

LYONESSE

Les personnages et les lieux présentés dans les dictionnaires prennent place à l'époque où se déroule l'histoire décrite par Jack Vance. Les références citées dans le texte sont tirées des 3 volumes de la série et sont données, dans la plupart des cas où cela était possible, avec les abréviations des romans suivies du numéro de page.

Pour mémoire:

SG: Suldrun's Garden (Le Jardin de Suldrun - Presse Pocket 5189)

GP: The Green Pearl (La Perle Verte - Presse Pocket 5221)

M: Madouc (Madouc - Presse Pocket 5394)

5. Les personnages (suite)

Le symbole ?? placé à la place de la date de décès signifie que le personnage est encore vivant en 526, date du dernier recensement.

Osfer: être fée de Fort Thripsey. Il est d'âge moyen, brun de peau et noueux de membres, les yeux d'ambre et le nez crochu au point qu'il rejoint presque un menton en galoche.

Ospero: prince du Troicinet, frère du roi Granice. Veuf de la princesse Ainor, il est d'une santé fragile. Il aime le calme et ne veut pas du pouvoir. Il demeure dans le manoir d'Ombreleau, c'est un érudit et un amateur d'archéologie. Il a remplacé le roi Granice peu de temps et est mort au moment du retour du prince Aillas en 518.

Ossip: vagabond qui attaqua avec Sammikin, Madouc et Pymfyd sur la Vieille Chaussée.

Othmar: Prince du Dascinet, mari de la princesse Eulinette.

Outrimadax: Duc du Dascinet.

Pacuïn: Secrétaire particulier du roi Casmir.

Padraig: troisième fils d'Ehirme, il a sauvé sa mère des mains de Zerling.

Pargot: Duchesse de Skroy; épouse du duc Cypris. Invitée à Sarris pour les 18 ans du prince Cassandre.

Parlitz: écuyer de la cour Royale de Lyonesse.

Parthenope: Dame de compagnie de la reine Sollace.

Pedreia: fait partie des dames de la cour du roi Casmir.

Pertane: Grand Chancelier du roi Gax.

Phristan: ancien roi du Lyonesse, il fit la guerre contre le roi Audry 1er du Dahaut. La bataille eu lieu sur le Mont Orme et dura 2 jours. Les deux rois y sont morts. Plus tard il fut désigné comme vainqueur.

Pilbane le Danseur: bandit de grand chemin qui écuma la région du Dahaut pendant 13 ans. Membre de la bande de Janton Coupe-Gorge, il fut pendu.

Pirmence: seigneur de Château Lutez. Un des six ministres du roi Aillas et seigneur du royaume. C'est un homme mince et beau de sa personne, à la chevelure argentée, aux sourcils haussés dans une expression dédaigneuse, avec une courte barbe d'argent et des traits d'une distinction marquée. Il s'occupe des affaires étrangères. Il a trahit Aillas lors de la campagne militaire d'Ulfland du Nord contre les Skas et fut pendu discrètement dans un bois par Hilgretz.

Pirriclaw: voleur très talentueux, membre de la bande de Janton Coupe-Gorge. Il fut pendu.

Pode: garçonnet enlevé par Arbogast.

Pollent-Overtree: chevalier sire de Lyonesse, dont le domaine comprend 3 fermes et 63 acres, et père de Shalles.

Priddelot de Lombardie: chevalier qui fini dans la marmite de l'ogre Throop.

Pume: être fée du Fort de Thrimpsy.

Pymfyd: palefrenier personnel de la princesse Madouc. Assommé par Ossip, il est adoué par Madouc et porte le titre de Sire Pompon. Il retrouva le Saint Graal et fut récompensé par le roi Casmir de 6 coups de fouet... Il trouva la mort lors de la bataille des Landes de Brecknock.

Quairt: Roi de Caduz et père du prince Bellath. Il tué dans les Montagnes Longues par des brigands en 507.

Qualls: moine irlandais défroqué, coureur de jupons. C'est un homme grand et fort qui s'est évadé du tunnel sous le Poëlitetz avec 12 autres skalins. Il a suivi Aillas et ses 7 compagnons et est devenu le nouveau seigneur de Vervold en remplacement du seigneur Halies.

Qualmes: sorcier. Amant de la sorcière Zanice.

Quatz: magicien puissant. Il est mort et attend que quelqu'un le ressuscite.

Quilcy: (497-517) prince de l'Ulfland du Sud, fils du roi Oriante et de la reine Behus. Il est un peu niais et bave tout le temps. Il succède à son père l'année de ses 20 ans mais meurt noyé dans son bain.

Raffin: fils d'une paysanne de Filster qui transporta Faude Carfilhiot à Avallon.

Ralf: palefrenier au Haidion, simple d'esprit qui a mis Megweth 3 fois enceinte.

Redyard: un des chevaliers de l'état major du roi Aillas en Ulfland du Sud.

Retherd: duc de Malvang, qui est à l'origine de la guerre pour l'île Scola.

Rhodion: Roi de toutes les fées, il demeure dans le Château de Shadow Thawn. Il porte un chapeau vert avec une plume rouge, celui qui réussira à prendre le chapeau obtiendra tout ce qu'il veut. Il se déplace à dos de chèvre et fréquente les grandes foires. Glyneith a réussi à lui prendre son chapeau.

Robalf: Courrier du roi Casmir. Émacié, yeux marron, presque chauve, nez crochu, très vif.

Robnet: capitaine de la garde de Faude Carfilhiot. Il fut tué par les archers d'Aillas.

Rohan: chambellan du roi Gax. C'est un personnage d'âge mûr, trapue, aux jambes courtes, avec quelques mèches folles de cheveux gris et une expression de suspicion chronique.

Rosco: un des sous-chambellans du roi Casmir.

Rubarth: Duc de Jong, émissaire du roi Casmir envoyé à la cour du roi Aillas.

Rudo: courtisan de la cour du roi Audry du Dahaut.

Rughalt: coupe bourse réputé, demeurant à Avallon, il connaît bien Faude Carfilhiot. Il est habillé à l'ancienne, est très avare, voit dans le noir et ne vole plus autant qu'avant à cause de ses genoux qui le font souffrir. Il se contente de détrousser les voyageurs de passage au Chat qui Pêche. Il fut tué par Shimrod pour avoir massacré Grofinet.

Rylf: Sandestin au service de Murgén. Il a reconnu un coarhald de Xabiste sous la forme d'un phalène. Ce

dernier observait Tamurello dans sa prison.

Samfire: chevalier de la cour du roi Audry du Dahaut.

Sammikin: Vagabond qui attaqua avec Ossip, Madouc et Pymfyd sur la Vieille Chaussée.

Sarles: pêcheur venant du village de Mynault. C'est un homme aux cheveux noirs et à la silhouette courtaude, avec des hanches lourdes et une petite bedaine arrondie. Son visage rond pâle et lunaire arbore perpétuellement une expression déconcertée comme s'il jugeait l'existence toujours en contradiction avec la logique. Il fut pendu pour le meurtre de sa femme qu'il tua à coups de hachette quand il a appris que la Perle Verte avait disparu de sa demeure.

Sarquin: homme fort et capable élu par les Skas comme «Premier parmi les Premiers» (cette élection a lieu tous les 10 ans). Il est mince et de haute taille, aux traits accusés, avec des yeux noirs et une chevelure noire grisonnante.

Sartzanek: un des 8 Archimages des îles Anciennes à l'époque d'Olam III, peut-être le plus capricieux et le plus imprévisible de tous. Il résidait à Faroli, au cœur de la forêt, dans ce qui était alors le Grand Duché de Dahaut. Il s'offusquait depuis longtemps des prohibitions de Murgén et les enfreignait aussi ouvertement qu'il l'osait. Grand, lourd de physique, avec des yeux noirs, des boucles noires, une bouche aux lèvres fortes et un menton rond, il est le père ou alter ego de Tamurello.

Amant de Desmëi, il a tué Widdefut et Cordefut. Pour cela, il comprime dans un poteau de fer de sept pieds de haut et de quatre pouces carrés de surface, de sorte que c'est seulement par un examen attentif que ses traits déformés pouvaient se distinguer. Ce poteau était semblable à celui du Carrefour de Twitten. Le poteau Sartzanek fut planté au sommet même du Mont Agon. Chaque fois que la foudre frappait, les traits gravés de Sartzanek frémissaient et se crispaient, disait-on.

Scharis: jeune homme d'une vingtaine d'année, il possède un beau visage et est aimable. Il a suivi Aillas et ses 7 compagnons évadés du tunnel de Poëlitetz mais fut victime d'un sortilège du Seigneur Daldace.

Serle: princesse des Isles Ancienne, fille du roi Aillas et de la reine Glyneith.

Shalles: quatrième fils du chevalier sire Pollent-Overtree du comté de Graywold. C'est un gentilhomme qui n'est plus tout à fait de la première jeunesse, trapu, vif comme un rouge-gorge, avec des traits plaisants, de beaux cheveux châtain et des yeux marrons au regard intelligent. Il fut chargé par le roi Casmir de travailler en collaboration avec Torqual pour semer le désordre en Ulfland du Sud. Casmir se débarrassa de lui une fois sa mission accomplie.

Shein: premier des 40 Factoriers qui dirige et protège Ys. Mince, environ 40 ans, le teint olivâtre, les cheveux bruns il est raffiné et intelligent.

Shemus: être fée, Chef de l'Orchestre des Rituels du Fort Thripsey.

Shimmir: fée du fort Thrispey. Elle s'est moquée de la reine Bossum. Pour la punir elle lui a tournée les pieds à l'envers et a fait apparaître un bouton sur son nez.

Shimrod: sorcier, fils ou alter ego de Murgen. Il demeure à Trilda. Il est grand, mince, l'air assez jeune, ses cheveux épais et blonds roux sont coupés courts à la mode paysanne, ses yeux brillants sont gris pâles à demi masqués sous les paupières. Ses traits sont réguliers un peu creusés, son nez est fin et long, sa mâchoire et son menton anguleux. Sa bouche large et sinuose ainsi que des joues creuses lui font une physionomie plaisamment pittoresque. C'est l'ancien élève et rejeton de Murgen, lucide, franc, il a refusé de travailler pour le roi Casmir. Il a pris Grofinet à son service. Il a coupé la main à 4 doigts munies de ventouses d'un monstre inconnu dont il a récupéré 4 bagues magiques. Il a rencontré Mélanche à la foire aux Gobelins qui l'avait contacté par rêve et est entré dans l'Irery pour lui rapporter 13 gemmes de couleurs différentes (pustules des montagnes vivantes). Il a en fait rapporté les oeufs aux Montagnes vivante et a reçu en cadeau une série de 13 «pustules» des montagnes vivantes. De retour chez lui il découvre le cadavre de Grofinet et le vol de son matériel de magie. Sous l'apparence de Fidélius, il a recherché et trouvé Rughalt le tortionnaire de Grofinet. Il a appris aussi le nom du commanditaire (Faude Carfilhiot). Il rencontre Aillas et ses compagnons à Avallon et ils unissent leur forces pour retrouver les enfants enlevés par Faude Carfilhiot. Il suit Aillas dans le Troicinet puis dans l'Ulfland du Sud et il demande l'intervention de Murgen contre Tamurello qui transgresse l'édit de Murgen. Il a récupéré son matériel volé par Faude Carfilhiot dans les ruines de Tintzin Fyral et il a ensuite repris la route avec Glyneth. Il a rencontré Madouc lors des festivités organisées à Sarris pour les 18 ans de Cassandre et en a profité pour apprendre à la jeune princesse le sort de Grelottis. Il est chargé par Murgen d'enquêter sur Zagzig. La rencontre tourne mal et il est obligé de le tuer. Par la suite, il est chargé de faire l'inventaire des biens de Tamurello confisqués par Murgen. Il sauve Aillas d'une embuscade. Il retrouve sa fille Madouc après la chute du roi Casmir.

Shylick: contremaître goblin, responsable de la construction du manoir de Trilda.

Sigismond: Roi des Goths, a tenté une incursion dans le nord du Wysrod. Son expédition échouât face à la coalition du Dahaut et du Troicinet.

Sion-Tansifer: un des six ministres du roi Aillas et seigneur du royaume. Seigneur de Porthouse Faming. C'est un homme brusque et entier dans ses jugements dont la spécialité est la stratégie militaire.

Sipple: Favorite et confidente de la reine Sollace.

Sisembert: moine de l'île d'Inchagoill dans le Lough Corrib, au nord de Galway. Il apporta le StGaal dans les Isles Anciennes et il rencontra l'ogre Trhoop dans la forêt de Tantrevailles qui le soumit à moult tour-



ments au motif qu'il avait manqué de courtoisie. L'une des trois têtes de l'ogre but le sang de Sisembert; l'autre lui mangea le foie; la troisième souffrait de maux de dents et transforma en dés les phalanges du moine.

Sire Pellinore: chevalier errant du duché d'Aquitaine en quête d'aventures romanesques, un des déguisements de Shimrod. C'est sous cette identité qu'il s'accoupla avec la fée Twisk et que fut conçu Madouc. Ses armoiries se composent de 3 roses de gueule sur champ d'azur.

Sire Pompon: voir Pymfyd. Titre honorifique décerné par Madouc.

Skepe au long bras: être fée du Fort de Thrimpey.

Slevan Wilding: neveu du seigneur Loftus. Il fut tué par la bande de Torqual pour semer la discorde avec la maison Gosse.

Snel: Duc de Sneldyke qui résida à Avallon en 506.

Snodberth le Gai: Magicien assez puissant. Il ne respectât pas le Décret de Murgen. Il fut cloué dans un baquet et dévoré par 1 million d'insectes noirs.

Sollace: reine du Lyonesse, née en Aquitaine. Elle possède une chevelure blonde très épaisse. Elle est la mère de la princesse Suldrun et du prince Cassandre. Convertit au christianisme l'année des 14 ans de Suldrun, elle souhaite qu'une cathédrale soit construite dans la capitale. Elle fut exilée à Benwick, en Armorique, après la chute du roi Casmir. La reine emporta avec elle le St Graal, mais elle lui fut volé plusieurs années plus tard et elle en mourut de chagrin.

Sosia: chambrière de la princesse Suldrun.

Spaneis: fait partie des dames de la cour du roi Casmir.

Spargoy: héraut en chef du roi Casmir.

Sturdevant: bouvier du Baron Loftus.

Suldrun: (495-516) Princesse, fille du roi Casmir et de la reine Sollace. Son arrivée sur terre ne fut pas marquée par de grandes fêtes. Elle est très belle, curieuse et aime la solitude. Baptisée à l'âge de 14 ans par Frère Umphred, elle éconduit tous ses prétendants jusqu'à l'âge de 16 ans, y compris Faude Carfilhiot. Son père, suite à cet incident, la retient prisonnière dans son jardin secret. A 17 ans elle récupère le corps d'Aillas et le sauve. Elle tombe amoureuse d'Aillas et l'épouse suivant le rite païen du Lyonesse dont le Frère Umphred est le témoin. Enceinte, sa tentative d'évasion échoue à cause de Frère Umphred. Plus tard, elle accouche de Dhrun qu'elle confie à Ehrmc. Elle mourut de chagrin à l'âge de 21 ans.

Swanish: courtisan de la cour du roi Audry du Dahaut.

Tamas: fils du pêcheur Junt. Il déroba la Perle Verte à Sarles mais fut ensuite floué au jeu de dés par Flary.

Tamurello: (??-522) sorcier, fils ou alter ego de Sartzanck. Il cherche à anéantir son rival Murgén. Il est grand, lourd de physique, avec des yeux noirs, des boucles noires, une bouche aux lèvres fortes, un menton rond et un tempérament qui s'exprime par des émotions vives. Il se montre rarement sous son aspect naturel et demeure à Faroli où il vécut pendant un certain temps avec la magicienne Desmëi. Il a refusé de travailler pour le roi Audry. Il est l'amant de Faude Carfilhiot et lui a offert une carte à figurines mobiles. Il fut condamné à rester sur ses terres par Murgén pour avoir transgressé l'édit. Tamurello fut tué par Shimrod alors qu'il tentait de libérer Joald.

Tanchet : Bourreau en second, au service du roi Casmir.

Tandre: duc de Sondbehar, dans le Lyonesse.

Tatzel: (500-521) ska, fille du duc Luhalex et de Dame Chraio. Elle est mince comme une baguette avec des cheveux noirs qui pendent droits par dessus ses oreilles; son teint est légèrement olivâtre et ses yeux brillent d'intelligence. Elle est pleine de dons et de vivacité et se comporte avec une insouciance désinvolte: des façons impétueuses, se contrarie facilement. décidées et exubérantes.

Elle fut tuée par une flèche pendant le deuxième siège du château Sank mené par les forces ulfes et troices alors qu'elle se battait vaillamment sur les remparts.

Taube: valet de pied du seigneur Imbold, égorgé par Liam le Long quand il surprit ce dernier à voler une paire de chandeliers en or.

Tauncy: ancien régisseur d'Ombreleau. Maître d'arme du prince Aillas, spécialiste du lancé de poignard, de l'escrime et du tir à l'arc. Il est devenu «maître vigneron du Domaine royal».

Taussig: skalin responsable d'une escouade de production. Petit, les cheveux gris, de petits yeux bleu pâle,

il boîte. Aillas fut le sixième membre de son équipe. En 519, il est chef d'équipe de la forteresse de Sank.

Tern: fils aîné du propriétaire de l'auberge du Cochon qui Danse.

Thaubert: duc de Moncrif qui demeure au château Ronart Cinquelon.

Thaubin: fille aînée du roi Audry du Dahaut. C'est un petit laidron au dernier stade de grossesse.

Thirlach: Duc de Halle devenu roi de Caduz, l'année des 12 ans de Suldrun. Il est marié à Etaine.

Threlka: femme de Cwyd. sorcière du 7ème degré.

Throbius: être fée, roi du Fort de Thrimpsey.

Throop: ogre tricéphale de la forêt de Tantrevalles qui demeure au château Doldil. Il est grand et massif, haut de 10 pieds, avec une poitrine de taureau, de grands bras ronds et des jambes noueuses, aussi épaisses que des troncs d'arbre. Chacune de ses têtes sont jalouses de leur rang. A gauche se trouve Pism, au centre Pasm et à droite Posm. Les têtes sont rondes, les pommettes lourdes avec de grands yeux gris clair, des nez retroussés et des bouches à la lippe violette. Elle portent toutes un chapeau à cornes: celui de Pism est vert, celui de Pasm violacé et celui de Posm d'un ocre moutarde coquet.

Il mit en cage maint brave chevalier et en a dévoré bien d'autre, y compris peut-être le vaillant Sire Pellinore. D'après la rumeur, il possède une douzaine de trésors, dont une tapisserie qui dépeint chaque jour une scène différente, un feu qui brûle sans combustible et un lit d'air sur lequel il se repose confortablement.

Si quelqu'un apparaît devant Château Doldil avec un cadeau, Throop est obligé d'offrir l'hospitalité et de faire un présent de bienvenue de même valeur. Par la suite, il ne faut prendre que ce qui est donné gracieusement et pas un iota de plus. En suivant cette règle, l'ogre ne pourra pas faire de mal en raison d'un sort qui lui fut jadis imposé.

Il fut tué par Madouc, Sire Pompon et Travante qui récupérèrent en même temps le Saint Graal.

Thrumbo le Noir: chef des archers et des tortionnaires du seigneur Hune d'Ulfland du Sud.

Thwither: être fée du Fort de Thrimpsey.

Tibalt: sous chambellan Royal du Dahaut. C'est un jeune homme corpulent qui arbore fièrement sa livrée grise et verte ainsi que sa casquette plate en velours écarlate, qu'il porte à la mode, inclinée à droite pour lui dissimuler l'oreille.

Tibbalt: jeune fabricant de chandelles demeurant à Bois-Flétri.

Ticely Twitten: voir Twitten l'Archimage.

Tippit: surnom de Dhrun au fort de Thrimpsey.

Toby Haute Taille: voleur de grand chemin, se fait passer pour Liam le Long.

Tonker le charpentier: membre de la bande de Janton Coupe-Gorge, il a tué sa mère. Il fut pendu.

Torqual: guerrier et bandit. C'est un homme originaire de Skaghane grand et mince au début de la maturité. Il possède une allure remarquable, à la carrure large, aux hanches étroites, aux longues jambes solides et aux mains d'aristocrate. Sa chevelure forme un épais chaume noir, ses yeux sont couleur noisette claire sous un front bas. De larges pommettes saillantes plongent vers une mâchoire étroite au dessus d'une bouche large au beau dessin encore qu'un peu épaisse; un nez busqué s'incurve au dessus d'un court menton lourd et osseux. Un muscle tressaille dans sa joue gauche et donne l'impression d'une force passionnée dominée, bien que de justesse, par une intelligence sardonique. Sa peau, d'un olivâtre tirant sur le bistre, semble avoir un curieux reflet violet. Il est intelligent, énergique, direct et sans scrupule. Le roi Casmir l'avait chargé de semer le désordre dans les Hautes Terres de l'Ulfland du Sud où il fut gravement blessé en combat singulier par le roi Aillas.

Il a rencontré Zagzig à Ys. Suite à cette rencontre il s'est mis sous les ordres de Mélanthe. Il s'est enfui avec elle suite à l'attaque des hommes du seigneur Minch.

Il fut tué par Shimrod en combat singulier alors qu'il avait pénétré par effraction dans Swer Smod avec sa compagne Mélanthe.

Tramador: Grand Chambellan de Falu Flail qui débuta comme sénéchal du roi Audry.

Travante: vagabond. C'est un homme d'âge mûr habillé en nobliau à la recherche de sa jeunesse perdue.



Travec le Dace: identité utilisée par Shimrod pour retrouver Desmei.

Tremoy: petit seigneur du Dahaut.

Trewan: (488-518) fils du prince Arbamet du Troicinet. Il est grand et fort, les cheveux sombres, le trait un peu lourd mais pas laid. Il est sévère, sérieux et rêve de devenir rapidement roi. Il participa à la mission diplomatique qui fit le tour des îles anciennes et a remplacé Sire Famet à Ys. Il a fait passer par dessus bord Aillas lors du voyage de retour et personne n'est au courant de cet «accident». Il doit se faire couronner roi le jour du retour imprévu du prince Aillas. Il a tenté d'éliminer Aillas pendant la cérémonie mais fut abattu par Cargus. Il avait 30 ans.

Triollet: être fée, Grand Intendant du roi Throdus.

Triptomologius: nécroman demeurant à Avallon qui a prêté de l'argent à Faude Carfilhiot.

Tristano: cousin du roi Aillas et seigneur de Mythric. Jeune homme d'allure aristocratique, il est grand et robuste et possède un regard clair et une mine de bonne humeur paisible comme s'il jugeait le monde un endroit agréable où vivre. Les traits de son visage sont rudes et encadrés par des cheveux châtain clair aux reflets dorés.

Tryffyn Narcissa: Favorite et confidente de la reine Sollace.

Tuissany: fille du comte de Merce, demoiselle d'honneur de la princesse Suldrun.

Tul: synthèse magique réalisée par le sorcier Murgem entre un féroce syaspique et Tul le Tueur de la lointaine Achernar (étoile de première grandeur, alpha de la constellation Australe Eridan). Cette créature fut envoyée sur Tanjecterly pour reprendre Glyneith aux mains de Visbhune.

Elle mourut en combattant des loups bipèdes mais elle réussit néanmoins à accomplir sa mission.

Tutterwit: être fée du fort Thrispey, il fréquente les maisons habitées par les humains. Là, il s'amuse à taquiner les chats et fait peur aux occupants en faisant des grimaces.

Twisk à la Chevelure d'Azur: fée du fort Thrispey. Elle ressemble à une jeune fille aux cheveux cuivrés. Elle porte une robe de gaze grise. Pour avoir offensé Mangeon, elle fut contrainte à s'accoupler avec qui voudra d'elle et elle fut mise enceinte par une créature à l'apparence humaine. Elle accoucha de Madouc qu'elle échangea contre Dhrun. Elle retrouve sa fille suite à l'intervention de Zocco, elle lui offre un peigne magique et lui apprend quelques bases de magie. Elle rencontre sire Pellinore, le père de Madouc, le jour où elle est proclamée princesse du Lyonesse.

Twitten l'Archimage: sorcier, fils d'un Hafelin et d'une prêtresse chauve du Kaï Kang. C'est ce magicien qui a découvert et exploré les 10 mondes de Chronos dont fait partie la Terre et qui a placé le poteau de fer à un

croisement dans la forêt de Tantrevalles. Il a composé un almanach sur ce sujet qui possède une très grande valeur puisqu'il permet de passer d'un monde à l'autre grâce à des «noeuds» (sur Terre il s'agit du poteau de fer du carrefour de Twitten). C'est l'ennemi de Murgen.

Ugo Golias: magicien mineur de l'Ulfland du Sud, il fit construire le Château de Tintzin Fyral. A disparu sans laisser de trace.

Uls: Seigneur de Glyvern Ware, marié à Dame Elsilfor. Invité à Sarris pour les 18 ans du prince Cassandre.

Umphred (père): prêtre chrétien.évangéliste, originaire d'Aquitaine. Il est passé par l'isle Whanish, le diocèse de Skro et Lyonesse où il convertit la reine Sollace et devient son conseiller spirituel . Il fit bâtir une chapelle dans la Tour de Palaemon du Haidion. Personnage corpulent et blanc aux manières papelardes et à la langue mielleuse, il a tenté de violer Suldrun. Il est le témoin du mariage de Suldrun et Aillas, et a fait échouer leur évasion. Il a reconnu en 518 le roi Aillas et en a informé Casmir. Il utilise les finances de la reine pour faire construire une basilique à Lyonesse. Cette basilique doit s'appeler Sanctissime Sollace, Bien-Aimée des Anges. Il a réussi à convertir en surface au christianisme le roi Casmir en échange d'informations sur Dhrun et Aillas. Il est capturé alors qu'il tentait de fuir Lyonesse par la mer après la victoire d'Aillas. Il est alors exécuté par Yane et le roi Aillas: son corps est envoyé par le fond attaché à une ancre.

Valdez: (voir Yane) espion du roi Casmir. Il exerce ses fonctions dans le Troicinet. C'est un homme sans grande distinction. Petit, cheveux gris, jambes torses, nez cassé, trapu de corps, avec des traits réguliers et des yeux gris au regard froid, laconique dans sa façon de s'exprimer.

Vaudris: dame de château Hanch.

Visbhume: apprenti sorcier. Ancien élève du sorcier Hippolito. C'est un sorcier très limité mais totalement dépourvu de scrupule. Il est grand avec des épaules étroites, une poitrine creuse et des hanches larges, sa tête et son nez sont étroits et longs; ses cheveux noirs semblent peints sur son crâne et forment un contraste frappant avec sa peau blême. Des ombres jaunâtres soulignent ses yeux; sa bouche aux lèvres molles pend sur un menton pointu.

Il fut transformé par Tamurello en un serpent noir et vert avant d'être tué peu de temps après par le même sorcier parce qu'il avait dérobé la perle verte.

Vix: Seigneur de Wildmay Quatre-tours, cousin germain du roi Casmir.

Vosse: préceptrice puis dame de compagnie de Madouc. Fille de Vix de Wildmay Quatre-tours.

Vus: un des deux diables au service de Murgen qui garde la poterne de Swer Smod.

Vuwas: un des deux diables au service de Murgen qui garde la poterne de Swer Smod.

Waldrp: fils de Jehan de Fémus, arrêté et torturé par Faude Carfilhiot. Il fut accusé de rébellion par ce dernier.

Weare: «sénéchal» d'Ombreleau. Ancien chambellan d'Ombreleau. Est très vieux, est dévoué au roi Aillas

Welty: chevalier responsable de l'escorte du roi Casmir.

Whemus: prince du Dahaut, troisième fils du roi Audry.

Widdefut: l'un des 8 Archimages des isles Anciennes à l'époque d'Olam III, tué par Sartzanek avec un sort de Conscience Totale

Wiedelin: fillette enlevée par Arbogast.

Wilclaw: habitant du Lyonesse qui reçut un mauvais sort de la part des fées du fort Thripsey.

Wines: épouse de Graithe, mère d'Ehirme.

Witherwood: un des six ministres du roi Aillas et seigneur du royaume. C'est un gentilhomme d'âge mûr, au teint blême, maigre avec des joues creuses, des yeux d'un noir intense et une bouche serrée comme pour contenir une puissante énergie intérieure. Il est passionné dans ses convictions et irrité par le formalisme. Il s'occupe à codifier les systèmes judiciaires, unifier les différences régionales et donner aux lois une application universelle.

Wittes: Seigneur de Château Cirroc et de Harne dans la Marche Occidentale du Dahaut.

Womin: être fée, Greffier des Justesses au Fort Thripsey.

Wone: fée du fort Thripsey. Très matinale, elle aime se promener dans la nature et se parfumer de nectars de fleurs.

Wullam: écuyer de la cour Royale de Lyonesse.

Wynes: épouse de Graithe, mère d'Ehirme.

Yane: (477-??) Ulf du nord. Skalin faisant partie de l'escouade de Taussig. Il est de taille moyenne, musclé, les bras longs, les cheveux noirs et taciturne. Il s'est évadé avec Aillas et Cargus de la forteresse de Sank en Ulfland du Nord mais fut repris par un baron ska et emmené à Poëlitetz. Il s'est évadé une nouvelle fois avec 12 autres skalins et a suivi Aillas et ses 7 compagnons. Il fut le seul avec Cargus à suivre Aillas jusqu'à Avallon où il aida Shimrod. Il accompagne Aillas pour le Troicinet où il fut fait Chevalier à l'âge de 42 ans. Par la suite il devint l'espion du roi Aillas et se fit passer pour Valdez auprès du roi Casmir.

Ydraint: Fille du seigneur de la Résidence Damra, une des 6 demoiselles de compagnie de Madouc.

Yoder Oreilles Grises: il a volé un oeuf et fut pendu.

Yossip: commis du négociant Zuck. C'est un beau garçon, calme, lent et même un peu naïf. Il semble être pur falloy ou encore falloy avec des éléments de goblin et d'être humain. Sa stature est celle d'un adolescent avec une souple aisance dans ses mouvements: par ailleurs il a une peau argentée, des cheveux couleur d'or vert et d'énormes yeux avec des pupilles d'argent sombre en forme d'étoile à sept branches.

Yvar Excelsius: roi du Dascinet très irascible qui s'emporte facilement. Son armée est très mal organisée et fut impliquée dans la guerre de l'île Scola par bravade.

Zagzig le coarhald: originaire de Xabiste, il peut prendre entre autre l'apparence d'un phalène. Il est venu chez Murgén pour observer Tamurello. C'est avec lui que Torqual a passé un contrat. Il fut tué par Shimrod à Ys.

Zanice: jeune sorcière et maîtresse du sorcier Qualmes. Elle fut exécutée par Manting pour avoir été accusée d'avoir tari les pis de la vache de son voisin.

Zerling: Exécuteur des Hautes Oeuvres. C'est le bourreau en chef du roi Casmir qui a torturé Ehirme pour retrouver le fils de Suldrun.

Zocco: Wefkin qui révéla ses origines à Madouc, il ne réussit pas à la charmée, grâce à l'intervention de la fée Twisk.

Zoel: fillette enlevée par Arbogast.

Zuck: négociant en objets uniques. C'est un petit personnage potelé, rond de visage, presque chauve, avec une expression interrogative naïve. Un nez ressemblant à un bouton et de grands yeux couleur prune s'étirant au point aux coins indiquaient la présence de sang hafelin dans son hérédité, de même que le jaune verdâtre de son teint. Chaque année il se rend au carrefour de Twitten pour la foire et est spécialisé en materia magica.

Il fut assassiné par son commis dans la forêt de Tantrevalles quand celui-ci trouva par hasard la perle verte.



SPACE OPERA™

THE COMPLETE
SCIENCE FICTION
ROLEPLAYING SYSTEM

SPACE OPERA OPENS A NEW GALAXY OF DETAILED ROLE PLAYING. THE TWO 90+ PAGE BOOKS COVER A VARIETY OF TOPICS INCLUDING CAREERS, EMPLOYMENT, RESEARCH, PSIONICS, EQUIPMENT AND WEAPONS, STARSHIPS, COMBAT, TRADE AND COMMERCE, ALIENS, WORLD CREATION, BEASTS, AND DETAILED PLANETARY SOCIETIES. FIVE SAMPLE STARSHIPS, WITH DECKPLANS, ARE PROVIDED. THE RULEBOOKS WITH HANDY REFERENCE SHEETS (BOXED) ARE READY TO BLAST YOU ON YOUR WAY TO GALACTIC ADVENTURE FOR \$18.00.

GROUND & AIR EQUIPMENT

A DETAILED LISTING OF HEAVY MILITARY EQUIPMENT INCLUDING TANKS AND STARFIGHTERS FOR ALL THE MAJOR SPACE OPERA STARFARING RACES. ALSO INCLUDED ARE RULES FOR GREATER REALISM AND DETAIL IN THE MILITARY SPHERE. GROUND & AIR EQUIPMENT IS A MUST FOR PLAYERS INVOLVED IN A CAMPAIGN WITH A MILITARY ORIENTATION. \$5.00

SELDON'S COMPENDIUM 1

A COLLECTION OF MORE THAN 20 STARSHIPS OF ASSORTED SIZES. THE EMPHASIS IS ON COMMERCIAL CRAFT AND FULL STATISTICS AND DECKPLANS ARE PROVIDED FOR EACH SHIP. ADDITIONALLY, MORE DETAILS ARE PROVIDED ON STANDARD SHIPBOARD COMPARTMENTS AND FACILITIES. A VERY HANDY REFERENCE FOR ANY CAMPAIGN OF SPACE OPERA. \$6.00

OTHER SPACE OPERA PRODUCTS:

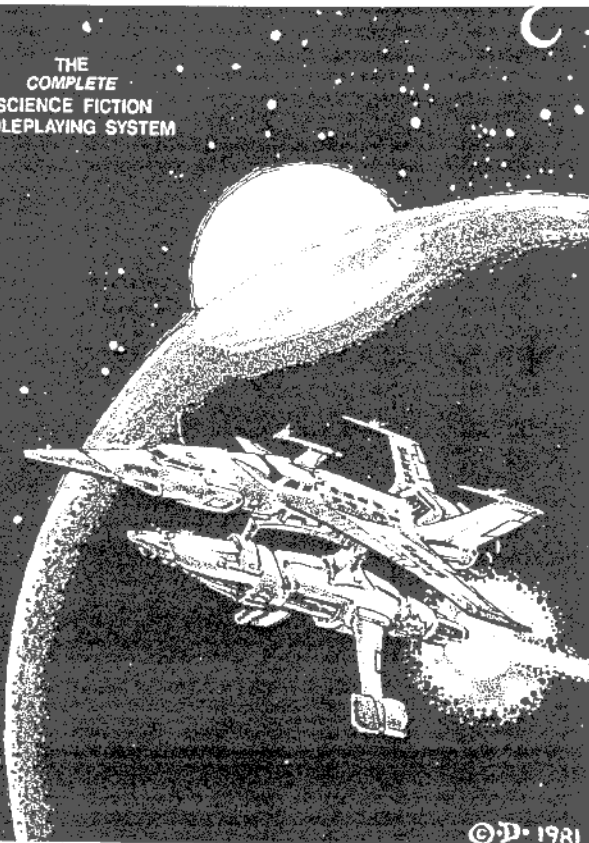
SPACE MARINES: Tactical miniatures rules (\$7.50) • STARSECTOR ATLAS 1 (The Terran Sector) (\$6.50) • STARSECTOR ATLAS 11 (\$6.00) • THE OUTWORLDS (A StarSector Atlas) (\$6.50) • ADVENTURES (\$5.00 each) — MARTIGAN BELT • PROBE NICG 8436 • VAULT OF THE NI'ER QUEYON • ALIEN BASE

INCEDUS III: AN ESPIONAGE MISSION \$5.00
ROWSION II: A MERCHANT SERVICE ADVENTURE \$5.00

AND MORE TO COME!



Fantasy Games Unlimited, Inc. P.O. Box 182, ROSLYN, NY 11576



©D. 1981

4. Lieux & places de mystère

Aster Noir: château souterrain des fées, situé dans la Forêt de Tantrevalles.

Catterlein: château souterrain des fées, situé dans la Forêt de Tantrevalles.

Fier Foiry: château souterrain des fées, situé dans la Forêt de Tantrevalles.

Foire des Gobelins: elle a lieu sur le carrefour de la Vieille Chaussée la nuit du solstice d'été. Les humains et les hafelins s'y rencontrent.

Irerly: monde souterrain, l'une de ses portes se trouve dans une clairière située dans la forêt à côté du Carrefour de Twitten. Un médaillon de forme hexagonale permet d'entrer. Dès qu'il est au contact de la pierre obstruant le passage, il se produit une réaction d'osmose, après il ne reste plus qu'une brume lumineuse. La texture d'Irerly n'est pas stable, il est indispensable d'utiliser des écailles de sandestin pour se déplacer et voir dans cet univers parallèle. Les voies d'accès ressemblent à des lignes rigides traversant l'espace, elles se croisent comme la trame d'une toile d'araignée. Le pays par lui-même ressemble à une grande plaine parsemée de montagnes isolées, chaque montagne se termine par un visage semi-humain d'apparence comique. Les montagnes vivantes font des grimaces et s'expriment de façon bruyante. Dans ce monde les sons et les odeurs peuvent devenir des armes redoutables. Un autre passage existe, il faut utiliser les 5 failles et une perturbation temporelle.

Kai Kang: pays situé sous les Montagnes de l'Atlas, habité par des prêtresses chauves.

Pré Follet (le): pré situé à côté du village de Glymwode à 1500 mètres dans la forêt de Tantrevalles. C'est ici que se dresse le Fort Thripsey.

Shadow Thawn: château souterrain du Roi Rhodion, situé dans la Forêt de Tantrevalles.

Ruines du repaire de Fidaugh: situé dans la Forêt de Tantrevalles.

Tantrevalles: forêt.

Thripsey: fort des fées située près du village de Glymwode dans le Lyonesse. C'est un vieux chêne tordu qui sort sur le côté d'un tertre placé au centre du Pré Follet. Lorsqu'il apparaît aux regards des Mortels, il ressemble à une magnifique construction de verre noir comme jais et blanc comme le lait. D'élégantes colonnes soutiennent des coupes, de hautes arcades, des coupes plus hautes encore, à profusion, les unes au-dessus des autres, avec une centaine de terrasses et de balcons et, surmontant le tout, un groupe de tours où flottent pennons et banderoles. Le château est habité par 86 fées.

Trelawny: fort des fées dans la Forêt de Tantrevalles.

Tuddifot Shee: Château de fée situé à la lisière du Pré Lally.

Vallée Brumeuse: fort de la. Dans la forêt de Tantrevalles.

Zady: fort de fées de la Forêt de Tantrevalles.



6. La faune

6.1. Les animaux légendaires

Griffon (M307): il possède la tête et les ailes d'un grand aigle, le reste de son corps ressemble à celui d'un lion. Bien que très rare, on le trouve aux sommets les plus inaccessibles de la chaîne du Teach tac Teach, notamment vers le Mont Sobh.

Licorne (SG17): des licornes blanches sont utilisées pour tracter le carrosse de la reine Sollace. Il est possible d'en rencontrer dans la forêt de Tantrevalles.

Natrid à cornes cuivrées: insecte croisé entre un frelon et une libellule dont la piqûre provoque des malaises.

6.2. Les hafelins¹

Au premier rang dans la hiérarchie des êtres fées viennent les fées, puis les falloys, les gobelins, les diabolotins, finalement les skaks. Dans la nomenclature de la Féerie, les géants, les ogres et les trolls sont aussi considérés comme des hafelins, mais d'une sorte différente. Dans une troisième catégorie se rangent les merrihews, les willawens et les hyslopes et aussi, d'après certaines supputations, les quists et les obscurs. Les sandestins, les plus puissants de tous, sont dans une classe à part.

Dryade (GP319): une Dryade porte un bandeau autour des cheveux, celui qui s'en empare obtient d'elle tout ce qu'il veut. Elle ressemble à une jeune femme svelte, aux cheveux bruns et aux lèvres roses. Elle utilise le sort d'abeille d'or pour se défendre. Ce sort transforme des gouttes d'eau en abeilles qui se précipitent dans les yeux de la cible. Le sort peut être rompu par son lanceur ou par de la musique jouée la nuit à l'aide d'un instrument magique.

Falloy (GP154): être surnaturel très beau et timide. Hafelin apparenté aux fées, plus grand qu'une fée, moins ancien et doté d'un caractère bien plus doux. Il manque de véritables pouvoirs magiques et sont de plus en plus rares sur les îles Anciennes. Certains ont la peau légèrement argentée.

Farfadet aux ailes vertes: vendu par certaines personnes comme animal de compagnie.

Fées (SG505): A l'instar des autres hafelins, les fées sont sur le plan physiologique des hybrides, où entrent des proportions variables de substance terrestre. Avec le passage du temps, la proportion d'ingrédient terrestre augmente, ne serait-ce que par l'ingestion d'air et d'eau, encore que le processus soit hâté quelquefois lorsqu'il y a union charnelle entre être humain et hafelin: A mesure que le hafelin «s'alourdit» de substance terrestre, il se rapproche de l'humanité et perd tout ou partie de sa magie.

L'être «lourd» est abusivement expulsé du shee" parce que considéré comme rustre et stupide, il erre dans la campagne et finit par s'intégrer à la communauté humaine où il mène une existence désolée et n'exerce que rarement sa magie faiblissante. Les rejetons de ces créatures sont particulièrement attirés par la magie et deviennent souvent des sorcières ou des sorciers: ainsi en est-il de tous les magiciens des Îles Anciennes. Lentement, très lentement, le nombre des hafelins diminue: les shees s'estompent et l'ingrédient vital des hafelins se dissout dans la race humaine. Toute personne en ce monde hérite plus ou moins de substance fée par des milliers d'infiltrations imperceptibles. Dans les relations entre humains, la présence de cette qualité est bien connue, mais ressentie de façon subliminale et rarement identifiée avec justesse.

L'être fée du shee semble souvent infantile, du fait qu'il se livre à des actes dépourvus de mesure. Certes, le caractère varie selon les individus; mais il est toujours capricieux et souvent cruel. De même, la sympathie de l'être fée s'éveille vite, auquel cas il se montre d'une générosité extravagante. L'être fée est enclin à la vantardise; il a tendance à affecter des attitudes théâtrales et à bouder pour un rien. Il est sensible à tout ce qui touche l'opinion qu'il a de lui-même et ne peut tolérer la moquerie, qui le jette dans des trépignements de fureur déchaînée. Il admire au même degré la beauté et la difformité bizarre: pour l'être fée ce sont des attributs équivalents.

Dans le domaine de l'amour, l'être fée a des réactions imprévisibles et des goûts parfois remarquablement éclectiques. Le charme, la jeunesse, la beauté ne sont pas des motivations puissantes; par-dessus tout, l'être fée est avide de nouveauté. Ses attachements sont rarement durables, ce qui est une caractéristique commune à tous ses états d'âme. Il change vite d'humeur, allant de la joie au chagrin; de la colère au rire en passant par la crise de nerfs ou n'importe laquelle d'une douzaine d'autres réactions inconnues de la race humaine qui est plus flegmatique.

Les fées adorent jouer des tours. Malheur au géant ou à l'ogre que les fées décident de turlupiner! Elles ne lui laissent pas un instant de répit: sa propre magie est d'une sorte grossière, facile à esquiver. Les fées le harcèlent avec une joie cruelle jusqu'à ce qu'il se terre dans son antre ou château.

Les êtres fées sont de merveilleux musiciens et utilisent des centaines d'instruments singuliers, dont quelques-uns (tels que violon, cornemuse et flûte) ont été adoptés par les hommes. Ils jouent tantôt des giges et girades qui vous mettent des ailes aux talons, tantôt des airs mélancoliques au clair de lune, qu'on n'oublie jamais quand on les a entendus. Pour les processions et les investitures, les musiciens exécutent de nobles harmonies d'une grande complexité sur des thèmes dépassant la compréhension humaine.

Les êtres fées sont jaloux et impatientes, ils ne tolèrent pas les intrusions. L'enfant, fille ou garçon, qui traverse innocemment une prairie de fées, risque fort d'être cruellement fouetté avec des branches de noisetier.

1. Du gothique half (partie, moitié), le halfling ou hafelin est un être mixte qui a une forme humaine (souvent réduite chez les fées, le «petit peuple») et des pouvoirs surnaturels. Le croisement avec des humains est possible, les enfants peuvent avoir une ou plusieurs marques de leur origine hafeline telles que : les yeux vairons, les oreilles pointues, des doigts supplémentaires

2. Le shee ou sidhe est la forteresse souterraine ou le palais souterrain où habitent les fées, selon le folklore gaélique.

D'autre part, si les êtres fées sont assoupis, l'enfant passera peut-être inaperçu ou même se verra inondé d'une pluie de pièces d'or, car les fées se plaisent à déconcerter hommes et femmes par une prospérité subite autant qu'par un désastre soudain.

Gobelins (GP144): ils vivent en tribu dans des complexes souterrains formés de cavernes et de tunnels. Leur réputation d'êtres stupides n'est pas sans fondement bien qu'ils peuvent s'avérer de redoutables adversaires. On les rencontre principalement dans la forêt de Tantrevalles sur les contreforts du Teach tac Teach.

Hexamorphe: fait partie des Sandestins prêtés par Murgén à Shimrod pour sortir d'Irerly. Il arrive à communiquer facilement avec les êtres humains.

Homoncule: être bicéphale de petite taille, sa tête est large mais pas plus grosse que celle d'un chat. Son crâne est chauve et ridé, ses yeux noirs et brillants, son nez et ses lèvres sont en corne brune. Il parle plusieurs langues et connaît le passé des gens qu'il rencontre. Il est fourbe et tentera de charmer sa future victime. Il est très féroce malgré sa taille.

Merrihew (M201): Troll Sylvestre. Tout comme le Sandestin il peut se manifester sous forme humaine, mais il prend cet apparence que par caprice et toujours de façon fugitive.

Noctembule: être féc ressemblant à un lutin avec bonnet à clochette, il se déplace le soir avec une petite lampe à lumière verte.



Ogres (SG12): ils font partie de la race des Géants et sont réputés pour leur force et leur cruauté. Ils peuvent avoir de un à trois yeux, de même pour la tête! D'une intelligence plutôt limitée, ils peuvent être dupés par des jeux de mots. Il adore les trésors ou les artefacts magiques et ils en amassent une quantité considérable avec l'âge.

Sandestin (GP140): une catégorie de hafelins que les magiciens emploient pour réaliser leurs desseins. De nombreux sorts magiques sont effectués par l'entremise d'un sandestin. Il peut se manifester sous forme humaine, mais il prend cet apparence que par caprice et toujours de façon fugitive.

Scorpion de fer: il fait parti des sandestins (origine douteuse) et est utilisé par les magiciens. Mélanchthe en possède deux: Ici et Là. Ils permettent de voyager dans l'Irerly. Là sert pour l'aller, Ici pour le retour. Elle les a confiée à Shimrod mais les 2 scorpions furent désintégréés en Irerly.

Skak: petit lutin jaune.

Trolls (SG12): ce sont des créatures puissantes, au comportement animal. Ils sont presque exclusivement solitaires et il est très rare de les trouver en bande. On ne peut en rencontrer que dans la forêt de Tantrevalles.

6.3. les êtres surnaturels

Femme renard: de taille humaine, sa tête porte un masque de renard roux, ses membres inférieurs ressemblent à ceux d'une poule et elle guète le voyageur prêt d'un gué. Ses griffures provoquent la paralysie et elle régénère de ses blessures.

Obscur (SG505): il préfère suggérer simplement sa présence.

Quist (SG505): il demeure à jamais tel qu'il est.

6.4. les morts vivants

Fantômes (GP304): ce sont des êtres purement immatériels appartenant au monde des esprits, capables de dévoiler leur présence dans notre univers. Ils n'emploient aucune arme mais ils utilisent la peur que suscite leur apparition pour terroriser et terrasser leur victime.

Vampire (GP295): il peut changer son apparence et vient vers sa victime de la façon la plus obligeante pour offrir du vin, de la nourriture ou un abri accueillant. Au crépuscule, le vampire reprend sa forme réelle et il est dangereux de rester dans son territoire. Par contre, si l'imprudent a accepté un cadeau alors il est perdu.

6.5. les êtres étranges

Géants (SG12): ce sont les plus grands humanoïdes des Isles Anciennes. Ils sont souvent vulgaires et cruels. Bien que la race soit presque éteinte, il est parfois possible d'en rencontrer dans les régions reculées de la chaîne du Teach tac Teach.

Géant des mers (SG18): ce sont des créatures gigantesques qui vivent à proximité des Iles Anciennes. Il est rare qu'elles remontent à la surface.

Gryphe barbu: sorte de géant de 2,50 m de haut. Joueur d'échec, il aime le miel et certains vivent sur le Mont Gaboon.

Harpie: ces créatures femelles sont hostiles envers tout être humain. Elles possèdent des coutumes répugnantes et une odeur nauséabonde. Leur truc favori est de vomir ou de déféquer sur la tête de leurs ennemis à la façon des oiseaux. On les rencontre principalement aux alentours du pic Arra Kaw.

Hecepteur: être humanoïde à la peau grise, aux mains possédant de longs doigts et aux jointures noucuses. Plutôt grand et carnivore, il vit dans les marais.

Korrigan (GP138): cette créature mystérieuse possède un torse trapu, des jambes massives et une tête déformée avec une crête basse. Il charrie une forte odeur de fauve.

Profonds (GP138): êtres humanoïdes mi-homme mi-poisson qui vivent dans les failles sous marines des Isles Anciennes.

Sirène: être aux cheveux et aux muqueuses vertes et à la peau blanche.

Triton: être parfois barbu qui fréquente les sirènes.



7. La magie

7.1. Sortilèges

Botte de plume (SG192): utilisé par Shimrod. 4 plumes blanches ensorcelées, fixées aux bottes permettent après utilisation d'une incantation de se déplacer sans fatigue et sans toucher le sol.

Bulle d'avertissement (GP11): envoie d'un message sur une grande distance. Quand la bulle éclate près des oreilles de son destinataire, il entend le message.

Carte de Murgén: chaque domaine est teinté d'une couleur différente, un point de lumière bleu indique la présence d'un magicien.

Charme d'anti-onde (GP136): ce sort permet de marcher sur l'eau. Pour cela il faut l'appliquer sur les semelles des chaussures.

Compression: permet de comprimer un corps jusqu'à ce qu'il prenne la forme d'un potreau de fer de 4 pouces carré sur 7 pieds de long

Conscience Totale (SG138): utilisé par Sartzanek. La victime connaît subitement tout ce qui peut être connu : l'histoire de chaque atome de l'univers, le déroulement de huit sortes de temps, les phases possibles de tous les instants qui se succèdent; tous les goûts, sons, aspects, odeurs du monde, aussi bien que des perceptions relatives à neuf autres sens plus insolites. Elle est alors frappée de paralysie agitante et d'impotence et devient incapable même de se nourrir. Elle reste à trembler de désarroi jusqu'à ce qu'elle soit réduite par dessèchement à sa plus simple expression et disparaisse emportée comme feuille au vent.

Dualité (GP12): pour accomplir ce sort il est nécessaire de se procurer les composants suivants: sel marin, terre provenant du sommet du mont Khambaste en Ethiopie, exsudations et onguents et substances de sa propre personne.

Il en résulte alors un couple de sexe opposé, ainsi qu'une vapeur dont la couleur représente la bonté de l'âme du magicien (elle peut varier du vert pâle pour un être égoïste et dépravé jusqu'au rouge vif pour une personne foncièrement bonne et généreuse). Si un ou les deux êtres nouvellement créés respirent cet effluve, leurs caractères seront alors modelés à l'image de la vapeur exhalée.

Notez que le corps d'origine du sorcier disparaît dans l'opération magique et que les deux créatures qui en résultent ne possèdent ni les souvenirs ni les capacités de leur géniteur.

Flèches enflammées (GP464): ce sort permet au magicien de lancer des flèches enflammées qui partent de chacun de ses doigts de la même façon que si elles étaient tirées à partir d'un arc.

Grelottis (M128): sort mineur de type dysfonctionnement physique. Il possède trois niveaux allant du Tremollo au Claque-Crocs.

Hiatus temporaire: permet d'arrêter le temps pour une durée déterminée par le lanceur de sort.

Infestation d'Asticots (SG138): toute la surface du corps de la cible se recouvre d'une couche de 3 cm d'asticots. Cela provoque une perte de contrôle de soit qui entraîne la mort dans la plupart des cas (utilisé par Sartzanek).

Métamorphose animale (SG455): sort utilisé par Desmëi. Il permet de transformer une souris en cheval par exemple. Ce rapport de taille est la différence maximum qu'il peut y avoir entre la taille d'origine et sa taille après métamorphose.

Mordret (SG226): incantation particulière aux fées, destinée à jeter un sort - généralement de malchance; une malédiction.

Multiplication de l'or: sort utilisé par Shimrod. A partir de 5 pièces d'or qu'il transforme en 5 papillons dorés, il en provoque la multiplication. 5 donne 10 puis 20, puis 50 et enfin 100, les 100 papillons sont ensuite transformés à nouveau en pièces d'or.

Offuscation: sort utilisé par Shimrod. Il permet de diminuer le volume d'un objet. cette diminution de taille ne peut pas dépasser 7 fois la taille d'origine, sa masse est moins altérée par contre.

Orteil papillonnant ou Marelle des Gobelins (M98): sort primaire de lévitation utilisé par les fées.

le Phénix (GP154): charme qui permet à un homme de rester en forme pour des jeux érotiques.

Poussée Invisible: sort permettant de se déplacer n'importe où, même en Irerly (utilisé par Murgén).

Rêve ensorcelant: permet d'influencer (ou de communiquer) quelqu'un à distance. Il faut plusieurs rêves pour réussir le sort. Plus la cible est puissante plus il faut de séances. Si elle s'aperçoit de la tentative de prise de contrôle, elle peut tenter de trouver son agresseur.

Sort de la Démangeaison (M267): la victime est affligée de démangeaisons particulièrement irritantes aussi bien pour le corps que pour l'esprit.

Sort d'ennui (GP11): ce sort possède une influence tellement insensible, graduelle et discrète que la victime peut difficilement s'en rendre compte. Elle prend en dégoût le monde, ses vanités sordides, ses ambitions futiles et ses plaisirs insipides. Puis elle se met à errer, plongée dans une méditation lugubre, avant de se décider à finalement abandonner le monde à ses tristes occupations. Selon la gravité, la personne ensorcelée peut alors mettre un terme à son existence.

Sort de stase (GP43): la victime demeure paralysée mais reste pleinement conciente des désagréments et des besoins qu'éprouve son corps et ceci pendant le nombre de semaines égale au niveau du magicien.

7.2. Artefacts

Almanach de Twitten: ouvrage d'une grande complexité rédigé par le sorcier Twitten qui permet de voyager à travers les 10 mondes de Chronos.

Ces neuf lieux, ainsi que la Terre Gaïane, forment les dix mondes de Chronos qui les a tous embrochés sur son axe. Par un travail ingénieux, j'ai bridé l'axe et l'ai maintenu fixe : telle est l'ampleur de mon oeuvre.

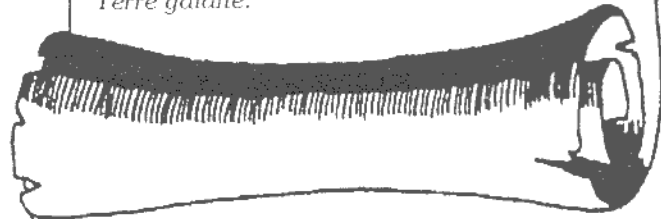
Parmi ces neuf mondes, je mets en garde contre Paador, Nith et Woon; Hidmarth et Skurre sont des endroits purulents infestés de démons. Cheng offre peut-être bien aux sandestins un habitat plaisant, mais nen n'est moins sûr; quant à Pthopus, il est franchement insipide. Seul Tanjecterly tolèrera des êtres humains.

Dans chaque partie, l'almanach donne en détail le cycle des vibrations et indique par laquelle l'entrée et la sortie peuvent être effectuées. Avec l'almanach est la clef - et seule cette clef percera la brume et permettra le passage. Ne perdez pas la clef! L'almanach ne servirait plus à rien.

Les calculs doivent être effectués avec précision. A la périphérie de la vibration, la clef ouvre une porte d'accès à l'endroit où elle est utilisée. Le noeud central est immuable. Sur Terre, il se dresse là où je l'ai planté. Sur Tanjecterly, il se trouve au centre de la Place des Conférences, dans la ville d'Asphrodiske, où demeurent bien des pauvres âmes.

Tel est le domaine de Chronos. D'aucuns disent qu'il est mort mais, celui qui voudra découvrir son fantôme, qu'il tourne simplement l'axe entre deux doigts et il apprendra sa vérité.

C'est ce que je dis, moi, Twitten de la Terre gaïane.



Atome poussière messenger (GP358): en se déposant sur une surface liquide, l'atome de poussière se transforme en bulle et une petite voix légère énonce le texte du message qu'il contient. Il suffit d'effleurer la bulle avec l'index pour la faire éclater et détruire ainsi le message.

Ampoule-à-tourments (GP436): en brisant cette ampoule, une centaine de guêpes sont libérées et attaquent tout être vivant à leurs portées. Visbume avait l'habitude de toujours voyager avec l'une d'entre elles.

Amulette d'arrêt du temps: appartient à Shimrod. Une incantation permet de séparer le temps en 7 brins, l'un d'entre eux donne naissance à un hiatus temporel. Se déplacer le long de ce brin permet de se mouvoir hors du temps.

Homologues: nom donné aux figurines mobiles utilisées avec la carte, il ne peut y avoir que 60 homologues simultanément sur la carte.

Infailible: objet de 7,5 cm de diamètre, en ronce de noyer avec une protubérance sur le côté qui se termine en pointe et où s'enclasse une dent aigüe d'être fée. L'objet indique l'endroit où se trouve Dhrun et agit comme une boussole. Il fut construit pas Flink pour Aillas qui l'obtint contre un Nonpareille.

Kahantus (GP461): épée du seigneur Lulie, père de Zaxa. Elle a été ramenée du monde de Tanjecterly par Glyneth.

Longue Vue de Recherche de Tamurello: dans une boîte noire mettre une mesure d'eau, y ajouter quelques gouttes de liquide jaune fluorescent, attendre l'apparition de traînées de clarté à divers niveau, lire la formule accolée au nom de la personne recherchée dans le libram des noms. Ajouter ensuite une mixture sombre à l'ensemble puis verser le tout dans un cylindre de fer de 15 cm de long et de 5 cm de diamètre et sceller l'une des extrémités avec un bouchon de verre. Porter l'autre bout contre son oeil et regarder dedans: au bout de quelque seconde l'image de la «cible» apparaît.

Masque de communication (GP157): le masque se met à vivre et il est alors possible de tenir une conversation avec celui qu'il représente.

Miroir de vérité (GP151): reflète la vraie nature des choses même si elles sont entourées d'un charme d'illusion. Il permet aussi de refléter la personne qu'on pense être ou comment autrui nous voit.

Miroir de la symétrie diaphane (GP417): pour utiliser le miroir, il faut le tenir à la main et faire un geste circulaire en direction de la cible. Le miroir s'agrandit alors pour refléter l'image de la créature visée. Il faut alors retirer le miroir d'un mouvement brusque pour que l'image prenne réalité. L'image «vivante» ainsi formée attaquera aussitôt son double.

Nappe d'Abondance (GP398): c'est un morceau d'étoffe qu'il faut étaler bien à plat, puis laisser tomber dessus une goutte de vin, une miette de pain et une mince tranche de fromage. Aussitôt l'étoffe grandit et devient une belle nappe damassée chargée de toutes sortes de plats. Une fois qu'on a mangé à satiété, l'étoffe se rétrécit à nouveau.

Nonpareille: cristal magique renfermant un univers mental. Murgan en possède une série de 13 et a donné un nonpareille de couleur Smaudre à Aillas. Il est gai et ensorcelant et ne fonctionne que le matin au moment où les rayons du Soleil balaient l'horizon. Il agit efficacement sur les êtres féés. Murgan sait où trouver d'autres Nonpareilles.

Oeil-de-la-Maison: cet oeil observe et enregistre tout ce qui se passe dans un lieu donné pour une période donnée. Un mot de passe permet de le mettre en route et de l'arrêter.

Pavillon magique (M277): mouchoir magique offert par le roi Throbus à Madouc. Au coucher du soleil, il suffit de le poser sur le gazon et de prononcer le mot Aroisus! Il devient un pavillon qui offre à la foi confort et sécurité. Au matin, en prononçant Deplectus! le pavillon redevint mouchoir.



La Perle Verte (GP12): quand le cadavre de Faude Carfilhiot fut brûlé, le flammes émirent une giclée de vapeur verte fétide qui vola jusqu'à la mer, se mêla à l'écume des vagues et se condensa en une perle.

Elle coula au fond de l'océan puis fut gobé par un gros Turbot. Ce poisson fut ensuite pêché par Sarles qui récupéra la perle pour une courte période car elle lui fut dérobée par Tamas.

La perle fut denouveau volée par le joueur Flary qui devint pirate mais qui mourrut une année plus tard sur le billot. Elle tomba à ce moment entre les mains de sire Tristano mais celui-ci ne se laissa pas abuser par les pouvoirs de la perle maudite. Alors qu'il cherchait à s'en débarrasser, il fut détrossé par le bandit Toby Haute Taille. Ce dernier ne fut guère plus chanceux et il mourrut sur le gibet. Manting, son bourreau, récupéra la perle mais il provoqua par la suite l'ire du sorcier Qualmes qui jeta sur lui un sort de stase au coeur de la forêt de Tantrevalles.

La Perle Verte est restée quelque temps dans une clairière, enseveli sous terre au milieu d'ossements, avant d'être découvert par un commis du nom de Yossip. Il en jouit pendant une courte période car elle fut volée à la sauvette par l'apprenti sorcier Visbhune avant d'être aussitôt récupérée par le mage Tamurello. Douée d'une intelligence propre, son propriétaire ne pourra s'en débarrasser que si on lui la vole car sinon elle reviendra par ses des moyens surnaturels qui peuvent être aussi variés que déplaisant.

Elle infecte de cupidité et d'égoïsme tous ceux qui la touche et conduit inmanquablement celui qui la possède à sa perte.

Persilian: miroir qui parle et lit. Olam Magnus du Lyonesse utilisait déjà le miroir magique. Suldrun l'a découvert l'année de ses 10 ans. Il peut montrer l'avenir de façon brève mais précise et ne peut répondre qu'à 3 questions de son propriétaire. Celui-ci doit le passer ensuite à quelqu'un d'autre qui peut faire de même. Si on lui pose une quatrième question, il y répond puis se dissoud et devient ainsi libre. Volé et caché par Aillas, celui-ci le donna à Murgén.

Plume de vérité: c'est une plume de geai bleu qui devient jaune au contact d'une personne qui ment sur son identité (pas de preuve de son efficacité).

Pustule des montagnes vivantes d'Irerly: ces gemmes sont considérées comme des chancres par les montagnes vivantes. Elles existent sous treize couleurs différentes et se développent en séries.

Pyromite (GP417): c'est une petite boule qu'il faut lancer grâce à une sarbacane. Le projectile déploie ses ailes et se met à voler en direction de la cible. Lorsqu'il touche son but il explose dans un feu blanc mortel.

Saint Graal (M231): le «Graal» passe pour être le calice utilisé par Jésus Christos lorsqu'il dina pour la dernière fois en compagnie de ses disciples. Ledit calice tomba entre les mains de Joseph d'Arimatee qui, dit-on, y recueillit le sang des blessures du Christ en croix. Puis Joseph erra de par le monde et atteignit l'Irlande, où il laissa le Graal sur l'île d'Inchagoill dans le Lough Cornb, au nord de Galway. Des Celtes païens menacèrent l'île; un moine nommé Sisembert apporta le calice

dans les Isles Anciennes; la suite est controversée. Selon les uns, le calice est enseveli dans des cryptes de L'Isle Wanish. D'autres disent que le père Sisembert, dans la Forêt de Tantrevalles, rencontra un ogre redoutable, qui le soumit à moult tourments au motif qu'il avait manqué de courtoisie. L'une des trois têtes de l'ogre but le sang de Sisembert; une autre lui mangea le foie; la troisième tête souffrait de maux de dents et, n'ayant aucun appétit, transforma en dés les phalanges de Sisembert. Mais peut-être n'est-ce là qu'une histoire à raconter autour du feu par nuit d'orage.

C'est un calice au pied bleu pâle, haut de 8 pouces avec des poignées légèrement irrégulières. Un anneau bleu foncé pince un rebord légèrement ébréché; la base possède un cercle de même couleur.

1: on aura évidemment reconnu l'ogre Throop.

Sensibilateur mental d'Hippolito (GP420): une goutte stimule l'esprit et facilite la conquête d'une enviable réputation de gaité et d'esprit. Deux gouttes exaltent les penchants esthétiques à un degré extrême, de sorte que la personne ainsi stimulée est capable de traduire les dessins des toiles d'araignées en cycles de chansons et sagas épiques. Trois gouttes n'a jamais encore été tenté.

Souliers de Vitesse (GP220): artefact des fées qui permet de décupler ses foulées par quatre.

le Spectateur Millénaire de Gantwin (GP157): c'est un tube d'ivoire gravé sur le coté avec des runes. Il montre les événements qui se sont produits ces derniers mille ans dans son champ d'observation. Il est inestimable quand on désire localiser un trésor enfoui ou apprendre les hauts faits de héros morts. Le charme pour le mettre en marche est trois vibrations et un trille.

Styler (GP383): ne peut être retiré que par la main qui l'a manié.

Talisman contre la peur: il est fabriqué par les êtres fées à l'aide d'une pierre noire magique très rare.

Talisman de jade Bleu de Tamurello: il permet de faire voler toute personne ou équipage. Il suffit de le frotter sur toute les face de la «cible» pour qu'elle s'envole dans les airs.

Trône Evandig: symbole de l'unité des Isles Anciennes, il se trouve chez le roi Audry. Le roi Casmir désire ardemment le récupérer.

Voner et Skel: Deux petites sphères d'hématite noire. Proviennent de Mang Sept. Réagi instantanément à la magie de Mel et de Dadgath. Les deux sphères parlent entre elles, elles communiquent aussi avec leur porteur.

Zil (GP430): épée de l'hybride Zaxa. Elle a été ramenée du monde de Tanjecterly par Glyneth.



8. Tanjecterly

La source des renseignements concernant Tanjecterly se trouve dans ce livre extrêmement rare et quelque peu suspect qu'est l'Almanach de Twitten. Tanjecterly est décrit comme l'un d'une série, ou d'un cycle, de dix mondes qui comprend le nôtre. Les communications sont difficiles à découvrir et évanescences par nature.

D'après Twitten, Tanjecterly - semblable à notre monde sous certains rapports ordinaires - en diffère de façon notable à d'autres points de vue. Les habitants passent pour être variés et comprennent même des tribus d'êtres à apparence humaine, ainsi que d'autres dont la similitude est tout au plus superficielle.

L'environnement de Tanjecterly est décrit comme malsain et, en fait, mortel pour les personnes qui s'y déplaceraient sans adaptation.

Le temps se meut selon une phase sur Terre et selon une autre ici. Chaque phase se compose de neuf frémissements, ou vibrations ou, mieux encore, contractions à partir du noeud central de ce que l'on appelle «synchronisme». Entre la Terre et Tanjecterly le synchronisme dure de six à neuf jours. Puis il se déplace le long du rayon de la lune noire de Tanjecterly au noeud central qui se trouve au centre de la Place des Conférences, dans la ville d'Asphrodiske. A la prochaine vibration, la voie donne accès dans un autre endroit, lequel n'est nullement aussi plaisant que Tanjecterly. Hidmarth et Skurre sont des mondes-démons; Underwood est vide à l'exception d'un gémissement; Phtopus est une seule âme léthargique.

8.1. Voyager en Tanjecterly

Le monde possède deux soleils: vert et jaune citron qui tournent l'un autour de l'autre: et d'une lune noire.

L'herbe est bleue.

Les arbres ont un feuillage presque sphérique rouge-foncé ou bleu ou bleu-vert.

Il n'y a pas de cycle jour/nuit.

8.2. Les créatures

Anguilles Progressistes (GP387): ces créatures, hautes et minces couleur de pierre grise, possèdent de grandes têtes pointues, des yeux comme des disques de verre noir, et de longs opercules ressemblant à du cuir en guise de narines produisant un effet de tristesse comique. Il est possible de les confondre avec des pierres étrangement spiralées qui se déroulent subitement quand une proie passe à côté d'elles.

Arvicole plate-échine (GP392): cet animal ressemble à un grand octopode noir plat comme une planche dans sa région dorsale, avec pour tête un amalgame complexe de cornes, d'yeux au bout de pédoncules flexibles et de pièce buccales en forme de trompes qui lui servent à brouter l'herbe.

Batrache Espide (GP430): créature humanoïde avec des bras comme des solives et une épaisse peau grise à l'épreuve des lances, flèches, griffes ou crocs. Sa salive est venimeuse et peut entraîner le gangrène.

Bollet Cyalique (GP387): créature ronde à 6 pattes

avec un corps rose mat surmonté d'un objet ressemblant à un énorme polype orange, frangé par cent pédoncules-terminés chacun par un oeil.

Brachyolithe (GP388): créature noire qui ressemble à une crevette.

Carviosaure (GP418): animal massif au long cou paissant les fruits des arbres.

Ebouvier Arvicole (GP385): cette créature ressemble à un homme-échassier tout mince, haut de 4,5 mètres avec un cou étroit et un visage pointu adapté pour chercher noix et fruits dans les feuillages.

Féroce syaspique (GP372): créature forte, vigilante, rusée et agile. Elle est inaccessible à la peur et loyale jusqu'à la mort mais elle est sauvage et devient un monstre à la furie dévastatrice une fois provoquée (et parfois même en l'absence de provocation). Elle est aussi sujette à des accès de frivolité imprévisibles qui entraînent les êtres de son espèce à parcourir dix ou quinze milles kilomètres pour manger d'un certain fruit.

Elle mesure dans les 1,80 m et présente dans ses grandes lignes une apparence humaine, avec une grosse tête reposant sur des épaules massives, de longs bras, des mains terminées par des serres, avec des pointes saillant des jointures. Une fourrure noire couvre son crâne, s'étire en bande le long du dos et entoure la région pelvienne. Ses traits sont épais et frustes, le front est bas, le nez court, la bouche musclée; des yeux d'or fauve regardent par une fente entre des crêtes de cartilage.

Tarusque (GP385): cet animal ressemble à un taureau blanc avec une tête d'insecte et des piquants le long de l'échine.

Taupinier (GP458): ruminant octopode de la taille d'un gros sanglier émettant une odeur fétide, tacheté de rouge et de blanc, avec de longues défenses et une queue terminée par une boule armée de piquants.

Tigre tricornu (GP416): cet animal ressemble à un tigre noir aux pattes torsées avec une rangée de cornes pointues sur le front. Il sert parfois de monture à des chevaliers.

Ver Carpissiste (GP386): cet animal ressemble à un colonne visqueuse, du diamètre de sa propre taille, terminée par une tête triangulaire, avec un seul oeil vert et une grande gueule garnie de crocs.

8.3. Notions géographiques

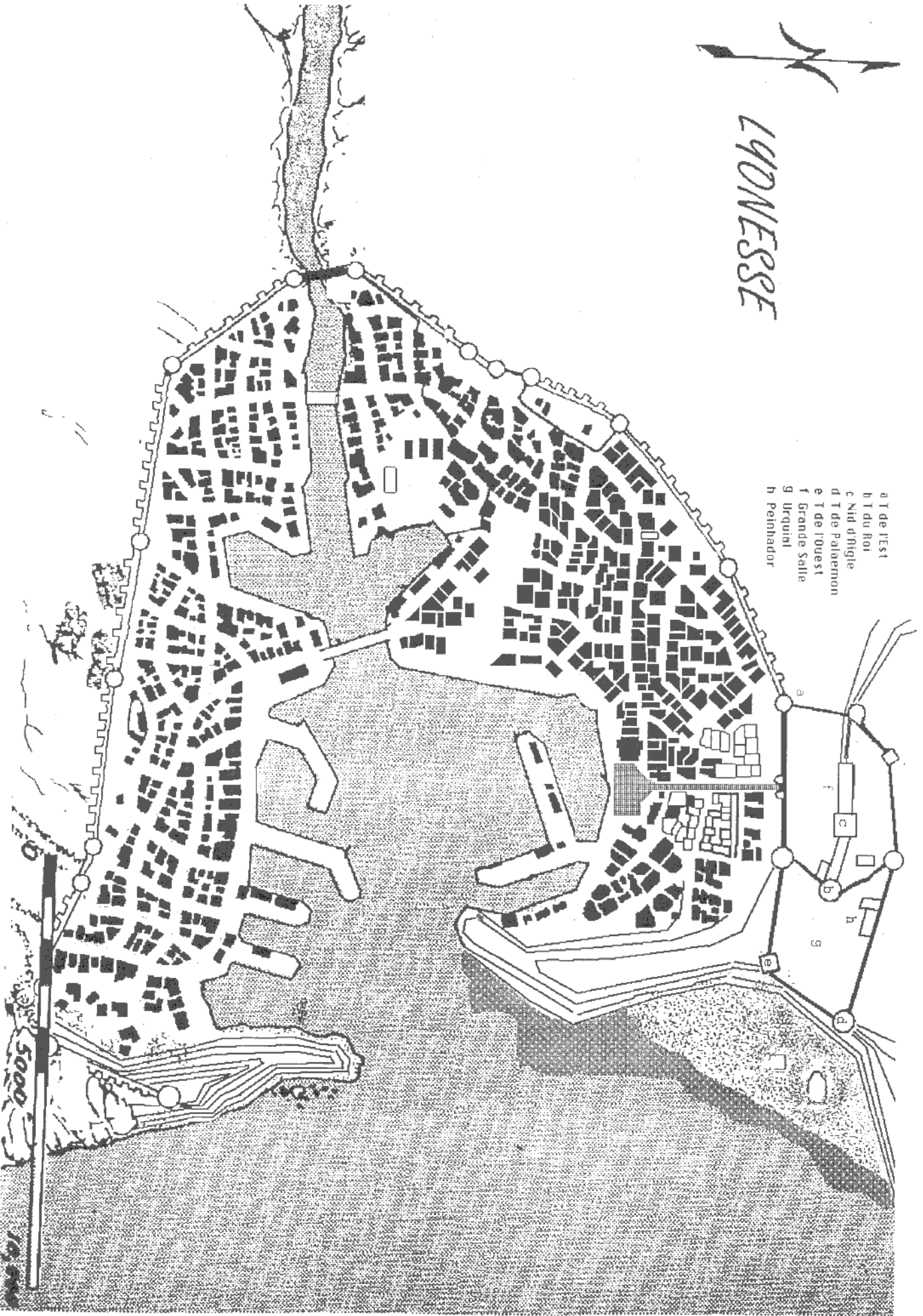
Asphrodiske: ville située derrière la steppe des Mendians Chagrins.

Cailloux Ronds: route du bourg de Pude qui file le long des Bois Sombres et à travers la plaine des Lys jusqu'à la ville d'Asphrodiske



LONDRESSE

- a T de l'Est
- b T du Roi
- c Nid d'Iffigie
- d T de Palæmon
- e T de l'Ouest
- f Grande Salle
- g Urquial
- h Peinhador



5000

10000



LYONNESSE

- a T de l'Est
- b T du Roi
- c Nid d'Aigle
- d T de Palaemon
- e T de l'Ouest
- f Grande Salle
- g Urquial
- h Peinhador





Montagnes de Lakkady (les):

Monts Dyades (les):

Monts Glône (les):

Mys: rivière.

Pude: bourg de maisons grises situé à 40 lieues d'Asphrodiske au bord de la rivière Harou.

Tang-Tang: vaste steppe habitée seulement par quelques cavaliers solitaires et des bandes de bêtes nomades.



9. Le Panthéon

Adace & Aronice: pendant six mois de l'année Adace est Dieu de la Douleur, de la Cruauté et du Mal, tandis qu'Aronice est Déesse de l'Amour et de la Bonté. Au moment des équinoxes, ils changent de rôle et, les six autres mois, Adace est Dieu de la Bravoure, de la Vertu et de la Clémence, tandis qu'Aronice est la Déesse de la Malveillance, de la Haine et de la trahison. C'est pour cette raison qu'on les appelle le Couple Inconstant.

Adonis le Beau: dieu druidique.

Apollon le Magnifique: Dieu du Soleil.

Apollon le Sage: dieu druidique.

Atlante: ancien dieu vénéré à Ys.

Cron l'Inconnaissable: époux de Hec.

Cronus le Père: dieu druidique.

Darga: (symbole de la grâce) père des 3 Brigittes qui symbolisent la poésie, la médecine et la maîtrise du métal. Les autres divinités sont : Lug, Ogma et Lir.

Drethre la Belle: Déesse de la Lune.

Fantarès & Aeris: divinités de l'eau, de la terre, du feu et de l'air.

Flor Velas (le): vaisseau du roi Aillas. C'est une galéace de 80 pieds de long, avec une voile carrée, une paire de voiles latines et 50 rames.

Fluns: Seigneur des Batailles.

Gaea: Déesse de la Terre. Vénérée dans le Troicinet.

Hec: Déesse du Destin.

Hoonch: le dieu-chien.

Kai le Brun: dieu druidique.

Kernuun le Cerf: dieu druidique.

Lucanor: Dieu druidique des Origines.

Lug le Brillant: dieu druidique, parfois nommé Lug le Soleil.

Matrone la Lune: déesse druidique.

Mokous le Sanglier: dieu druidique.

Nyrène: Dieu vénéré sur l'île de Scola. Les adorateurs versent des flasques de leur propre sang dans les quatre fleuves sacrés de l'île.

Palas: Déesse des Récoltes.

Sheah le Gracieux: dieu druidique.

Sobh: déesse de l'amour. Son culte date de l'époque où le royaume de Gomar existait encore. Ce royaume comprenait la totalité de l'Hybras du nord et les îles Occidentales.

Spirifiume: dieu qui règne sur la 3ème corniche des Paliers de Cam et sur un beau duché de la planète Mars.

Thsansin: déesse des Commencements et des Fins qui marche sur des roues.

Thudh: dieu galicien du Temps dont les 13 yeux font le tour de sa tête pour qu'il puisse voir dans toutes les directions à la fois.

Votumna: Divinité androgyne vénéré par les étrusques des isles Anciennes.

Zinetra Lelei: déesse de la nuit dans le Dahaut.

Zoroastre: Divinité des perses des Isles Anciennes.

10. L'histoire des Isles Anciennes

10.1. Les migrations ethniques. ☚

En dix mille années, les Isles Anciennes ont connu des excursions, des migrations, une invasion armée, ainsi que les allées et venues de négociants qui avaient leurs entrepôts à Ys, à Avallon, à Domreis et à Bulmer Skem, tous fondés par des commerçants étrangers.

Les nouveaux venus affluaient de toutes parts : des gens de l'époque préglaciaire dont l'identité est inconnue de l'Histoire; quels aborigènes ils ont découverts ne peut être que matière à conjecture. Après eux, arrivèrent des Kornutiens, des Bithyniens, un peuple remarquable appelé le Khaz d'Or et, par la suite, des contingents d'Escquahars (précurseurs ailleurs des Basques, des Berbères du Maroc, des Guanches des îles Canaries et des Hommes Bleus de Mauritanie).

Plus tard, et parfois dans une succession de vagues : des Pélasges, des Sarrasins blonds de Tingitane, des Danéens et des Galiciens d'Espagne, des Grecs de l'Hellas, de la Sicile et de la Basse Gaule; quelques cargaisons de Lydiens évincés de Toscane; des Celtes de partout sous une multitude de noms; et naturellement des Romains d'Aquitaine, qui furent tentés par l'idée de conquête mais ne tardèrent pas à s'en aller, emportant avec eux la doxologie chrétienne. Quelques Goths et Armoricaïns s'installèrent sur les rivages du Wysrod, tandis que de nouvelles bandes de Celtes originaires de Bretagne et d'Irlande profitaient de la faiblesse des souverains dauts pour établir le royaume de Godélie. Finalement, de Norvège via l'Irlande, vinrent les Skas qui se fixèrent sur l'île de Skaghane et une autre des Isles Extérieures, d'où ils partirent pour l'Ulfland du Nord.

Peu de faits précis sont rapportés concernant Partholon le prince rebelle de Dahaut qui, après avoir tué son père, s'est enfui à Leinster. Les Fomoiens sont originaires de l'Ulfland du Nord, alors appelé Fomoirie. Le roi Nemed, arrivant de Norvège avec ses hommes, livra trois grandes batailles aux Fomoiens près de Donegal. Les Skas, selon le nom que se donnaient les Nemediens, étaient de fougueux guerriers: les Fomoiens, vaincus par deux fois, ne remportèrent la victoire finale que grâce à la magie de trois sorcières unijambistes : Cuch, Gadish et Fèchor - et pendant cette bataille Nemed fut tué.

Les Skas avaient combattu avec honneur et vaillance; même dans la défaite, ils inspiraient du respect aux vainqueurs, si bien qu'un délai d'un an et un jour leur fut accordé pour qu'ils mettent leurs vaisseaux noirs en état de poursuivre leur navigation. Finalement, après trois semaines de banquets, de jeux, de chants et de libations d'hydromel, ils ont appareillé et quitté l'Irlande avec comme roi Starn, le fils aîné de Nemed. Starn a conduit les Skas survivants vers le sud jusqu'à Skaghane, la plus au nord des Hespériennes, à l'ouest des Isles Anciennes.

Le second fils de Nemed, Ecrigus, a fait route vers l'Armorique et rassemblé une armée de Celtes appelés Firbolgs, qu'il a emmenés en Irlande. Au passage, les Firbolgs avaient jeté l'ancre dans le Fflaw à la pointe de Wysrod, mais l'armée qui se porta à leur rencontre était si forte qu'ils partirent sans livrer combat et continuèrent jusqu'en Irlande, où ils ont établi leur suprématie

d'un bout à l'autre du pays.

Un siècle plus tard, après une migration épique qui les a entraînés d'Europe Centrale en passant par l'Asie Mineure jusqu'en Sicile et en Espagne, les Tuathas danéens ont traversé le Golfe Cantabrique en direction des Isles Anciennes et se sont installés dans le Dascinet, le Troicinet et le Lyonesse. Au bout de soixante ans, les Tuathas se sont scindés en deux factions, dont l'une est allée en Irlande affrontant les Firbolgs dans la Première et la Seconde Bataille de Mag Tuired.

Le deuxième raz de marée celte qui a projeté les Milésiens en Irlande et les Brythnis en Bretagne n'a pas touché les Isles Anciennes. Néanmoins, des Celtes ont émigré par petits groupes et se sont répandus partout, ainsi que l'attestent les noms de lieu celtiques qui se retrouvent d'un bout à l'autre des îles. Des tribus fuyant la Bretagne après la défaite de Boudicca ont imposé leur présence sur le rivage rocheux au nord d'Hybras et ont instauré le royaume celte de Godélie.

1. Tingitane : ancienne province de l'ouest de la Mauritanie, dont la capitale était Tingis, aujourd'hui Tanger.

2. Boudicca : épouse de Prasutag et reine des Icéniens dans la Grande Bretagne, luttait contre les Romains et, vaincue, s'empoisonna en 61 après J-C.

10.2. Politique & Archimagés

Pendant le règne d'Olam III, Grand Roi des Isles Anciennes, puis durant le règne de ses successeurs immédiats, le trône Evandig et la table de pierre sacrée Cairbra an Meadhan étaient installés au Haidion. Olam III, «le Vaniteux», transporta trône et table à Avallon. Cet acte et ses conséquences advinrent par suite indirecte d'une discorde entre les archimagés du pays. A cette époque, ils étaient huit : Murgén, Sartzanek, Desmèi, Myolandre, Baïbalidès, Widdefut, Coddefut et Noumique. Murgén était tenu pour le premier parmi ses pairs, nullement à la satisfaction de tous. Sartzanek, en particulier, s'irritait de l'austère inflexibilité de Murgén, tandis que Desmèi déplorait son interdiction de se mêler des affaires de la contrée, ce qui était la distraction favorite de Desmèi. Murgén fondait son édit sur la thèse que toute assistance prêtée à un favori portera tôt ou tard inmanquablement atteinte aux intérêts d'autres magés.

Sartzanek s'offusquait depuis longtemps des prohibitions de Murgén et se livrait occasionnellement à des expériences érotiques avec la sorcière Desmèi. Piqué par les railleries de Widdefut, Sartzanek lui jeta en représailles le Sort de la Conscience Totale. Coddefut éleva une protestation indignée, provoquant chez Sartzanek une colère telle qu'il abandonna toute prudence et détruisit Coddefut par une infestation d'asticots. Ce dernier perdit le contrôle de sa raison et se réduisit lui-même en charpie. Les magés survivants, à l'exception de Desmèi, réclamèrent des contraintes auxquelles Sartzanek ne pourrait résister. Il fut comprimé dans un poteau de fer et planté au sommet même du Mont Agon.

Un certain Tamurello s'installa aussitôt dans le manoir de Sartzanek, Faroli, et tous comprirent qu'il était l'alter ego ou le rejeton de Sartzanek : à certains égards une extension de Sartzanek lui-même.

La sorcière Desmèi, qui avait accompli des conjonc-

tions érotiques avec Sartzanek, s'amusait à présent avec le roi Olam III. Elle lui apparaissait en femme revêtue d'une douce fourrure au pelage noir avec un masque d'une curieuse beauté ressemblant à une tête de chat. Cette créature connaissait mille tours lascifs; le roi Olam, l'esprit faible et troublé par l'alcool, tomba sous son emprise. Pour faire pièce à Murgén, Desmèi persuada Olam de démenager à Avallon son trône Evandig et la table Cairbra an Meadhan.

La vieille tranquillité n'existait plus. Les magiciens étaient brouillés et se méfiaient les uns des autres. Murgén, totalement écoeuré, s'isola à Swer Smod.

Les Isles Anciennes connurent alors des temps difficiles. Le roi Olam, qui avait maintenant perdu la raison, voulut copuler avec un léopard; il fut mordu cruellement et mourut. Son fils Uther Ier, jeune et timide, n'avait plus le soutien de Murgén. Les Goths envahirent la côte nord du Dahaut et pillèrent l'isle Whanish, où ils saccagèrent le monastère et incendièrent la grande bibliothèque.

Audry, grand duc de Dahaut, leva une armée et anéantit les Goths à la Bataille de la Hax, mais subit tant de pertes que les Godéliens celtes firent mouvement vers l'est et

s'emparèrent de la Péninsule de Wysrod. Le roi Uther, après des mois d'indécision, fit marcher son armée contre les Godéliens mais pour aller au-devant du désastre à la Bataille du Gué du Saule-Languissant, où il fut tué. Son fils, Uther II, s'enfuit au nord, en Angleterre où, finalement, il engendra Uther Pendragon», père du roi Arthur de Cornouailles.

Les ducs des Isles Anciennes s'assemblèrent à Avallon pour choisir un nouveau roi. Le duc Phristan de Lyonesse revendiqua la royauté en raison de son lignage, tandis qu'Audry, le duc vieillissant du Dahaut, citait le trône Evandig et la table Cairbra an Meadhan à l'appui de ses prétentions personnelles; le conclave fut dissous dans l'acrimonie. Chaque duc repartit chez lui et par la suite se proclama roi de son domaine personnel.

Les nouveaux royaumes trouvèrent ample matière à contestation. Phristan, roi du Lyonesse, et son allié Joël, roi du Caduz, partirent en guerre contre le Dahaut et le Pomperol. A la bataille de la Colline de l'Orme, Phristan tua le vieux mais vigoureux Audry Ier, et fut lui-même tué par une flèche; la bataille et la guerre s'achevèrent de façon indécise, chaque parti gonflé de haine pour l'autre.

Le prince Casmir, surnommé «le Fab», combattit dans la bataille avec vaillance mais sans témérité et s'en retourna à la ville de Lyonesse comme roi. Il abandonna aussitôt ses préoccupations d'élégance pour un rigoureux sens pratique et se met en devoir de consolider son domaine.

Une année après que Casmir était devenu roi, il épousa la princesse Sollace d'Aquitaine, une belle jeune fille blonde avec du sang goth dans les veines, dont le port majestueux dissimulait un tempérament dépourvu de sensibilité.

1. Chaque fois que ces magiciens se réunissaient, un autre apparaissait: une haute silhouette emmitoutée dans une longue cape noire, avec un chapeau noir à large bord dissimulant ses traits. Il restait toujours à l'écart dans l'ombre et ne parlait jamais; quand les uns ou les autres regardaient par hasard son visage, ils voyaient un vide noir avec une paire d'étoiles lointaines à l'emplacement où pouvaient être ses yeux. La présence du neuvième magicien (si c'est ce qu'il était) créa au début un malaise mais, au fil des années, comme cette présence semblait n'avoir d'effet sur rien, on ne tenait pas compte de lui, sauf pour jeter de temps à autre un coup d'oeil à la dérobée dans sa direction.

2. De la même manière, Shimrod était connu pour une extension, ou un alter ego de Murgén, bien que leurs personnalités se soient séparées et qu'ils fussent des individus différents.

3. Dans l'histoire galloise, pendragon signifie prince, chef.

10.3. Guerre pour l'île Scola (de 511 à 518).

Cet événement se passe l'année des 16 ans de Suldrun.

- Le Duc Retherd et ses compagnons enlèvent 7 jeunes filles lors du Grand Défilé de Port Mel.

- Le roi Granice envoie 1000 soldats dans le duché de Malvang.

- Le duc Retherd et ses compagnons sont castrés, le château et 12 villages côtiers sont détruits.

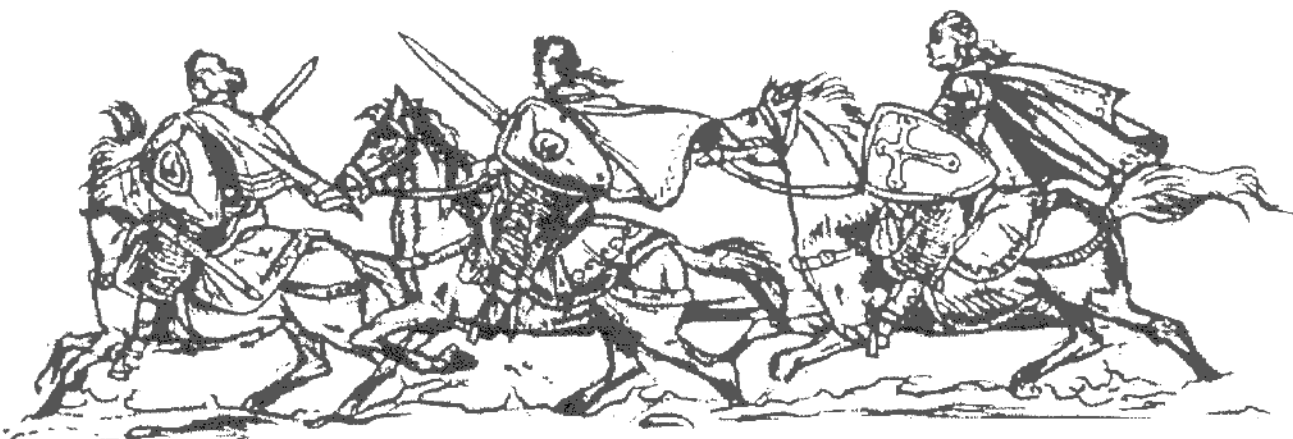
- Le roi Granice renforce son corps expéditionnaire avec 200 chevaliers et 400 cavaliers lourds.

- Les 3 ducs de l'île Scola s'unissent et attaquent l'armée du roi Granice.

- Les 3 ducs sont capturés et l'île annexée au Troicinet.

- Le roi Yvar Excelsus déclare la guerre au Roi Granice.

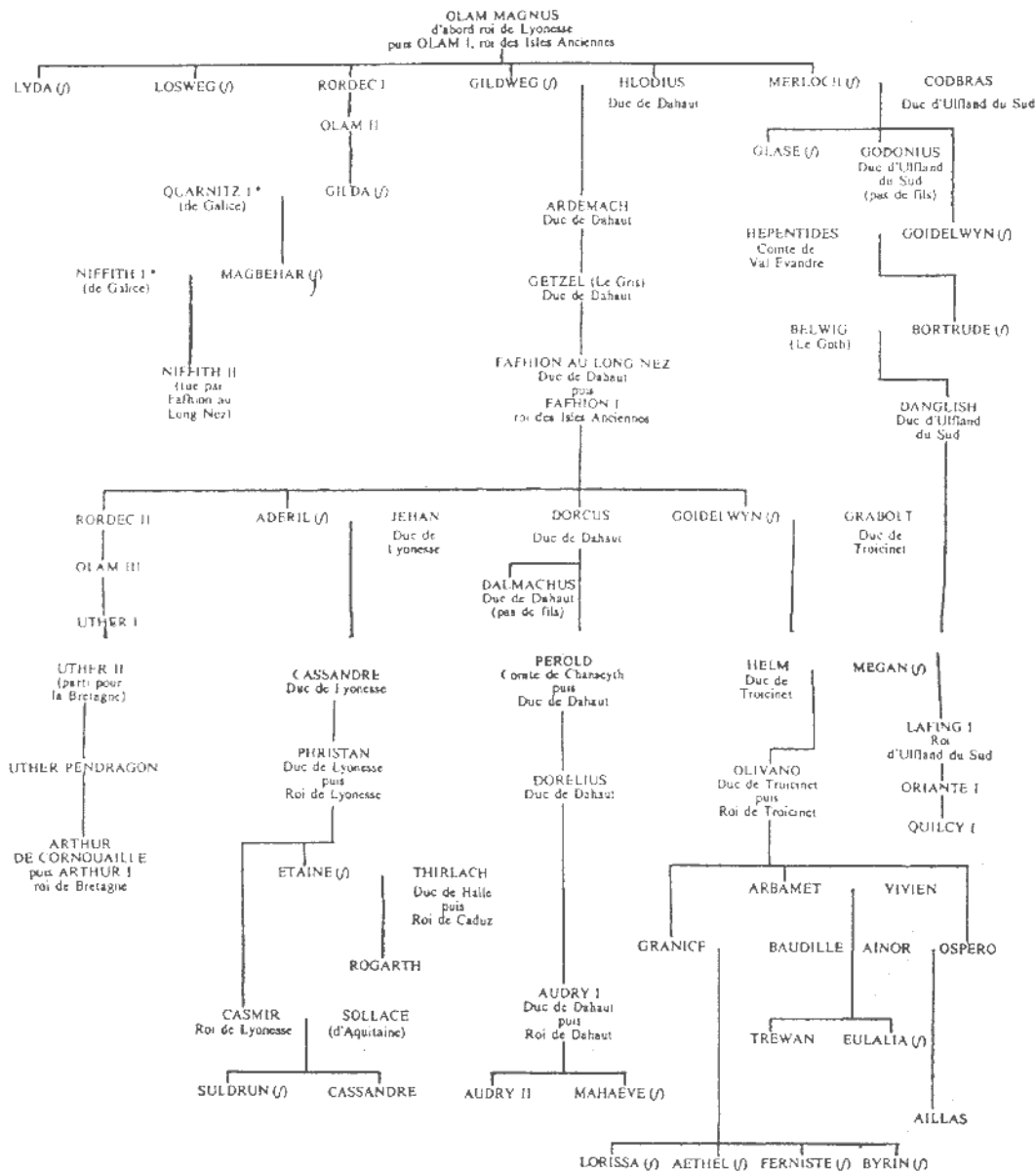
- Le roi Casmir et le roi Yvar sont liés par un traité d'assistance mutuelle.



- Le roi Casmir lève 7 de ses 12 armées et les regroupe à Bulmer Skeme.
- Le roi Casmir déclare la guerre au roi Granice.
- Toute la flotte de transport du Lyonesse et du Dascinet se rassemble à Bulmer Skeme pour embarquer les troupes de nuit.
- A l'aube la flotte de transport est engagée dans une bataille navale avec la flotte de guerre du Troicinet.
- Après 2 heures de combat la flotte de transport est à moitié détruite (2000 morts pour les soldats du Lyonesse) et retourne se mettre à l'abri à Bulmer Skeme.
- Une flottille hétéroclite débarque les forces troice dans le port d'Arquensio, le roi Yvar Excelsus est capturé.
- Fin de la guerre entre le Troicinet et le Dascinet, le roi Granice se proclame roi des Isles Extérieures.
- Le roi Granice a le contrôle du Golfe Cantabrique et du Lir.

- Le roi Casmir demande une armistice au roi Granice, qui accepte à condition de récupérer le duché de Tremblante et que le Lyonesse ne construise pas de navire de guerre. Le roi Casmir refuse les conditions.
- Le roi Granice ordonne le blocus de la côte du Lyonesse.
- Le roi Casmir fait construire 12 bateaux de guerre dans l'estuaire du Sime et 12 autres unités dans la Baie Balte.
- Par une nuit sans lune 6 galères troices attaquent et détruisent les chantiers et les bateaux situés dans le Sime, des petits bateaux corsaires troice font de même dans la Baie Balte.
- Après 2 ans de blocus et d'escarmouches, le roi Casmir envoie trois émissaires à la cour du roi Aillas. Suite à cette rencontre une trêve est décidée, elle est renouvelable tout les ans.

10.4. Arbre généalogique



Descendance féminine = (f).
 * Les Coucouis galiciens.
 Les enfants de même sang ne figurant pas dans la ligne directe de succession au trône, les branches collatérales et les unions morganatiques ne sont pas indiquées pour éviter un surcroît de complexité.

11. Divers

11.1. Équipement

Couronne d'or: monnaie du Lyonesse. 1 couronne = 10 Florins (Argent) = 100 sous (cuivre).

Faniche: tissu fée réalisé à partir de la soie des aigrettes de dent-de-lion.

Vin de baies d'énigmilles cramoisie: fabriqué par les fées.

Vin de Pelures d'oignons.

Vin de violettes.

Huile de nénéphar: pour les lampes d'éclairage.

Étoffe en fils de la Vierge.

Cog: bateau assez haut ressemblant à une nef du Moyen Age.

Drakkar: bateau utilisé par les Skas.

11.2. Citations

Boni: chien de Dhrun.

Butz le Noir: taureau du seigneur Loftus, tué par la bande de Torqual pour semer la discorde avec la maison Gosse.

Caduz: ancien royaume qui fut absorbé par le royaume de Lyonesse.

Enfle jaune: maladie mortelle principalement pour les nouveau-nés

Etoile Régulus (l'): caraque du roi Casmir de Lyonesse.

Fustis: cheval utilisé par Sire Pompon quand il accompagna Madouc en quête de son parage.

Grand édit de Murgén: respecté par tous les magiciens, il stipule qu'aucun magicien ou sorcier ne peut intervenir dans les conflits politiques entre souverain, en effet une telle intervention risquerait de perturber l'équilibre et l'ordre des choses et risquait tôt ou tard de nuire aux intérêts d'autres magiciens

Junon: jument utilisée par Madouc quand elle partie en quête de son parage.

Lirlou (le): bateau de pêche de Junt. Il revint à Sarles quand Junt disparu en mer.

Magiciens esq (les): chaque année ils modifient une centaine de fœtus humains dans l'espoir d'obtenir l'avatar du dieu Thudh. Jusqu'à présent, tout les êtres qui ont vu le jour n'ont eu au plus que 9 yeux; limite à partir de laquelle ils peuvent devenir prêtre du culte.

Maroc: destrier du cuisinier Dussel qui fut «volé» à l'auberge de la Ramure de Kernuun.

Nébo: destrier du capitaine Harbig qui fut «volé» à l'auberge de la Ramure de Kernuun.

Némenthe (le): vaisseau du prince Dhrun.

Pannuc: vaisseau de guerre troice qui a ramené Aillas à Domreis après la campagne d'Uifland du Nord.

Parsis: cog qui fait habituellement la navette entre la ville de Lyonesse et Domreis.

Perdurances Thudhiques (les 13): propositions énoncées par le dieu Thudh.

Préval (le): bateau de pêche de Sarles.

Rhedaspiens: peuple qui a habité les environs du lac Quyvern dans l'Estran il y a 3000 ans. D'anciennes tombes, où les fantômes abondent, se trouvent sur la première corniche des Paliers de Cam attestent de la présence de cette civilisation disparue.

Sheuvan: cheval du roi Casmir.

Skyl: habitant de l'île Scola, sa peau est brune, ses origines inconnues, est rusé et ingouvernable. Il passe son temps à faire la guerre. Il possède l'art de se déplacer discrètement, est assoiffé de sang et reste stoïque face à la mort.

Strangles (les): «restes des fées défuntes», avec implication d'horreur, de putréfaction et de calamité; un terme suscitant peur et malaise chez les hafelins, qui préfèrent se croire immortels, bien que ce ne soit pas précisément le cas.

Tyfer: poney de Madouc.

Vent-Debout: chien de Dhrun.



LES PERSONNALITES DE LYONESSE

La liste suivante décrit les caractéristiques des personnages principaux de Lyonesse qui sont données respectivement pour **Chivalry and Sorcery**, **AD&D**, **RuneQuest**, **DragonQuest**, **WarHammer**, **Tunnels & Trolls** et **MERP**.

Certains des PNJ listés sont morts. Ils ont quand même été décrits dans le cas où vous voudriez jouer à l'époque où ils sont encore en vie afin de faire croiser leur route avec celle de vos joueurs. Vous pouvez même désirer changer l'histoire et partir sur une nouvelle trame pour surprendre les aventuriers.

Les PNJ sont donnés dans l'ordre alphabétique et ont été répartis en deux groupes. Le premier groupe représente les humains et le second celui des monstres et des êtres surnaturels (entendez par là féériques ou appartenant au monde des esprits). Ces listes reprennent les figures historiques ou importantes décrites dans les 3 tomes. Vous trouverez cependant quelques voleurs de renom ou les compagnons d'aventures de certains héros parmi les rois et les puissants magiciens des Isles Anciennes.

1. Les Humains

Aillas: roi du Troicinet, du Dascinet, de Scola et de l'Uffland du Sud.

taille: 1.70 m poids: 73 kg

Armure: Armure de plates, jambières, casque, bouclier.

Arme: Épée longue, dague, arc long.

Niv:22, PdV:51, Fat:43, PCF:43,

DE:18, CO:17, FO:19, IN:14, SA:15,

CH:18, AP:15, VB:12, FE:16, PI:11

Niv:13, PdV:90, AC:1(dex)

THACO: 7, Att: 2, Dom: 1-12 (+1)

DE:16, CO:15, FO:17, IN:13, SA:14, CH:13, Al LN

PdV:14, Abs: 6

DE:16, CO:15, FO:17, IN:13, PO:14, CH:13, TAI:12

Épée longue: Att: 80%, Par 75%, Dom: 1-10 + 1 + 1-4

PS 21, AG 20, MA 16, MD 17

EN 19, WP 16, PC 15, PB 17

Épée longue 9, dague 8, arc 6

DE:90, IN:70, WP:75, LD:75, FE:75, CL:65

WS:80, BS:70, W:15, T:9, S:8, I:85, A:3

Lev:13, Armor: 15 pts, Dmg: 6D +2

DE:16, CO:15, ST:17, IN:13, LK:14, CH:13, SP:14

AG:90, IG:70, IT:75, PR:75, AP:75, CO:85, FO:85

LVL:22, HITS:160, OB:160, DB:55

Ankhalcx: duc Ska de haut rang et frère du duc Luhalex.

taille: 1.75 m poids: 76 kg

Armure: cotte de mailles supérieure, jambières, casque, bouclier.

Arme: Épée longue, dague, arc long.

Niv:16, PdV:45, Fat:30, PCF:32,

DE:15, CO:17, FO:18, IN:13, SA:13,

CH:17, AP:12, VB:11, FE:16, PI:5

Niv:10, PdV:81, AC:4

THACO: 11, Att: 3/2, Dom: 1-12 (+1)

DE:14, CO:15, FO:16, IN:12, SA:12, CH:14, Al:N

PdV:15, Abs: 5

DE:14, CO:15, FO:16, IN:12, PO:12, CH:14, TAI:14

Épée longue: Att: 65%, Par 55%, Dom: 1-10 + 1 + 1-4

PS 20, AG 17, MA 14, MD 15

EN 19, WP 15, PC 19, PB 14

Épée longue 7, dague 6, arc long 6.

DE:75, IN:65, WP:65, LD:75, FE:65, CL:65

WS:65, BS:55, W:12, T:6, S:7, I:60, A:2

Lev:10, Armor: 11 pts, Dmg: 4D +2

DE:14, CO:15, ST:16, IN:12, LK:12, CH:14, SP:10

AG:75, IG:65, IT:65, PR:75, AP:65, CO:70, FO:75

LVL:16, HITS:110, OB:135, DB:45

Audry: roi du Dahaut.

taille: 1.80 m poids: 85 kg

Armure: Armure de plates, jambières, casque, bouclier.
Arme: Épée longue, dague, lance, fléau.Niv:21, PdV:50, Fat:42, PCF:42,
DE:15, CO:18, FO:20, IN:14, SA:11,
CH:15, AP:13, VB:14, FE:12, PI:2Niv:13, PdV:90, AC:2, THACO: 7, Att: 2, Dom: 1-12 (+2)
DE:14, CO:16, FO:18, IN:13, SA:10, CH:13, Al:CNPdV:16, Abs: 6
DE:14, CO:16, FO:18, IN:13, PO:10, CH:13, TAI:16
Épée longue: Att: 80%, Par 70%, Dom: 1-10 + 1 + 1-6PS 22, AG 17, MA 16, MD 14
EN 20, WP 13, PC 16, PB 15
Épée longue 9, dague 6, lance 4, fléau 4.DE:60, IN:55, WP:50, LD:60, FE:50, CL:45
WS:80, BS:70, W:14, T:7, S:9, I:75, A:3Lev:13, Armor: 15 pts, Dmg: 4D +4
DE:14, CO:16, ST:18, IN:13, LK:10, CH:13, SP:10AG:75, IG:70, IT:50, PR:70, AP:65, CO:90, FO:100
LVL:21, HITS:155, OB:160, DB:50**Casmir: roi de Lyonesse.**

taille: 1.78 m poids: 83 kg

Armure: Armure de plates, jambières, casque, bouclier.
Arme: Épée longue, dague, lance.Niv:22, PdV:50, Fat:41, PCF:40,
DE:12, CO:19, FO:19, IN:15, SA:9,
CH:16, AP:10, VB:11, FE:14, PI:10Niv:13, PdV:93, AC:2, THACO: 7, Att: 2, Dom: 1-12 (+1)
DE:12, CO:17, FO:17, IN:14, SA:8, CH:13, Al:CMPdV:17, Abs: 6
DE:12, CO:17, FO:17, IN:14, PO:8, CH:13, TAI:16
Épée longue: Att: 80%, Par 65%, Dom: 1-10 + 1 + 1-6PS 21, AG 14, MA 17, MD 15
EN 19, WP 11, PC 14, PB 12
Épée longue 9, dague 6, lance 5.DE:45, IN:60, WP:45, LD:65, FE:55, CL:55
WS:80, BS:60, W:15, T:8, S:8, I:70, A:3Lev:13, Armor: 15 pts, Dmg: 4D +3
DE:12, CO:17, ST:17, IN:14, LK:8, CH:13, SP:11AG:65, IG:75, IT:45, PR:70, AP:55, CO:95, FO:95
LVL:22, HITS:170, OB:160, DB:40**Cargus: compagnon d'évasion d'Aillas.**

taille: 1.69 m poids: 77 kg

Armure: cotte de mailles, casque, bouclier.
Arme: Épée une main, dague, arc long.Niv:10, PdV:29, Fat:26, PCF:23,
DE:15, CO:14, FO:20, IN:12, SA:12,
CH:13, AP:14, VB:11, FE:13, PI:1Niv:7, PdV:68, AC:4, THACO: 15, Att: 3/2, Dom: 1-8
DE:14, CO:13, FO:17, IN:11, SA:11, CH:12, Al:CNPdV:13, Abs: 4
DE:14, CO:13, FO:17, IN:11, PO:11, CH:12, TAI:12
Épée une main: Att: 50%, Par 45%, Dom: 1-8 + 1 + 1-4PS 22, AG 16, MA 13, MD 12
EN 15, WP 13, PC 12, PB 16
Épée une main 4, dague 3DE:70, IN:55, WP:55, LD:60, FE:65, CL:60
WS:45, BS:45, W:11, T:6, S:6, I:45, A:1Lev:7, Armor: 11 pts, Dmg: 3D +2
DE:14, CO:13, ST:17, IN:11, LK:11, CH:12, SP:10AG:80, IG:70, IT:70, PR:55, AP:65, CO:70, FO:95
LVL:11, HITS:105, OB:125, DB:25**Cassandre: fils du roi Casmir de Lyonesse.**

taille: 1.78 m poids: 82 kg

Armure: cotte de mailles supérieure, jambières, casque, bouclier.
Arme: Épée une main, fléau, dague, lance, arc long.Niv:17, PdV:46, Fat:34, PCF:35,
DE:13, CO:18, FO:19, IN:11, SA:9,
CH:12, AP:14, VB:13, FE:13, PI:1Niv:11, PdV:85, AC:4, THACO: 9, Att: 3/2, Dom: 1-8 (+1)
DE:13, CO:16, FO:17, IN:11, SA:8, CH:10, Al:CNPdV:16, Abs: 5
DE:13, CO:16, FO:17, IN:11, PO:8, CH:10, TAI:16
Épée une main: Att: 70%, Par 65%, Dom: 1-10 + 1 + 1-6PS 21, AG 15, MA 13, MD 15
EN 20, WP 11, PC 16, PB 16
Épée une main 7, dague 6, fléau 4, lance 3, arc 5.DE:50, IN:40, WP:40, LD:45, FE:55, CL:50
WS:70, BS:70, W:12, T:7, S:8, I:65, A:2Lev:11, Armor: 11 pts, Dmg: 4D
DE:13, CO:16, ST:17, IN:11, LK:8, CH:10, SP:12AG:70, IG:55, IT:40, PR:50, AP:70, CO:90, FO:95
LVL:17, HITS:130, OB:140, DB:40**Dartweg: roi de Godélle.**

taille: 1.80 m poids: 83 kg

Armure: Armure de plates, jambières, casque, bouclier.
Arme: Épée longue, fléau, dague, arc long.Niv:21, PdV:49, Fat:37, PCF:33,
DE:15, CO:15, FO:18, IN:13, SA:8,
CH:14, AP:10, VB:10, FE:12, PI:10Niv:13, PdV:90, AC:2, THACO: 8, Att: 2, Dom: 1-12 (+1)
DE:13, CO:14, FO:16, IN:12, SA:8, CH:11, Al:CM**MELUZINE RASE DE PLUS PRES!**

PdV:15, Abs: 6
DE:13, CO:14, FO:16, IN:12, PO:8, CH:11, TAI:16
Épée longue: Att: 80%, Par 70%, Dom: 1-10 + 1 + 1-4

PS 20, AG 15, MA 14, MD 15
EN 17, WP 10, PC 16, PB 12
Épée longue 8, dague 8, fléau 5, arc 6.

DE:65, IN:55, WP:45, LD:60, FE:60, CL:50
WS:80, BS:70, W:14, T:6, S:6, I:70, A:3

Lev:13, Armor: 15 pts, Dmg: 5D + 1
DE:13, CO:14, ST:16, IN:12, LK:8, CH:11, SP:9

AG:70, IG:65, IT:55, PR:70, AP:70, CO:75, FO:90
LVL:21, HITS:145, OB:160, DB:40

Desmèi: sorcière.
taille: 1.60 m poids: 57 kg
Armure: Aucune.
Arme: Dague, arc court.

Niv:25, PdV:25, Fat:23, PCF:24, MKL: 20, PMF:54,
DE:18, CO:12, FO:13, IN:22, SA:18,
CH:17, AP:13, VB:13, FE:16, PI:10

Niv 13, PdV:43, AC:8(dex), THACO: 16, Att: 1, Dom: 1-4
DE:16, CO:12, FO:13, IN:17, SA:15, CH:14, Al:CM
Ecoles de magie : Abjuration, Altération, Conjuración, En-
chantement, Néromancie.

PdV:10, Abs: 0
DE:16, CO:12, FO:13, IN:17, PO:20, CH:14, TAI:8
Dague: Att: 55%, Par 50%, Dom: 1-4 + 2

PS 15, AG 20, MA 24, MD 14
EN 14, WP 20, PC 15, PB 15
Dague 4, arc court 2.

DE:75, IN:75, WP:70, LD:90, FE:65, CL:85, MP:30 (lvl: 4)
WS:55, BS:55, W:12, T:6, S:6, I:60, A:1

Lev:13, Armor: -, Dmg: 3D
DE:16, CO:12, ST:13, IN:17, LK:15, CH:14, SP:11

AG:95, IG:95, IT:85, PR:75, AP:65, CO:65, FO:70
LVL:25, HITS:120, OB:130, DB:40

Deuel: roi de Pomperol.
taille: 1.70 m poids: 83 kg
Armure: Armure de plates, jambières, casque, bouclier.
Arme: Épée longue, dague.

Niv:22, PdV:46, Fat:34, PCF:42,
DE:13, CO:15, FO:13, IN:10, SA:9,
CH:12, AP:11, VB:10, FE:13, PI:2

Niv:13, PdV:88, AC:2, THACO: 8, Att: 2, Dom: 1-12
DE:13, CO:14, FO:12, IN:10, SA:9, CH:10, Al:CN

PdV:13, Abs: 6
DE:13, CO:14, FO:12, IN:10, PO:9, CH:10, TAI:12
Épée longue: Att: 80%, Par 65%, Dom: 1-10 + 1

PS 15 AG 15, MA 12 MD 13
EN 17, WP 11, PC 14, PB 13
Épée longue 8, dague 8

DE:65, IN:55, WP:45, LD:65, FE:60, CL:70
WS:80, BS:60, W:16, T:6, S:6, I:70, A:3

Lev:13, Armor: 15 pts, Dmg: 4D
DE:13, CO:14, ST:12, IN:10, LK:9, CH:10, SP:10
AG:70, IG:50, IT:45, PR:65, AP:55, CO:75, FO:65
LVL:22, HITS:130, OB:150, DB:40

Dhrun: fils du roi Aillas et de Suldrun.
taille: 1.73 m poids: 77 kg
Armure: cotte de mailles supérieure, jambières, casque,
bouclier.
Arme: Épée une main magique, dague, arc long.

Niv:18, PdV:50, Fat:40, PCF:35,
DE:18, CO:19, FO:19, IN:14, SA:12,
CH:17, AP:16, VB:14, FE:16, PI:11

Niv:11, PdV:70, AC:3(dex)
THACO: 10, Att: 3/2, Dom: 1-8 (+3)
DE:16, CO:17, FO:17, IN:13, SA:11, CH:15, Al:LN

PdV:15, Abs: 4
DE:16, CO:17, FO:17, IN:13, PO:11, CH:15, TAI:14
Épée une main magique: Att: 65%, Par 60%, Dom: 1-8 +
1 + 1-4 + 1-6

PS 21, AG 20, MA 21, MD 19
EN 21, WP 14, PC 15, PB 18
Épée une main magique 7, dague 5, arc long 6.

DE:80, IN:60, WP:55, LD:80, FE:70, CL:65
WS:65, BS:55, W:11, T:7, S:7, I:60, A:2

Lev:11, Armor: 11 pts, Dmg: 4D + 4
DE:16, CO:17, ST:17, IN:13, LK:11, CH:15, SP:12

AG:90, IG:70, IT:60, PR:85, AP:90, CO:95, FO:95
LVL:18, HITS:135, OB:145, DB:50

Faude Carfilhiot: avatar de Desmèi.
taille: 1.78 m poids: 76 kg
Armure: cotte de mailles, jambières, casque, bouclier.
Arme: Épée une main, dague, lance.

Niv:16, PdV:51, Fat:39, PCF:35,
DE:15, CO:18, FO:19, IN:17, SA:11,
CH:16, AP:12, VB:11, FE:14, PI:4

Niv:10, PdV:89, AC:4, THACO: 10, Att: 3/2, Dom: 1-8 (+1)
DE:14, CO:16, FO:17, IN:15, SA:9, CH:14, Al:LM

PdV:16, Abs: 4
DE:14, CO:16, FO:17, IN:15, PO:16, CH:14, TAI:16
Épée une main: Att: 65%, Par 60%, Dom: 1-8 + 1 + 1-6

PS 21, AG 17, MA 19, MD 13
EN 20, WP 13, PC 16, PB 14
Épée une main 6, dague 6, lance 3.

DE:65, IN:75, WP:55, LD:65, FE:65, CL:75
WS:65, BS:65, W:12, T:6, S:7, I:60, A:2

Lev:10, Armor: 11 pts, Dmg: 4D + 2
DE:14, CO:16, ST:17, IN:15, LK:9, CH:14, SP:10

AG:75, IG:85, IT:55, PR:75, AP:65, CO:90, FO:95
LVL:16, HITS:130, OB:145, DB:35

Gax: roi de l'Ulfland du Nord .

taille: 1.70 m poids: 68 kg

Armure: Armure de plaques, jambières, casque, bouclier.
Arme: Épée longue, hache, dague, lance.Niv:21, PdV:46, Fat:34, PCF:41,
DE:11, CO:14, FO:11, IN:13, SA:13,
CH:13, AP:10, VB:10, FE:15, PI:10Niv:13, PdV:70, AC:2, THACO: 8, Att: 2, Dom: 1-12
DE:11, CO:13, FO:10, IN:13, SA:13, CH:11, Al:LNPdV:12, Abs: 6
DE:11, CO:13, FO:10, IN:13, PO:13, CH:11, TAI:12
Épée longue: Att: 80%, Par 75%, Dom: 1-10 + 1PS 13, AG 13, MA 15, MD 15
EN 16, WP 15, PC 16, PB 12
Épée longue 9, dague 5, hache 6, lance 4.DE:60, IN:65, WP:60, LD:65, FE:50, CL:85
WS:80, BS:60, W:15, T:6, S:6, I:65, A:3Lev:13, Armor: 15pts, Dmg: 4D +4
DE:11, CO:13, ST:10, IN:13, LK:13, CH:11, SP:8AG:60, IG:70, IT:70, PR:60, AP:50, CO:70, FO:55
LVL:21, HITS:135, OB:150, DB:25**Granice: roi du Trocnet.**

taille: 1.78 m poids: 78 kg

Armure: Armure de plaques, jambières, casque, bouclier.
Arme: Épée longue, fléau, lance, arc long.Niv:22, PdV:50, Fat:42, PCF:40,
DE:14, CO:16, FO:13, IN:13, SA:11,
CH:13, AP:10, VB:11, FE:13, PI:9Niv:13, PdV:90, AC:2, THACO: 8, Att: 2, Dom: 1-12
DE:14, CO:15, FO:12, IN:12, SA:10, CH:14, Al:LNPdV:16, Abs: 6
DE:14, CO:15, FO:12, IN:12, PO:10, CH:13 TAI:16
Épée longue: Att: 80%, Par 70%, Dom: 1-10 + 1PS 15, AG 16, MA 15, MD 12
EN 18, WP 13, PC 18, PB 12
Épée longue 9, dague 5, fléau 6, arc 6.DE:65, IN:60, WP:60, LD:80, FE:60, CL:55
WS:80, BS:75, W:16, T:6, S:6, I:70, A:3Lev:13, Armor: 15 pts, Dmg: 4D +5
DE:14, CO:15, ST:12, IN:12, LK:10, CH:13, SP:10AG:75, IG:65, IT:65, PR:70, AP:55, CO:85, FO:65
LVL:22, HITS:135, OB:155, DB:30**Glyneth: pupille du roi Aillas.**

taille: 1.58 m poids: 53 kg

Armure: Aucune ou armure de cuir
Arme: Dague, arc long.Niv:3, PdV:12, Fat:11, PCF:5,
DE:17, CO:18, FO:10, IN:18, SA:17,
CH:15, AP:17, VB:15, FE:13, PI:16Niv:4, PdV:40, AC:7, THACO: 17, Att: 1, Dom: 1-4
DE:16, CO:16, FO:10, IN:16, SA:15, CH:13, Al:BNPdV:12, Abs:0 ou 1
DE:16, CO:16, FO:10, IN:16, PO:15, CH:13, TAI:8
Dague: Att: 30%, Par 25%, Dom: 1-4 + 2PS 11, AG 19, MA 20, MD 17
EN 17, WP 20, PC 12, PB 19
Dague 2, arc 3.DE:80, IN:70, WP:65, LD:50, FE:75, CL:70
WS:30, BS:20, W:5, T:6, S:6, I:30, A:1Lev:4, Armor: 0 ou 5 pts, Dmg: 2D
DE:16, CO:16, ST:10, IN:16, LK:15, CH:13, SP:12AG:90, IG:90, IT:85, PR:70, AP:95, CO:90, FO:45
LVL:3, HITS:55, OB:75, DB:30**Hippolito: sorcier.**

taille: 1.68 m poids: 65 kg

Armure: Aucune.
Arme: Dague.Niv:25, PdV:28, Fat:30, PCF:27, MKL:20, PMF:58,
DE:17, CO:15, FO:13, IN:24, SA:19,
CH:17, AP:10, VB:13, FE:17, PI:5Niv:12, PdV:40, AC:8, THACO: 17, Att: 1, Dom: 1-4
DE:16, CO:14, FO:12, IN:18, SA:13, CH:11, Al:N
Ecole de magie : Altération, Enchantement:Charme.PdV:13, Abs: 0
DE:16, CO:14, FO:12, IN:18, PO:22, CH:11, TAI:12
Dague: Att: 55%, Par 40%, Dom: 1-4 + 2PS 15, AG 18, MA 26, MD 19
EN 17, WP 21, PC 15, PB 12
Dague 5DE:75, IN:95, WP:95, LD:65, FE:60, CL:90, MP: 34 (lvl: 4)
WS:55, BS:40, W:14, T:6, S:6, I:50, A:1Lev:12, Armor: - pts, Dmg: 3D +1
DE:16, CO:14, ST:12, IN:18, LK:18, CH:11, SP:10AG:90, IG:101, IT:100, PR:60, AP:55, CO:75, FO:65
LVL:25, HITS:125, OB:130, DB:30JE SUIS DANS MELUZINE
ET J'AIME CAI**Janton Coupe-Gorge: chef d'une bande de pillards.**

taille: 1.75 m poids: 78 kg

Armure: Armure de cuir.
Arme: Épée courte, dague, arc long.Niv:9, PdV:27, Fat:24, PCF:17,
DE:13, CO:16, FO:17, IN:12, SA:10,
CH:11, AP:13, VB:11, FE:13, PI:4Niv:7, PdV:26, AC:8, THACO: 14, Att: 1, Dom: 1-6 (+
poison)
DE:12, CO:15, FO:15, IN:11, SA:10, CH:11, Al:CM

PdV:16, Abs: 1
DE:12, CO:15, FO:15, IN:11, PO:11, CH:11, TAI:15
Épée courte: Att: 55%, Par 55%, Dom: 1-6 + 1 + 1-4

PS 19, AG 15, MA 12, MD 15
EN 17, WP 13, PC 14, PB 15
Épée courte 3, dague 3, arc 3.

DE:60, IN:55, WP:45, LD:50, FE:65, CL:50
WS:55, BS:55, W:9, T:6, S:6, I:50, A:1

Lev:7, Armor: 6 pts, Dmg: 3D +2
DE:12, CO:15, ST:15, IN:11, LK:10, CH:11, SP:13

AG:60, IG:55, IT:55, PR:60, AP:85, CO:75, FO:80
LVL:9, HITS:75, OB:100, DB:30

Joël: roi de Caduz.

taille: 1,71 m poids: 72 kg
Armure: Armure de plates, jambières, casque, bouclier.
Arme: Épée longue, dague, arc long.

Niv:20, PdV:49, Fat:43, PCF:40,
DE:16, CO:14, FO:16, IN:12, SA:13,
CH:14, AP:10, VB:15, FE:13, PI:4

Niv:12, PdV:85, AC:2, THACO: 9, Att: 2, Dom: 1-12
DE:15, CO:13, FO:14, IN:11, SA:12, CH:13, AI:LN

PdV:13, Abs: 6
DE:15, CO:13, FO:14, IN:11, PO:12, CH:13, TAI:12
Épée longue: Att: 80%, Par 70%, Dom: 1-10 + 1 + 1-4

PS 18, AG 18, MA 14, MD 16
EN 16, WP 15, PC 13, PB 12
Épée longue 8, dague 4, arc 5.

DE:70, IN:60, WP:65, LD:60, FE:65, CL:55
WS:80, BS:75, W:15, T:6, S:6, I:75, A:3

Lev:12, Armor: 15 pts, Dmg: 5D +1
DE:15, CO:13, ST:14, IN:11, LK:12, CH:13, SP:10.

AG:80, IG:60, IT:65, PR:70, AP:55, CO:80, FO:75
LVL:12, HITS:130, OB:145, DB:25



Kestrel: roi de Pomperol.

taille: 1,74 m poids: 80 kg
Armure: Armure de plates, jambières, casque, bouclier.
Arme: Épée longue, dague, fléau, arc long.

Niv:21, PdV:51, Fat:43, PCF:42,
DE:15, CO:18, FO:17, IN:13, SA:17,
CH:16, AP:13, VB:11, FE:14, PI:9

Niv:13, PdV:89, AC:2, THACO: 8, Att: 2, Dom: 1-12
DE:14, CO:16, FO:15, IN:12, SA:16, CH:14, AI:LN

PdV:15, Abs: 6
DE:14, CO:16, FO:15, IN:12, PO:16, CH:14, TAI:14
Épée longue: Att: 85%, Par 80%, Dom: 1-10 + 1 + 1-4

PS 19, AG 17, MA 15, MD 14
EN 20, WP 15, PC 14, PB 13
Épée longue 8, dague 4, fléau 5, arc 6.

DE:70, IN:65, WP:70, LD:65, FE:55, CL:60
WS:85, BS:80, W:15, T:6, S:6, I:75, A:3

Lev:13, Armor: 15 pts, Dmg: 5D +2
DE:14, CO:16, ST:15, IN:12, LK:16, CH:14, SP:9

AG:75, IG:65, IT:90, PR:75, AP:55, CO:90, FO:85
LVL:21, HITS:150, OB:150, DB:40

Kreim: Successeur possible du roi d'Ullland du nord.
taille: 1,80 m poids: 84 kg
Armure: cotte de mailles, jambières, casque, bouclier.
Arme: fléau, dague, arc, épée longue.

Niv:15, PdV:43, Fat:30, PCF:32,
DE:16, CO:17, FO:15, IN:14, SA:9,
CH:13, AP:9, VB:10, FE:13, PI:10

Niv:10, PdV:78, AC:3(dex), THACO: 11, Att: 3/2, Dom: 1-10
DE:15, CO:15, FO:14, IN:14, SA:8, CH:10, AI:CM

PdV:16, Abs: 4
DE:15, CO:15, FO:14, IN:14, PO:8, CH:10, TAI:16
fléau: Att: 65%, Par 60%, Dom: 1-6 + 2 + 1-4

PS 17, AG 18, MA 16, MD 12
EN 19, WP 16, PC 13, PB 11
fléau 6, dague 6, arc 3, épée longue 4.

DE:70, IN:70, WP:60, LD:55, FE:50, CL:70
WS:65, BS:60, W:11, T:6, S:6, I:60, A:2

Lev:10, Armor: 11 pts, Dmg: 3D +5
DE:15, CO:15, ST:14, IN:14, LK:8, CH:10, SP:10

AG:85, IG:80, IT:60, PR:55, AP:50, CO:85, FO:80
LVL:15, HITS:115, OB:145, DB:35

Liam le Long: détrousseur.

taille: 1,82 m poids: 78 kg
Armure: Armure de cuir.
Arme: Épée courte, dague, arc long.

Niv:9, PdV:24, Fat:24, PCF:15,
DE:19, CO:17, FO:13, IN:12, SA:7,
CH:11, AP:11, VB:10, FE:12, PI:10

Niv:7, PdV:33, AC:5(dex)
THACO: 14, Att: 1, Dom: 1-6 (+ poison)
DE:17, CO:15, FO:12, IN:12, SA:7, CH:13, AI:CM

PdV:16, Abs: 1

DE:17, CO:15, FO:12, IN:12, PO:7, CH:13, TAI:17
Épée courte: Att: 55%, Par 55%, Dom: 1-6 + 1 + 1-4

PS 15, AG 21, MA 14, MD 12
EN 19, WP 14, PC 16, PB 13
Épée courte 3, dague 3, arc 3.

DE:85, IN:60, WP:45, LD:50, FE:45, CL:50
WS:55, BS:55, W:9, T:6, S:6, I:50, A:1

Lev:7, Armor: 6 pts, Dmg: 3D +2
DE:17, CO:15, ST:12, IN:12, LK:7, CH:13, SP:14

AG:95, IG:65, IT:55, PR:70, AP:45, CO:65, FO:70
LVL:9, HITS:70, OB:100, DB:45

Luhalex: duc Ska de haut rang et seigneur de Sank,
taille: 1,85 m poids: 77 kg

Armure: cotte de mailles, jambières, casque, bouclier.
Arme: Épée une main, hache, dague, lance.

Niv:16, PdV:50, Fat:37, PCF:33,
DE:15, CO:15, FO:17, IN:13, SA:11,
CH:14, AP:14, VB:13, FE:16, PI:8

Niv:10, PdV:80, AC:4, THACO: 11, Att: 3/2, Dom: 1-8
DE:14, CO:14, FO:15, IN:12, SA:10, CH:11, Al:LN

PdV:16, Abs: 4

DE:14, CO:14, FO:15, IN:12, PO:10, CH:11, TAI:18
Épée une main: Att: 65%, Par 60%, Dom: 1-8 + 1 + 1-6

PS 19, AG 17, MA 15, MD 14
EN 17, WP 13, PC 13, PB 16
Épée une main 7, dague 6, hache 6, lance 4.

DE:70, IN:60, WP:55, LD:70, FE:65, CL:65
WS:65, BS:60, W:12, T:6, S:6, I:65, A:3

Lev:10, Armor: 11 pts, Dmg: 4D +4
DE:14, CO:14, ST:15, IN:12, LK:10, CH:11, SP:11

AG:75, IG:60, IT:65, PR:70, AP:75, CO:80, FO:80
LVL:16, HITS:110, OB:145, DB:30

Madouc: Officiellement fille du roi Casmir de Lyonesse,
taille: 1,58 m poids: 54 kg

Armure: Aucune.
Arme: Dague.

Niv:11, PdV:19, Fat:21, PCF:10, MKL:6, PMF:28,
DE:20, CO:19, FO:11, IN:19, SA:15,
CH:16, AP:16, VB:13, FE:16, PI:3

Niv:8, PdV:32, AC:6(dex), THACO: 18, Att: 1, Dom: 1-4 (+3)
DE:18, CO:17, FO:10, IN:17, SA:13, CH:12, Al:CN
Ecole de magie : Enchantement:Charme,
Invocation:Evocation.

PdV:12, Abs: 0

DE:18, CO:17, FO:10, IN:17, PO:17, CH:12, TAI:8
Dague: Att: 40%, Par 35%, Dom: 1-4 + 2

PS 12, AG 22, MA 21, MD 18
EN 21, WP 17, PC 15, PB 18
Dague 2

DE:90, IN:75, WP:70, LD:60, FE:75, CL:65, MP: 5 (lvl: 1)
WS:40, BS:35, W:7, T:7, S:6, I:35, A:1

Lev:8, Armor: - pts, Dmg: 2D +4

DE:18, CO:17, ST:10, IN:17, LK:17, CH:12, SP:13

AG:100, IG:95, IT:95, PR:65, AP:85, CO:95, FO:45
LVL:11, HITS:75, OB:90, DB:60

Mélancthe: avatar de la sorcière Desmèl.

taille: 1,60 m poids: 59 kg
Armure: Aucune.
Arme: dague.

Niv:15, PdV:23, Fat:25, PCF:14, MKL:10, PMF:38,
DE:17, CO:13, FO:9, IN:22, SA:16,
CH:15, AP:18, VB:15, FE:15, PI:10

Niv 10, PdV:34, AC:8(dex), THACO: 16, Att: 1, Dom: 1-4
DE:16, CO:12, FO:9, IN:17, SA:9, CH:14, Al:CM
Ecoles de magie : Abjuration, Altération, Conjuraton, En-
chantement, Nécromancie.

PdV:11, Abs: 0

DE:16, CO:12, FO:9, IN:17, PO:19, CH:14, TAI:10
Dague: Att: 50%, Par 45%, Dom: 1-4 + 2

PS 11, AG 19, MA 24, MD 21
EN 15, WP 18, PC 14, PB 20
Dague 3

DE:80, IN:85, WP:90, LD:65, FE:80, CL:60, MP: 18 (lvl: 2)
WS:50, BS:45, W:8, T:6, S:6, I:50, A:1

Lev:10, Armor: - pts, Dmg: 2D +4
DE:16, CO:12, ST:9, IN:17, LK:18, CH:14, SP:10

AG:90, IG:95, IT:100, PR:75, AP:90, CO:65, FO:40
LVL:15, HITS:100, OB:120, DB:40

Milo: roi de Blaloc.

taille: 1,68 m poids: 73 kg
Armure: Armure de plates, jambières, casque, bouclier.
Arme: Épée longue, lance, dague.

Niv:21, PdV:46, Fat:34, PCF:41,
DE:13, CO:15, FO:14, IN:11, SA:9,
CH:12, AP:10, VB:10, FE:13, PI:1

Niv:13, PdV:70, AC:2, THACO: 8, Att: 2, Dom: 1-12
DE:12, CO:14, FO:13, IN:10, SA:9, CH:10, Al:CN

PdV:13, Abs: 6

DE:12, CO:14, FO:13, IN:10, PO:9, CH:10, TAI:11
Épée longue: Att: 85%, Par 70%, Dom: 1-10 + 1

PS 16, AG 15, MA 13, MD 15
EN 17, WP 13, PC 12, PB 12
Épée longue 8, dague 7, lance 5.

DE:60, IN:55, WP:50, LD:60, FE:45, CL:55
WS:85, BS:70, W:14, T:6, S:6, I:75, A:3

Lev:13, Armor: 15 pts, Dmg: 5D +3
DE:12, CO:14, ST:13, IN:10, LK:9, CH:10, SP:9

AG:65, IG:50, IT:50, PR:55, AP:45, CO:75, FO:70
LVL:21, HITS:150, OB:160, DB:30

Murgen: sorcier.

taille: 1,80 m poids: 83 kg

Armure: Aucune.

Arme: dague, baton.

Niv:25, PdV:28, Fat:30, PCF:28, MKL:20, PMF:58,
DE:18, CO:17, FO:13, IN:25, SA:21,
CH:18, AP:12, VB:14, FE:18, PI:7Niv:20, PdV:70, AC:2(dex + magie)
THACO: 14, Att: 1, Dom: 1-4 (+ Absorption d'Energie)
DE:16, CO:15, FO:12, IN:19, SA:15, CH:15, Al:LN
Ecole de magie : Toutes.PdV:16, Abs: 0
DE:16, CO:15, FO:15, IN:18, PO:25, CH:15, TAI:16
Dague: Att: 65%, Par 65%, Dom: 1-4 + 2 + 1-4PS 15, AG 20, MA 27, MD 22
EN 19, WP 23, PC 16, PB 14
Dague 4, baton 2.DE:80, IN:95, WP:95, LD:80, FE:60, CL:80, MP: 48 (lvl: 4)
WS:65, BS:65, W:15, T:6, S:6, I:60, A:1Lev:20, Armor: - pts, Dmg: 4D +2
DE:16, CO:15, ST:15, IN:18, LK:18, CH:15, SP:12AG:90, IG:101, IT:101, PR:85, AP:65, CO:85, FO:85
LVL:25, HITS:140, OB:130, DB:40**Pymfyd: palefrenier de la cour Royale de Lyonesse.**

taille: 1,70 m poids: 62 kg

Armure: cuir, casque.

Arme: Épée une main, dague.

Niv:2, PdV:16, Fat:16, PCF:8,
DE:15, CO:14, FO:13, IN:12, SA:11,
CH:10, AP:13, VB:13, FE:12, PI:10Niv:3, PdV:16, AC:8, THACO: 18, Att: 1, Dom: 1-6
DE:14, CO:13, FO:12, IN:11, SA:10, CH:9, Al:LNPdV:12, Abs: 1
DE:14, CO:13, FO:12, IN:11, PO:10, CH:9, TAI:12
Épée une main: Att: 30%, Par 30%, Dom: 1-6 + 1PS 15, AG 17, MA 14, MD 13
EN 16, WP 13, PC 12, PB 15
Épée une main 2, dague 2DE:75, IN:55, WP:50, LD:35, FE:55, CL:50
WS:30, BS:25, W:5, T:6, S:6, I:30, A:1Lev:3, Armor: 5 pts, Dmg: 2D
DE:14, CO:13, ST:12, IN:11, LK:10, CH:9, SP:9AG:75, IG:60, IT:50, PR:35, AP:55, CO:70, FO:65
LVL:2, HITS:55, OB:60, DB:60**Orlo: prêtre défroqué.**

taille: 1,68 m poids: 72 kg

Armure: Aucune.

Arme: Baton.

Niv:11, PdV:23, Fat:23, PCF:14, MKL:6, PMF:26,
DE:17, CO:20, FO:18, IN:13, SA:11,
CH:14, AP:10, VB:12, FE:13, PI:2Niv:8, PdV:65, AC:8(dex), THACO: 15, Att: 1, Dom: 1-6 (+1)
DE:16, CO:18, FO:17, IN:12, SA:10, CH:11, Al:CN
Sphères de connaissance : Générale, Charme, Combat,
Soins.PdV:15, Abs: 0
DE:16, CO:18, FO:17, IN:12, PO:16, CH:11, TAI:11
Baton: Att: 55%, Par 55%, Dom: 1-8 + 1-4PS 20, AG 19, MA 15, MD 15
EN 22, WP 15, PC 12, PB 12
Baton 5DE:80, IN:55, WP:80, LD:50, FE:45, CL:70
WS:55, BS:55, W:10, T:9, S:7, I:55, A:1Lev:8, Armor: - pts, Dmg: 3D +1
DE:16, CO:18, ST:17, IN:12, LK:16, CH:11, SP:10AG:90, IG:65, IT:90, PR:60, AP:55, CO:100, FO:95
LVL:11, HITS:95, OB:95, DB:30**Sarquín: seigneur des Skas.**

taille: 1,87 m poids: 84 kg

Armure: cote de mailles, casque, bouclier.

Arme: Épée une main, dague, hache.

Niv:24, PdV:51, Fat:43, PCF:46,
DE:17, CO:18, FO:19, IN:15, SA:17,
CH:18, AP:13, VB:15, FE:18, PI:1Niv:14, PdV:76, AC:3(dex), THACO: 9, Att: 2, Dom: 1-8
DE:15, CO:16, FO:17, IN:14, SA:15, CH:16, Al:NPdV:17, Abs: 4
DE:15, CO:16, FO:17, IN:14, PO:15, CH:16, TAI:18
Épée une main: Att: 85%, Par 80%, Dom: 1-8 + 1 + 1-6PS 21, AG 19, MA 17, MD 15
EN 20, WP 17, PC 16, PB 15
Épée une main 9, dague 6, hache 7DE:75, IN:70, WP:70, LD:90, FE:80, CL:85
WS:85, BS:80, W:17, T:6, S:7, I:85, A:3Lev:14, Armor: 11 pts, Dmg: 6D +4
DE:15, CO:16, ST:17, IN:14, LK:15, CH:16, SP:13AG:85, IG:75, IT:80, PR:90, AP:80, CO:85, FO:95
LVL:24, HITS:160, OB:165, DB:50

Shalles: noble et espion de Casmir de Lyonesse.

taille: 1,70 m poids: 78 kg

Armure: cotte de mailles, casque, bouclier.

Arme: Épée une main, fléau, dague.

Niv:11. PdV:40. Fat:30. PCF:26.

DE:15. CO:15. FO:16. IN:13. SA:11.

CH:13. AP:12. VB:10. FE:14. PI:5

Niv:8. PdV:73. AC:4(dex). THACO: 13. Att: 3/2. Dom: 1-8

DE:14. CO:14. FO:15. IN:12. SA:10. CII:10. AI:NM

PdV:13. Abs: 4

DE:14. CO:14. FO:15. IN:12. PO:10. CH:10. TAI:12

Épée une main: Att: 55%. Par 50%. Dom: 1-8 + 1 + 1-4

PS 18. AG 17. MA 15. MD 10

EN 16. WP 12. PC 12. PB 14

Épée une main 5, dague 3

DE:65. IN:55. WP:45. LD:50. FE:55. CL:55

WS:55. BS:50. W:10. T:6. S:6. I:50. A:1

Lev:8. Armor: 11 pts. Dmg: 3D

DE:14. CO:14. ST:15. IN:12. LK:10. CH:10. SP:10

AG:75. IG:65. IT:50. PR:55. AP:65. CO:75. FO:85

LVL:11. HITS:110. OB:130. DB:30

Shimrod: sorcier.

taille: 1,79 m poids: 75 kg

Armure: Aucune.

Arme: Dague.

Niv:20. PdV:28. Fat:30. PCF:24. MKL:15. PMF:48.

DE:19. CO:17. FO:15. IN:22. SA:16

CH:16. AP:14. VB:12. FE:17. PI:10

Niv:13. PdV:41. AC:7(dex). THACO: 16. Att: 1. Dom: 1-4

DE:17. CO:15. FO:14. IN:18. SA:12. CH:14. AI:LN

Ecoles de Magie : Altération, Conjuración, Enchantement/
Charme.

PdV:17. Abs: 0

DE:17. CO:15. FO:14. IN:18. PO:20. CII:14. TAI:18

Dague: Att: 65%. Par 60%. Dom: 1-4 + 2 + 1-4

PS 17. AG 21. MA 24. MD 19

EN 19. WP 18. PC 17. PB 16

Dague 4

DE:85. IN:90. WP:85. LD:75. FE:70. CL:75. MP: 30 (lvl: 3)

WS:65. BS:60. W:11. T:6. S:6. I:65. A:1

Lev:20. Armor: - pts. Dmg: 3D + 3

DE:17. CO:15. ST:14. IN:18. LK:18. CH:14. SP:11

AG:95. IG:100. IT:98. PR:85. AP:80. CO:75. FO:75

LVL:20. HITS:150. OB:145. DB:55

Sollace: femme du roi Casmir de Lyonesse.

taille: 1,62 m poids: 64 kg

Armure: Aucune.

Arme: Aucune.

Niv:1. PdV:10. Fat:10. PCF:3.

DE:14. CO:16. FO:10. IN:10. SA:9.

CH:11. AP:13. VB:12. FE:11. PI:5

Niv:1. PdV:7. AC:10. THACO: 20. Att: 1.

DE:14. CO:15. FO:10. IN:10. SA:9. CH:18. AI:N

PdV:12. Abs: 0

DE:14. CO:15. FO:10. IN:10. PO:9. CH:18. TAI:9

PS 12. AG 16. MA 12. MD 11

EN 17. WP 11. PC 12. PB 15

DE:70. IN:50. WP:40. LD:90. FE:50. CL:55

WS:25. BS:-. W:4. T:6. S:6. I:25. A:1

Lev:1. Armor: - pts. Dmg: 1D

DE:14. CO:15. ST:10. IN:10. LK:9. CH:18. SP:10

AG:80. IG:50. IT:45. PR:100. AP:60. CO:85. FO:45

LVL:1. HITS:35. OB:60. DB:30

Suldrun: fille du roi Casmir de Lyonesse.

taille: 1,60 m poids: 56 kg

Armure: Aucune.

Arme: Aucune.

Niv:1. PdV:9. Fat:10. PCF:3.

DE:17. CO:18. FO:8. IN:16. SA:11.

CH:13. AP:17. VB:15. FE:15. PI:11

Niv:1. PdV:12. AC:8(dex). THACO: 20. Att: 1.

DE:16. CO:17. FO:9. IN:15. SA:10. CH:10. AI:LN

PdV:12. Abs: 0

DE:16. CO:17. FO:9. IN:15. PO:10. CH:10. TAI:8

PS 10. AG 19. MA 18. MD 16

EN 20. WP 13. PC 12. PB 20

DE:75. IN:70. WP:55. LD:50. FE:70. CL:65

WS:25. BS:-. W:3. T:7. S:6. I:25. A:1

Lev:1. Armor: - pts. Dmg: 1D

DE:16. CO:17. ST:9. IN:15. LK:10. CH:10. SP:11

AG:90. IG:85. IT:55. PR:55. AP:80. CO:95. FO:40

LVL:1. HITS:40. OB:60. DB:40

Tamurello: sorcier.

taille: 1,80 m poids: 87 kg

Armure: Aucune.

Arme: Dague, baton.

Niv:22. PdV:28. Fat:30. PCF:26. MKL:18. PMF:54.

DE:19. CO:17. FO:15. IN:22. SA:19.

CH:18. AP:10. VB:13. FE:17. PI:10

Niv:18. PdV:46. AC:4(dex + magie)

THACO: 15. Att: 1. Dom: 1-4 (+ poison)

DE:17. CO:15. FO:14. IN:17. SA:13. CH:13. AI:CM

Ecole de magie : Toutes.

PdV:16. Abs: 0

DE:17. CO:15. FO:14. IN:17. PO:23. CH:13. TAI:18

Dague: Att: 70%. Par 60%. Dom: 1-4 + 2 + 1-4

PS 16. AG 19. MA 24. MD 21

EN 19. WP 21. PC 14. PB 15

Dague 5

DE:85. IN:90. WP:95. LD:70. FE:60. CL:75. MP: 40 (lvl: 4)

WS:70. BS:60. W:15. T:6. S:6. I:70. A:1

Lev:18. Armor: - pts. Dmg: 4D

DE:17. CO:15. ST:14. IN:17. LK:18. CH:13. SP:10

AG:95. IG:95. IT:100. PR:70. AP:60. CO:85. FO:75

LVL:22. HITS:155. OB:150. DB:50

Tatzel: fille du seigneur Lulahex.
taille: 1.58 m poids: 51 kg
Armure: Armure de cuir, bouclier.
Arme: Épée courte, dague, arc court.

Niv:11 PdV:25, Fat:25, PCF:22,
DE:17, CO:18, FO:11, IN:15, SA:12,
CH:14, AP:15, VB:13, FE:15, PI:2

Niv:8, PdV:70, AC:6(dex)
THACO: 13, Att: 2/3, Dom: 1-6 (+1)
DE:15, CO:15, FO:10, IN:14, SA:11, CH:12, AI:CN

PdV:11, Abs: 1
DE:15, CO:15, FO:10, IN:14, PO:11, CH:12, TAI:7
Épée courte: Att: 55%, Par 55%, Dom: 1-6 + 1

PS 13, AG 19, MA 17, MD 13
EN 20, WP 14, PC 13, PB 17
Épée courte 5, dague 4

DE:75, IN:70, WP:50, LD:55, FE:50, CL:60
WS:55, BS:55, W:11, T:6, S:6, I:50, A:1

Lev:8, Armor: 6 pts, Dmg: 3D
DE:15, CO:15, ST:10, IN:14, LK:11, CH:12, SP:9

AG:85, IG:80, IT:60, PR:65, AP:60, CO:65, FO:50
LVL:11, HITS:70, OB:135, DB:30

Torqual: guerrier et bandit.
taille: 1.80 m poids: 78 kg
Armure: cotte de mailles, casque, bouclier.
Arme: Épée une main, dague, hache.

Niv:15, PdV:50, Fat:37, PCF:33,
DE:17, CO:19, FO:18, IN:13, SA:8,
CH:14, AP:13, VB:11, FE:18, PI:10

Niv:10/3, PdV:87, AC:3(dex)
THACO: 11, Att: 3/2, Dom: 1-8 (+1)
DE:15, CO:14, FO:16, IN:12, SA:7, CH:12, AI:CM

PdV:16, Abs: 4
DE:15, CO:14, FO:16, IN:12, PO:7, CH:12, TAI:18
Épée une main: Att: 65%, Par 65%, Dom: 1-8 + 1 + 1-6

PS 20, AG 19, MA 15, MD 12
EN 21, WP 10, PC 15, PB 15
Épée une main 6, dague 6

DE:75, IN:55, WP:40, LD:55, FE:60, CL:85
WS:65, BS:65, W:13, T:6, S:7, I:65, A:2

Lev:10, Armor: 11 pts, Dmg: 4D +5
DE:15, CO:14, ST:16, IN:12, LK:7, CH:12, SP:12

AG:85, IG:65, IT:45, PR:65, AP:60, CO:75, FO:95
LVL:15, HITS:125, OB:145, DB:30

Umphred (père): prêtre chrétien.
taille: 1.68 m poids: 83 kg
Armure: Aucune.
Arme: Baton.

Niv:19, PdV:28, Fat:28, PCF:22, MKL:14, PMF:20
DE:14, CO:20, FO:11, IN:12, SA:14,
CH:12, AP:9, VB:13, FE:12, PI:1

Niv:12, PdV:80, AC:10, THACO: 13, Att: 1, Dom: 1-6 (+1)

DE:13, CO:18, FO:11, IN:12, SA:13, CH:10, AI:CN
Sphère de connaissance : Générale, Charme, Divination,
Soins.

PdV:14, Abs: 0
DE:13, CO:18, FO:11, IN:12, PO:18, CH:10, TAI:11
Baton: Att: 55%, Par 40%, Dom: 1-8

PS 13, AG 16, MA 14, MD 18
EN 20, WP 15, PC 13, PB 11
Baton 5

DE:60, IN:55, WP:90, LD:55, FE:40, CL:50
WS:55, BS:40, W:9, T:9, S:6, I:50, A:1

Lev:12, Armor: - pts, Dmg: 3D +1
DE:13, CO:18, ST:11, IN:12, LK:18, CH:10, SP:8

AG:70, IG:65, IT:100, PR:55, AP:45, CO:100, FO:50
LVL:19, HITS:110, OB:135, DB:20

Vishbune: apprenti sorcier.
taille: 1.79 m poids: 68 kg
Armure: Aucune.
Arme: Dague.

Niv:6, PdV:17, Fat:19, PCF:8, MKL:1, PMF:14,
DE:15, CO:15, FO:14, IN:17, SA:10,
CH:12, AP:8, VB:10, FE:15, PI:10

Niv:5, PdV:20, AC:10, THACO: 19, Att: 1, Dom: 1-4
DE:14, CO:14, FO:13, IN:15, SA:9, CH:10, AI:CM
Ecoles de magie : Altération, Illusion/Fantasme.

PdV:16, Abs: 0
DE:14, CO:14, FO:13, IN:15, PO:17, CH:10, TAI:18
Dague: Att: 40%, Par 35%, Dom: 1-4 + 2 + 1-4

PS 16, AG 17, MA 19, MD 13
EN 17, WP 12, PC 12, PB 10
Dague 3

DE:65, IN:75, WP:85, LD:40, FE:35, CL:70, MP: 6
WS:40, BS:35, W:9, T:6, S:6, I:40, A:1

Lev:5, Armor: - pts, Dmg: 2D +3
DE:14, CO:14, ST:13, IN:15, LK:17, CH:10, SP:10

AG:75, IG:85, IT:95, PR:45, AP:35, CO:75, FO:70
LVL:6, HITS:70, OB:120, DB:25



Yane: espion du roi Aillas.
 taille: 1.70 m poids: 74 kg
 Armure: cotte de mailles, casque, bouclier.
 Arme: Épée une main, dague, arc long.

Niv:12, PdV:31, Fat:30, PCF:26,
 DE:18, CO:15, FO:15, IN:14, SA:9,
 CH:13, AP:12, VB:12, FE:13, PI:1

Niv:8, PdV:74, AC:4, THACO: 13, Att: 3/2, Dom: 1-8
 DE:16, CO:14, FO:14, IN:13, SA:8, CII:10, AL:CN

PdV:13, Abs: 4
 DE:16, CO:14, FO:14, IN:13, PO:8, CH:10, TAI:12
 Épée une main: Att: 55%, Par 55%, Dom: 1-8 + 1 + 1-4

PS 17, AG 20, MA 16, MD 15
 EN 17, WP 11, PC 13, PB 14
 Épée une main 5, dague 3

DE:80, IN:60, WP:45, LD:50, FE:55, CL:60
 WS:55, BS:55, W:11, T:6, S:6, I:55, A:1

Lev:8, Armor: 11 pts, Dmg: 3D +3
 DE:16, CO:14, ST:14, IN:13, LK:9, CH:10, SP:11

AG:90, IG:70, IT:50, PR:50, AP:55, CO:75, FO:80
 LVL:12, HITS:115, OB:135, DB:35

PS 10, AG 22, EN 16
 BC 35%, dmg +1

WS:40 BS:40 W:7 T:6 S:5 I:40 A:1

Armor: - pts, Dmg: 2D +1

LVL:10, HITS:105, OB:95, DB:65

Falaël: être fée du fort Thrispey.

taille: 1,60 m poids: 51 kg

Armure: aucune.

Arme: dague, fronde.

niv	corps	fat	PCF	MKL	PMF
8	20	24	12	4	26

HD:4, PdV:16, AC:8, AL:LM

THACO:17, Att: 1, Dom: 1-6

Ecole de sorts : Charme, Illusion comme magicien niv. 4

PdV:11, Abs: 0

dague: Att: 55%, Par 50%, Dom: 1-4 + 2

PS 12, AG 20, EN 13

dague 4, BC 35%, dmg +2

WS:55 BS:55 W:7 T:6 S:5 I:50 A:1

Armor: - pts, Dmg: 3D +1

LVL:4, HITS:55, OB:75, DB:60

2. Les Monstres & Etres Surnaturels

Arbogast, l'Ogre

taille: 4,50 m poids: 463 kg

Armure: cuir cloutée.

Arme: Gourdin.

niv	corps	fat	PCF
VIII	114	45	42

HD:7+1, PdV:45, AC:5, AL:CM
 THACO:13, Att: 1, Dom: 2-16 (+2)

PdV:56, Abs: 3

Gourdin: Att: 80%, Par 65%, Dom: 2-16 + 6-36

PS 27, AG 18, EN 22

Gourdin 8, BC 55%, dmg +5

WS:80 BS:- W:25 T:10 S:12 I:70 A:1

Armor: 9 pts, Dmg: 10D +4

LVL:9, HITS:160, OB:125, DB:30

Hockshank: propriétaire de l'auberge «Le Soleil Riant et La Lune en Pleurs».

taille: 1,80 m poids: 83 kg

Armure: cotte de cuir.

Arme: fléau, dague, arc long.

niv	corps	fat	PCF
8	54	24	15

HD:6, PdV:39, AC:7, AL:LN

THACO:15, Att: 1, Dom: 1-8

PdV:16, Abs: 1

fléau: Att: 45%, Par 40%, Dom: 1-8 + 2 + 1-3

PS 16, AG 14, EN 13

fléau 4, dague 3, BC 25%, dmg +2

WS:45 BS:40 W:7 T:6 S:6 I:40 A:1

Armor: 6 pts, Dmg: 3D +2

LVL:6, HITS:75, OB:95, DB:30

Bossum: être fée, reine du Fort de Thrimpsey.

taille: 1,53 m poids: 48 kg

Armure: Aucune.

Arme: Aucune.

niv	corps	fat	PCF	MKL	PMF
16	25	30	20	12	42

HD:10, PdV:40, AC:8, AL:N

THACO:11, Att: 1, Dom: 1-6

Ecole de sorts : Charme, Illusion comme magicien niv. 10

PdV:10, Abs: 0



Mangeon: Troll de la forêt de Tantrevalles.

taille: 1.80 m poids: 83 kg

Armure: cuir cloutée.

Arme: hache à 2 mains.

niv	corps	fat	PCF
23	92	38	40

HD:15, PdV:50, AC:6, AL:LN

THACO:6, Att: 1, Dom: 1-6 (+2 magique)

Ecole de sorts : Charme, Illusion comme magicien niveau 15

PdV:18, Abs: 5

Hache 2M: Att: 85%, Par 60%, Dom: 2-16 + 2 + 2-12

PS 24, AG 15, EN 22

hache 8, dague 5, BC 55%, dmg +4

WS:85 BS:- W:15 T:10 S:12 I:65 A:1

Armor: 11 pts, Dmg: 5D +4

LVL:15, HITS:190, OB:140, DB:20

Nerulf: régisseur du Château d'Arbogast. Il est âgé de 14 ans. le corps trapu, les cheveux noirs, la tête carré en haut et triangulaire en bas et le menton pointu.

Rhodion: roi de tous les êtres fée.

taille: 1.65 m poids: 67 kg

Armure: cote de mailles magique

Arme: Epée courte magique, dague, fronde.

niv	corps	fat	PCF	MKL	PMF
23	29	33	28	18	54

HD:15, PdV:50, AC:6, AL:LN

THACO:6, Att: 1, Dom: 1-6 (+2 magique)

Ecole de sorts : Charme, Illusion comme magicien niveau 15

PdV:16, Abs: 6

Epée: Att: 85%, Par 85%, Dom: 1-6 + 1 + 2-12

PS 14, AG 22, EN 19

Epée 8, BC 55%, dmg +4

WS:40 BS:40 W:7 T:5 S:5 I:40 A:1

Armor: 11 pts, Dmg: 5D +4

LVL:15, HITS:110, OB:160, DB:65

Throbius: être fée, roi du Fort de Thrimpsey.

taille: 1.62 m poids: 59 kg

Armure: cote de mailles magique

Arme: Epée courte magique, dague.

niv	corps	fat	PCF	MKL	PMF
17	29	33	22	12	44

HD:10, PdV:40, AC:6, AL:LN

THACO:11, Att: 1, Dom: 1-6 (+1 magique)

Ecole de sorts : Charme, Illusion comme magicien niveau 10

PdV:12, Abs: 6

Epée: Att: 65%, Par 65%, Dom: 1-6 + 1 + 1-6

PS 13, AG 20, EN 18

Epée 6, BC 35%, dmg +3

WS:65 BS:65 W:12 T:6 S:5 I:65 A:1

Armor: 11 pts, Dmg: 4D +3

LVL:10, HITS:70, OB:95, DB:60

Throop: ogre tricéphale de la forêt de Tantrevalles.

taille: 3.57 m poids: 389 kg

Armure: cuir cloutée.

Arme: Gourdin (2 mains).

niv	corps	fat	PCF
X	120	51	46

HD:8+1, PdV:51, AC:5, AL:CM

THACO:12, Att: 1, Dom: 2-16 (+2)

PdV:51, Abs: 4

Gourdin: Att: 85%, Par 75%, Dom: 2-16 + 6-36

PS 27, AG 17, EN 25

Gourdin 8, BC 60%, dmg +5

WS:85 BS:- W:27 T:10 S:12 I:80 A:1

Armor: 11 pts, Dmg: 12D +4

LVL:10, HITS:165, OB:130, DB:30

Twisk: fée du fort Thrimpsey.

taille: 1.53 m poids: 48 kg

Armure: Aucune.

Arme: Aucune.

niv	corps	fat	PCF	MKL	PMF
15	25	30	19	11	38

HD:10, PdV:40, AC:8, AL:N

THACO:11, Att: 1, Dom: 1-6

Ecole de sorts : Charme, Illusion comme magicien niveau 10

PdV:11, Abs:-

Epée: Att: 55%, Par 55%, Dom: 1-4 + 2

PS 10, AG 21, EN 15

Dague 4, BC 25%, dmg +3

WS:55 BS:55 W:6 T:6 S:5 I:55 A:1

Armor: - pts, Dmg: 3D +1

LVL:9, HITS:60, OB:85, DB:60



RENCONTRES AU COIN DU FEU

Les rencontres sont présentées à la fois géographiquement et selon l'heure de la journée. Nous conseillons de tirer les rencontres avant que la partie commence afin de planifier les «imprévus» durant le cours du jeu. Vous pouvez ajuster le nombre de créatures selon le groupe d'aventuriers et les besoins du scénario.

Certains personnages qui apparaissent dans les tables des rencontres peuvent avoir disparus, ne pas être encore nés ou bien occuper d'autres postes à l'époque où vous faites jouer votre campagne. Faites donc un rapide tour d'horizon avec l'index alphabéti-

que des personnages avant d'effectuer des tirages aléatoires.

La notation des dés est standardisée de la façon suivante: le chiffre avant le "D" représente le nombre de dés à lancer; le chiffre après le "D" représente le type de dés à lancer. Par exemple 3D6 signifie lancez 3 dés à 6 faces.

- sur les routes, lancez le dés de pourcentage toutes les 2 heures pendant le jour et toutes les 3 heures pendant la nuit.

- dans les régions inhabitées, lancez le dés de pourcentage toutes les 2 heures le jour ou la nuit.

SKAGHANE

	routes		inhabitées	
	jour	nuit	jour	nuit
pas de rencontre	01-25	01-20	-	-
marchants, pèlerins, etc...	26-40	21-25	-	-
voyageurs (voir tableau) (1)	41-55	26-45	-	-
prêtres (voir tableau) (2)	-	-	-	-
patrouille (voir tableau) (3)	56-70	46-56	-	-
1D6 forestiers	71-75	57-60	01-15	01-09
brigands (voir tableau) (4)	76-95	61-85	16-45	10-35
animal (voir tableau)	96-00	86-92	46-80	36-70
monstres (voir tableau)	-	93-00	81-00	71-00

1: ajouter +25 sur le dés de pourcentage du tableau des voyageurs.

2: ajouter +10 sur le dés de pourcentage du tableau des prêtres.

3: ajouter +5 sur le dés de pourcentage du tableau des patrouilles.

4: ajouter +20 sur le dés de pourcentage du tableau des brigands.

ULFLAND DU NORD

	routes		inhabitées	
	jour	nuit	jour	nuit
pas de rencontre	01-35	01-30	-	-
marchants, pèlerins, etc...	36-44	31-35	-	-
voyageurs (voir tableau)	45-54	36-40	-	-
prêtres (voir tableau)	55-60	41-45	-	-
patrouille (voir tableau) (1)	61-70	46-56	-	-
1D3 forestiers	71-75	57-60	01-15	01-09
brigands (voir tableau)	76-95	61-85	16-45	10-35
animal (voir tableau)	96-00	86-92	46-80	36-70
monstres (voir tableau)	-	93-00	81-00	71-00

1: dans la région de l'Estran, 80% de chance que ce soit une patrouille ska.

ULFLAND DU SUD

	routes		inhabitées	
	jour	nuit	jour	nuit
pas de rencontre	01-25	01-20	-	-
marchants, pèlerins, etc...	26-40	21-25	-	-
voyageurs (voir tableau)	41-50	26-40	-	-
prêtres (voir tableau)	51-60	41-45	-	-
patrouille (voir tableau) (1)	61-70	46-56	-	-
1D6 forestiers	71-75	57-60	01-15	01-09
brigands (voir tableau) (2)	76-95	61-85	16-45	10-35
animal (voir tableau)	96-00	86-92	46-80	36-70
monstres (voir tableau)	-	93-00	81-00	71-00

1: dans les hautes-terres, 40% de chance pour tomber sur les hommes d'un clan ennemi.

2: dans les hautes-terres, 80% de chance que ce soit la bande de Torqual.

GODELIE

	routes		inhabitées	
	jour	nuit	jour	nuit
pas de rencontre	01-25	01-20	-	-
marchants, pèlerins, etc...	26-40	21-25	-	-
voyageurs (voir tableau) (1)	41-50	26-40	-	-
prêtres (voir tableau) (2)	51-60	41-45	-	-
patrouille (voir tableau) (3)	61-70	46-56	-	-
1D6 forestiers	71-75	57-60	01-15	01-09
brigands (voir tableau) (4)	76-90	61-80	16-40	10-30
animal (voir tableau)	91-00	81-92	41-85	31-80
monstres (voir tableau)	-	93-00	86-00	81-00

1: dans le Wysrod, ajouter +10 sur le dés de pourcentage du tableau des voyageurs.

2: dans le Wysrod, ajouter +50 sur le dés de pourcentage du tableau des prêtres.

3: dans le Wysrod, la patrouille n'est composée que de guerriers Celtes.

4: à la frontière du Wysrod, 70% de chance que les brigands soient des guerriers Celtes.

DAHAUT LYONESSE

	routes		inhabitées	
	jour	nuit	jour	nuit
pas de rencontre	01-25	01-20	-	-
marchants, pèlerins, etc... (1)	26-40	21-25	-	-
voyageurs (voir tableau) (2)	41-50	26-40	-	-
prêtres (voir tableau)	51-60	41-45	-	-
patrouille (voir tableau)	61-70	46-56	-	-
1D6 forestiers (3)	71-75	57-60	01-15	01-09
brigands (voir tableau) (4)	76-95	61-85	16-30	10-20
animal (voir tableau)	96-00	86-92	31-65	21-60
monstres (voir tableau)	-	93-00	66-00	61-00

1: 10% de chance de tomber sur Zuck.

2: dans le Dahaut, 10% de chance de tomber sur le Liam le Long.

3: dans le Lyonesse, 10% de chance de tomber sur Idis.

4: dans le Dahaut, 10% de chance de tomber sur la bande de Janton Coupe-Gorge.

**BLALOC
POMPEROL**

	routes		inhabitées	
	jour	nuit	jour	nuit
pas de rencontre	01-25	01-20	-	-
marchants, pèlerins, etc...	26-40	21-25	-	-
voyageurs (voir tableau)	41-50	26-40	-	-
prêtres (voir tableau)	51-60	41-45	-	-
patrouille (voir tableau)	61-70	46-56	-	-
1D3 forestiers	71-75	57-60	01-20	01-09
brigands (voir tableau)	76-95	61-85	21-45	10-35
animal (voir tableau)	96-00	86-92	46-84	36-80
monstres (voir tableau)	-	93-00	85-00	81-00

**DASCINET
TROICINET**

	routes		inhabitées	
	jour	nuit	jour	nuit
pas de rencontre	01-25	01-20	-	-
marchants, pèlerins, etc...	26-40	21-25	-	-
voyageurs (voir tableau)	41-50	26-40	-	-
prêtres (voir tableau)	51-55	41-42	-	-
patrouille (voir tableau) (1)	56-70	43-56	-	-
1D6 forestiers	71-75	57-60	01-20	01-15
brigands (voir tableau)	76-86	61-75	21-34	16-30
animal (voir tableau)	87-00	76-94	35-85	31-80
monstres (voir tableau)	-	95-00	86-00	81-00

1: ajouter +5 sur le dés de pourcentage du tableau des patrouilles.

voyageurs	
01-02	Mélanthe
03-04	Faude Carfilhiot + 2D6 guerriers
05-06	Zagzig le coarhald
07-08	Visbhume (apprenti sorcier)
09-10	Drhun & Glyneth
11-12	Rughalt (voleur)
13-14	Pirriclaw (voleur)
15-16	Yane (espion du roi Aillas)
17-18	Travante (à la recherche de sa jeunesse)
19-21	Filémon, Corcas & Mikelaus (saltimbanques)
22-25	Ossip & Sammikin (vagabonds)
26-45	1D3 voleurs (1)
46-85	1D6 guerriers (2)
86-97	1D6 aventuriers (3)
98-00	Luhalex & Alvicx (seigneurs Ska)

prêtres	
01-05	Orlo (prêtre défroqué)
06-10	Qualls (moine défroqué)
11-30	1D6 clercs (1)
31-50	2D6 moines du monastères voisin
51-61	1D3 missionnaires de l'église Catholique
61-00	1D3 druides (2)

1: dans la duché de Lyonesse, 20% de chance que le père Umphred soit dans le groupe.

2: dans l'Uiffand du Nord, 20% de chance que Dildahl soit dans le groupe.

1: dans le Dahaut, 25% de chance que Pilbane le Danseur soit dans le groupe.

2: 10% de chance que Kegan le Celte ou Izmaël le Hun soit dans le groupe.

3: dans le Dahaut, 10% de chance que Ludolf soit dans le groupe.

magiciens

01-02	Hippolito
03-04	Faloury
05-06	Murgen
07-08	Amac Eil de Caerwyddwn
09-10	Cordial Corbin
11-12	Baibaldès
13-14	Myolandre
15-19	Tamurello
17-18	Desmèi
19-25	Shimrod (1)
26-85	magicien mineur (sorcier)
86-90	Visbhume
91-92	Triptomologus
93-94	Qualmes
95-96	Hilarion
97-98	Ugo Golias
99-00	Zanice

1: dans le Dahaut, 30% de chance qu'il soit déguisé en Docteur Fidélius.

patrouille

01-05	Numinante le Preneur de Pillard
06-25	2D6 chevaliers (1)
26-60	1 chevalier + 20 hommes d'armes (2)
61-00	1 sergent + 10 hommes d'armes (3)

1: dans l'Uliland du Sud, 10% de chance de tomber sur Gahaun.
2: dans le Lyonesse, 5% de chance de tomber sur Etfard d'Arqutmbal.
3: dans le Lyonesse, 10% de chance de tomber sur Dominic.

brigands

01-10	la bande de Janton Coupe-Gorge
11-25	2D10 rebelles opposés au roi en place
26-70	1D20 hommes à pieds
71-00	1D10 hommes à cheval

animal

01-03	1D2 lynx
04-10	3D6 canards
11-14	2D3 hérisson
15-20	1D2 blaireau
21-25	7D2 coucou
26-30	1D2 faucon
31-37	1D6 chien errant
38-45	2D6 pigeons
46-51	1D6 faisan
52-60	4D6 corbeaux
61-70	3D6 sangliers
71-75	1 chouette
76-80	2D6 cerfs
81-85	1D2 renard
86-90	1D3 ours
91-96	3D6 loups
97-00	1 vipère

monstres

01-03	Obscur
04-07	Quist
08-13	Sandestin
14-19	1D3 Loup garou
20-26	3D6 Etres fée
27-32	2D6 Falloys
33-39	4D6 Gobelins
40-45	1D3 Ogre (1)
46-50	1D6 Troll (2)
51-55	2D6 Rats géants
56-60	1D2 Griffon
61-65	1D8 Licorne
66-70	1D6 Hippogriffe
71-75	2D8 Rats garou
76-80	1D6 Merrihew
81-85	1D3 Dryade
86-91	1D8 Fantôme
92-96	Vampire
97-00	Géant (3)

1: dans la forêt de Tantrevailles, lancez 1D20

1	Throop
2	Arbogast
3	Carabara
4	Fidaugh
5	Fuluot
6	Gois
7+	1D3 ogre

2: dans la forêt de Tantrevailles, 30% que ce soit Maugeon
3: dans la forêt de Tantrevailles, 90% que ce soit Dankevin

DISASTER HAS STRUCK!

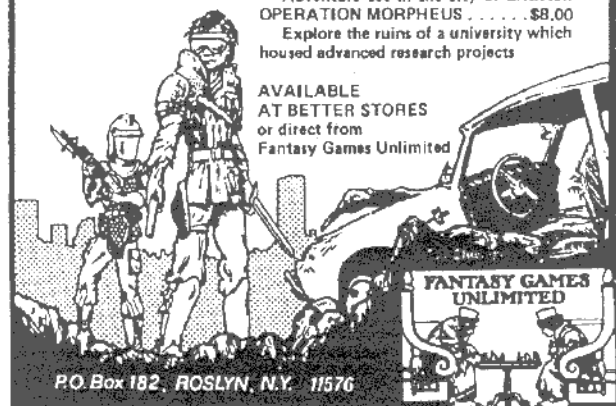
Can you survive the fall of civilization?

AFTERMATH! is a role playing game set in a post-holocaust world. It is for 2 to 6 players and a referee in search of a different kind of adventure. The game is structured to allow the referee to determine and detail the nature of the disaster which has struck. Rules deal with the complexities of modern firearms, nuclear/biological/chemical weapons, mutations, high technology and more. Now you can face the challenge of the

AFTERMATH!™

AFTERMATH! (boxed rule set) . . . \$20.00
INTO THE RUINS \$6.00
Adventure set in the city of Littleton
OPERATION MORPHEUS \$8.00
Explore the ruins of a university which
housed advanced research projects

AVAILABLE
AT BETTER STORES
or direct from
Fantasy Games Unlimited



P.O. Box 182, ROSLYN, N.Y. 11576