture...

Humains escaves

Esclaves

= hommes de shazaar

Après une courte attente, pleine de de tension, des silhouettes apparaissent dans votre champ de vision. Pataugeant dans la boue et le brouillard, avance une **colonne d'hommes hideux aux corps trapus et contrefaits**. Ils sont couverts de fins poils noirs ci sont munis de fouets tressés dont ils font généreusement usage à l'encontre de la demi-douzaine de captifs humains qu'ils escortent.

(...) Ils combattront avec leur fouet... (fouets tressés)

Selon vous, la discrétion reste la plus grande qualité d'un bon combattant vous attendez donc que les créatures étranges et leurs prisonniers soient hors de vue,

Les demi-hommes

(...) des **captifs humains croisés avec les Bêtes Primaires**, afin qu'ils servent les usurpateurs en tant **qu'esclaves ou comme guerriers**. Car si la plupart des membres de la **classe inférieure ne sont que des brutes ignorantes**, certains **sont presque aussi raffinés que la race royale**. Dans **les temps anciens, nous avons utilisés les mêmes techniques pour créer nos chiens chasseurs**. Si je parviens à m'échapper, je pourrais renverser ces infâmes et les empêcher de constituer une horde de demi-humains destinée à ravager le continent tout entier. »»

Souffrant encore de vos blessures, vous vous détournez des corps difformes, dont le sang colore les flaques d'eau en orange écarlate maladif. Les prisonniers, qui s'étaient réfugiés dans les roseaux, commencent à sortir de leur cachette en se demandant à haute voix qui vous êtes et pourquoi vous avez combattu « les Dharzis ».

(...) «Lorsqu'on s'apercevra que ces **esclavagistes** manquent à l'appel, on lâchera les **chiens chasseurs du Peuple Condamné à nos trousses**. »

Créatures

Chiens chasseurs

(...) cadavres des chiens-oiseaux (...)

(...) les chiens chasseurs gagnent du terrain sur vous. (...)

(...) sous les becs des chiens chasseurs.

(...) abominables créatures

Alors que vous quittez les marais, d'horribles aboiements vous incitent à accélérer votre allure. Jetant un regard par-dessus votre épaule, vous apercevez six formes indistinctes qui viennent de surgir sur votre flanc. Pendant un instant, vous croyez qu'il ne s'agit que d'une meute de chiens sauvages lancés à votre poursuite, puis vous prenez conscience de votre erreur. Ce ne sont pas des animaux terrestres, mais des monstres au torse de chien, dont les pattes se terminent par des serres d'aigle et qui ont des becs de charognards à la place du museau. (...) Ses foulées [cheval] rapides parviennent tout juste à maintenir la distance qui vous sépare des infâmes créatures infernales qui vous talonnent.

Hommes-crocodiles

Les hommes-crocodiles vous traînent, désarmé, le long des étangs marécageux. Mais ce que vous redoutez ne se produit pas, car, loin devant, un groupe de demi-hommes trapus et contrefaits attendent tranquillement, assis sur les berges boueuses. Derrière eux, se tiennent quelques captifs humains qui ont l'air épuisés. Les demi-hommes saluent les hommes-crocodiles, avant de s'emparer de vous. Vous êtes rapidement entravé et, après un court instant de répit, vous êtes conduit, en compagnie des autres captifs, dans les profondeurs des marais.

Alors que vous traversez précautionneusement les marais, votre cheval fait un brusque écart et vous vous emparez instinctivement de votre cimeterre. Heureux réflexe car, venant de différentes directions, trois créatures issues de l'enfer s'avancent vers vous. Elles ressemblent à des hommes à partir de la ceinture, même si leur peau a l'aspect du cuir. Par contre, en dessous de la ceinture, c'est de la folie : elles se tiennent debout sur quatre pattes crocodiliennes et elles possèdent une puissante queue écailleuse.

Hommes-Crapauds

Un cri de femme vous fait sursauter. Vous voyez une jeune fille à la robe souillée qui patauge au travers d'un bournier, poursuivies par quatre crapauds humanoïdes trapus aussi grands que des hommes. (...) Pour attaquer les monstres, (...) Si vous parvenez à tous les tuer (ils ne se rendront pas), (...)

Les restes des étranges hommes-crapauds flottent à la surface des eaux saturées d'algues, et la vermine aura tôt fait de les faire disparaître.

Les hommes-crapauds emportent la fille, sous laissant pour mort. Au vu des crocodiles qui commencent à se diriger vers votre corps à moitié immergé, il se pourrait bien qu'ils n'aient pas tort...

Vous êtes rossé et désarmé par les hommes-crapauds. La fille et vous êtes ensuite emmenés à travers des marais jusqu'à une cité en ruine à l'étrange architecture. Elle est habitée par des créatures immondes, au corps difformes et trapus, recouvert d'affreux poils noirs. Des soldats appartenant à cette race bizarre vous conduisent alors dans une pièce située en haut d'une grande tour. On fixe des menottes à vos poignets, alors que la fille est attachée par la cheville.

Homme loup

Les menottes s'ouvrent avec un cliquetis, mais il y a toujours l'homme-loup qui gronde, prêt à bondir. Si vous bougez, il attaquera. Combattre ce monstre sans arme serait une folie, et le chahut du combat ferait certainement accourir d'autres gardes. Mieux vaut pour vous essayer de le tenir à distance par la force de votre personnalité.

Tout doux, mon bon, " murmurez-vous en fixant ses yeux jaunes d'un air impérieux, ce n'est pas moi que tu dois haïr, ce sont tous ces Dharzis déments qui sont tes ennemis. Je peux t'aider... "

L'homme-loup bondit sur vous, vous plaquant rudement contre le sol dallé. Il laboure votre poitrine avec ses griffes. Alors que vous essayez de maintenir ses mâchoires loin de votre cou. Bientôt, des gardes Dharzis arrivent et vous séparent, avant de vous enchaîner à nouveau. Rendez vous en 6.

? (je ne sais plus qui s'est ☺)

Votre cimeterre virevoltant décapite la première des étranges créatures qui sous barre le chemin, et son corps retombe en tournoyant dans la fange. Les cinq restantes, après avoir reculé un instant, s'approchent à nouveau de vous en effectuant un mouvement tournant

Bêtes Chasseresses (Chiens Chasseurs du Dharzi)

Armure - Aucune

Pas de Blessures Majeures possibles

Amie (Griffes 20 / Bec)

NOTE: Les Chiens Chasseurs du Dharzi se battent jusqu'à la mort. A la différence des autres créatures, les Blessures Majeures ne les handicapent nullement et ils continuent à combattre avec tous leurs moyens jusqu'à leur dernier souffle. Ils peuvent attaquer trois fois par round, avec leurs deux pattes griffues et leur bec.

Hommes-Crocodiles

Armure - 3 points de cuir

Arme Attaque (Griffes / Queue)

NOTE : Les hommes-crocodiles ne peuvent attaquer qu'une fois par round et ils alterneront les coups de griffes et les coups de queue. Dans ce dernier cas, il leur sera impossible de parer. Ils se battront jusqu'à ce que leurs adversaires soient morts, ou qu'ils le soient eux-mêmes.

Hommes-Crapauds

Armure - Aucune

Arme (PiqueCoup de pied)

NOTE : Les hommes-crapauds peuvent attaquer une seule fois par round et utiliseront leurs piques tant qu'ils n'auront pas été désarmés. Ils se battront aussi longtemps qu'ils le pourront.

Créatures Etranges (Peuple Condamné, Dharzi)

FOR 9 DEX 14 Armure – 1D6-1

Points de Vie: 15 Blessure Majeure - 8

Arme Attaque Parade Dégâts

Cimeterre 50 % 35 % 1D8+1

Dague 30 % 45 % 1D4+2

Fouet 45 % - 1D3

NOTE : Les Dharzis se battront aussi longtemps qu'ils le pourront. Ils ne peuvent pas parer lorsqu'ils emploient leur fouet ; ce qui est indiqué le cas échéant. Toutefois, si Tristelune réussit à parer un coup de fouet, celui-ci s'enroulera autour de son arme et il devra réussir un jet FOR contre la FOR de son adversaire sur le Tableau de Résistance, s'il ne veut pas être désarmé.

Eviter 25 %

Sharilla de Myyrhyn

... une jeune femme au corps souple et à l'ossature frêle. Elle porte une courte robe verte et ses cheveux roux sont coiffés en arrière. Elle est très belle, mais semble ne pas être tout à fait humaine.