

La ville d'Anakerd

Présentation générale :

Anakerd se trouve dans la Marche du Nevran, région du sud de l'empire draconique, située à la frontière des Cités Libres, des Royaumes-Unis (sur l'autre rive du grand lac Nevra), et du Bois aux argans. Cette région vallonnée au climat pluvieux est extrêmement riche grâce au commerce.

La période actuelle (an 1501) est assez agitée: une mystérieuse maladie a décimé les dragons, et l'Ordre des Chevaliers-Dragons a décidé de rapatrier les survivants dans le nord. En conséquence, le Nevran est passé sous la barre du nombre minimal de dragons requis par la loi impériale, et a perdu le titre de Principauté, il y a de cela moins de 2 ans. A cela s'additionnent des problèmes religieux; la population, écrasée par les impôts, écoute avec de plus en plus d'intérêt les missionnaires estanistes venus du sud, qui prônent l'égalité de tous. De nombreux chevaliers dragons, outrés par l'attitude laxiste des autorités, qui laissent la religion estaniste étendre son influence, ont quitté les lieux. En un mot, l'Ordre des Chevaliers-Dragons a pratiquement disparu de la région, ce qui a provoqué un essor considérable de la criminalité (Fraternité des Sans-Noms, pirates dans le grand lac Nevra, argans à la frontière du Bois...).

Anakerd est dirigée par le comte Uledriwan Tardonith. Il a perdu le titre de Duc, ainsi qu'une bonne partie de son influence, quand le Nevran est devenu une Marche. De ce fait, ses intrigues politiques ne cessent de se succéder pour récupérer son ancien titre; mais en attendant, Anakerd est sous la dépendance de Karmenogansk, et les principales décisions sont dorénavant prises par le Marquis Guéhan Zald-Jirek.

La ville en elle-même est composée de 30 000 habitants. Elle est devenue riche grâce au commerce, et elle est réputée dans tout l'Empire pour sa bière. Comme la plupart des villes de l'Empire, son plan est quadrillé, avec des rues larges à angles droit, et deux axes principaux orthogonaux, ce qui est dû à une construction réglementée.

Au centre de la ville se trouvent le marché, les temples, le palais des Tardonith, et les bâtiments pour affaires juridiques et commerciales. Le plus grand bâtiment est le temple de Véda, réellement gigantesque. Les maisons font en général 2 étages, et sont construites en pierre, en brique cuite ou en bois (selon les quartiers et la richesse de leurs habitants).

Dans le quartier sud-est, le plus riche, se trouvent le théâtre et les bains publics, ainsi que les écoles (enseignements de comptabilité, magie, théologie...).

Dans le quartier sud-ouest, le quartier marchand, se trouvent l'arène et le gymnase, ainsi qu'une foule de petites boutiques.

La Nouvelle Anakerd se trouve en périphérie de la ville, séparée du reste de la ville par d'anciennes murailles datant des guerres argannes, n'ayant aujourd'hui plus d'utilité réelle. Ces nouveaux quartiers sont uniquement en bois, et ils ont été construits de manière assez chaotique, contrastant avec la vieille ville. L'administration est en effet de plus en plus laxiste, et ne se donne plus la peine de vérifier si les constructions sont en accord avec le règlement. La Nouvelle Anakerd est en fait le repère de tous les coupe-jarrets d'Anakerd, et beaucoup d'Eldriars vivent dans ces quartiers pauvres.

Quatre routes mènent à Anakerd:

- La route de Kazyrk, à l'ouest.
- La route de Karmenogansk, la principale ville de la Marche du Nevran.
- La route de Kynsperk, à l'est.

- La route de Zengern, la capitale de l'Empire, au nord.

Le long de ces voies se trouvent les nécropoles. Seuls les citoyens les plus riches (les Kraérans) ou les plus héroïques peuvent se faire enterrer dans la Cité même. Ses tombes varient beaucoup, pouvant aller du simple bout de bois à l'énorme catacombe ornée de statues en matière semi précieuse ou précieuse.

Le long de ses voies se trouvent également de grandes cages en fer, dans lesquelles les corps des hors-la-loi exécutés sont exhibés aux voyageurs, pour leur montrer ce qui les attend s'ils enfreignent les règles. Seuls les hors-la-loi ayant commis les pires crimes (assassinat d'un kraëran, pratique de sorcellerie) connaissent ce triste sort : les autres deviennent des esclaves.

Description des lieux importants:

Le palais des Tardonith. Les Tardonith sont depuis des siècles la famille régnante à Anakerd. Le dirigeant est actuellement le comte Uledriwan Tardonith. Le palais est gardé en permanence par 15 gardes du corps et 8 chiens de gardes.

La guilde des Coursiers d'Agenfell. Cette guilde détient deux bâtiments côte à côte au cœur du quartier marchand: le premier est un bâtiment commercial, alors que le second est une écurie, de laquelle plusieurs messagers vont et viennent. A l'intérieur du bâtiment commercial se trouve un comptoir, auquel plusieurs personnes font la queue pour envoyer des messages, et derrière le comptoir se trouve une salle dans laquelle les messagers attendent d'être envoyés en mission. Il y a deux gardes du corps à l'entrée.

L'ordre des Juges Impériaux. Au centre de la ville se trouve un bâtiment richement décoré, servant d'office à un juge impérial, Veannor Vaudan.

La commanderie de l'ordre des Chevaliers Dragons. Elle se trouve au nord-est de la ville, assez excentré. Le bâtiment est très grand, en pierre, et plutôt sobre. La commanderie, suite à l'étrange maladie affectant les dragons, n'est constituée que de 15 chevaliers. Le commandant est nommé Umek Tagord.

La milice de la ville. Le bâtiment abritant la milice se trouve au centre de la ville, à une courte distance du bâtiment de l'ordre des Juges Impériaux. Le chef de la milice est Edilath Aceam. Le bâtiment contient 10 cellules, avec des serrures de niveau 10. Il y a en général au moins 6 miliciens à l'intérieur, et un total de 300 miliciens dans la ville.

La guilde des Lames Noires. Cette guilde est née dans la région il y a presque 50 ans, mais au cours des derniers mois, elle a connu un essor spectaculaire, répondant au désir de sécurité des citoyens après le départ soudain des dragons et des Chevaliers-Dragons. Il y a maintenant plusieurs milliers de "Lames Noires" dans la région, dont près de 200 à Anakerd. Ces mercenaires sont constitués en bonne partie d'esclaves affranchis, de vauriens et d'étrangers. La présence de cette véritable armée dans la région rend les autorités de plus en plus nerveuses; néanmoins, ils sont tenus d'une poigne d'acier par leur chef, Sharaisha Kinsir, et jusqu'à présent, aucun accident n'est à déplorer.

"A la Gorgone Etripée": Si les aventuriers veulent connaître les dernières rumeurs, c'est là qu'ils doivent aller: "A la Gorgone Etripée" est une auberge assez connue du quartier marchand, et les gens qui fréquentent cette auberge sont des aventuriers de passage en tout genre (l'auberge classique d'un méd-fan, quoi...). Elle est tenue par un Eldriar du nom de Thuvald. Une barde se trouve dans la salle, et met de l'ambiance en dansant et en chantant des chansons (dont le dernier tube du groupe "Les Crocs").

Le Troisième Oeil. C'est dans cette boutique de magie du quartier marchand, tenue par Alegowan Brialoth, que se rendent la plupart des magiciens pour acheter les différents parchemins, ingrédients et objets ésotériques dont ils ont besoins. Les sorts de la Loi de Garjioul, illégaux, ne s'y trouvent pas.

La serrure du *Troisième Œil* est de niveau 8, et le magasin est gardé par un sort de Cercle d'emprisonnement de niveau 5.

Chez Zariak. Le marchand fait partie de l'Ecole de la Main Noire; tout membre de cette Institution peut le deviner au candélabre en bronze orné de crocodiles stylisés se trouvant dans cette boutique de vêtements. Pour avoir des informations concernant l'Ecole, ou pour acheter des sortilèges de la Loi de Garjioul ou des objets magiques illégaux, il faut dire la phrase suivante: "Les crocodiles sur ce candélabre sont bien ouvragés, mais je préfère les serpents". Le serrure de *Chez Zariak* est de niveau 8.

Le temple de Veda. C'est le plus grand bâtiment d'Anakerd (excepté le théâtre, qui est à ciel ouvert). Tel Veda, le Dragon Sacré de la solidité et de la richesse, ce temple gigantesque est somptueux et imposant, avec une architecture faite pour rappeler aux humains qu'ils ne sont rien comparés à la toute-puissance de Dragon. Il mesure 150m de long et 50m de large. A l'intérieur se trouve la grande prêtresse Sanalia Vilidien, deux prêtres (niveau 4-6) et cinq novices (niveau 1-3) durant la journée; un prêtre et deux novices durant la nuit.

Le théâtre. Il est composé d'une plate-forme centrale de 8m de rayon, entourée par des gradins de pierre en demi-cercle pouvant contenir jusqu'à 15 000 personnes. Il sert pour faire des représentations artistiques et culturelles, mais aussi pour faire des discours.

Les bains publics. Tout citoyen respectable d'Anakerd doit être vu aux bains publics régulièrement.

Ecoles. La plupart des écoles de la ville sont des écoles privées, dans lesquelles seuls les citoyens les plus aisés peuvent se permettre d'envoyer leurs enfants. Certaines institutions, qui enseignaient autrefois gratuitement, font maintenant payer leurs leçons. On y retrouve l'Ecole de Haute Garde, la Confrérie de l'Octogone, l'Ecole des passions, et l'Ecole des Mages à la voix de dragon.

L'arène. Des gladiateurs se battent régulièrement dans l'arène. Ce type de spectacle, réprouvé par l'ordre du Triptyque Draconique, est de plus en plus populaire, et a connu un essor spectaculaire ces dernières années: les gens disant que c'est une façon stupide de gaspiller ses esclaves sont de moins en moins écoutés.

Ces gladiateurs sont pour la plupart des esclaves adamahs ou athals venant de Karmenogansk ou de Kazyrk, mais il y a aussi des hommes libres qui y participent, comme Yshor, une célébrité locale (voir annexes).

Le marché aux esclaves. Le Nevran et le Wythian sont connus pour être des plaques tournantes du commerce d'esclaves. Le marché de la ville est de bonne taille (une cinquantaine d'esclaves), et le "stock" se renouvelle assez souvent. Des investisseurs souhaitant améliorer leurs équipes de gladiateurs viennent fréquemment au marché.

Le gymnase. C'est en ce lieu que les miliciens apprennent le maniement des armes. Tout citoyen d'Anakerd a le droit et le devoir de s'y rendre régulièrement (excepté les kraërans).

Les régions environnantes :

Toulneaux et Minève. Ce sont deux petits villages d'une centaine d'habitants, les deux seuls se situant à moins de deux jours de marche d'Anakerd. Le premier se trouve au sud, et le deuxième plus à l'est.

La forêt du Cerf. Elle se situe au sud-est d'Anakerd, entre Toulneaux et Minève. De petits ruisseaux la traversent, et on peut y rencontrer toutes sortes d'animaux sauvages (cerfs, ours...). Une légende raconte qu'il y a longtemps, un adepte du entier d'Ol Carnas s'installa dans cette forêt et en devint le gardien sous la forme d'un cerf.

Le bois de la Licorne. Il se trouve au nord d'Anakerd, à un jour de marche. Un ermite eldriar du nom de Shamirsir y a élu domicile.

Les collines du Loup. Elles se trouvent à deux jours de marche d'Anakerd. Les voyageurs et les caravanes marchandes évitent de passer à proximité, car c'est un repère notoire de bandits.

La tour de Karkanas. Cette ancienne tour de gué, datant des guerres argannes, est aujourd'hui habitée par le mage Calas Bikrin.

Les PNJs

Le comte Uledriwan Tardonith.

Lettré de niveau 7

Description: Grand, dans la force de l'âge, habillé élégamment. C'est un homme réfléchi, qui essaie de tirer le meilleur parti de chaque situation. Pour parvenir à ses objectifs, il est prêt à tout (sauf vendre son âme).

Citations : " Dans ma grande mansuétude, je suis prêt à oublier vos petits problèmes avec la justice en échange d'un ou deux petits services ", " mon cher, le bien et le mal ne sont que des concepts abstraits et relatifs ".

Force: 13	Agilité: 15	Constitution: 13	Rapidité: 14	PdS: 32	PdM: -
Intelligence: 15	Volonté: 18	Perception: 15	Aura: 16	PdB: 6	CA: 2

Equipement: bague de Charisme (+2 dans la compétence); bague de protection (+2 en défense), armure en cuir, dague, 10-20 impériales, vêtements de luxe.

Dague: 14 (15/+0)

Défense: 15

Poison: 17

Charisme: 19

Commandement: 20

Courtoisie: 18

Mithridatisme: 15

Jeux de cours: 17

Griradan Cadoric, conseiller d'Uledriwan Tardonith

Lettré lanceur de sorts de niveau 4

Description : De petite taille, les cheveux gris, Griradan est sympathique et très ouvert d'esprit. Il est membre de l'École des Mages à la voix de dragon, et se trouve au service de la famille Tardonith depuis de nombreuses années.

Citations : " Voyez vous... ", " comme le disait mon mentor, le grand mage Akoran, ... ".

Force: 12	Agilité: 11	Constitution: 11	Rapidité: 12	PdS: 22	PdM: 18
Intelligence: 17	Volonté: 14	Perception: 13	Aura: 11	PdB: 4	CA: 0

Equipement : Focus +2, bâton, 2 parchemins de sommeil, 5 doses de Nigrédo, Calcinatio, et Volatitio, 5-10 Impériales, Robes de qualité.

Sorts : tous les sorts d'Alchimie, Connaissance et Cercles jusqu'au cercle 4.

Bâton : 12 (10/+0)

Défense : 15

Voix du Dragon : 21 (23 avec le focus)

Scribe : 18

Culture (Empire Draconique) : 15

Histoire (Empire Draconique) : 18

Héraldique : 18

Religion : 15

Eloquence : 15

Garde de la famille Tardonith

Combattant de niveau 2

Force: 14	Agilité: 13	Constitution: 13	Rapidité: 13	PdS: 35	PdM: -
Intelligence: 12	Volonté: 12	Aura: 11	Perception: 12	PdB: 7	CA: 6

Equipement : Armure d'anneaux, casque en cuir, épée large draconique, dague.

Défense : 13

Epée large draconique : 14 (1/+5)

Interrogation : 12

Veannor Vaudan, le juge impérial.

Hybride non lanceur de sorts de niveau 4

Description: Très mince, vieux, avec un long visage et de petits yeux noirs. Il est taciturne, et ne montre que rarement ses émotions. C'est un homme suspicieux, qui accorde difficilement sa

confiance. Il est intègre, et préfère mourir que de trahir son devoir. Des rumeurs prétendent qu'il aurait d'étranges pouvoirs.

Citations : " Vous m'avez l'air suspect ", " J'ai déjà rencontré des gens comme vous. Maintenant, ils sont en prison ".

Force: 12	Agilité: 14	Constitution: 13	Rapidité: 12	PdS: 35	PdM: -
Intelligence: 14	Volonté: 16	Perception: 18	Aura: 12	PdB: 6	CA: 2

Equipement : amulette du Drainevie (+3 en Hypnotisme), armure en cuir, 20-50 blanches.

Défense: 11

Résistance à la torture: 18

Interrogation/Torture: 21

Discrétion: 15

Lire sur les lèvres: 16

Hypnotisme: 15 (18 avec l'amulette)

Umek Tagord, commandant de l'Ordre des Chevaliers-Dragons.

Combattant de niveau 6

Description: Grand et musclé, les cheveux mi-longs et ondulés, Umek Tagord a participé à plusieurs batailles au cours desquelles il a prouvé sa valeur. Ce vétéran est un excellent guerrier, mais un piètre tacticien; il a donc peu d'espérances de monter plus haut dans la hiérarchie de l'Ordre. Son arme de prédilection est l'épée longue elnéïque.

Citations : " Ma force est ma foi, mon épée est mon âme ", " je marche dans la lumière, et Dragon guide mes pas ".

Force: 16	Agilité: 14	Constitution: 16	Rapidité: 14	PdS: 51	PdM: -
Intelligence: 13	Volonté: 13	Aura: 12	Perception: 13	PdB: 8	CA: 9

Equipement: Epée magique (+2 pour toucher). Bague de Détection de la moralité (5 charges; sort lancé automatiquement), armure à écailles, casque en fer, bouclier moyen, 2 dagues, 20-50 blanches.

Epée longue elnéïque: 22 (3/+9) (coup puissant, coup rapide)

Bouclier: 24

Corps à corps: 15 (16/+0)

Equitation: 16

Combat monté : 15

Premiers soins: 12

Commandement: 16

Stratégie: 8

Tactique: 9

Chevalier-dragon

Combattant de niveau 3

Force: 14	Agilité: 13	Constitution: 14	Rapidité: 13	PdS:	PdM:
Intelligence: 12	Volonté: 12	Aura: 12	Perception: 13	PdB:	CA:

Équipement : épée élnéique, armure à écailles, casque en fer, bouclier moyen, 2 dagues, 5-15 blanches

Bouclier : 18

Épée élnéique : 16 (-8/+4)

Corps à corps : 14

Équitation : 15

Premiers Soins : 12

Religion : 13

Edilath Aceam, le chef de la milice.

Combattant de niveau 5

Description: Trapu, les cheveux courts, avec une cicatrice qui parcourt sa joue gauche. C'est lui qui dirige et qui forme les miliciens de la ville. Il a pris beaucoup d'importance dans la ville au cours des derniers mois, du fait du départ des dragons et des Chevaliers-Dragons. Il est quelque peu arrogant, mais s'efface en la présence de Chevaliers-Dragons.

Citations : " Ne troublez pas l'ordre public ", " Comme le dit toujours le Chevalier-Dragon Untel, ... ".

Force: 14	Agilité: 12	Constitution: 15	Rapidité: 14	PdS: 48	PdM: -
Intelligence: 13	Volonté: 15	Aura: 12	Perception: 11	PdB: 7	CA: 7

Équipement: Armure en cuir clouté, casque en cuir, bouclier moyen, lance.

Bouclier: 19

Lance: 20 (-6/+3)

Corps à corps: 13

Commandement: 14

Interrogation/Torture: 16

Connaissance des villes: 15

Milicien

Hybride de niveau 1.

Force: 14	Agilité: 10	Constitution: 13	Rapidité: 12	PdS: 25	PdM: -
Intelligence: 12	Volonté: 8	Aura: 12	Perception: 12	PdB: 6	CA: 5

Équipement : Armure en cuir clouté, casque en cuir, bouclier moyen, lance.

Défense : 13

Lance de fantassin : 9 (-12/+3)

Survie en cité : 10

Sharaisha al'Kinsir, chef de la guilde des Lames Noires.

Combattant de niveau 7

Description: cette dame Shrin au passé mystérieux est depuis 3 ans à la tête de la guilde des Lames Noires à Anakerd. Grande, les cheveux longs ramenés en de fines tresses et le visage sévère, Sharaisha al'Kinsir a un regard intense, quelque peu dérangeant.

Citations : "Rejoignez ma guilde, et vous deviendrez riches et célèbres!", "Ne sous-estimez pas la puissance des Lames Noires".

Force: 12	Agilité: 14	Constitution: 15	Rapidité: 14	PdS: 57	PdM: -
Intelligence: 13	Volonté: 19	Aura: 15	Perception: 14	PdB: 8	CA: 5

Équipement: Armure en cuir clouté magique de Roc (constitution +3), casque en cuir, cimenterre shrin, arbalète légère, 5-10 impériales.

Capacités: +2 à tous les jets d'interaction avec les démons, +5 à tous les jets contre la peur.

Lames moyennes: 20 (8/+4)

Botte secrète (désarmer): 15

Arbalète: 18 (+6)

Corps à corps: 15

Défense: 20

Commandement: 18

Interrogation/Torture: 18

Poison: 15

Occultisme: 15

Sens du danger: 15

Discrétion: 16

Piège: 13

Langage des signes: 15

Chasse: 14

Mercenaire de la guilde des Lames Noires.

Combattant de niveau 1-3.

Force: 14	Agilité: 10	Constitution: 13	Rapidité: 12	PdS: 35	PdM: -
Intelligence: 11	Volonté: 9	Aura: 12	Perception: 12	PdB: 7	CA: 5

Équipement : Armure en cuir clouté, casque en cuir, épée large draconique, 5-10 blanches.

Défense : **12**

Lames moyennes : 9 (0/+5)

Corps à corps: **10**

Langage des signes : **10**

Discrétion: **10**

Sanalia Vilidien, la grande prêtresse de Veda.

Lettré lanceur de sorts de niveau 8

Description: Sage, douce et charismatique, Sanalia Vilidien est certainement la personne la plus respectée de la ville. Malgré son jeune âge, elle possède des talents de guérisseuse hors pair. Certaines rumeurs disent qu'elle aurait pactisé avec le Démon pour avoir ces dons, mais peu de gens croient à ces ragots.

Sanalia Vilidien soigne contre rémunération (une offrande pour le temple), dont la valeur dépend de la richesse du client: cela peut donc être gratuit, ou coûter plusieurs dizaines d'impériales.

En combat, elle utilise généralement le sort de Prison de pierre.

Citations : " Que puis-je faire pour vous aider ? ", " Que la sagesse de Dragon guide vos pas ", " Soyez prudents ".

Force: 10	Agilité: 12	Constitution: 11	Rapidité: 13	PdS: 30	PdM: 38
Intelligence: 18	Volonté: 15	Aura: 18	Perception: 13	PdB: 5	CA: 8

Équipement: Amulette de Soins (+2 à Premiers Soins et Médecine); Symbole sacré de Veda (+2 en mysticisme, +4 si utilisé dans un temple dédié à Veda); plusieurs potions de soins.

Sorts: Tous les sorts de Divine générale, Connaissances et Terre jusqu'au cercle 7, tous les sorts de Divine de Soins jusqu'au cercle 10.

Défense: 15

Mysticisme: 23 (25 ou 27 avec le symbole sacré)

Méditation: 18

Botanique: 17

Premiers soins: 21 (23 avec l'amulette)

Médecine: 20 (22 avec l'amulette)

Charisme: 15

Perception magique: 16

Occultisme: 15

Légendes: 16

Novice ou Prêtre

Lettré lanceur de sorts de niveau 1-6

Force: 12	Agilité: 11	Constitution: 11	Rapidité: 12	PdS: 19	PdM: 5 (+4/niv)
Intelligence: 14	Volonté: 15	Aura: 14	Perception: 13	PdB: 4	CA: 1

Mysticisme : 12 (divine générale et de soins, connaissance, et terre jusqu'à [niveau])

Défense : 10

Premiers soins : 12

Méditation : 12

Thuvald Kederis, patron de l'auberge "A la Gorgone Etripée"

Hybride de niveau 3

Description: C'est un Eldriar bien sympathique, toujours en train de faire des jeux de mots. Il a toujours de bons tuyaux, surtout quand on le paie.

Citations : " Encore une petite pinte ? ", " Mon beau-frère m'a dit que... ".

Force: 15	Agilité: 12	Constitution: 12	Rapidité: 14	PdS: 30	PdM: -
Intelligence: 12	Volonté: 11	Aura: 13	Perception: 15	PdB: 6	CA: 0

Equipement : masse légère.

Capacités: Griffes (dégâts de +1 à mains nues), +3 aux jets de perception basés sur l'odorat, vision nocturne.

Masse légère: 14 (4/+3)

Défense: 12

Herboristerie: 12

Comédie: 14

Baratin: 16

Survie en cité: 17

Brute saoule

Combattant de niveau 1.

Force: 16	Agilité: 8	Constitution: 8	Rapidité: 12	PdS: 15	PdM: -
Intelligence: 8	Volonté: 8	Aura: 11	Perception: 8	PdB: 6	CA: 0

Corps à corps : 10 (7/+0)

Défense : 10

Armes lancées (tabourets...) : 8 (2/+1)

Alegowan Brialoth

Lettre lanceur de sorts de niveau 4

Description : Alegowan est un homme mince, assez âgé et chauve. Studieux, il passe ses journées le nez dans les bouquins et les parchemins de sa boutique, " Le troisième Œil ".

Citations : " Vous voulez un conseil ? J'ai moi-même de modestes connaissances en magie... ", " Mais ou ai-je encore fourré ce *Livre invisible de L'invisibilité* !", ..

Force: 11	Agilité: 11	Constitution: 10	Rapidité: 12	PdS: 21	PdM: 21
Intelligence: 16	Volonté: 13	Perception: 14	Aura: 13	PdB: 4	CA: 0

Equipement : Bague de protection contre la magie (+2 aux JdP pour toute attaque magique non divine), sceptre de Prison de pierre (5 charges, sort lancé en instantané, lanceur considéré de niveau 8), 10-20 Impériales.

Sorts : tous les sorts de magie générale et de connaissances jusqu'au cercle 4.

Défense : 12

Voix de dragon : 18

Commerce : 18

Occultisme : 15

Connaissance des Elements : 15

Zariak le marchand

Hybride lanceur de sorts de niveau 3

Description: petit et mince, toujours en train de se frotter les mains, Zariak tient une boutique de vêtements dans laquelle il vend en douce des objets ésotériques illégaux. Il est membre de l'Ecole de la Main Noire depuis des années, mais n'utilise que rarement ses connaissances magiques, de peur que son appartenance à la Main Noire soit découverte. Tous les sorciers de la région ont besoin de lui et de son commerce : s'attaquer à lui revient à s'attaquer à eux.

Citations : " Maintenant je suis réglo, fini le commerce illégal ", " Je vous jure que je ne connais pas ce sorcier ", " NON ! Ne me frappez pas ! "

Force: 12	Agilité: 13	Constitution: 12	Rapidité: 13	PdS: 23	PdM: 17
Intelligence: 14	Volonté: 8	Aura: 13	Perception: 16	PdB: 5	CA: 0

Equipement: bague de Vision de Moralité (utilisable deux fois par jour); bague d'Alerte (+3 en Sens du Danger); cape de Camouflage (+2), dague.

Sorts: tous les sorts de Loi de Garjioul et de Magie Générale jusqu'au cercle 3.

Dague : 12 (10/-2)

Défense: 15

Sens du Danger: 15 (18 avec la bague)

Camouflage: 12 (14 avec la cape)

Commerce: 20

Baratin: 16

Connaissance des villes: 14

Yshor le gladiateur

Combattant de niveau 5

Description: Yshor est un ancien esclave affranchi, qui a décidé de continuer à se battre dans l'arène pour la célébrité et l'argent. C'est un combattant redoutable, et spectaculaire; ces danses macabres sur les cadavres de ses victimes font sensation parmi les amateurs de sensations fortes. Certains murmurent que le fait qu'il soit Tarkan est un avantage déloyal, mais le public de l'arène ne s'en plaint pas.

Citations : " Je vous ai déjà raconté comment j'ai affronté à mains nues quinze guerriers argans en même temps ? ", " ma musculature est impressionnante, n'est-ce pas ? ", " vous avez aimé ma danse macabre de cet après-midi ? ".

Force: 21	Agilité: 14	Constitution: 16	Rapidité: 14	PdS: 49	PdM: -
Intelligence: 10	Volonté: 12	Aura: 7	Perception: 16	PdB: 8	CA: 8

Capacités: +5 en Force pour les tâches hors combat, régénération.

Corps à corps: 17 (15/+2)

Glaive:18 (10/+5)

Trident: 21 (7/+9) (Coup puissant, coup rapide)

Fléau d'armes: 18 (5/+9)

Bouclier: 16

Combat en char:16

Défense: 18

Danse de combat: 18

Berserk: 15

Sharmirsir l'ermite

Hybride de niveau 5

Description : Cet eldriar vit reclus depuis de nombreuses années dans le bois de la Licorne. Il est grand, trapu, et vêtu de peaux de bêtes. Taciturne et solitaire, il n'aime pas que l'on le dérange. Néanmoins, il n'hésitera pas à secourir des individus en danger.

Citations : " J'aime pas les étrangers ", " Vous n'avez rien à faire ici ", " foutez le camps ou je tire ".

Force: 13	Agilité: 15	Constitution: 15	Rapidité: 16	PdS: 37	PdM: -
Intelligence: 12	Volonté: 12	Perception: 16	Aura: 12	PdB: 6	CA: 2

Equipement : grand poignard, arc long, carquois et flèches, armure de cuir, 5 cataplasmes (permet la récupération de 1PdB par jour), grand sac, pierre et briquet, couvertures, rations de nourriture pour 2 jours

Capacités: Griffes (dégâts de +1 à mains nues), +3 aux jets de perception basés sur l'odorat, vision nocturne.

Corps à corps : 15 (16/-1)

Lames courtes : 15 (11/+2)

Arc : 18 (+8)

Botanique : 15

Chasse : 15

Herboristerie : 15

Milieu de prédilection (forêt) : 18

Premiers soins : 15

Zoologie : 15

Rebouteux : 18

Calas Bikrin

Lettre lanceur de sorts de niveau 6

Description : Ce mage était autrefois un brillant Conseiller de l'Ecole des Hautes Magies, mais ce n'est plus maintenant qu'un vieillard sénile, faisant des inventions plus inutiles les unes que les autres. Il est de plus à moitié sourd.

Citations : " Vous voulez voir ma dernière trouvaille ? ", " de mon temps, les jeunes étaient plus polis et plus respectueux ", " comment ? parle plus fort fiston ! ".

Force: 10	Agilité: 12	Constitution: 12	Rapidité: 12	PdS: 26	PdM: 27
Intelligence: 9	Volonté: 16	Aura: 12	Perception: 8	PdB: 5	CA: 0

Equipement :

Sorts : Tous les sorts de thaumaturgie jusqu'au cercle 6.

Défense : 12

Thaumaturgie : 21

Rituel : 21

Ocultisme : 18

Connaissance de Faërie : 17

Culture (Empire Draconique) : 15

Histoire (Empire Draconique) : 16

Légendes : 16

Voleur

Hybride de niveau 1

Force: 11	Agilité: 15	Constitution: 12	Rapidité: 15	PdS: 25	PdM: -
Intelligence: 9	Volonté: 8	Aura: 10	Perception: 15	PdB: 6	CA: 2

Equipement : Armure en cuir souple, deux dagues, 1-10 blanches.

Dague : 12 (9/+0)

Défense : 10

Discrétion : 12

Survie en cité : 12

Pickpocket : 12