



Supplément « Démons et Magie »

Larry Dtilio, Arno Lipfert, Kevin Freeman, Mark L. Gambler, Lynn Willis, Sandy Petersen

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.

Introduction

Bienvenue dans le monde du Premier Compagnon de Stormbringer!

Ce livret est destiné à combler quelques lacunes des règles officielles (par exemple, la faculté de « Voir dans le Noir » page 64), à élargir ces règles (l'introduction d'exemples de runes et de leurs effets), et à en faire ressortir la souplesse et le plaisir de jeu (le redoutable navire-démon Habnikav dans le scénario « L'île du Sorcier », par exemple). Dans ce supplément, vous trouverez également les premières règles s'appliquant aux fantômes dans Stormbringer. Arno Lipfert a créé pour l'occasion de nouvelles aptitudes spéciales, très novatrices, pour les démons, les indispensables Runes de Rathdor, des objets magiques illustrant le pouvoir qu'un sorcier des jeunes Royaumes peut acquérir et un bel échantillon de races nouvelles. Un scénario, bourré d'humour de Larry Dtilio, parachève ce livret ; l'endroit de débauche qu'est le Cercle de Velours se doit (et mérite) d'être visité plusieurs fois.

Note - A l'époque : La saga d'Elric écrite par Michael Moorcock : La jeunesse d'Elric (2 tomes), Elric le Nécromancien, La Sorcière Dormante, L'Épée Noire, Stormbringer

Scénario – L'île du Sorcier

p5 : la Tour de Yrkath Florn sur la côte d'Argimiliar

p5 : « En parlant du Donjon de K'jarel, c'est à six jours de marche en direction du levant »

→ 2 noms de lieux-dits.

P7 : Il y a un millier d'années, le sorcier Nisadnemep régnait sur les mers entourant son île, Nisadnempuur, aidé en cela par un gigantesque démon ayant la forme d'une baleine, Lvthn, et dont il se servait pour couler les bateaux qui passaient, s'appropriant ainsi leurs cargaisons et sacrifiant les équipages capturés à son dieu sanguinaire. Ce règne de terreur s'acheva lorsqu'un grand assaut fut lancé contre l'île-forteresse, et Nisadnemep tomba peu à peu dans l'oubli. Les magiciens et les savants pensaient que le grand sorcier était mort, tout comme son grand démon blanc aux allures de poisson à moins qu'il ne dormît au fond des mers.

→ On le verra plus loin (Rraalkraag) a priori le règne a commencé en -2700 ans. Il est probable que ce règne se soit terminé vers -1000. Mais un point concernant Pan Tang (voir plus loin) entraîne que cela soit sans doute après -800.

Cependant, de nombreux navires ont disparu ces dernières semaines dans les mers de l'Ouest et, il y a encore quelques jours de cela, on pensait qu'une flotte pirate venue de l'Est était passée discrètement par les détroits, à seule fin de piller les navires marchands.

→ A priori des Navires venant « de l'Est » serait une hypothèse plausible. Parle-t-on des Mers au-delà de l'Océan Oriental ? (pas forcément mais bon !)

P8 : Nisadnemep, sorcier melnibonéen renégat, combattit pendant des siècles contre sa patrie, gagnant en puissance au fur et à mesure que Melniboné déclinait. Ce fut Sadric 85, l'arrière grand-père d'Elric qui, s'alliant avec Straasha, réussit finalement à terrasser Nisadnemep. On peut encore voir sur l'île, le squelette en ruine du poisson-démon de Nisadnemep, rejeté sur le rivage par la violence de l'ultime assaut.

Quelques-uns des démons retenus par Nisadnemep accomplissent toujours sa volonté ; en particulier le puissant Rraalkraag, le Gardien des Esprits, qu'un pacte de sauvegarde protège contre les Démons de Savoir à la recherche d'informations sur Nisadnemepuur.

→ A priori au temps de Sadric 85 : Faudra déterminer selon le règne. Par contre Nisadnemep a vécu hyper longtemps !

P8 : Puis Lysansiptra envoya ses agents passer les flottes des jeunes Royaumes au peigne fin. Dans la division féminine de la flotte Dharijoriennne, ils trouvèrent enfin ce que Lysansiptra recherchait : un capitaine désenchanté, des seconds mécontents et surtout un puissant birème expérimental, le vaisseau-démon Habnikav. Lorsque le Habnikav et son équipage quitta Gromoorva pour prendre le large, il ne revint jamais. Des recherches minutieuses ne donnèrent aucun résultat et même les Démons de Savoir ne parvinrent pas à le retrouver. Le vaisseau et son équipage fut déclaré perdu et on attribua cette perte à un défaut dans la protection magique du navire ou à une fausse manoeuvre.

On ne reconstruisit jamais un deuxième prototype.

→ C'est à Dharijor que l'on a expérimenté ce type de vaisseau !! C'est vrai qu'ils sont liés avec Pan Tang mais quand même !

P8 : Il faut savoir que, jadis, Lysansiptra avait fait naufrage au large de Nisadnemepuur, où elle avait échoué, au sud de Melniboné. Les légendes qui couraient au sujet du sorcier et de son horrible démon-poisson gardaient les bateaux à distance de l'île.

→ Au début, je croyais que c'était de l'île du Sorcier dont on parlait, mais en fait c'est un petit îlot au sud de Melniboné.

P8 : Les aventuriers recevront immédiatement de l'argent pour armer le « Mélodieux », un petit vaisseau résistant de 18 mètres de long, ressemblant à un knorr scandinave. Il peut être gouverné par un équipage minimal de 2 personnes, encore faudra-t-il en ce cas éviter la navigation de nuit ; cinq aventuriers seront nécessaires si une tempête se lève.

→ infos sur un petit Navire.

P9 : En plus de l'or, de leur acquittement et du bateau, un présent extraordinaire leur sera fait: deux hybzées, une race de démons introduite dans ce scénario.

→ Des petites bestioles sympa : voir ci-dessous la description

[P10 - Les hybzées sont des démons de transport spécialisés. Ces petits démons, semblables à des fées, viennent des Enfers Colorés. Petit humanoïde volant, l'hybzée a des ailes membraneuses, des oreilles d'elfe, des pommettes hautes et une antenne sur le front. La couleur de sa peau varie, selon la couleur de son enfer d'origine.]

P9 : De plus, et c'est bien dommage pour les nouveaux pirates, tous les noms et caractéristiques des démons sont fichés dans les bureaux de la Sorcellerie Navale. Si jamais les autorités ont des raisons de se souvenir du Habnikav, ils sauront exactement comment attaquer et détruire le prototype.

→ limites du navires !

P11 : Durant les 2 700 ans écoulés, un sort semblable fut réservé à tous les Démons de Savoir qui ont cherché à percer les mystères de Nisadnemepuur.

→ La protection de l'île !

P11 : les marées de Nisadnemepuur ne coïncident pas avec les marées régulières de cet océan. Si l'on questionne un Démon de Savoir à ce sujet, il répondra qu'un sort contrarie la montée des eaux autour de l'île.

→ Des modifs importantes

P11 : Nisadnemepuur mesure 12 km de long sur 2 km de large. Un volcan éteint dont les flancs sont ravinés par les pluies et tapissés de jungles, en domine la côte ouest.

→ Donc c'est une toute petite île !

P12 : illustration de l'île (petit volcan éteint depuis longtemps (p13))

P12 : Dans le coin nord-ouest de la clairière, on découvrira les os de Lvthn, dont le grand corps a été rejeté sur l'île par une vague de Straasha. Les côtes blanches culminent à 30 mètres du sol, dépassant les arbres de la jungle avoisinante.

Il s'agit là d'une caractéristique géographique de l'île. Ils s'élèvent sur des sables arides qui brillent légèrement, du fait de la contamination par les grandes forces d'autrefois qui ont détruit la bête.

→ Infos sur Lythn : belle bête !

P15 : détail de la Birème Habnikav

P16 : LE MEGALODON (et les requins)

Aujourd'hui disparu, le mégalodon vécut jusqu'à l'anéantissement des Jeunes Royaumes. C'est un monstre long de 24 mètres, doté d'une mâchoire si large qu'un homme peut facilement y tenir debout.

[Une autre créature ancienne](#)

P17 : un triton chaotique nommé Jarunemerke.

[Un habitant de l'île - Voir plus loin](#)

P19 : l'Atlas de Zarre », est un épais recueil de cartes, d'origine melnibonéenne et vieux d'environ 400 ans. On y trouve décrits 200 sites des Jeunes Royaumes, à grande et à petite échelle. Toutes les cartes sont en excellent état.

→ [Infos intéressante. Un atlas dressé il y a -400ans.](#)

P19 : Une série de trois tomes intitulés « Le Grimoire Rouge », (... Passage sorciers du 2e au 3e niveau ...) D'origine Pan-Tangienne et vieux de 200 ans, ils ont été écrits dans la langue Commune et valent ensemble 9 000 GB.

P19 : Deux ouvrages, « Les Annales » et « Les Dernières Annales de la Cité des Lumières », rapportent des mythes et légendes melnibonéens, sur une période vieille de 8 350 à 550 ans.

[Un bon bouquin, personne n'en a une copie ? ;-\)](#)

P20 : Un fin parchemin manuscrit, intitulé « Conte d'un Destin Funeste », est écrit en haut melnibonéen moderne. Il raconte comment Nisadnemep a offensé Pyaray, fut abandonné par le dieu, et la manière dont Straasha et Sadric purent alors prendre leur revanche. Il précise que Nisadnemep et Lvthn sont morts.

→ [Donc la source de puissance de Nisadnemep était Pyaray !](#)

P20 : Capitaine Zillah. Intitulé « Mes Voyages », il relate les voyages de la pirate dans les moindres détails depuis 15 ans. On y apprend comment elle est entrée dans la marine, y est devenue officier et a remporté de nombreuses victoires.

→ [une info sur un PNJs](#)

P21 : Le mot de passe est un petit poème en Haut Melnibonéen, relativement connu... il y a un millier d'années

P'rathit char pos'l'ay debrastit,

Nerbonnay disano'mo jenjimamit!

Ce distique se traduit approximativement par : « Un homme avisé connaît ses amis ; un homme sur connaît ses ennemis ».

N'dii continue à obéir aux ordres que Nisadnemep lui a donnés il y a de cela des décennies

[Quelques décennies ! \(correspond à une période pendant le règne de Sadric 85 sans doute\)](#)

P22 : JARUNEMERKE

C'est un être mi-homme, mi-poisson. Il a les cheveux courts et duveteux ; ses traits et son corps, modelés par l'eau, sont différents de ceux des humains. La couleur de la peau de Jarunemerke est d'un beau bleu-gris foncé. (...) Nisadnemep amena Jarunemerke à Nisadnemepuur parmi de nombreux prisonniers, et lui fit subir des expériences magiques pour essayer de percer le mystère des pouvoirs de régénération des démons.

P22 : Au centre de cette salle se trouve une superbe maquette de l'île, longue de 6 mètres et parfaitement conservée depuis un millier d'années. Elle représente Nisadnemepuur avant l'attaque qui devait l'écraser.

[Des tours, des demeures extraordinaires, des navires puissants et des murs gigantesques étincelaient](#) là où aujourd'hui il ne reste plus que du sable et de la jungle. Les aventuriers devraient comprendre alors que Nisadnemep n'était pas un misérable petit magicien, mais un maître-sorcier doté d'une puissance effroyable. Peu importe ce que les aventuriers ont déjà pu voir comme merveille, rien ne peut soutenir la comparaison face à la magnificence de l'ancienne Nisadnemepuur. [Élevés par magie, ces bâtiments fabuleux ont été détruits par une magie plus puissante encore.](#) Il ne reste aujourd'hui plus une trace de tant de beauté, engendrée par un esprit démentiel.

→ [Belle résidence ! ;-\)](#) – [Un sorcier puissant](#)

P24 : Leur dernière victime erre encore, sous la forme d'un fantôme, dans ce sinistre endroit. Il s'agit de Braxasz, un aventurier valeureux, capturé pendant les derniers jours de Nisadnemep. (...) Le seul indice

révélant sa présence est un bouton de cuivre sur le sol. Il porte la flèche unique de la Loi.

P25 : TEMPLE DE PYARAY :

Au centre de la pièce se couve une épaisse colonne de calcaire que Nisadnemep fit venir d'une grotte de Pan Tang. Choisie pour sa couleur (rouge, violet, gris-fer et jaune-souffre), la colonne est décorée de motifs tentaculaires et octogonaux, ainsi que de nombreux symboles pyarayens.

Cette colonne sert à canaliser la force vitale d'un individu vers Pyaray.

→ Cela donc entraîne une chute de l'île après l'arrivée de Pan Tang dans les JRs.

P25 : étaient alignées des centaines de coffres et de râteliers contenant les arbalètes, les épées et les armures avec lesquelles l'armée de Nisadnemep pouvait s'équiper en quelques minutes. Le sorcier avait peut-être l'intention d'étendre sa puissance sur l'ensemble de l'île. On peut également penser que les soldats d'élite stationnés ici ne représentaient qu'une petite fraction de la puissance de Nisadnemep et qu'ils étaient destinés à assurer la protection du sorcier tout en lui rendant gloire.

P25 : Les hommes de Nisadnemep portaient souvent des tuniques retenues sur l'épaule par des boutons de cuivre frappés d'un poing stylisé (...)

→ Infos vestimentaires

P25-26 : Malheureusement, plus de 2 000 fantômes protègent ces richesses, condamnés par Pyaray à demeurer sur ce plan après leur mort.

→ Infos sur le nombre de soldats sur l'île !

P27 : un simple disque de fer, frappé du signe du Chaos, est fixé à une troisième surface de marbre. Raalkraag, le grand Garde Spirituel, défenseur de Nisadnemep pendant 27 siècles, est lié à ce disque.

→ Infos le garde spirituel date de -2700.

P29 : Ogoon le poulpe géant, une entité venue des Enfers Ténébreux, leur expliquera que Nisadnemep l'a lié ici (...) Ogoon n'est pas une créature magique en lui-même, même s'il est effectivement étranger. Il n'a pas de pouvoirs ou de facultés démoniaques.

→ Une autre bestiole !

P34-35 :

SERPENTS ORIGIMIDES : Un croissant vert pâle, très caractéristique, orne leur dos. Ils peuvent mesurer jusqu'à 2 mètres.

LES GUÊPES DE LAVE : On ignore si c'est Nisadnemep qui les a créées ou s'il s'agit de créations spontanées nées des substances toxiques de la Clairière. (...) La guêpe de lave est un insecte de taille humaine. Son corps est couvert de rayures horizontales jaunes et noires vaguement ondulées. En vol, ses ailes produisent un vrombissement audible à 800 mètres de distance.

→ On peut y penser de gros « n'insectes » pour les dharzis !!

Scénario : Le Cercle de Velour (2 taches au service d'un Melnibonéen)

(1/Troos (trouver un livre) - 2/Village de Fakash (chercher un coffret)

P37 : le « Cercle de Velours » était un haut-lieu de réjouissances d'Ilmar.

Une série de Rêves :

P38 : vous êtes encerclé de dunes qui ondulent jusqu'à l'horizon. Au loin, vous apercevez un point d'eau entouré de tentes multicolores. Des barbares en armures de bois y montent la garde, armés d'arcs en corne.

Ce rêve annonce le voyage à l'Oasis de Ginjada et la rencontre avec Akkrat Bey.

P38 : Vous vous approchez, comprenant que vous devez vous emparer de ce livre, mais vous entendez un rire sarcastique puis un grognement. (...) Vous vous retournez vers le livre, (...) tandis que le grognement s'amplifie et semble se multiplier. Une forme bondit sur vous. C'est un chien ! Non, un monstre ! Ses mâchoires s'ouvrent, il saisit votre gorge.

Ce rêve annonce des événements qui pourraient éventuellement de produire dans la tombe de Sekis. Il est destiné à initier l'aventurier à la prudence; il annonce également la présence des chiens chasseurs du Dharzi.

→ Une vision de chiens du Dharzi

P38 : Vous errez dans une petite ville. Il fait chaud et les habitants sont vêtus à la façon des nomades du

désert. Des hommes aimables vêtus d'armures pourpres, marchent dans les rues.
Ce rêve annonce des événements qui pourraient de produire à Fakash et surtout dans son temple.

P38 : Tout à coup, un homme au visage de femme surgit. Il joue de l'instrument de musique le plus étrange que vous ayez jamais vu. Il vous salue, mais vous ne comprenez ni son langage ni sa musique. Il vous conduit quelque part. A une tombe peut-être.

Ce rêve annonce la rencontre avec Ovamilyon et donne un avertissement concernant la tombe de Sekis.

→ un compagnon comme ceux du champion éternel

P39 : RITUEL DE CHARANTIS

Ce rituel, long et compliqué, permet de rappeler un esprit parti sur le plan des Morts, ceci afin de le consulter ou pour donner l'occasion à quelqu'un de revoir son vieil oncle Oscar.

Dans ce scénario, c'est le seul moyen d'activer le pouvoir de la Roue de Sadric IX. C'est une opération dangereuse.

P39 : La campanule des sorciers pousse dans des lieux humides de la forêt de Troos, ainsi que dans quelques autres forêts et marécages aux bordures des jeunes Royaumes.

Une ch'tite plante de Troos

P39 : Le dernier objet requis est un souvenir lié à l'esprit invoqué. Il faut que le mort ait beaucoup aimé cet objet. Dans le cas de Sadric IX, la Roue servira de souvenir.

P39 : « Par ce rituel, Moi, Charantis, invoque l'esprit du Seigneur Untar, mon père, disparu depuis longtemps.

Deux noms de dharzis

P40 : « A Troos, un **messenger des dieux** vous conduira à un livre écrit dans une langue ancienne.

P40 : Quand vous l'aurez, emmenez-le à Fakash. Il vous faudra y rechercher un homme de la lointaine Eshmir. Son nom est Chunloom. (...) « Chunloom vous montrera l'autre moitié de ce médaillon et vous donnera un coffret de jade, taillé en formé de tigre.

P41 : Que voulez-vous dire quand vous nous avez qualifiés d' « élus des Dieux » ?

« C'est exactement ce que je veux dire. Vous avez été choisis par certains dieux ; ils vous ont envoyé les rêves qui vous ont amenés ici. **Il ne s'agit pas des Seigneurs de la Loi ou du Chaos**, mais ils n'en sont pas moins beaucoup plus puissants.

[Kronale] > En fait c'est du Blabla le Melnibonéen (Kolan Tal) sert le Chaos !

P42 : Alors que les forces des jeunes Royaumes ravageaient la cité d'Imrryr, Kolan Tal était à la recherche de cinq objets bien précis : à savoir cinq Roues d'or melnibonéennes. **Chaque Empereur melnibonéen avait fait gravé une de ces Roues au cours de son existence à l'exception d'Elric dont le règne fut trop bref.** Il y a **427 roues.** Leur valeur réelle est incommensurable. Cependant, Tal s'intéresse à 5 Roues bien particulières, à savoir : la Roue de Terhali surnommée l'Impératrice Verte ; la Roue de Iuntric X, père de Terhali ; la Roue de Kahan VII, 329e Empereur de Melniboné et fasciné par l'horreur ; la Roue d'Ormeyo XV et la Roue de Sadric IX. Kolan Tal est un grand savant : il a appris que **ces cinq Roues ont des pouvoirs magiques utiles à l'étude des Plans du Chaos et de ses dieux.** Il a aussi appris que s'il pouvait les conquérir toutes les cinq, elles lui permettraient de **créer un pont entre le Chaos et les jeunes Royaumes, un pont que les Seigneurs de la Loi eux-mêmes seraient incapables de détruire.**

→ Quelques infos importantes

P42 : Lorsqu'il entama sa quête, quinze ans plus tôt, Kolan Tal n'avait qu'une motivation purement intellectuelle. (...)

A la même époque, Tal, tout comme Elric, désirait découvrir par lui-même à quoi ressemblaient les Jeunes Royaumes. Il entreprit de lointains voyages à la recherche des Roues et parvint enfin **en Extrême Eshmir où il découvrit la première, celle de Sadric IX.**

La trouver était une chose, l'obtenir, une autre. Un puissant sorcier d'Eshmir, adorateur de Kakatal, nommé Jagun Amsha mais connu également sous le nom de Face de Flamme, possédait la Roue de Sadric IX.

→ Localisation d'une roue

P42 : Dans Melniboné en ruines, il ne découvrit aucun survivant, hormis le **Docteur Bouffon**, le Bourreau Royal (Moorcok a inventé ce personnage étrange, mais il ne nous a jamais dit ce qui lui était arrivé au cours

du siège. Dans cette histoire, on suppose donc qu'il a survécu). Le bon Docteur accepta d'aider Kolan Tal,
 → [Tiens encore vivant le manieur de scalpel](#)

P42 : Kolan Tal prit contact avec **un petit Duc du Chaos** et le convainquit d'envoyer des rêves à des messagers capables de récupérer le livre et la Roue,

P42 : Kolan Tal (...) **la vouivre est en quelque sorte son totem.**

***Vouivre** : Serpent ailé, elle traverse la nuit comme un trait de feu et porte une escarboucle qu'elle dépose sur la rive quand elle va boire ou se baigner ; celui qui pourrait alors s'emparer du joyau serait à jamais riche et heureux.*

Deux grandes ailes de chauve-souris

P43 : La forêt de Troos est dense, vaste, foisonnante et dotée d'une **faune** et d'une flore qui peuvent soudain se transformer comme par enchantement.

→ [Erreur ici car il me semble que pas de faune pour troos !](#)

P43 : ils apercevront, assise sur le sol, une créature stupéfiante. Elle est dotée du visage d'une femme de grande beauté, aussi fin et aussi délicat que celui d'une gravure de mode. Ses cheveux sont vert pâle et parsemés de fils d'or et d'argent. Des yeux ambre et des lèvres pourpres, délicieusement ourlées, complètent ce ravissant minois. Pourtant son corps est sans conteste celui d'un homme, trapu, musculeux, puissant. Cette étrange créature est revêtue d'une espèce de tunique courte dont la couleur oscille constamment entre le blanc et l'or. Sur sa tête est posé un chapeau blanc aux bords très larges, cerclé d'un ruban de gouttelettes cristallines roses et elle est chaussée de bottes grises qui lui arrivent aux genoux ; par moment il s'en échappe de la fumée et de la vapeur. A son côté, on peut remarquer une arme curieuse qui ressemble à un « U » allongé fait de cristal. A la base de ce « U », un pommeau de pierre grise mouchetée d'argent indique qu'il s'agit là d'une étrange épée à deux lames. Au centre du pommeau est serti un cristal semblable à ceux du chapeau. Cette arme n'est pas retenue par une ceinture ou un fourreau, elle pend sur le côté comme par magie.

→ [Description du « Barde Eternel »](#)

P43 : Je vous attends depuis fort longtemps. C'est une quête qui vous amène, je présume? Bien sûr! Pour quelle autre raison serais-je ici? Point n'est besoin de m'indiquer la nature de votre quête, à moins que vous le désiriez. Etes-vous prêts à partir?

J'ai un travail qui m'attend à Shangasdrian. »

→ [« Style classique »](#) 😊

P43 : Si les aventuriers décident de raconter leur histoire et de parler des Seigneurs du Chaos et de la Loi, ils découvriront qu'Ovamilyon a une notion assez brumeuse de ces divinités. Il ne connaît d'ailleurs rien des Jeunes Royaumes et de ses habitants.(...)

P43 : « Mon nom, mes très chers, est Ovamilyon, je suis le plus grand barde de Shangasdrian, la Cité des Bardes.

P43 : Au fil des ans, j'ai visité des mondes étranges pour venir en aide à des gens tels que vous.

P43 : Où se trouve Shangasdrian?

Sur le monde de Danderos, je ne pense pas, d'ailleurs, que vous connaissiez cette sphère. C'est la plus merveilleuse des cités, uniquement dédiée à la recherche musicale, au sens large du terme. J'ai soif de ces avenues lumineuses et de ses places où retentissent les plus fins accords...

→ [Un plan du Multivers](#)

P44 : Ovamilyon arrivera finalement à destination : la Tombe de Sekis,

P44 : Épée ionique 95% 95% 75% 3D6 + 1D6

NOTE : Cette arme, mêlant science et sorcellerie, peut uniquement être manipulée par Ovamilyon. Quiconque essaiera de s'en servir, recevra un choc qui lui fera lâcher prise et occasionnera 1D3 points de dégâts dus à la brûlure. Elle peut endommager les armures-démons comme si elle possédait un POU de 35. Lorsque l'arme est dans la main d'Ovamilyon, elle émet un champ de force étincelant qui a l'efficacité d'une armure.

[Une chitite arme zarbi](#)

P44 : Ovamilyon est une de ces créatures malchanceuses qui ont l'heur ou le malheur d'être contraint par des forces qui les dépassent à jouer un petit rôle dans des épopées cosmiques. Il s'est habitué à être, de temps à autre, « escamoté » de sa bonne ville de Danderos pour mener quelqu'un vers quelque chose. Il

réagit à cet étrange style de vie en haussant les épaules et en chantant.

→ classique ...

P44 : Il est le seul à pouvoir se servir de l'arme et de l'instrument de musique bizarres qui l'accompagnent, ils sont accordés à son énergie vitale. D'ailleurs, le biomyn est partiellement organique, c'est donc une forme de vie.

Outre son épée et son biomyn, Ovamilyon transporte également trois petits insectes semblant résulter d'un croisement entre la limace et le scarabée. On les appelle des potorinos et ils servent d'interprètes. Voici la façon de s'en servir : on place le potorino sur son front où il creuse un chemin jusqu'au cerveau. Le processus est complètement indolore bien que l'on puisse ressentir un léger picotement. Bien sûr, il est difficile de supporter l'idée d'avoir un insecte dans le crâne, mais Ovamilyon assure que cela ne fait aucun mal. Une fois le potorino en place, tout ce que l'on entend ou que l'on lit semble être dit ou écrit dans sa langue maternelle. Le potorino meurt 3D6 heures après s'être implanté dans un cerveau humain. Il se dissout proprement et le trou qu'il a foré se referme et se cicatrise complètement. A sa mort, son hôte perd immédiatement la capacité de traduire.

→ Une chtite bestiole pratique !

P44 : Ovamilyon n'a jamais recours aux potorinos puisqu'un implant mi-magique, mi-scientifique lui permet de s'exprimer correctement sur de nombreux plans dont celui des jeunes Royaumes.

P44 : LA TOMBE DE SEKIS

(...) au milieu d'une clairière, un tumulus haut de 1,2 m et large de 10 mètres. Ce tumulus noir, d'un aspect menaçant, est dépourvu de toute végétation. Il est surmonté de quatre antiques piliers de pierre dont l'un s'est renversé. Les piliers mesurent 2,50 m de haut. Ils sont tous recouverts de hiéroglyphes et de symboles dans la langue disparue du Dharzi.

→ Description d'un lieu dharzi

P45 : Seul un personnage qui sait lire le Haut Melnibonéen peut déchiffrer ces symboles. Ses chances de réussite sont égales à la moitié de son pourcentage normal en Haut Melnibonéen. Les inscriptions indiquent que les piliers surmontent la tombe du Seigneur Sekis, renégat du Dharzi, que celui-ci a été enterré vif pour toujours et qu'une malédiction éternelle s'attachera à quiconque osera troubler son repos.

Les Melnib. peuvent déchiffrer le Dharzi.

L'ouverture du tombeau se trouve sous le pilier renversé. Il faudra réussir un jet sous Chercher pour la localiser. Ceci fait, il faudra retirer le pilier pour dégager l'entrée, ce qui nécessite au moins 36 points de force. Le pilier déplacé révélera une cavité assez large pour permettre, même à l'homme le plus gros du groupe, d'y descendre. Cette cavité, d'une profondeur de 2 mètres, aboutit à une volée de marches s'enfonçant profondément dans le sol. Ces marches, faites de terre agglomérée, mènent 3 mètres plus bas à un couloir. Ce tunnel, d'une hauteur et d'une largeur de 3 mètres, se poursuit tout droit pendant environ 10 mètres. Une forte odeur de terre humide flotte dans l'air. Il fait sombre et les aventuriers auront besoin d'une source de lumière. Les murs du couloir et le sol sont fait de terre bat-tue. On n'y distingue aucune trace de soutènement. Si les personnages essaient de creuser les murs, ils y parviendront très facilement. Ce couloir aboutit à une immense porte en bronze de 3 mètres de haut et de large. Un simple anneau est scellé au centre de cette porte qui est couverte d'inscriptions en Dharzi. Elles signifient : « Celui qui troublera le mort, trouvera la mort. ». Il s'agit en fait d'un piège mortel et non d'une porte. Ce n'est qu'une simple plaque de bronze massif appuyée contre un mur un véritable tape-mouche. Si l'on tire violemment l'anneau, la plaque basculera en avant et s'effondrera, recouvrant 3 mètres de couloir. Tous ceux qui se trouveront dans ce secteur seront tués sur le coup, écrasés sous une tonne de bronze.

Ils sont rigolo les dharzis ! ils blaguent !

En la tirant, les aventuriers entendront d'anciens mécanismes se mettre en marche dans un vacarme assourdissant et la porte glissera lentement vers la droite, découvrant la grotte du tombeau. L'air qui s'en dégage est pestilentiel, mais ne présente aucun danger.

On remarquera immédiatement une lueur d'un rose écoeurant, provenant d'un livre fermé et posé sur un piédestal situé à 6 mètres de la porte. Le tome est relié dans une matière noirâtre (il s'agit en fait de peau humaine). La lueur éclaire faiblement une grotte de pierre grise dont le plafond se perd dans la pénombre. La grotte est de forme irrégulière et mesure environ 2 mètres de diamètre. Le piédestal se trouve au centre.

P45 : Si les aventuriers entrent dans la grotte, le ricanement de Sekis retentira à nouveau et il

psalmodiera une incantation en Dharzi pour invoquer six chiens chasseurs du Dharzi.

P46 : SEKIS, Seigneur Renégat du Dharzi.

FOR : 6 - CON : 10 - TAI : I - INT : 18 - POU : 18 - DEX : 18 - CHA : 0

Points de vie : 2 Armure : aucune

COMPÉTENCES : Éviter 85 % ; Se cacher 89 % ; Sauter 95 % ; Grimper 98 %.

Invocation : Chiens du Dharzi 100 %.

Arme AttaqueParade Dommages

Morsure75% - 1D4 + poison

SAN : tout personnage qui apercevra Sekis devra réussir un jet sauveur ou perdre 1D8 points de SAN.

Sekis, ancien seigneur du Dharzi, fut puni par magie après avoir essayé de dérober le livre de la grotte. La nature de son châtiment deviendra vite évidente aux aventuriers lorsqu'ils percevront Sekis. Au temps du Dharzi, ce lieu n'était pas un tumulus de terre brûlée et les seigneurs du Dharzi venaient souvent y consulter le livre. Aujourd'hui, leur empire a disparu et Sekis reste seul. Il a l'apparence d'une tête difforme d'où émergent 4 appendices poilus ressemblant vaguement à des pattes d'araignées. Ses dents jaunâtres sont aiguisées comme des lames de rasoir. Il se promène sur les murs, le sol et le plafond de la grotte. Bien souvent, il se cache dans l'ombre, sautant sur l'épaule, la jambe ou la tête d'un ennemi afin de le mordre.

Sa dangereuse morsure injecte un venin qui déclenche chez la victime une crise de spasmes incontrôlables pendant 1D20 minutes. La puissance du venin est de 20. La victime devra vaincre ce venin avec sa CON sur le Tableau de Résistance pour ne pas s'effondrer en bavant. Les chiens du Dharzi n'attaqueront pas les aventuriers qui sont sous l'emprise du poison. S'ils gagnent la bataille, ils pourront manger ces aventuriers en toute quiétude. Dans tous les cas, le personnage empoisonné ne représentera plus une menace.

Sekis, rapide et sournois, ne se bat pas face à l'ennemi : il se cache avant d'attaquer et s'échappe en sautant, utilisant ses compétences Se Cacher et Sauter, pour ne pas se faire repérer. Il est condamné à attaquer jusqu'à ce que tous les intrus soient tués.

Pour obtenir le livre, il faudra absolument tuer Sekis. La lueur rose disparaîtra alors, et l'on pourra s'en emparer. Tant que Sekis sera en vie, le livre restera inaccessible.

P47 : LE LIVRE

(...) il est écrit dans la langue de Dharzi. Pour le lire, il faudra réussir un jet sous une demi-fois son pourcentage en Lire le Haut Melnibonéen. On peut encore utiliser l'un des potorinos d'Ovamilyon. D'ailleurs, celui-ci le proposera aux aventuriers, s'ils lui disent clairement qu'ils veulent déchiffrer le livre. Cet écrit, «L'Histoire de Charantis», raconte la vie d'un grand seigneur du Dharzi, nommé Charantis. Ce long texte ampoulé n'a d'intérêt que pour les érudits. Vers le milieu du livre, on décrit minutieusement un rituel qui permet de rappeler l'esprit d'un mort sur le plan des mortels afin de lui parler. C'est ce rituel qui intéresse Kolan Tal. (...)

P47 : Ce qu'il y a de plus important dans ce livre est le rituel appelé Rituel de Charantis. Mis à part cela, il n'intéressera que les collectionneurs ou les savants étudiant le Dharzi. Ceux-ci le paieront d'ailleurs un bon prix, allant jusqu'à 10 000 GB.

P48 : elle (kakata vieille femme eshmirienne) brouillera le sable avec ses doigts en chantant une mélodie en eshmirien. Si un aventurier possède quelques notions de cette langue, il reconnaîtra des exhortations adressées à différentes créatures et propres à révéler le futur. Un sorcier ou un prêtre aura 50 % de chance d'identifier les noms de ces entités et devinera qu'il s'agit d'esprits.

P49 : Elle donnera à l'un des aventuriers un talisman de pierre représentant un chien à deux têtes, placé sur une rune mystérieuse. Le talisman est attaché à une lanière de cuir que l'on porte autour du cou. Elle lui expliquera que c'est une protection contre la magie noire (+20 au POU contre attaque).

P49 : La prophétie émane des forces de l'Équilibre Cosmique, ce qui explique la présence des voix du Chaos.

de la Loi et de l'Humanité. Elle est une source de renseignements, mais a aussi pour but de persuader les aventuriers du rôle qu'ils sont en train de jouer.

P49 : Fakash est une petite ville fortifiée, à l'orée du Désert des Larmes. La ville est entourée d'une série de puits, emplis d'eau fraîche et limpide. Les autres puits se trouvent dans la ville proprement dite. C'est une étape pour les caravanes traversant le Désert des Larmes en direction d'Eshmir.

Petite ville

P49 : Il y a, à Fakash, un temple de Mardek, l'un des dieux de la Loi. Malheureusement, même si ce temple semble toujours consacré à Mardek, il est devenu le fief d'Alban Ishna, grand prêtre du Seigneur du Chaos, Hionhurn l'Exécuteur. Alban a massacré les prêtres de Mardek et transformé le niveau inférieur du temple, un ancien lac souterrain, en bastion de Hionhurn.

P50 : Alban ne sait rien du coffret de jade car, avant de se rendre à Fakash, Chunloom l'avait caché dans le désert, dans une caverne près de l'oasis de Ginjada. Alban a découvert une carte menant à la caverne, sur le corps sacrifié de Chunloom,

P50 : plan de la ville

P51 : Deux hommes et une femme, originaires d'Eshmir sont actuellement à Fakash. Ils racontent aux curieux qu'ils sont frères et sœur de l'Ordre de l'Oiseau de Feu : culte consacré à un dieu qui n'appartient ni au Chaos, ni à la Loi, et dont le symbole est le Phénix Doré.

(...)

En réalité, les Eshmiriens ne sont pas des moines, mais des assassins. Ils forment une triade de choc de trois personnes, appartenant à la société de l'Anguille Blanche, une association de tueurs d'Eshmir. Ils ont été recrutés par Jagun Amska pour trouver et exécuter Chunloom

Tout personnage originaire d'Eshmir pourra tenter un jet d'INT. S'il réussit un jet sous 5 x INT, il connaîtra l'existence d'un Ordre de l'Oiseau de Feu. Il aura droit alors à un second jet sous INT. S'il réussit, le nom de Jagun Amska et sa nature de puissant sorcier ne lui seront pas inconnus.

P52 : LE TEMPLE DE VORAIN

Outre le temple de Mardek, la ville de Fakash possède un temple plus petit, dédié à Vorain le Bâtitseur, un dieu de la Loi. C'est le dieu protecteur de l'Architecture et du Bâtiment. Il a appris à l'humanité à construire les temples de la Loi et à établir des structures solides et droites.

P54-55 - LE TEMPLE DE MARDEK

Mardek est un dieu de la Loi. On l'appelle également l'Urne Pleine, et son domaine est l'eau, tout particulièrement l'eau douce. Mardek préside à la pluie, à la purification des lacs et des rivières et au bon écoulement de leurs eaux. C'est un allié naturel de Straasha. Son symbole est l'urne et on le représente habituellement sous les traits d'un homme robuste, dans la force de l'âge et à l'ondoyante barbe bleue, versant de l'eau d'une urne. Mardek était un dieu très apprécié à Fakash, ville située au beau milieu du désert. C'est lui qui apprit aux premiers habitants à creuser les puits qui furent à l'origine de leur prospérité.

p55 : Iban Ishna jouera son va tout. Il pulvérisera la statue de verre qui se trouve au niveau inférieur et libérera l'infâme matière du Chaos sur ses ennemis.

→ On en a un petit échantillon de la matière du Chaos !

P56 : On peut voir, derrière le trône, une statue en verre de Hionhurn, remplie d'une fumée noire tourbillonnante (la matière du Chaos). Si le temple est envahi, Ishna pulvérisera la statue et libérera la fumée qui envahira lentement la caverne. Tout individu qui entrera en contact avec cette épouvantable fumée muera d'une façon horrible. Le personnage devra réussir un jet sous le dixième de sa SAN ou perdre 50 points de SAN.

P59 : Par-delà des montagnes impitoyables et une vallée torride, l'Oasis de Ginjada forme un petit point

d'eau dans le désert, à 30 kilomètres de Fakash. C'est surtout le lieu de campement d'Akrat Bey et de ses pillards du désert.

P61 : les aventuriers ont découvert la caverne où Chunloom a caché le coffret du Tigre de jade et la Roue de Sadrix IX. Cette caverne se trouve à 5 kilomètres à l'est de l'oasis de Ginjada, au milieu de quelques collines désertiques.

P63 : Si les aventuriers parviennent à briser le couvercle du coffret en lui occasionnant plus de 25 points de dommages en une seule fois, ou s'ils s'arrangent pour l'ouvrir d'une toute autre manière, ils y trouveront une Roue melnibonéenne gravée à l'effigie de Sadric IX. La Roue a non seulement une très grande valeur mais elle possède, en outre, un pouvoir magique considérable. Néanmoins, pour activer ce pouvoir, il faudra invoquer l'esprit de Sadric IX, ce qui n'est pas sans risques. Le secret de cette invocation se trouve dans le Rituel de Charantis et c'est pourquoi Kolan Tal désire tant récupérer le livre qui reposait dans la Tombe de Sekis.

P64-69 : Description Cercle de velour (Ce lieu de débauche et de plaisir au luxe criard, ...)

[Un lieu sympathique pour des scénars](#)

P65 : Une des spécialités de la Perle Noire est la possibilité de passer la soirée avec un homme ou une femme-animal. Ces créatures aux formes batardes, sont le fruit de la sorcellerie de Kolan Tal. On en voit toujours une dans les alcôves de la Salle d'Attente. La jeune fille appelée Ochina, qui a invité les aventuriers à la Perle Noire quand ils étaient à la Brillante Aurore, est actuellement en train de subir l'une de ces mutations, ce qui explique sa patte de chat.

[Les Meln. ont du récupérer quelques trucs dharzis !](#)

P71 : L'étude d'anciens grimoires ne nous a appris que peu de choses au sujet des audacieux mortels qui augmentèrent notre connaissance de la magie. Nous avons cependant réussi à identifier un certain Sarowlon Rathdor, Maître des Runes, qui vécut au cours des règnes des 41e et 42e Empereurs de Melniboné. En ce temps, les immenses pouvoirs magiques de Rathdor étaient célèbres. Seules les runes décrites ci-dessous ont été découvertes avec certitude par Rathdor. Toutefois, de nombreuses autres runes existent et il est fort possible que le mage en ait découvertes d'autres dont l'existence est encore ignorée. Succinctement, une rune magique est la projection en deux dimensions d'une forme dont les propriétés permettent d'ouvrir un trou minuscule dans un autre plan d'existence. Chaque rune donne sur un plan différent aux propriétés bien spécifiques. Qu'elles soient gravées, inscrites ou dessinées sur une surface solide de ce plan, elles laissent toutes passer des énergies qui peuvent charmer, protéger, blesser, guérir ou maudire. Si la rune est effacée ou mutilée, son pouvoir disparaît.

P73 : Bracelet du Justicar

. Un mystérieux Grand Prêtre de la Loi la donna à l'un de ses Justicars favoris, afin qu'il la porte durant les cérémonies à la cour.

Le Justicar, dont les offices combinaient à la fois les pouvoirs d'un grand juge et d'un roi, la fit sentir dans le bracelet. Plus tard, au cours du règne du Justicar, le bracelet fut prêté à Aubec de Malador pour l'aider dans ses quêtes et il disparut en même temps que lui. Toutefois, selon certains témoignages, qui n'ont pas été corroborés, Aubec aurait perdu le bracelet avant qu'il n'atteigne le Château de Myshella et ne se rende dans la substance du Chaos.

P74 : Le Trône de Mordaga

Niché au creux des montagnes granitiques qui séparent le Désert des Soupirs du Désert des Larmes, s'élève le Trône de Mordaga. De chaque côté de ce trône gigantesque sont gravées des runes mystiques. Deux yeux de granit cruels ornent le dossier du trône, juste au-dessus d'un sceau portant l'étoile à huit branches, symbole du Chaos. Si l'on découvre cet endroit isolé et si l'on parvient à escalader ce trône gigantesque, dont la taille est cinq fois supérieure à la normale, on peut tenter de parler directement à Arioch. La chance de réussite est de 1 X POU.

[→ lien avec Arioch ??? j'aurais vu plutôt avec Mordaga !](#)

On ne peut effectuer qu'une seule tentative par jour ; au crépuscule, à l'heure où le monde se désagrège et se transforme. Celui qui désire communiquer avec Arioch doit être seul. Il peut requérir ou raconter ce qui

lui plaît ; Arioeh répondra selon son humeur divine et pourra prolonger l'entretien, tout comme il pourra l'écourter. Plus la conversation est longue, plus il est probable que le dieu manipule ou tend un piège à son interlocuteur. Personne ne sait qui a sculpté le trône. Il tire son nom d'une plaisanterie fameuse du temps du 32e empereur de Melniboné. Celui-ci avait, en effet, fait vœu de silence après s'être assis sur le trône.

→ heu il tire plutôt son nom de Mordaga !

P75 : Le Peuple des Abysses

Il s'agit des enfants de Straasha, et ils lui sont totalement dévoués. Ces êtres, nés de la mer, possèdent un corps humain jusqu'à la taille, se terminant en une queue de poisson vert argenté. (...)

P76: Feu Follets

P76 : Loup des vents

Au repos sur le sol, ces créatures ressemblent à des loups énormes couverts d'une fourrure bleu argentée. (...) Lorsqu'un loup des vents commence à courir, ses pieds quittent le sol et il s'envole, les pattes tendues et la gueule entrouverte. Il prend de la vitesse très rapidement ; son corps devient alors dur et prend l'aspect et la transparence du verre. Des vapeurs ectoplasmiques gris bleues flottent derrière le loup en vol, formant une sorte de traînée stratosphérique. Lorsqu'un loup des vents localise une proie ou un ennemi, il lui arrive d'émettre un gémissement ou un sifflement à glacer les sangs.

Les loups des vents sont intelligents et comprennent la Langue Commune, même s'ils ne la parlent pas. Ils peuvent aider un humain qui a requis leurs services par l'intermédiaire de Lassa et de **Roofdrak** ; toutefois, ce moyen est rarement employé.

→ liens sans doute avec dharzis, les ont-ils utilisés dans les guerres ?

P77 : Seloroks

Créature métamorphe - On pense qu'il s'agit de la progéniture des Oonais.

P77 : Licornes