
ZONAKRON
VALLIANCE
Version de démonstration

CRÉDITS

Auteur

Frédéric "Ékmule" Lignac

Corrections

Quentin Faurieux, Valentin Dormann, Teresa Lignac, Valentin Thery, Dany De Sousa

Mise en page

Frédéric "Ékmule" Lignac, Madeleine SIEBERT

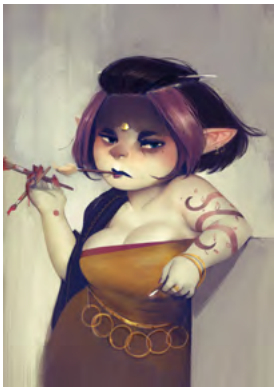
Cartographie Vivien Rakotonirina

Illustrateur (couverture et portrait)



Nicolas Fouqué

Illustrateur (portrait et paysage)



Vivien Rakotonirina

Illustrateur(portrait)



Marie Sivignon

Sommaire

Introduction 4
Découverte du projet Zonakron et de sa vision du jeu. Vous y trouverez les informations sur l'univers de Zonakron tel que son fonctionnement, les divinités priées à Valliance, la géographie, la faune, la flore et ses spécifités.

Bienvenue à Valliance 17
Présentation de l'histoire de la ville, des espèces/races des habitants et de son fonctionnement économique, politique et administratif.

Les factions extérieures 41
Rassemble les informations des nations ou des cités-états les plus actives politiquement dans la ville de Valliance. Vous y trouverez les personnages-clés en négociation avec le conseil de Valliance et n'hésitant pas à utiliser leurs positions pour influencer la cité.

Les factions intérieures 57
La cité des mages est un lieu où il existe de nombreux groupes qui s'affrontent pour leurs idéaux, la richesse ou pour le pouvoir. Vous y trouverez une description de ces organisations ainsi que de leurs activités et des personnages.

Les quartiers touristiques 89
Attirant des milliers de visiteurs chaque année, de nombreux quartiers ont changé pour satisfaire leur clientèle. Ce chapitre rassemble les quartiers du Corbeau, le Dracoport, des Piastres, Renaissance et Ostimos.

Les quartiers résidentiels 113
La majorité de la population de la cité s'amasse dans ces quartiers et on y trouve de nombreux petits commerces de première nécessitée. On y trouve dans ce chapitre le quartier des grandes places et du vieux bastion.

Les beaux quartiers 125
Loin des "pauvres", les manoirs et autres domaines des familles riches sont entourés de puissantes protections. On y trouve le quartier Pergola, Haut jardin et Ravanne.

Les quartiers de l'autorité 134
Centre du pouvoir, de la religion ou du commerce, ces quartiers sont les pierres fondatrices du pouvoir de la cité. On y trouve le quartier des Hiérophantes, Cridio et du Commerce.

Les quartiers industriels 146
Cœur industriel de la cité, c'est ici qu'une importante partie des ouvriers viennent travailler chaque jour. On y trouve le quartier de la Fournaise d'isarno et le Vieux port.

Les quartiers ouvriers 158
La cité des mages n'est pas un endroit où règne une justice sociale parfaite. Considérés comme le dortoir des travailleurs, les Vallianciens survivent en ces lieux. On y trouve les quartiers du Haut pic et Sans-sous.

Les campagnes 171
La ville de Valliance est un cadre de campagne pour les joueurs de Zonakron et leurs actes ont déjà décidé de nombreux changements dans sa conception. Vous y trouverez les deux campagnes, des aides pour des aventures, des personnages et des monstres.

Ce livre d'univers est publié sous la license Open Game License (OGL) et est utilisable avec le système D&D3.5 ainsi que tous les systèmes de jeu de rôle tactique du même genre. Tout ce qui concerne les mécaniques de règles sont Open Gaming Content excepté les noms des personnages, les dieux, les artefacts, des lieux, les dialogues, les évènements, les langages, les concepts, les illustrations qui sont "Registered trademarks Zonakron édition".

Zonakron Édition
1 Chemin artissau
64460 BEDEILLE
ISBN : 979-10-90563-04-9

Valliance





EN L'ANNÉE 197 DE LA BASILIC DURANT L'ÈRE DU SILENCE DIVIN



Réalisé avec l'aide de mon ami Maurice, ce recueil est un guide de ma belle cité de Valliance. Lisez-le attentivement et vous pourrez profiter de ses merveilles tout en évitant ses pièges. Nul visiteur ne devrait sillonner une terre qui lui est totalement inconnue et la préparation est la clé d'un voyage réussi.

Je suis Ekmar Verne du clan Caramilla dont la réputation n'est pas très élogieuse. Valliance est la cité où j'ai vécu la grande majorité de ma vie et je vous conseille, par mon expérience, d'être prudent. Même si on la nomme la cité des mages et de la connaissance, elle y renferme autant de crapules que de bonnes volontés. Pourtant les ruelles de cette métropole m'ont permis de répondre à cette question.

Qui suis je ?

Se connaître est un merveilleux trésor qui vous permet de vous lancer dans une aventure où vous serrez fier d'y avoir participé. Prenez le temps de voir et d'apprécier tous les bons et mauvais côtés de ma belle cité car c'est elle qui a su me forger et me donner le courage de prendre mon envol malgré mes doutes. Même si j'ai quitté ma famille, mes amis et mes premiers amours, j'espère qu'à travers les lignes de cet ouvrage vous trouverez tous les éléments qui m'ont permis d'apprécier la vie.

Bienvenue sur le monde de Zonakron, une planète au corps déformé par la magie où les civilisations de tyrans et de héros s'élèvent puis s'effondrent depuis plusieurs milliers d'années.

À travers ces terres, des pirates recherchent les fabuleux trésors d'anciennes cités. De valeureux justiciers arpentent les rues des villes, chassant les criminels les plus redoutés. Dans les campagnes, un village a été sauvé par les mercenaires pourfendant les horribles créatures engendrées par la magie de Zonakron. Dans le dos des rois, des espions et autres comploteurs s'emploient à jouer au jeu dangereux de la politique.

Tel est le monde de Zonakron, complexe et merveilleux. Il est façonné par les défaites et les succès de tous ses résidents. Dans ces contrées mystérieuses, peu importe qui vous êtes, vous serez toujours un élément important de cette société en constante évolution.

Dans cet ouvrage, vous y découvrirez la ville de Valliance avec ses personnages, ses quartiers et son ambiance particulière. Pour faciliter son utilisation, le livre utilise les règles de Donjons & dragons 3.5 qui peuvent être aisément adaptées aux systèmes de jeux similaires.

La vision de l'auteur

Avant de vous lancer dans les profondeurs de Valliance, il est important de vous accoutumer aux informations techniques pour les personnages non-joueurs(PNJ) et à la vision du jeu de son créateur.

Les informations sur les personnages non-joueurs

Chaque personnage est détaillé avec plusieurs informations. Les personnages liés à un joueur ou un soutien du projet ont une page entière qui leur est consacrée. Pour les PNJs mineurs, ils ont deux lignes d'informations techniques comme cet exemple :

Robert Dupond - Tiefelin(démon) h - **Rôle ou métier**
Combattant 5 - AL:N - [informations complémentaires]

Chaque personnage est d'une espèce/race qui est tirée du monde fantasy de Donjon & Dragon classique. Certaines d'entre elles sont plus complexes que d'autres. Ainsi pour le cas ci-dessus, la race tiefelin a besoin d'une information supplémentaire pour connaître son type d'ancêtre qui est indiqué entre parenthèses. Son sexe est formalisé par un simple h pour homme et un f pour femme.

Pour l'alignement désigné par un AL, il se décompose et correspond à la description suivante :

Loyal Bon (LB)
Le personnage est d'une grande loyauté envers le camp auquel il appartient et a une forte éthique positive qui permet d'être souple afin de ne pas nuire aux individus et protégera les plus faibles.

Loyal Neutre (LN)
Le personnage est d'une grande loyauté envers le camp auquel il appartient mais son éthique l'oblige à s'adapter aux lois dans le pays où il se trouve. Il est responsable et fiable mais agira sèchement aussi bien envers les individus dans le besoin que les criminels.

Loyal Mauvais (LM)
Le personnage est d'une grande loyauté envers le camp auquel il appartient mais il a peu d'éthique utilisant tous les moyens même les plus brutaux pour réussir sa mission.

Neutre Bon (NB)
Le personnage essaye d'être loyal au camp auquel il appartient mais fera son possible pour que ses actes ne soient pas négatifs pour les gens qu'il rencontre. Ces individus ne cherchent pas à prendre avantage sur autrui et défendent les plus faibles même si de temps en temps ils doivent désobéir aux règles qu'on leur impose habituellement.

Neutre (N)
Le personnage fait de son mieux pour suivre les règles de son camp et travaille surtout pour lui-même. Il n'est pas indifférent aux malheurs d'autrui mais les accepte aussi afin d'éviter de s'attirer de gros problèmes.

Neutre Mauvais (NM)
Le personnage fait de son mieux pour suivre les règles de son camp et travaille surtout pour lui-même. Il utilise tous les moyens pour obtenir un avantage. Ceux-ci ne sont pas forcément vus comme des actes criminels par la loi mais sont moralement négatifs (trahison, manipulation ou acte brutal).

Chaotique Bon (CB)
Le personnage ignore le plus souvent les règles et agit selon son éthique avant tout. Cette éthique l'oblige à prendre soin de son prochain et de protéger les plus faibles lorsqu'ils sont en danger.

Chaotique Neutre (CN)
Le personnage ignore le plus souvent les règles et agit selon son éthique avant tout. Son éthique est très personnelle et il a tendance à agir pour son seul intérêt. Néanmoins, il utilisera rarement des méthodes brutales et essayera d'éviter de nuire à d'autres personnes.

Chaotique Mauvais (CM)
Le personnage ignore le plus souvent les règles et agit selon son éthique avant tout. Son éthique est très négative et il utilisera tous les moyens pour arriver à ses fins.

Pour les classes des personnages, j'ai créé des thèmes afin que vous adaptiez leur classe selon votre système de jeu. En voici la liste et une description pour vous guider à faire le bon choix lors de la création de leurs caractéristiques.

Alchimiste	Personnage axé sur la fabrication de potions et autres produits alchimiques.
Artificier	Personnage axé sur les armes à feu, leurs utilisations et les connaissances liées à ces dernières.
Artisan	Personnage axé sur des compétences sociales et de connaissances pour la création d'objets.
Artiste	Personnage axé sur les compétences liées au charisme et à l'art avec des capacités ou sorts profanes.
Bagarreur	Personnage axé sur le combat à mains nues et la force brute avec une forte intimidation.
Brute	Personnage axé sur du combat martial aux armes légères et mains nues avec de fortes compétences pour intimider.
Chasseur	Personnage axé sur du combat martial à distance avec de fortes compétences et capacités en environnement naturel (Terrestre ou maritime)
Chasseur de primes	Personnage axé sur du combat martial au contact avec de fortes compétences et capacités utiles en environnement urbain.
Chevalier	Personnage axé sur du combat martial avec une monture et avec un code de conduite strict.
Combattant	Personnage axé sur du combat martial aux armes blanches tel que le guerrier.
Combattant divin	Personnage mixant combat martial et magie divine tel que le paladin ou le ranger classique.
Combattant profane	Personnage mixant combat martial et magie profane.
Druide	Personnage mixant des sorts divins avec de fortes compétences et capacités utiles en environnement naturel.
Ensorceleur	Personnage axé sur la magie profane, il a un lignage qui est indiqué entre parenthèses.
Érudit	Personnage axé sur les compétences et capacités de type connaissances. Peut avoir de la magie profane ou des capacités scientifiques.
Escroc	Personnage axé sur des compétences de bluff, de déguisement et du commerce.
Espion	Personnage axé sur le bluff, la diplomatie, le déguisement et la psychologie.
Filou	Personnage qui utilise la discrétion, l'escamotage et le bluff pour dérober des objets ou arnaquer les gens.

Investigateur	Personnage axé sur les compétences permettant d'obtenir des informations, la diplomatie, de trouver des objets et la discrétion.
Mage	Personnage axé sur la magie profane catégorisée selon chaque école: abjurateur, cyclomancien, devin, enchanteur, évocateur, illusionniste, invocateur, nécromancien, technomancien, transmutateur et universel.
Marchand	Personnage axé sur des compétences sociales et les connaissances pour vendre des objets et gérer des employés.
Marin	Personnage axé sur des compétences ou connaissances pour naviguer et éviter les dangers des océans.
Médecin	Personnage axé sur les sciences naturelles et les soins. Peut avoir des capacités d'alchimiste ou de lanceur de sorts avec des sortilèges de soin.
Oracle	Personnage lié à une divinité ou à un panthéon recevant des pouvoirs et capacités instinctivement.
Pirate	Personnage axé sur du combat martial avec des armes blanches et à feu avec des compétences utiles en environnement aquatique et criminel.
Prêtre	Personnage lié à une divinité et qui en reçoit des pouvoirs par la prière.
Serviteur	Personnage axé sur l'étiquette et les connaissances liées aux potins et rumeurs
Tueur	Personnage axé sur les compétences de discrétion, bluff et des capacités de combat pour éliminer leur cible rapidement.
Vétérinaire	Personnage axé sur le soin et le dressage d'animaux. Peut avoir des sorts de soin ou liés à la nature

Les niveaux des personnages représentent leurs talents dans leur domaine et évoluent avec l'âge ou les épreuves qu'ils ont dû traverser.

Niveau 0 Correspond aux jeunes adolescents (11 à 14 ans environ) commençant une formation ou des personnes très jeunes que l'on peut considérer comme des surdoués.

Niveau 1 Les individus ont réussi à passer la ou les premières années de formation de leur métier. Ils sont souvent de jeunes adultes entre 14 et 20 ans.

Niveau 2 Jeune apprenti assez doué ou simplement un individu avec un métier simple qui n'essaye pas de s'améliorer à ce niveau. Des personnes jusqu'à 25 ans peuvent avoir ce niveau.

Niveau 3 à 4 Le personnage est expérimenté voire un vétéran dans un métier simple. Pour les métiers intellectuels, ce sont les années intermédiaires et les plus difficiles. On peut avoir plus de 30 ans et avoir ce niveau si l'individu n'a pas eu beaucoup d'épreuves et n'a pas cherché à s'améliorer. Pour les étudiants, ils ont entre 17 et 22 ans.

Niveau 5 C'est un palier équivalent à un diplômé de l'école de magie ou de l'université. Ce niveau correspond aux individus devenus des experts dans leur domaine. Ces personnages ont entre 22 ans et 30 ans.

Niveau 6 à 9 Ce palier représente les personnages qui sont plus forts que de simples étudiants sortis d'école. De nombreuses années d'expérience permettent d'atteindre le niveau 6 et presque toute une vie pour le niveau 9. L'âge de ces personnages est d'au moins 28 ans.

Niveau 10 à 15 Seules des années d'études ou des épreuves très difficiles peuvent permettre d'atteindre ce niveau et le dépasser. La vie difficile à Valliance, l'accès à ses grandes bibliothèques et ses nombreux experts de haut niveau permettent à beaucoup de personnages d'atteindre ce palier.

Niveau 16 à 19 Seuls les individus qui ont traversé de rudes épreuves ou brisé les secrets les plus incroyables de leur profession peuvent atteindre un tel niveau.

Niveau 20+ Ce sont des individus de légende qui ont réussi à dépasser les limites connues dans leur domaine. Ces êtres exceptionnels ont forcément traversé des épreuves qui ont marqué l'histoire de leur époque et influencé le destin de milliers d'individus.

Un monde saturé de magie

Des Jungles luxuriantes du Kotti aux terres arides et empoisonnées du Sugundi , la diversité de l'écosystème de la planète Zonakron est presque aussi variée qu'un univers. Sur ce monde se trouvent de très nombreuses nations, des milliers de cités-états et des tribus guerroyant les unes contre les autres.

Alors qu'à sa naissance cette planète avait à peine la taille d'un caillou bouillonnant de matière et de magie, elle a grossi pour devenir aussi grande qu'un astre de 6500 km de rayon avec deux lunes. Cette particularité étrange a créé de nouveaux continents et même des océans.

Aujourd'hui, ce monde magique est d'une beauté rare mais incroyablement dangereuse. Les civilisations ainsi que les divinités les protégeant n'ont cessé de s'affronter durant plusieurs milliers d'années. Ces conflits ont créé des régions sauvages avec quelques cités survivantes et des champs de batailles hantés par leurs folies. Pourtant, des nations ont su prospérer et devinrent des lieux sûrs pour y vivre évoluant malgré les crises politiques et les monstres créés par la magie de la planète.

Les règles de la magie de Zonakron

Monde saturé de magie, les lois concernant cette force sont pourtant bien différentes de celle des autres planètes qui en possèdent aussi. Les sortilèges profanes et divins ne sont pas aussi efficaces et certains sorts ne fonctionnent simplement pas. Les règles ci-dessous ne sont que les restrictions que j'utilise pour l'univers de Zonakron mais vous n'êtes en aucun cas obligé d'en tenir compte.

La permanence des sortilèges

La magie n'est pas éternelle sur Zonakron et les enchantements doivent être entretenus. Le sort permanence permet seulement de perpétuer un sort plus longtemps que la durée classique du sort. En conséquence, tout enchantement reçoit un entretien magique de la part d'un lanceur de sorts adapté coutant 100 po par niveau du sort à entretenir et tous les ans. Si cet entretien n'est pas fait l'enchantement faiblit mais fonctionne toujours pendant les trois prochaines années puis devient inerte. L'enchantement inerte peut être ranimé et continuer d'exister pendant 1 an par niveau de sort de la totalité des enchantements sur l'objet multiplié par le niveau du lanceur de sorts qui l'a créé.

Pour réaliser un entretien, il faut effectuer un jet de compétence d'Art de la magie DD15+ niveau des sorts sur l'objet à entretenir et payer le prix de l'entretien. La durée de l'entretien est de 10 minutes par niveau cumulé de sort. Si l'entretien échoue, vous perdez l'argent utilisé. La difficulté change selon les conditions suivantes :

Modificateur sur le jet d'art de la magie	**Modificateur du DD**
Sort inconnu	+5
Sort n'appartenant pas à votre liste de sortilèges	+10
Réduire le temps de l'entretien de moitié	+5
Réduire le coût de l'entretien de 25%	+10
Réduire le coût de l'entretien de 50%	+20

Les objets comme les sacs sans fond subissent les mêmes pénalités mais sont aussi très dangereux s'ils traversent des tempêtes de magie qui peuvent dissiper leur magie et tuer son utilisateur en libérant son contenu. Pour cette raison, ces objets sont rarement utilisés pour le transport des marchandises par les commerçants.

Les rituels

Cet outil permet à tous les lanceurs de sorts de rendre permanents des sorts avec du temps et de l'argent sans utiliser le sort Permanence. Ainsi, il est plus simple de graver et d'établir un sortilège de protection contre le feu sur votre porte d'entrée, de créer une lumière perpétuelle ou la création

de pièges magiques pour défendre vos biens. Selon la volonté du MJ, vous pouvez acheter les services d'un lanceur de sorts ou accepter qu'un joueur lanceur de sorts réalise un rituel.

Temps
1 semaine x (Niveau du sort (Minimum 1) + Niveau de lanceur de sorts)

Prix
500 x (Niveau du sort (Minimum 1) + Niveau de lanceur de sorts) + Prix des composants du sort

Pour que le rituel réussisse, il faut que le lanceur de sorts réussisse chaque semaine un jet d'art de la magie DD15 + Niveau du sort (Minimum 1) + (Niveau de lanceur de sorts). Si c'est un échec, il doit travailler une semaine de plus et un échec de 10 ou plus détruit le rituel.

Les sortilèges de soin

Sur Zonakron, les soins ne permettent pas de faire disparaître les blessures sans laisser de trace. Ainsi tous les sorts ne font que cicatriser les plaies et ne peuvent en aucun cas soigner un bras brisé ou un visage défiguré.

Seuls les sorts de soin les plus puissants peuvent réussir à ressouder des os instantanément et faire disparaître la douleur des blessures les plus graves. Néanmoins, les avancées de la science et la magie ont permis la création de membres artificiels afin de compenser la perte d'un membre. La régénération est une exception qui permet de ressouder les parties perdues qui n'ont pas été entièrement détruites.

Les cristaux de magie, l'Alkana

Découverts depuis à peine quelques siècles, les cristaux de magie ont permis une grande avancée dans la technomancie et dans l'entretien des rituels. Ces cristaux qui étaient considérés comme inutiles sont maintenant très recherchés après des découvertes sur leur fonctionnement. Avec des méthodes de polissage et d'activation par des rituels magiques complexes, ces cristaux peuvent contenir une magie de l'un des 6 types (eau, air, feu, terre, négative ou positive). Il est possible de faire des combinaisons de ces énergies afin d'en obtenir une particulière.

Ce cristal permet d'alimenter les machines crées par la technomancie et d'alimenter des rituels afin d'augmenter leur espérance de vie. L'Alkana chargé de magie est dangereux et peut exploser si ce dernier est brisé ou mal utilisé. Un cristal peut stocker plusieurs charges pouvant faire les effets suivants :

- Permet d'entretenir le sort d'un rituel avec le même type d'énergie pour un mois. Si le sort n'a pas de type de magie il peut être entretenu par n'importe quel type de magie.
- Une charge permet d'alimenter 4 Dés de vie d'une machine pendant un mois.
- La résistance d'un Alkana est de 5. Lorsque celui-ci est brisé, il inflige les dégâts du type d'énergie du cristal selon le tableau ci-dessous et sur un rayon de 1.5 m toutes les 4 charges. Si un individu fait exploser un tel objet entre ses mains, il subit le maximum de dégâts multiplié par 2.

Type de pierre	Prix	Magie	Charge
Très mauvaise qualité	5 po	1d2	1
Mauvaise qualité	10 po	1d4	2
Très médiocre	20 po	1d8	4
Médiocre	40 po	2d6	8
Correct	100 po	4d6	15
Très correct	250 po	8d6	25
Bon	600 po	4d6	50
Très bon	400 po	5d6	100
Haute qualité	500 po	6d6	200

Les nœuds de création

Partout dans le monde de Zonakron que ce soit sur terre, sous les mers ou même dans les airs, il existe des nœuds de magie provenant des plans extérieurs. À l'origine de l'instabilité de la planète et de son évolution, ces derniers ont été utilisés par les civilisations et leurs divinités pour augmenter leurs puissances. Grâce à eux, les invocations de serviteurs divins étaient bien plus aisées et permettaient à certains d'entre eux de vivre parmi les mortels. Néanmoins, lorsque la disparition des dieux frappa le monde, les nœuds de la création devinrent inertes.

Aujourd'hui, ces sources de magie se réveillent de temps en temps perturbant les vents et faisant muter des animaux malchanceux. Entouré de puissantes défenses, le nœud de création à Valliance est étudié minutieusement contrairement à des centaines d'autres qui sont disséminés dans toutes les terres de Rava. Ces derniers sont la cause de l'agrandissement de Zonkaron créant de nouvelles terres riches en ressources.

La cyclomancie et la nécromancie

Dans la plupart des mondes où la magie existe, la nécromancie est l'une des huit écoles majeures mais ce n'est pas le cas pour Zonakron. Sa place est prise par l'école de cyclomancie et la nécromancie devient une sous-école de celle-ci.

L'école de la Cyclomancie

Cette école se concentre sur l'aspect de la vie et de la mort ainsi que sur les énergies positives et négatives. Si un magicien spécialiste choisit cette école, il gagne les pouvoirs suivants :

Réceptif à l'énergie positive et négative (sur)
Tous les effets magiques d'énergie positive ou négative sont augmentés d'1 point par dé. Au niveau 9, ce bonus passe à 2 points par dé. Au niveau 20, le bonus passe à 4 points par dé.

Transfert de flux d'énergie (mag)
Par une action simple, le cyclomancien peut toucher un allié ou un ennemi via une attaque de contact pour lui transférer un point d'énergie positive ou négative selon son choix par niveau divisé par deux. Chaque jour, le cyclomancien peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à son modificateur d'intelligence.

Canalisation des énergies (sur)
Au niveau 8, le cyclomancien peut créer une zone d'énergie positive ou négative dans un rayon de 3m pendant un nombre total de tours égal à son niveau de magicien. Le nombre de points d'énergie est égal au niveau du magicien divisé par deux et soigne si c'est de l'énergie positive ou inflige des dégâts si elle est négative aux êtres vivants. Ces tours ne sont pas forcément consécutifs et ce pouvoir s'active par une action de mouvement.

Le silence des dieux

Divinités des abysses, des paradis ou du maelström, elles ont entendu les prières des mortels de Zonakron. Au fil des siècles, les dieux aux dogmes contradictoires ainsi que leurs serviteurs divins finirent par s'affronter utilisant les nœuds de la création pour amplifier leurs pouvoirs. Il y a 197 années, le prix de cette avidité finit par les faire disparaître dans une dernière guerre. Sans aucune réponse à leurs prières, les acolytes de ces divinités tentèrent de communiquer avec des créatures venues d'autres plans mais leurs tentatives échouèrent dans de terribles catastrophes magiques. Sur tous les mondes où ces divinités étaient priées, nul ne savait ce qu'elles étaient advenues.

Depuis l'an 166Esd, des murmures incompréhensibles sont entendus par les croyants de ces dieux disparus. À nouveau, les prières accordent de faibles sortilèges divins. Malheureusement, ces pouvoirs sont limités et font souffrir ses utilisateurs au point de les rendre fous.

La cité de Valliance fut et sera toujours un carrefour pour de nombreux voyageurs. En conséquence, il existe de nombreuses chapelles abandonnées des divinités devenues silencieuses. Rares sont les divinités qui ont eu l'autorisation de bâtir un temple ou mieux une énorme cathédrale. Aujourd'hui, ces bâtiments sont en ruines et très souvent à l'abandon.

Le malheur d'être béni

Après pratiquement deux siècles de silence, il existe toujours des "fous" de dieux. C'est grâce à eux que les vestiges des anciens sites sacrés sont encore debout mais finalement avec le temps, il ne reste que les cultes les plus en vogue à Valliance.

Malheureusement, ces fanatiques sont aussi une menace. Dans l'espoir de voir leurs divinités revenir sur Zonakron, ils recherchent les individus qui entendent les murmures des dieux. Avides de réponses, les "fous" sont capables de tout pour les capturer afin de les utiliser dans des expériences stupides. Ces individus bénis doivent aujourd'hui cacher leurs pouvoirs.

Si un personnage utilise un pouvoir divin ou en imite un, il peut rapidement attirer une secte de fous de dieux. Ces derniers n'attaquent jamais en plein jour et font leur possible pour attirer leur cible dans un piège.

Des murmures épuisants

Au fil du temps, les mortels de Zonakron recommencent à sentir la présence de leurs dieux mais sont encore incapables de savoir pourquoi leurs prières ont pour réponse un faible murmure incompréhensible. L'utilisation du pouvoir divin ne peut excéder les sorts de niveau 3 et apporte une fatigue mentale qui se traduit par la perte d'un point de sagesse temporaire. Cette fatigue est plus ou moins grande selon le niveau du sort mais aussi selon votre façon de jouer.

Niveau du sort	Perte de sagesse	Temporaire ou permanente
1	0	-
2	1	Temporaire
3	2	Temporaire
4	2	Permanente
5	3	Permanente
6	3	Permanente
7	4	Permanente
8	5	Permanente
9	6	Permanente

Les dieux de Zonakron

Afin d'éviter les problèmes de droits, le livre n'utilise que les divinités de type OGL que vous pouvez trouver sur les sites officiels. Les divinités qui sont présentées dans ce livre sont les entités les plus prisées par les habitants de Valliance et ses alentours. Toutes ces divinités sont OGL et peuvent être utilisées dans n'importe quels de vos univers. Il est en effet tout à fait normal que ces divinités interviennent sur plusieurs mondes comme dans les autres licences.

La plupart de ces divinités ont des formes diverses et variées représentant des dogmes et des idéaux bien précis. Toutes les espèces peuvent les prier et ils ont donc une forme brute pouvant prendre l'apparence d'une espèce de n'importe quel sexe en fonction de qui les prie. Ces entités sont désignées par le mot "divinité" car elles n'ont pas un sexe déterminé contrairement aux entités qui en ont un désignées par le terme dieu ou déesse.

Le panthéon de Rava

Inspirées des dieux celtes, ces divinités ne sont pas identiques aux originaux et ont été adaptées à mon univers. Les dieux interviennent en de nombreux mondes et évoluent avec le temps. Le panthéon de Rava avait la particularité d'être plutôt un guide spirituel et il est devenu populaire parmi de nombreux peuples. Ils sont priés en d'autres parties du monde de Zonakron mais la majorité de leurs anciens fidèles se trouvent dans l'ancien empire brisé de Ravanne.

Dans les pages suivantes, vous seront présentées chaque divinité à travers plusieurs éléments. Vous y trouverez tout d'abord son nom et ses attributions, suivi d'un premier bloc d'informations rassemblant son symbole, son alignement, ses domaines, et son arme favorite. Le second bloc concerne le plan de résidence de la divinité ainsi que les serviteurs divins et mortels. Le dernier bloc représente les capacités obtenues via le don rituel divin décrit ci-dessous:

Nouveau don: Rituel divin

Pré-requis: Religion 3 rangs et prier un dieu. Vous obtenez ce don gratuitement au niveau 3 de toutes classes de type divine.
Effet: Une fois par jour, tant que votre personnage suit les préceptes de sa divinité, il peut réaliser un rituel divin durant une heure. À la fin de cette prière si vous n'avez pas été interrompu, vous obtenez le bonus lié à cette prière. Si vous avez 10DV ou plus, vous obtenez les pouvoirs du premier lien divin, le second à 14DV et le dernier à 18DV.

Vous avez ensuite un bloc concernant une description de la divinité et un dernier bloc qui résume en plusieurs points le rôle principal des prêtres de cette divinité. Pour les domaines, les noms sont inspirés des livres D&D3.5 de l'époque et récents vous guidant sur le choix de ces derniers selon le système que vous utilisez. Les domaines mineurs représentent des thèmes moins importants que les domaines classiques pour la divinité.

Oro

Divinité majeure de la magie, de l'équilibre et du partage de la connaissance

Alignement Neutre
Symbole Un œil surplombant un livre ouvert
Domaines Magie, Connaissance, Air, Terre, Feu, Eau
Domaines mineurs Divine, Profane, Élémentaire, Mémoire
Arme favorite Bâton
Plan de résidence Maëlstrom
Serviteurs divins Élémentaires
Serviteurs mortels Mages, érudits et scientifiques
Centre de culte Valliance et Dalakyr

Rituel divin
Enseigner les principes de la magie à quelqu'un de non initié. Si vous n'avez aucune personne de non initié disponible, vous devez vous mettre en équilibre et ressentir le flot magique autour de vous et le stabiliser à travers votre corps pendant une heure. Vous gagnez un bonus aux jets de sauvegarde de +1 contre les sorts magiques d'une école principale et de ses sous-écoles.

Liens divins

1: Symbiose magique (sp) identification 3/jour, langue élémentaire 2/jour, vision magique 1/jour

2: Apporter l'équilibre de la magie (sp) Suite à un rituel durant cinq minutes, vous pouvez dissiper les effets provenant d'une capacité ou d'un sort magique à condition de réussir un jet de lanceur de sorts contre une DD de 10+Niveau du lanceur de sort de l'effet magique.

3: Équilibre magique (sur) Votre symbiose avec la magie permet à vos sorts d'ignorer les résistances magiques.

Description
La naissance du dieu Oro est aussi ancienne que le plan matériel et par conséquence plus jeune que la majorité des divinités. Cette entité est un élémentaire formé par toutes les énergies primaires qui voyagea à travers les mondes pour rétablir les équilibres magiques perturbés. Durant son périple, il se passionna pour l'enseignement des mortels et devint définitivement un dieu lorsqu'il stabilisa les énergies magiques de Zonakron afin de devenir une planète accueillant la vie.

Aujourd'hui, son culte est connu par tous les peuples de Zonakron et sur bien d'autres mondes. Son royaume Orolia dédié à la connaissance se trouve dans le Maëlstrom où les plans des énergies primaires se rejoignent. Le clergé a pour objectif de protéger l'équilibre de la magie et d'enseigner son importance. Cet équilibre est complexe et il ne faut jamais cesser de chercher à comprendre ses mécanismes. Les chemins menant à cette

compréhension de l'équilibre sont nombreux et il n'existe à proprement dit aucune bonne ou mauvaise voie.

Ses ennemis jurés sont ceux qui veulent briser l'équilibre du monde matériel. En conséquence, Oro et ses disciples affrontent de nombreux adversaires de tous les plans afin de conserver l'équilibre du plan matériel.

Rôle du prêtre

- Enseigner aux ignorants.
- Protéger les écrits et les lieux dédiés à la connaissance.
- Apprendre et chercher de nouvelles connaissances.
- Combattre les individus ou entités qui provoquent un déséquilibre dans les forces magiques de Zonakron.

Ésus

Divinité majeure des artisans, des voyageurs et des commerçants

Alignement Neutre Bon
Symbole Une roue de charette
Domaines Artisanat, Voyage, Bien, Loi, Protection, Terre
Domaines mineurs Construction, Labeur, Commerce, Métal
Arme favorite Marteau
Plan de résidence Paradis
Serviteurs divins Anges et archons
Serviteurs mortels Artisans, commerçants, voyageurs et politiciens
Centre de culte Les terres de Rava

Rituel divin
Confectionner un petit objet utile avec des matériaux se trouvant autour de vous et l'échanger avec une personne qui en a besoin contre une pièce de cuivre. La réussite de votre obéissance vous permet d'obtenir un bonus divin de +2 dans toute action liée au commerce.

Liens divins

1: Bâtisseur inspiré (sp) monture 3/jour, réparation intégrale 2/jour, façonnage de la pierre 1/jour

2: Le voyageur (su) Votre vitesse de déplacement ou celle de votre moyen de locomotion ainsi que tout individu voyageant avec vous à moins de 9m gagne un bonus de 9m.

3: Bénédiction d'Esus (sur) À travers un rituel d'une demi-journée, vous pouvez réparer un objet magique ou trouver le moyen exact pour le réparer. L'objet peut être réduit en cendres ou en morceaux, il suffit d'avoir au moins 1g pour que le rituel soit un succès. Si c'est un artefact, le personnage obtiendra les informations nécessaires pour le réparer.

Description
Divinité pacifique et peu encline à imposer sa loi aux mortels, elle est avant tout diplomate et protectrice. Elle représente l'artisanat, le commerce et le voyage qui sont des éléments importants pour que les civilisations prospèrent et établissent une société responsable et progressiste. Contrairement aux autres divinités du panthéon de Rava, son culte a prospéré dans d'autres cultures.

Son culte est très actif dans les cités et participe activement contre la corruption et le banditisme. Son objectif principal est de conseiller les mortels afin qu'ils élaborent des lois provoquant le moins d'injustices sociales. Ses suivants interviennent durant les festivals et les jours de marché afin d'apporter leurs aides aux commerçants et calmer les conflits.

Les forces armées d'Ésus sont des paladins qui consacrent leurs talents martiaux à la défense des convois de marchands ou traquent les criminels qui usent de tromperies pour faire fortune. Ces disciples d'Ésus sont formés dans les temples et partent sur la route pour remplir leur rôle.

Rôle du prêtre

- Protéger les voyageurs.
- Aider les personnes de talent à faire du commerce.
- Aider les gens à trouver du travail légal.
- Signaler les problèmes de construction.
- Faire du commerce honnête et sans aucune animosité envers ses concurrents.
- Aider les organisations comme les guildes à créer un environnement favorable pour le commerce honnête.
- Chasser la corruption et les malversations.
- Combattre les bandits qui s'attaquent aux voyageurs.

Teutatès

Divinité majeure du jugement des âmes, de la réincarnation et du repos des morts

Alignement Loyal Neutre
Symbole Trois flammes
Domaines Mort, Repos, Loi, Terre
Domaines mineurs Âmes, Jugement, Traditions
Arme favorite Bâton
Plan de résidence La croisée des âmes
Serviteurs divins Aspects de la mort
Serviteurs mortels Croquemorts, philosophes, chasseurs de morts-vivants
Centre de culte Les terres de Rava

Rituel divin
Psalmodier avec un encensoir avec de l'herbe de Tatès pendant une demi-heure dans un lieu dédié aux défunts ou un endroit où un décès a eu lieu récemment (moins d'un an). Le religieux gagne une faveur divine de +2 contre les effets de mort et les pouvoirs magiques ou surnaturels d'un mort-vivant.

Liens divins

1: Protecteur des morts (sp) sanctification de cadavre 3/jour, consécration 2/jour, immobilisation de morts-vivants 1/jour

2: Aura du repos des morts (sp) Une fois par jour et par une action durant un tour, vous créez une zone où les morts-vivants doués d'aucune intelligence et dont le nombre de dés de vie est inférieur au personnage sont détruits.

3: L'âge ne me touche pas (sur) Les effets du vieillissement n'affectent pas votre personnage mais il meurt normalement de vieillesse.

Description
Fondateur du panthéon de Rava, il ne se considère pas comme en étant le maître. Sage et sans compassion, il a pour rôle de juger les âmes liées aux divinités du Panthéon de Rava et de ses alliés. Le jugement de Teutatès est une épreuve pour chaque âme afin de faire face à soi-même. Lorsque l'épreuve est terminée, Teutatès donne le résultat et offre deux possibilités, se réincarner ou être guidé vers le royaume divin où son âme semble être attirée.

Aux yeux de Teutatès, son rôle n'est pas de punir mais de juger afin d'aider les défunts à mieux se connaître et choisir leurs voies. Il considère l'enfer d'Asmodéus comme un royaume inutile où les âmes méritent d'avoir une nouvelle chance de choisir leur destin. Le royaume des défunts de Teutatès se situe à Axis et dans un système ordonné accueille les âmes désireuses de passer la dernière épreuve de leur existence. Néanmoins les daémons et les démons n'hésitent pas à défier les serviteurs de Teutatès pour leur voler des âmes.

Le culte de Teutatès est un protecteur des défunts. Il s'oppose activement à la dégradation et au manque de respect envers les corps qu'ils soient d'animaux ou d'entités civilisées. Les prêtres s'occupent des cimetières et se doivent de donner le repos aux créatures morts-vivantes.

Rôle du prêtre

- Réaliser une bénédiction mortuaire à tout être vivant décédé.
- Créer une tombe ou brûler les restes d'un être vivant qui n'est pas dédié à la nutrition.
- Donner un repos définitif aux morts-vivants.
- Retrouver les disparus afin de leur donner une sépulture décente.
- Guider spirituellement autrui afin qu'il accepte le jugement de Teutatès.

Calétos

Divinité du courage, de la liberté et protecteur des faibles

Alignement Neutre Bon
Symbole Une rapière en forme de clé
Domaine Protection, Libération, Force, Gloire
Domaines mineurs Révolution, Héroïsme, Honneur
Arme favorite Rapière
Plan de résidence Nirvana
Serviteurs divins Archons et azatas
Serviteurs mortels Justiciers, avocats, chevaliers et aventuriers
Centre de culte Les terres de Rava

Rituel divin
Chanter ou conter pendant une demi-heure, les récits de héros (Pas vos propres faits d'arme) défendant la liberté et les faibles dans un lieu populaire. Le pratiquant gagne un bonus divin de +2 de courage contre tous les effets de peur et de charme.

Liens divins

1: Protecteur des faibles (sp) faveur divine 3/jour, pacte vital 2/jour, héroïsme 1/jour

2: Volonté de Calétos (sp) Une fois par jour, lorsque votre personnage tombe en dessous de 0, vous pouvez déclencher ce pouvoir qui vous permet de pas être hors de combat et d'ignorer tous les effets physiques (nauséeux, sonné etc...). Ce pouvoir dure 1 minute par dé de vie.

3: Sacrifice héroïque (sur) Par une action libre, le personnage peut décider de mourir et de transmettre ses dernières forces temporairement à tous ses alliés à 18m. Il transfère la moitié de ses points de vie max temporaire à chacun et un bonus de moral de +1 à tous les jets. Ce bonus disparaît au bout d'une minute.

Description
Calétos est la divinité la plus jeune du Panthéon de Rava et dédié à des valeurs devenues importantes aux yeux des peuples. Durant une époque ancienne de l'ère des dieux, le demi-dieu Calétos, fils de Lught, devint le défenseur des faibles dans une époque où seule la force faisait loi. À travers les 12 travaux de Calétos, ce dernier réussira à briser des tyrannies et s'opposa au dieu Wafaka pour sauver les peuples de sa domination. La réussite de toutes ces épreuves lui permit de devenir un dieu du Panthéon de Rava.

Son royaume se trouve au Nirvana et accueille tous les êtres désireux d'aider les plus démunis pour leur donner une chance de vivre une belle vie. Son culte a de nombreuses chapelles mais très peu de temples.

Le clergé de Calétos a pour devoir de sillonner les routes s'arrêtant dans leurs chapelles pour recueillir les appels à l'aide des nécessiteux. Le culte de Calétos n'est pas très apprécié dans les villes car leurs adeptes peuvent se retourner contre les lois de la ville considérées comme injustes. Pourtant le dieu Calétos ne demande d'agir qu'en dernier recours contre la loi.

Rôle du prêtre

- Venir en aide aux faibles en danger.
- Aider les cités à établir des lois équitables.
- Combattre toutes formes de tyrannies et d'esclavagismes.

Cernunnos

Divinité majeure de la nature, des animaux et du climat

Alignement Neutre
Symbole Un chêne surplombé par un soleil et une lune
Domaine Climat, Faune, Flore, Guérison
Domaines mineurs Saisons, Plume, Poil, Croissance
Arme favorite Serpe
Plan de résidence Plan de la vie primordial
Serviteurs divins Animaux et élémentaires
Serviteurs mortels Druides, ermites, chasseurs et métiers d'agriculture
Centre de culte Les terres de Rava et le Kotti

Rituel divin
Planter une plante dans un lieu approprié pour s'épanouir et réaliser une prière spéciale durant une heure sacrifiant 5 points de vie pour insuffler une forte vigueur à celle-ci. Le personnage gagne un bonus divin de +1 contre le poison, les maladies, la fatigue et la mort.

Liens divins

1: Enfant de Cernunnos (sp) baie nourricière 3/jour, forme d'arbre 2/jour, appel de la foudre 1/jour

2: Amis de la flore (sp) Tout allié à 6m de vous ainsi que vous même obtiennent la capacité déplacement facilité.

3: Communion avec la nature (sur) Vous obtenez la capacité de lancer trois fois par jour, le sort chêne animé.

Description
Incarnation de la flore, de la faune et du climat, Cernunnos protège la vie sauvage ou civilisée et combat les sociétés qui ne s'en occupent pas. Son royaume divin de la nature primordiale accueille toutes les créatures dotées d'une âme vouée à la nature. Cernunnos est une divinité active qui conseille les mortels à ne pas oublier qu'ils font partie de la nature et se doivent de la respecter.

Sur les mers, dans les bois et les pics des plus hautes montagnes, on fait des offrandes au dieu de la nature afin d'apaiser sa colère et de s'attirer ses faveurs pour obtenir une bonne récolte. Pourtant il existe aussi de nombreux fanatiques de Cernunnos cherchant par tous les moyens à détruire les civilisations représentant selon eux le mal à combattre. Usant d'embuscades et de violents assassinats, ils espèrent faire régner un ordre naturel sauvage sur tout Zonakron.

Rôle du prêtre/druide

- Protéger l'ordre naturel.
- Combattre la pollution et la corruption de la nature.
- Entretenir la nature.
- Chasser les aberrations créées par la magie de Zonakron.
- Bénir les moissons des villages sous la protection de Cernunnos.
- Soigner les bêtes et les plantes.

Lught

Divinité mineure de l'art, de la chance et de l'amour

Alignement Chaotique Neutre
Symbole Deux roses entrelacées
Domaine Chance, Charme, Amour, Art
Domaines mineurs Imagination
Arme favorite Fouet
Plan de résidence Baitos
Serviteurs divins Tous types de serviteurs des plans
Serviteurs mortels Les artistes, les amoureux et les joueurs
Centre de culte Les terres de Rava

Rituel divin
Réaliser un spectacle gratuit pendant une demi-heure avec un public (animaux ou individus civilisés). Durant ce spectacle, vous cherchez à inspirer les individus et à les rendre heureux. Le personnage gagne un bonus divin de +1 dans les compétences liées au charisme.

Liens divins

1: Âme sympathique (sp) Hypnose 3/jour, Fou rire 2/jour, Langue de miel 1/jour

2: Nul ne dicte mes émotions (sp) Le personnage obtient un bonus de +4 à tous les sorts ou effets visant à manipuler.

3: Œuvre d'art fascinante (sur) Après un rituel de 10 minutes, vous pouvez imposer un symbole de persuasion sur une œuvre d'art d'une valeur d'au moins 2000po. Tout individu regardant cet objet est charmé par le personnage. Le charme ne doit jamais être utilisé à des fins contraires aux dogmes de Lught. Ce pouvoir peut être utilisé une fois par jour et dure 24h.

Description
Le dieu de l'amour et de l'art n'a pas tout à fait disparu des pensées des peuples de Rava. Malgré le silence des dieux, son nom est cité dans les poèmes et les chansons dédiés à ses aventures avec les mortels ou les dieux. Cette divinité n'est pas connue que dans les terres de Rava mais dans tout Zonakron. Son art du charme et de la poésie détourna des diables, des démons, des anges et des archons de leur nature véritable. Amour interdit, poème plongeant le doute dans le cœur des plus implacables, Lught est une entité asexuée qui aime perturber les certitudes avec son art et attise dans le cœur des mortels l'aventure et la curiosité.

Son royaume appelé Baitos (Qui veut dire folie ou insensé) se trouve dans le Maëlstrom et rassemble des êtres de tous les plans. Refuge pour les couples interdits, ces serviteurs vont et viennent selon leurs envies et espèrent partir à l'aventure avec Lught.

Les croyants du dieu du charme et des amours sont des vagabonds et des protecteurs des lieux où l'art est libre de s'exprimer. Ils recherchent et aident les artistes dont le talent a besoin d'éclore et aiment aider les individus à l'amour sincère.

Rôle du prêtre

- Aider et protéger les artistes.
- Protéger les couples en danger.
- Aider les individus timides à déclarer leur amour.
- Protéger les lieux où l'art s'exprime.
- Enseigner les arts aux âmes libres.

Bélisama

Déesse de la fertilité, du foyer et du soin

Alignement Neutre Bon
Symbole Une flamme brillante
Domaine Communauté, Guérison, Bien, Protection
Domaines mineurs Famille, Foyer, Restauration, Pureté
Arme favorite : Masse d'arme légère
Plan de résidence Nirvana
Serviteurs divins Anges, archons, azatas
Serviteurs mortels Sage-femmes, médecins, guérisseurs, aides-soignants et dans les instituts comme les orphelinats, les hospices etc…
Centre de culte Terres de Rava, Vunrakak

Rituel divin
Préparer, via votre compétence de premier secours, des herbes et bandages pour les cacher sous une pierre avec un rituel pour attirer les individus blessés. Toute cette préparation dure 30 minutes et octroie au personnage un bonus divin de +4 aux jets de premiers soins. Attention, la préparation est destinée aux individus en situation de danger nécessitant des soins, les effets de l'obéissance disparaissent si le personnage l'utilise pour lui ou une personne sous sa protection.

Liens divins

1: Pour la vie (sp) soin léger 3/jour, pacte vital 2/jour, guérison des maladies 1/jour

2: Vitalité de Bélisama (sp) Le personnage peut transmettre sa force vitale a un allié échangeant 1pv pour en soigner 2 sans dépasser son maximum. Ce pouvoir ne permet pas de faire tomber sous 0 le personnage et ne peut être utilisé qu'une fois par jour.

3: Aura de régénération (sur) Par une action qui dure un tour, le personnage lance un sort de régénération sur tous les êtres vivants à 3m de lui.

Description
Depuis son royaume de la vie au Nirvana, Bélisima veillait sur chaque foyer des terres de Rava. Rares sont les familles qui n'avaient pas un petit autel dédié à la déesse de la fertilité. Il y a plusieurs millénaires, chaque naissance était d'une importance capitale pour les clans vivant dans les terres sauvages de Rava.

Pour Bélisima, il est important de vivre même si ce n'est qu'un instant et fait son possible pour soulager les vivants de leurs douleurs. Malgré tout, elle ne cautionne pas ceux qui désirent vivre plus longtemps en sacrifiant la vie des autres et enseigne que lorsqu'on est prêt, on doit accepter le jugement de Teutatès.

Le rôle de ses fidèles est d'aider les mères à enfanter, à soigner les maux et de s'occuper des enfants abandonnés. C'est aussi de leur devoir d'aider les couples à prospérer et de combattre les brutalités. Ils sont souvent les guérisseurs dans les villages ou les conseillers des chefs de communautés isolées.

Rôle du prêtre

- Protéger les enfants.
- Aider les femelles enceintes (animaux et entité civilisée) en leur prodiguant des soins ou en les assistant lors des naissances.
- Trouver des remèdes contre les maladies
- Soigner les maux des femmes.
- Conseiller les couples.
- Combattre les violences conjugales.

Cygoron

Seigneur démon de la technologie, de l'évolution, de la chair et des métaux

Alignement Chaotique Mauvais
Symbole Un morceau de métal dans un cœur difforme ou de la chair
Domaine Terre, Connaissance, Mal
Domaines mineurs Métal, Corruption, Pensée
Arme favorite Faux
Plan de résidence Les abysses
Serviteurs divins Démons et machines dotées d'une conscience
Serviteurs mortels Érudits, scientifiques, mages et tout individu blessé ou malade cherchant un remède
Centre de culte Zonakron

Rituel divin
Réaliser un rituel douloureux en mangeant des métaux en copeaux pour une valeur d'une pièce d'argent. Le personnage doit psalmodier une ode à la gloire de Cygoron pendant une heure. Votre personnage est nauséeux durant le temps de ce rituel puis il obtient le pouvoir surnaturel d'une Rd1/- . Il est cumulable avec les autres bonus du même type.

Liens divins

1: Évolution (sp) Bras long 3/jour, Résistance aux énergies destructives 2/jour, Cœur de métal 1/jour

2: Appétit de chair et d'acier (sp) Par une action complexe, vous pouvez avaler de la chair pour vous guérir de 3d8+5pv ou du métal pour obtenir une augmentation de votre armure naturelle de +2 pendant 1 minute. Ce pouvoir est utilisable 3 fois par jour mais ne peut être utilisé plus d'une fois par heure.

3: Fusion de chair et d'acier (sur) Une fois par jour et pendant une heure, votre corps est sous l'effet du sort Corps de fer.

Description
Jeune seigneur démon, ses pouvoirs n'ont jamais cessé de grandir depuis que la science s'épanouit sur Zonakron. Il est le patron de tous les scientifiques, érudits et mages fous désirant à n'importe quel prix découvrir les secrets interdits de l'existence. Toutefois, il attire aussi les personnes désespérées cherchant l'immortalité ou un remède à un mal "incurable".

«La chair n'est qu'acier et l'acier n'est que chair»

À travers ces mots, Cygoron rassemble et unit ses acolytes vers un même but: Récolter les âmes et les unifier pour briser les règles universelles des plans afin de tous les réunir dans son royaume. Propageant des idées et son savoir impie, il permet à ses suivants de faire évoluer leurs corps et leurs esprits pour dépasser la douleur de leur existence. Cette obsession de survie et ne pas souffrir rendent les cultistes particulièrement fanatiques.

Le culte de ce seigneur démon n'a jamais cessé d'exister depuis le silence des dieux. Continuant les recherches pour découvrir les nouveaux savoirs d'une ère de technologie sans limite, ils kidnappent de nouveaux cobayes et recrutent les individus désespérés. À travers des promesses souvent tenues, les acolytes de Cygoron s'épanouissent dans des laboratoires secrets fortement protégés pour accomplir leurs désirs.

Rôle du prêtre
- Convertir de nouveaux croyants à la "vraie" science.
- Rechercher de nouvelles technologies permettant d'améliorer votre corps.
- Prendre le contrôle des sociétés.
- Assassiner les personnes contre le modernisme.

Ogmios

Divinité de la diplomatie et de la stratégie

Alignement LB
Symbole Une poignée de mains
Domaine Protection, Guerre, Communauté, Bien
Domaines mineurs Défense, Tactique, Solidarité
Arme favorite Un écu
Plan de résidence Elysée
Serviteurs divins Archons, anges et agathions
Serviteurs mortels Érudits, militaires, diplomates et forces de l'ordre
Centre de culte Les terres de Rava

Rituel divin
Rentrer dans une profonde transe pour simuler des batailles et des débats diplomatiques afin d'en rechercher les meilleures solutions. Ce rituel dure une heure et le personnage est hermétique à ce qu'il se passe autour de lui. Il obtient un bonus divin de +2 aux compétences de diplomatie et de +1 de parade à la CA.

Liens divins

1: Protège (sp) Bouclier 3/jour, protection contre les projectiles 2/jour, Cercle de protection magique contre le mal 1/jour

2: Plan de bataille (sp) Par une action complexe, vous permettez de coordonner tous les alliés à 9m de vous, leur donnant au prochain tour la possibilité de relancer leur initiative en choisissant d'ajouter ou soustraire un bonus de +4.

3: Protection d'Ogmios (sur) Une fois par jour, le personnage peut protéger tous ses alliés à une distance de 9m, leur conférant les effets d'une aura sacrée pendant un tour par niveau.

Description
Cette divinité consacrée à la diplomatie et à la stratégie fut fortement vénérée durant l'ère de l'Empire de Ravanne. Cette dernière avait joué un grand rôle dans l'unification des peuples et lors des guerres contre leurs voisins belliqueux. Ses conseils furent hélas ignorés lors de la disparition de la famille royale et le culte ne put éviter l'effondrement du premier empire de Rava. Pourtant, les dogmes d'Ogmios persistèrent à travers les ordres de chevalerie qui se consacrèrent à maintenir la paix.

Son royaume dans l'Élysée nommé "le bouclier de la paix" est une forteresse-bibliothèque où savoir et art militaire sont consacrés à conseiller les mortels pour vivre en paix. Toutes les âmes désireuses de rejoindre ce royaume sont des ferventes défenseures de la diplomatie et participent aux guerres sans fin contre les forces du mal.

Le culte d'Ogmios est presque oublié par tous mais certains chevaliers l'honorent dans des prières avant un combat. Ces rares individus sont pourtant les piliers des actes héroïques récents dans les terres de Rava et grâce à eux des chapelles d'Ogmios sont réparées pour remercier les actes chevaleresques qui ont sauvé tant de vies.

Rôle du prêtre
- Conseiller et aider les individus à trouver une voie pacifique lors d'un conflit.
- Combattre le chaos et défendre les miséreux.
- Aider les criminels à trouver la rédemption.
- Aider les militaires en stratégie pour défendre leurs terres.
- Combattre les idées de conquêtes et aider l'entraide entre les nations.

Le secret des enfers

Le monde de Zonakron fut une terrible épreuve pour les enfers. Les divinités n'hésitèrent pas à chasser les serviteurs des diables et rares sont les mortels qui ont décidé de vendre leur âme. Pourtant, Bélial réussit là où tous les autres avaient échoué, lui permettant de renforcer ses forces grâce à l'afflux de nouveaux serviteurs mortels. Ce dernier avait réussi à s'infiltrer dans de nombreuses nations et se propagea dans les riches cités des terres de Rava.

Lorsque le silence des dieux frappa le monde de Zonakron, Bélial disparut aussi des enfers. Il fut remplacé en secret par Asmodéus et seuls les serviteurs de Zonakron du Maître de Phlegethon perdirent leurs pouvoirs divins. Les seigneurs des enfers restèrent discrets et déployèrent des agents pour découvrir la vérité sans aucune réussite jusqu'à maintenant.

Comment le jouer ?

Bélial est une divinité qui a été décrite dans de nombreux ouvrages publiés gratuitement sur internet. Je vous conseille de vous référer aux suppléments de votre propre système. Les enfers seront développés dans un autre ouvrage consacré aux divinités.

Des entités venues d'au-delà

Dans les coins absurdes de la réalité du plan des mortels et des immortels se trouve l'impossible. Une sorte de plan extérieur dont les règles qui le régissent sont bien différentes des nôtres. On y trouve des entités étranges et avides voulant s'infiltrer dans le plan matériel. Cet endroit est souvent appelé Tapisserie sombre ou royaume de l'impossible. Ces choses sont pourtant bien moins rares sur Zonakron depuis le silence des dieux. Venant du vide de l'espace ou d'une ligne temporelle étrangère à notre monde, ces dernières s'infiltrent apportant folie et malheur dans leur sillage pour tous les malchanceux qui les rencontrent.

Les dieux extérieurs

Les plus puissantes de ces choses sont appelées dieux extérieurs et sont connues par peu d'érudits de Zonakron. Leurs actions sont rarissimes et ils n'ont pas de culte sur la planète. L'information qui revient parmi les érudits qui ont été témoin ou qui ont entre les mains les rares livres concernant ces choses affirment qu'ils observent et attendent. Mais attendent quoi ?

Dagon

Moins puissantes mais tout aussi terrifiantes, les entités appelées les grands anciens ont été attirées par le monde instable de Zonakron. Le premier à avoir eu son culte sur ce monde est Dagon. Depuis une cinquantaine d'années, des marins et autres créatures amphibiennes ont été convertis à cette entité de l'au-delà qui contrairement à ses semblables a créé un royaume dans les profondeurs des Abysses. Ses serviteurs sont surtout actifs dans les îles de Zonaka et espèrent s'infiltrer dans les cités portuaires telles que Valliance. Les cultistes de Dagon vivent sur des navires corrompus possédés par les âmes capturées de leurs ennemis et chassent des reliques de l'ère des dieux pour accomplir une mission importante de leur dieu. Ils ont été mis en échec plusieurs fois par le commandant Granar qui est à la recherche du trésor du capitaine Levolland. Ce dernier est sur le point de réussir là où tant d'autres ont échoué mais les fabuleux artefacts qu'ils vont trouver risquent de bouleverser tous les êtres vivants des îles de Zonaka et des terres de Rava.

Dagon est une divinité qui a été décrite dans de nombreux ouvrages publiés gratuitement sur internet. Je vous conseille de vous référer aux suppléments de votre propre système. Les dieux seront développés dans un autre ouvrage consacré aux divinités.

L'éveil de Bokrug

Considéré comme un grand ancien, cette divinité était endormie dans le monde des rêves, n'agissant que très rarement en des actes destructeurs ou pour enseigner la crainte d'un cataclysme tel que lui. En l'an 197, les élus le réveillèrent lors d'une expédition dans le monde du rêve (Voir page 174). Néanmoins, ce grand ancien ne provoqua aucun cataclysme et sa nature passive d'autrefois laissa place à une curiosité attisée par les mortels du monde de Zonakron. Depuis quelques mois et à travers les songes, des mortels commencent à être réceptifs aux dogmes de cette créature. Dans un futur proche, s'il continue d'agir ainsi, il est fort possible qu'il devienne une divinité mineure de Zonakron.

Bokrug

Grand ancien de la revanche, de la crainte des cataclysmes et de l'eau

Alignement Chaotique Neutre
Symbole Lézard vert avec une longue queue entortillée
Domaine Chaos, Destruction, Eau, Climat
Domaines mineurs Catastrophe, Océans, Rage, Tempêtes
Arme favorite Corsèque
Plan de résidence Le monde des rêves
Serviteurs divins Aucun
Serviteurs mortels Tout individu pensant proche de l'eau
Centre de culte Les îles de Zonaka et Valliance

Rituel divin
Dans un long rituel d'une demi-heure, vous devez boire de l'eau salée et danser près d'une étendue d'eau. Vous ne devez pas être interrompu et à la fin de votre obéissance, vous devez vous blesser légèrement pour verser du sang dans l'étendue d'eau. Le personnage gagne la possibilité de respirer sous l'eau pendant une heure.

Liens divins

1: Sentinelle (sp) Anticipation du danger 3/jour, Vague 2/jour, respiration aquatique 1/jour

2: Tous les courants mènent à Bokrug (sp) Après une Rituel divin, vous obtenez un bonus de +10 pour vous diriger sur les eaux, respirer sous l'eau et vous gagnez un mouvement de natation de 6m.

3: Revanche de Bokrug (sur) Si votre personnage est tué, votre assassin doit résister à un jet de volonté DD40 ou subir une malédiction mortelle comme celle du linnorn du tombeau.

Description
Créature aussi ancienne que les rêves, Bokrug est une entité dont la puissance est équivalente à un demi-dieu. Il est un cataclysme qui désire des sacrifices afin de le calmer. Dans une époque si lointaine que même les dieux ne s'en souviennent pas, Bokrug vengea le peuple qui le vénérait en détruisant l'immense empire fautif autour de son lac où il dormait.

D'une nature passive, il a pourtant changé et a de nouveaux objectifs pour les mortels du monde de Zonakron. Son culte ne se résume qu'à quelques prêtres et commence seulement à se faire connaître dans Valliance et dans les îles de Zonaka. Néanmoins, Bokrug est une entité du plan des rêves et contacte tous les individus réceptifs à ses dogmes.

Les rares cultistes cherchent à sensibiliser les civilisations à être prêtes à faire des sacrifices afin d'éviter les cataclysmes à venir. Ils protègent les marins qui craignent les océans et font leur possible pour apaiser les horreurs cataclysmiques du monde de Zonakron.

Rôle du prêtre
- Rechercher et découvrir les possibles catastrophes menaçant sa communauté.
- Sensibiliser les mortels des dangers révélés qui les guettent via des sermons.
- Protéger les marins des dangers des océans.
- Réaliser des sacrifices au nom de Bokrug pour calmer sa rage.
- Combattre les esprits maléfiques dans le monde des rêves.

VIVRE DANS LES TERRES DE RAVA

La puissante cité de Valliance se dresse sur les terres de Rava, ses denses forêts, riches en minéraux et traversées par de nombreux fleuves. C'est une région du monde qui fut le berceau du premier empire Ravien. Maintenant que ce dernier a disparu pour laisser place à une terre sans aucun maître, des petits seigneurs dirigent des communautés, des cités-états s'affrontent et les vestiges du passé deviennent des refuges pour des criminels ou des monstres.

Telle une étoile, Valliance apporte une lueur d'espoir dans les terres de Rava qui ont lentement régressé en des terres sauvages gouvernées par des communautés revenues à un âge médiéval. Ce chapitre a pour objectif de vous décrire la vie qui se trouve en dehors des murs de Valliance et qui influence cette cité si spéciale dans ce monde.

Le temps et les saisons

Comme partout dans le monde, les peuples ont inventé un calendrier et des moyens pour suivre l'évolution du temps. Les peuples des terres de Rava furent au tout début des tribus d'espèces ou races différentes qui se sont affrontées. Au final, c'est un ravien barde du nom de Justin Vanvan Bornus au caractère grognon et bien plus têtu qu'un Korrien qui réussira à mettre tout le monde d'accord.

Comme le disait si bien le barde Justin Vanvan Bornus « le peuple de Rava n'a pas inventé l'eau chaude », ce dernier fit son possible pour être simple. Prenant pour base le temps lunaire et l'agriculture de son pays, les journées furent basées sur 24h et plus sur des éléments aussi instables que le lever et le coucher du soleil. Ensuite, avec des semaines de 7 jours, il élabora un calendrier de 13 mois composés de 28 jours permettant de trouver rapidement le jour de la semaine en énonçant simplement le numéro du jour du mois. Le tout était basé sur un cycle de 28 années.

À travers ses voyages, le barde Bornus rassembla dans ses écrits les légendes de Rava et les créatures symboliques des tribus afin de donner les noms aux jours, mois et années. L'objectif était d'inscrire dans ce calendrier, le passé des peuples de Rava dans un outil qu'on utilisera durant des siècles après sa mort.

Les années bissextiles avaient cependant une signification particulière. Désignée par un des animaux mythiques de Rava, cette année avait une journée plus longue appelée Iota. Celle-ci était très souvent un jour de fête célébrant la divination et les prophéties permettant d'apaiser les craintes d'une année catastrophique. (* Année bissextile)

N°	*Année*	*Mois*	*Jours*
1	Cerf	Bas(Mort)	Lundi
2	Loup	Fiaradh(Rêves)	Mardi
3	Rat	Olomève(Vie)	Mercredi
4	Kraken*	Alb (Lumière)	Jeudi
5	Taureau	Misyl(Vent)	Vendredi
6	Sanglier	Zon(Terre)	Samedi
7	Chat	Laïbe(Boue)	Dimanche
8	Loutre	Uisce(Eau)	
9	Vouivre*	Kéryos(Feu)	
10	Renard	Dhó(Magma)	
11	Âne	Fior(Cauchemar)	
12	Tigre	Oihéar(Glace)	
13	Corbeau	Donn(Ombre)	
14	Crabe		
15	Phœnix*		

16	Belette
17	Tortue
18	Hibou
19	Requin
20	Griffon*
21	Serpent
22	Grue
23	Écureuil
24	Cheval
25	Araignée
26	Basilic*
27	Canard
28	Faucon

Les jours de fête de Valliance

Bien à part du travail du barde Bornus, les fêtes dépendaient énormément des communautés des terres de Rava. L'histoire de Valliance fut si riche que de nombreuses fêtes sont apparues et disparues de leur calendrier.

Iota
La fête du jour des bonnes espérances intervient à chaque année bissextile. Cette grande fête est l'occasion pour les artistes et les commerçants de montrer de nouveaux produits et spectacles. Il y a de nombreux petits jeux pour les enfants et il y a un énorme feu d'artifice.

La fête de la vie
Réalisée durant le 20ème jour du mois d'Olomève, elle est pratiquée surtout dans les petits villages.

La fête de la longue nuit
Se déroulant durant le 18ème jour de Donn où la nuit est la plus longue, elle célèbre les rêves et la créativité. À minuit, on propulse des sphères magiques dans le ciel afin de s'attirer la bonne fortune.

La fête de Vrakoroa
Afin de saluer la mémoire de Vrakka Oroapho, la fête se déroule durant le 6ème jour du mois de Kéryos et les artistes et érudits se rassemblent dans toutes les tavernes pour échanger leurs connaissances autour de l'hydromel, boisson préférée de Vrakka.

Caractéristiques des terres de Rava

Le monde Zonakron est instable et ne cesse de grandir. D'un simple caillou bouillonnant d'énergie magique et de matière, il est devenu une planète riche de vie avec ses deux lunes, Myta et Syta. Fort heureusement, l'instabilité de son climat et de sa géographie disparaît dans les zones les plus anciennes de la planète. Les terres de Rava en font partie et ont donc un climat et une géographie qui évoluent très peu voire pas du tout.

Climat

Les terres de Rava ont un climat tempéré variant légèrement si on se trouve près de l'océan ou des montagnes. Pour Valliance qui est une ville côtière et dans l'embouchure de la Riette, c'est un climat océanique doux et ensoleillé. Durant les hivers, il est très rare d'avoir de la neige ou du verglas et les températures oscillent entre 1°C à 9°C. Les pluies sont nombreuses et il y a souvent des tempêtes. Le reste de l'année, le temps est doux et ensoleillé avec une température variant entre 17°C et max 35°C. Néanmoins, il arrive de temps en temps qu'une canicule frappe les terres de Rava, une fois tous les 8 à 16 ans.

Les souffles de Zonakron

Appelés ainsi, ce sont des ouragans/cyclones d'énergies magiques perturbant la vie de tous les êtres habitant sur ce monde. Bien plus rares dans les terres de Rava, les tempêtes provoquent autant de problèmes qu'elles en résolvent. Elles frappent les terres de Rava une à trois fois par an. Ces évènements magiques ont toujours des prénoms alternant entre le masculin et le féminin. Ces dernières ont toujours des effets bénéfiques et négatifs sur son environnement. En voici une liste non exhaustive des effets :

- Apparition de monstres ou élémentaires et de minerai, plantes rares bénéfiques.
- Amplification des magies liée à un élément.
- Foudre magique provoquant Téléportation, désintégration ou une guérison.
- Accélération de la croissance naturelle des plantes et des maladies.
- Guérison des corps amplifiant aussi les maladies.
- Peut animer des corps récemment décédés en morts-vivants en tous genres.
- Perturbe ou annule les enchantements dimensionnels tel que les sacs sans fond.

Les intensités de ces tempêtes sont très variables et sont classifiées en 5 catégories comme les tempêtes normales

La soufflette est une tempête dont les vents dépassent les 120 km/h. Les effets magiques d'un élément aléatoire sont considérés comme d'un niveau de plus.

La Bourra est une tempête dont les vents dépassent les 150 km/h. Les effets magiques d'un élément aléatoire sont considérés comme d'un niveau de plus.

La Coléri est une tempête dont les vents dépassent les 180 km/h. Les effets magiques de deux éléments aléatoires sont considérés comme d'un niveau de plus.

La Curio est une tempête dont les vents dépassent les 210 km/h. Les effets magiques de tous les éléments sont considérés comme d'un niveau de plus.

La Zonkra est une tempête dont les vents dépassent les 250 km/h. Les effets magiques de tous les éléments sont considérés comme d'un niveau de plus.

La géographie de Rava

Entourées par un océan et deux mers à l'origine du climat tempéré, la géographie des terres de Rava a été modelée par les pluies. Creusées par les fleuves et les rivières nourries par des pluies abondantes, la totalité des régions est couverte de forêts et certaines régions ont de grands marais faisant plusieurs dizaines de km².

Isolées par plusieurs chaînes de montagnes, les terres de Rava ont permis à cette région du monde d'avoir une défense naturelle contre les civilisations étrangères de ce territoire. Ces montagnes ont des pics qui peuvent atteindre 5 à 6 km de haut et dans ces chaînes de roches, il existe plusieurs volcans en activité.

Les collines sont très fréquentes et la terre est riche en minéraux. Il y a donc de nombreuses communautés minières qui exploitent les filons établissant des voies d'accès au sous-sol de Zonakron. Appelées Vonakron signifiant les entrailles du monde, les terres de Rava ont une vie souterraine très active avec une flore et une faune particulière. Celle-ci est aussi habitée par les peuples de Rava et ce monde plonge à des centaines de mètres sous la surface. Les créatures vivant sous le soleil ont connaissance de ce monde souterrain et y ont accès via des tunnels naturels créés en général par l'eau, les plantes ou par la magie de Zonakron. Des fleuves de magma sillonnent Vonakron et nourrissent les sols de nouveaux minerais.

La flore et la faune

Les terres de Rava sont fertiles et possèdent une nature typique pour un climat tempéré. Sapins, chênes et autres arbres feuillus composent la majorité des forêts mais la flore de Zonakron est très particulière. De nombreuses plantes uniques y vivent et ont des particularités incroyables. Dans les terres de Rava, ces plantes sont nombreuses permettant aux botanistes et alchimistes de créer d'incroyables remèdes ou des poisons.

Avec une telle flore exotique, elle est aussi la cause principale de maladies magiques graves. En effet, la nature et la magie de Zonakron se combinent pour créer des effets particuliers. L'une des pires créations de la nature fut la peste des Os qui est encore aujourd'hui incurable avec un taux de mortalité très élevé. Aucune magie ne peut guérir celle-ci et seule la médecine moderne de Valliance a réussi à sauver des vies.

Les plantes sont aussi dangereuses et peuvent devenir des prédateurs redoutables. Arbres faucheurs, lianes étrangleuses, champignons dévoreurs de chair et bien d'autres plantes cohabitent avec la faune locale des terres de Rava. La diversité de cette flore est tout aussi présente dans le Vonakron et bien plus agressive. Leurs propriétés souvent extraordinaires sont très recherchées par les érudits et alchimistes les plus ambitieux.

Du simple lièvre au griffon, les bêtes sont très nombreuses dans ces régions. Avec l'effondrement de l'empire de Ravanne, les prédateurs les plus dangereux sont revenus chasser dans les campagnes. Les seigneurs locaux et les cités-états libres proposent des primes pour ces bêtes. Aucune diligence ou convoi de marchandises n'ose partir sans une escorte armée.

Dans cette faune particulièrement riche, il y a aussi des herbivores capables de se protéger grâce à des systèmes de défense collective ou naturellement par le biais d'une queue, d'une odeur nauséabonde ou d'un camouflage particulièrement efficace.

En plus de cette faune, il faut ajouter les monstruosités créées par la planète. Ces choses peuvent être la mutation d'une créature, une bête venue d'un autre monde ou l'invocation d'un élémentaire fou de rage. Malgré tous ces dangers, la vie a su s'adapter, survivre et s'épanouir.

La région d'Oromédios

Nommée en l'honneur de la vallée originelle où fut bâtie Valliance, la région d'Oromédios se trouve au bord de l'océan d'Oskédon. Premier océan de la planète, ce dernier est riche en nourriture et en civilisations aquatiques. En son centre existe le premier continent Zonaka qui, selon la légende, fut brisé par le dieu disparu Oskédon. Les milliers d'îles de ce continent sont dispersées et les plus proches de Valliance varient entre 5 km² à 50 km². Ces îles sont couvertes de bois et de roches voire pour certaines d'entre elles de terres cultivables.

L'océan d'Oskédon est une étendue froide et les plages sont en général couvertes de sable ou de roches. Il n'est pas rare qu'au bord de l'océan se dressent de grandes falaises hautes d'une dizaine de mètres en moyenne.

Autour de Valliance, ce sont des petites collines entourées de plaines et de grandes forêts. Les terres les plus proches de la cité sont très agricoles et les forêts ne sont plus que des bois laissant place à des champs de cultures et au bétail. Les rivières sont communes et la majorité se jette dans la Riette mais non loin se trouve le fleuve de Bremio surnommé le fleuve tonnerre.

Le protectorat de Valliance

Au fil du temps Valliance conquit et céda de nombreuses terres suite à des guerres ou à un désintérêt pour les communautés voisines. Aujourd'hui, la région de l'Oromédios appartient entièrement à Valliance. Couvrant une superficie de plus de 7000 km², la région a de nombreuses communautés qui vivent sous la protection de Valliance et sont considérées comme des citoyens même si ce sont des "bouseux". On dénombre aujourd'hui près de 51 petites communautés allant d'une vingtaine d'habitants jusqu'à des bourgs de cinq mille habitants ou plus.

Abrocol
La bière Abrocol est connue non pas pour sa qualité mais pour la quantité qu'on trouve un peu partout dans le protectorat et dans les grandes cités des terres de Rava.

BeauCiel
Ce village est connu pour son importante production de céréales et ses habitants considérés comme des ignares et des bouseux superstitieux. Ces derniers n'hésitent pas à chasser tous les sang-mêlés de leur contrée.

Braval: Bien des bêtes mutantes ont attaqué ce village, pourtant à Braval, on n'abandonne jamais la terre de ses ancêtres. De nombreux héros viennent de ce petit village qui fut plus d'une fois détruit. On y trouve un temple de Caléto.

Herbefolle: C'est ici qu'on trouve d'importantes familles d'agriculteurs possédant de vastes terres. Les bêtes fouisseuses sont une véritable bénédiction et malédiction car c'est grâce à elles que la terre est aussi riche mais ces monstres s'attaquent aux gens durant la période de reproduction.

Koréon Ce village de pêcheurs approvisionne la campagne en poissons frais et ils ont pour spécialité la chasse aux bêtes marines imposantes telles que les baleines. Ils ont dans ce village un site dédié pour le dépeçage de ces grands animaux.

Larasaï Ulgrok
Petite bourgade en majorité de kobolds et de gnomes (70% de kobolds et 28% de gnomes), elle détient les plus importantes scieries du protectorat de Valliance. Ces dernières utilisent des techniques magiques et chimiques pour que les arbres replantés repoussent plus vite. Ils subissent souvent les attaques des Giamos de Cassasnos. (Voir page 180)

Lorrance
Cette petite bourgade est un point d'échange commercial pour de nombreux paysans et trappeurs. Certainement une des communautés la plus éloignée de la protection de Valliance, il y a une garnison permanente pour la protéger.

Nuage
Cette petite communauté de trappeurs et d'éleveurs de moutons a aussi un télescope tout en haut de leur colline. Ce télescope est dédié aux étoiles et aux recherches sur les perturbations magiques liées aux deux lunes.

Montfleuri
Village situé entre deux collines, il est connu pour ses éleveurs de vaches et de cochons ainsi que pour son excellent vin. Il y a des bandits qui sévissent souvent sur les routes qui échappent aux patrouilles de l'armée.

Piérron
Ce petit hameau rassemble plusieurs terres de grandes familles de vignerons qui s'affrontent lors de disputes de temps en temps violentes.

Puits-amer
Riche petite ville minière qui a été détruite par une récente invasion de monstres étranges. Voir page 180

Rochefer
La petite ville minière est la plus productive de tout le protectorat de Valliance et bien des aventuriers tentent leur chance pour faire des expéditions dans les entrailles de Zonakron pour trouver une riche veine de mithril ou de métaux précieux.

Ronceargent
Petite ville populaire pour sa fête de printemps où de nombreux artistes se produisent, on y trouve aussi une tour de mage connue sous le nom de Marbra. Grâce à la carrière de marbre, les mages de la tour fabriquent d'excellents golems de pierre.

Les rivaux de l'ancien empire

Plusieurs milliers d'années auparavant, les terres de Rava étaient une région qui n'avait jamais été dominée par un seul empire. Ces peuples d'espèces et races différentes furent réunis sous le règne de la première et unique monarchie des Clovar. Il y a des siècles l'empire de Ravanne se divisa, permettant à des cités de gagner leur liberté ou la création de nouvelles nations et de petits royaumes.

La cité du ciel de Kor-Rava
Avant-poste de l'empire Kor-Thorin se situant dans les montagnes de cendres, la cité naine des korriens est une menace pour tous les êtres vivant dans les terres de Rava. Aujourd'hui grâce à un traité de

non-agression, les habitants de l'ancien empire de Ravanne commercent avec eux afin de profiter de leurs étranges connaissances, des minéraux précieux et des ingrédients interdits pour les sorts. Nul ne sait quand cette paix sera brisée mais la peur d'un nouveau bain de sang n'a jamais quitté l'esprit des peuples de Rava.

La république du Kitor
Première république sur Zonakron, elle naquit lors de la chute de Ravanne et a essayé d'imposer aux survivants des peuples raviens ses idéaux. Dans un conflit qui opposa les plus puissantes cités de l'empire, les révolutionnaires républicains prirent sous leur contrôle Alaris et un tiers du pays. Aujourd'hui, ces derniers ont fait progresser leurs économies et la science pour rivaliser avec les cités-libres mais la corruption sème la discorde entre les différents partis dirigeant le pays.

Lyce
Alliée et rivale de la cité Val-boisé, la cité libre de Lyce est connue pour le dressage de bêtes. Griffons, ours sanguinaire, wyvern ou hydre, sont les plus connus à être utilisés durant les guerres d'influence dans les terres de Rava. Les maisons nobles contrôlant la cité et les régions environnantes sont particulièrement farouches et espèrent bien rebâtir un nouvel empire.

Mille-rois
Ancienne capitale de l'empire de Ravanne, elle est la rivale de Valliance. Puissante cité militaire gouvernée par des dragons de Saumure, cette dernière a un système de hiérarchie très particulier basé sur le mérite et les exploits. La maison Alkori est la plus puissante et apprécie énormément les duels, les combats d'arène et la chasse. Le commerce n'est pas sa priorité et elle a surtout de nombreuses ressources qu'elle a conquises. L'esclavage est tout à fait banal et on gagne sa liberté dans l'arène.

Montcendre
Cité marchande et avec des mercenaires, Montcendre se trouve au pied des montagnes de cendres connues pour ses volcans en activité permanente. Cette ville a été dépassée par Valliance pour la production d'acier mais garde un puissant avantage. Elle détient le droit exclusif sur les minerais rares gardant jalousement son monopole. Mithril, adamantium, minerais précieux et gaz sont les principaux éléments de la richesse de Montcendre et malgré cet avantage, la cité reste néanmoins en retard économiquement sur Valliance. La raison est que ceux-ci ont une politique trop conservatrice provoquant un sérieux retard en science et en magie ce qui lui coûte cher aujourd'hui.

Narène
En l'an 100Esd, la puissante cité de Narène a été prise de force par la reine-sorcière Jézia Atarus. Ses disciples règnent d'une main de fer et ont su faire évoluer la compétitivité de cette cité en pleine régression économique et sociale. Même si la reine est très autoritaire, le peuple de Narène soutient cette dernière qui a restauré l'ordre et a avantagé la classe populaire largement exploitée par les aristocrates et les bourgeois. La république du Kitor a maintes fois tenté de renverser la reine mais ne subit que de cuisantes défaites.

Val-boisé
Ville des sangs-bleus, celle-ci rassemble la majorité des familles nobles de l'ancienne Ravanne en compétition avec la cité de Lyce. Val-boisé est connu pour ses chevaliers, ses tournois et ses terres agricoles. Sa fine cuisine et ses techniques avancées pour la production massive de nourriture sont jalousées par les plus grandes nations. La ville de Val-boisé est aussi très en avance sur le point alchimique et pour les arts martiaux. De nombreux petits châteaux sont entretenus et forment un système défensif très difficile à percer.

Les puissances étrangères

Derrières les chaînes de montagnes, les mers et les forêts se trouvent d'autres nations qui ont participé activement à l'histoire des terres de Rava. Ces dernières existent encore aujourd'hui malgré le chaos provoqué par la disparition des dieux.

Dalakyr
Le peuple Shasikyr a souffert sur Zonakron et il est l'une des rares races d'elfes à avoir su bâtir un empire rivalisant avec les autres espèces. Aujourd'hui, le Dalakyr est considéré comme un allié commercial mais nul n'a oublié les défaites qu'ont subies les peuples de Rava lors de la guerre divine contre eux. Cet empire Shasikyr souffre de maladies magiques et recherche activement des solutions recourant à l'espionnage et aux vols de technologie rendant les relations diplomatiques compliquées avec les nations qui traitent avec eux.

Le Kotti
L'étrange pays des Kotts est situé au nord des terres de Rava au-delà de la mer de cendre. Ce pays isolé d'halfelins est en harmonie avec la nature et fut très hostile aux étrangers incapables de comprendre leur culture. Voyageant à dos d'aigles géants et bâtissant des villes entières avec des plantes, ils ont évolué d'une nature sauvage simple et brutale à une nature harmonieuse.

Grand maître de la magie druidique, ce pouvoir s'est en partie amoindri avec la disparition des divinités. Néanmoins, ils acquirent un important avantage sur ses voisins et contre-attaquèrent en pillant et massacrant leurs ennemis. Leur sauvagerie provoqua un désaccord entre les anciens et les nouvelles générations.

L'empire de Kor-Thorin
Les korriens sont réputés pour leur loyauté envers leur roi mais aussi pour être des individus cruels et impitoyables. Dans leur empire, si vous n'êtes pas un korrien, vous êtes un produit utile. Cette nation a vaincu de nombreux opposants et rasé des nations. Des espèces se sont éteintes par leurs actes et ils sont craints par tous les peuples sains d'esprit. Principalement situé dans les montagnes et les terres de l'est, l'empire de Kor-Thorin a bâti un avant-poste dans les terres de Rava afin de s'en approprier les ressources.

Même si cette conquête fut un échec, la cité de Kor-Rava est toujours bien debout et sert maintenant pour commercer avec les peuples de Rava. Les korriens se sont établis dans toutes les cités-libres et rapportent des produits rares dans leur royaume de Kor-Thorin. Mais un jour, cet empire tentera à nouveau de tout s'approprier par la force.

L'empire divin du Wafa Sar
Ennemi ancestral des peuples de Rava, l'empire divin n'a jamais réellement arrêté ses plans de conversion des raviens à leur divinité. Aujourd'hui avec le silence divin, ils sont en pleine crise religieuse et politique provoquant des chasses aux hérétiques sanglantes. Malgré toutes ces perturbations, la cité commerciale Wa'Keyxy continue ses échanges avec toutes les cités-libres des terres de Rava. Cette ville est d'ailleurs perçue de plus en plus comme des wafas modérés avec qui on peut discuter. Wa'Keyxy a d'ailleurs énormément prospéré durant le dernier siècle et s'attire aujourd'hui les accusations de corruption de la part de l'inquisition.

La nation déchue du Kozdéza
En 313Eed, cette nation fut presque anéantie par une magie nécromantique durant la guerre contre Ravanne. Abandonnée, corrompue et souillée par les morts-vivants, cette terre fut l'épicentre de la propagation d'abominations, de maladies et de cultistes maléfiques.

Même après tout ce temps, les citoyens de cette fière nation très rurale continuent leur combat. Alliée au Dalakyr et recevant de l'aide de la part de Valliance, les villes de ce royaume appartiennent aujourd'hui aux vivants. Pourtant, les monstres maléfiques sont toujours présents et les chasseurs de primes prospèrent en ces terres.

Vunrakak
Situé sur une immense île du continent brisé de Zonaka, il est l'un des pays kobold le plus prospère et grand allié de la ville de Montcendre. Les citoyens de Vunrakak sont considérés comme un peuple optimiste et sympathique. Fiers de leurs liens de parenté avec les dragons primaires, ils furent rusés, combatifs et ingénieux durant l'ère des dieux et même après la disparition de ces derniers. Le Vunrakak est dirigé par un conseil renouvelé démocratiquement tous les cinq ans par les citoyens.

Aujourd'hui, le Vunrakak est une nation très prospère et ne cesse de s'améliorer au fil des années. La science et la magie sont très développées et ce pays rattrape son retard chaque année. Il a étendu son royaume dans le Vonakron et a édifié des avant-postes sur de nombreuses îles de Zonaka mais il est en guerre contre les pirates de cette région du monde.



Bienvenue à Valliance

Ma ville est remplie de gens différents : des petits, des grands, des fins, des gros et des pelages de plein de couleurs. C'est si amusant ! Il y en a qui ont des longs poils sur le haut de la tête et d'autres, autour du menton. Finalement, je ne suis pas exceptionnel, je suis comme tout le monde avec mes grandes oreilles.

- Maurice

Valliance

Avant d'être le joyau de l'ancien empire de Ravanne, la cité de Valliance traversa de nombreuses épreuves durant plus de deux milles ans. C'est avant tout son désir de connaissance qui jeta les fondations de cette métropole.

Aujourd'hui, cette cité a bien changé et a pris une ampleur internationale. Le commerce et son indépendance sont maintenant ses principaux objectifs. On peut y accéder par voie maritime, fluviale, terrestre, aérienne ou même magique, transformant la ville en un carrefour incontournable. En avance sur son temps, on y trouve de tout et surtout l'exceptionnel, attirant les puissantes fortunes des pays voisins, même les plus lointains. Avec une telle réputation, la cité attire les rêveurs d'une vie meilleure, les ambitieux et ceux qui cherchent à faire table rase de leur passé.

Valliance, la cité de la magie et des sciences

N Métropole magique et industrielle

Corruption + 7; **Criminalité** + 6; **Économie** + 5; **Loi** + 1; **folklore** + 7; **Société** + 6
Avantages Académie de qualité, Prospère, Citoyen suspicieux, Location stratégique, attraction touristique
Danger +10; **Inconvénients** Pollution et maladies

Démographie

Gouvernement Conseil
Population 261,218 (117,458 raviens; 48,325 kobolds; 41,795 gnomes; 20897 shasikyrs; 6,530 demi-shasikyrs; 7,837 aasimars; 5,224 fierecks; 5,224 tiefelins; 1,306 halfelins; 261 wafas; 3,657 autres)

Marché

Valeur de base 160,000 po; **Limite d'achat** 1,000,000 po; **Incantation** 9;
Objets magiques Voir page 33 et 39

Histoire de Valliance de sa création à aujourd'hui

Comme pour beaucoup de nations, le calendrier de Valliance est divisé en ères déterminées par les cycles de vie de mille ans de la planète Zonakron. Le nom est déterminé en fonction des étoiles ou de l'événement particulier qui a eu lieu au cours de la dernière année du cycle. Voici une liste des noms des ères pendant lesquelles se déroule l'histoire de Valliance.

Ère de la fracture (Efra)
Ère des étoiles brisées (Eeb)
Ère de l'ouragan (Eou)
Ère du silence divin (Esd)

L'Oromédios 888Efra à 87Eeb

La terre où se trouve aujourd'hui Valliance se nommait autrefois Oromédios. Cette vallée au bord de l'océan était riche de forêts inhospitalières, de marais et d'un puissant nœud de création. C'est ce dernier qui attira les disciples du dieu de la magie Oro et furent les premiers habitants de cette région. Provoquant maladies et d'horribles monstres, les forts vents magiques du nœud avaient fait fuir toutes les créatures civilisées.

C'est en 888Efra que les mages d'Oromédios trouvèrent le moyen d'apaiser les flux magiques permettant à la région d'accueillir des raviens désirant fuir les combats entre seigneurs de guerre. Autour du culte d'Oro, des petites communautés s'établirent dans la vallée et instaurèrent des règles afin que le lieu reste caché. Tout individu qui venait à Oromédios devait y vivre et la protéger.

En 960Efra, l'empire Wafa Sar lançait des pillages et des purges dans les terres de Rava et malgré tous les efforts des communautés d'Oromédios, des réfugiés arrivèrent en masse chez eux. Les habitants étaient désarmés devant l'arrivée de tous ces gens qui apportaient le chaos dans leur quotidien. Un conflit politique entre les villages n'apporta au départ que le malheur à ceux qui avaient espéré trouver un refuge à Oromédios. Les mages et les érudits d'Oro furent contraints d'admettre qu'ils ne pouvaient guère rester neutre dans la vie de ces communautés. C'est en 961Efra que le tragique massacre d'Isarno secoua la conscience des habitants de la vallée et les disciples d'Oro stoppèrent les querelles afin que le sang ne soit plus versé. C'est en cette année que les clans s'unirent pour organiser la vie dans la vallée et pour accueillir les nouveaux venus.

L'alliance des clans du Val d'Oro 961Efra à 88Eeb

Avec un travail acharné par les clans de l'Oromédios, les villages s'agrandirent et les disciples d'Oro partagèrent leurs connaissances pour aider à protéger la région. Avec l'afflux des victimes des féroces attaques du Wafa Sar, de nombreux érudits et quelques mages rejoignirent les rangs du dieu de la magie permettant de créer des protections fantasmagoriques pour égarer les pillards. Avec de nombreux rituels, c'est en l'an 996Efra que le nœud fut endormi grâce à l'aide de serviteurs divins d'Oro et du travail des mages. Grâce à cette prouesse, les maladies magiques et les monstres devinrent bien moins nombreux et la vie en cette vallée bien plus aisée.

Hélas l'affaiblissement de la magie de la région attira l'attention des escadrons de la mort du dieu Wafaka. Malgré les illusions, c'est en 1Eeb que les soldats du Wafasar capturèrent des habitants de la vallée de l'Oromédios et découvrirent la région. Leurs assauts furent dévastateurs, massacrant des villages entiers poussant les clans à s'unir avec les mages d'Oro pour défendre leurs terres. C'est au prix de nombreuses vies et après presque une année de guérilla que les escadrons de la mort furent mis en déroute. Dans leur fuite, ils furent anéantis par les seigneurs de guerre de Rava.

Meurtris et désorientés, les habitants du val de l'Oromédios eurent beaucoup de difficultés à se remettre de cette épreuve. C'est grâce à l'aide des disciples d'Oro et du dieu Éssus que le malheur et le désespoir furent chassés de ces terres permettant de rétablir l'ordre. Après plusieurs années à reconstruire leurs demeures, les différents clans décidèrent de s'unir et de signer un pacte du nom de l'alliance du Val en l'an 88Eeb.

Naissance de l'empire de Clovar 89Eeb à 139Eeb

Depuis des siècles, l'empire du "vrai" dieu Wafaka continuait de harceler les peuples de Rava mais leur intensité s'accrut à partir du 89Eeb. Une puissante armée avait pour but de conquérir une bonne fois pour toutes les terres de Rava. La Vallée d'Oromédios devint à nouveau le refuge d'un grand nombre de désespérés et l'alliance du val décida de défendre ses terres avec une guérilla mixant magies et pièges.

Avec plusieurs victoires contre les éclaireurs de l'armée Wafa, le val accueillit énormément de nouveaux habitants. Ralliant leur cause, l'alliance du val était débordée par les problèmes de ravitaillement et pour loger les nouveaux venus. C'est finalement en 94Eed que les communautés s'unirent sous la direction de la première Maître-archimage Vélacéna Ostimos nommant la communauté Valliance.

Jusqu'en 101Eed, Valliance réussit à faire face aux difficultés et renforça ses nombreuses défenses magiques permettant d'empêcher l'armée du Wafa Sar de venir les anéantir. Hélas, les Wafa décidèrent de bruler et de détruire toutes les terres cultivables réduisant la nourriture au maximum. Cette stratégie fut payante et Valliance fut en grande difficulté pour nourrir tout le monde. Devant cette crise, la Maître-archimage Vélacéna Ostimos fut contrainte de refuser l'accès à la cité à tous les non-Vallianciens.

Malgré l'entrée fermée, la nourriture venait à manquer rapidement. L'agriculture et l'élevage étaient insuffisants pour nourrir le peuple dont les souffrances étaient apaisées avec les pouvoirs divins des disciples d'Oro qui ne purent que ralentir l'inévitable. En l'an 110Eeb, désespérés en voyant leurs proches mourir de faim, les Vallianciens et les réfugiés s'affrontèrent dans des combats sanglants. Devant le chaos, la Maître-archimage se rangea du côté de son peuple et força les survivants à partir de Valliance. Ce conflit avec les réfugiés fut trop difficile pour la Maître-archimage qui céda son poste à Atrextus Maruos en l'an 112. Ce dernier était convaincu que Valliance devait s'isoler définitivement du monde extérieur pour se consacrer à leur quête du savoir. C'est ainsi qu'un puissant rituel usant la magie du nœud empêcha quiconque d'entrer mais aussi de sortir.

Loin des conflits que subissaient les terres de Rava, Valliance se concentrait sur l'étude de la magie tout en renforçant chaque année un peu plus ses

défenses. Rares sont ceux qui ont pu arriver jusqu'à eux et Valliance ignora complètement qu'à l'extérieur, les Raviens ainsi que les autres espèces vivant sur les terres de Rava avaient repoussé l'envahisseur Wafa. En l'an 139Eeb, la guerre était finie et le royaume de Ravanne fut fondé par le roi Clovar 1er. Le nouveau monarque informa Valliance de la nouvelle réussissant à envoyer une missive au Maître-archimage.

Le pacte de Scatos 139Eeb à 180Eeb

Missive après missive, le roi de Ravanne tentait en vain d'avoir une réponse de Valliance. Le Maître-archimage Atrextus Maruos considérait ce dernier comme un barbare ignorant et bête à manger du foin. Les maîtres de magie de Valliance ne voyaient en lui qu'un nouveau tyran et ne désiraient pas courber l'échine devant les paysans et mendiants de l'extérieur.

Pourtant, le Roi Clovar 1er ne cessa d'envoyer des lettres pendant des années. Ce dernier cherchait à rallier par les mots et non par la force les différentes principautés survivantes des terres de Rava. De sa capitale Mille-rois, il rassembla la majorité des peuples sous son étendard et prouva avec fermeté le bien de l'unité. Mais devant le silence de Valliance, Clovar choisit une autre méthode pour convaincre les puissants mages.

En l'an 154Eeb Escorté par les membres les plus zélés des familles nobles de Lustrac, Frazard, Caramilla et Dusang, le roi de Ravanne traversa sans difficulté les défenses de Valliance. Le petit groupe se présenta sans avertissement devant le Maître-mage Atrextus Maruos. Devant le roi, Maruos exprima une colère noire, n'acceptant pas que ce "barbare" soit devant lui. Pourtant malgré les insultes, Colvar et ses fidèles exposèrent leur demande afin que Valliance sorte de son isolement. Maruos était confus par la requête car celle-ci ne demandait pas de se soumettre mais bien au contraire d'enseigner à ceux qui le désiraient.

Renvoyant le roi froidement, le Maître-archimage s'exila pendant huit jours et huit nuits de Valliance. À son retour, il rassembla les mages les plus performants dans les huit disciplines de magie afin de débattre de ses doutes et de son incapacité à juger la proposition du roi Clovar 1er. Durant un mois, les mages de Valliance s'entraidèrent afin d'étudier la proposition du roi et à la fin de cette étude Maruos créa le conseil afin de l'assister pour les décisions futures.

En plein conseil dans la salle du trône de la puissante cité de Milles-roi, le Maître-archimage Atrextus Maruos apporta l'accord de Valliance avec des exigences aberrantes pour le dirigeant de Ravanne. Bon nombre des partisans du roi furent sidérés par l'arrogance des mages et ont exigé la destruction de ce bourg qui s'était caché durant la guerre.

Contre toute attente, le Roi s'interposa et ordonna à ses sujets de sortir afin de le laisser seul avec le mage. Atrextus Maruos et Clovar Umbral 1er négocièrent jusqu'au lever du jour. Le Maître-archimage avait accepté un pacte secret avec la famille royale Clovar et Valliance prêta allégeance devant la cour du roi l'année suivant le 13 Donn 155Eeb. Néanmoins, il fallut pas moins de cinq années avant que Valliance soit prête pour accepter à nouveau qu'on foule sa ville librement.

L'âge d'or de Ravanne 180Eed à 268Eed

Lorsque la ville de la connaissance ouvrit à nouveau ses portes, les curieux et les commerçants découvrirent une cité mal en point. L'isolement n'avait guère fait du bien à Valliance qui n'était qu'une bourgade sinistre où les habitants survivaient pour se consacrer à la quête de la connaissance du dieu Oro. La petite ville fut ranimée par son lien avec les autres communautés de Ravanne et rapidement son port de pêche fut le point central de son essor économique. De cette nouvelle activité, la petite bourgade devint une ville aux rues chaotiques surplombée par le temple d'Oro et Éssus.

À travers un changement radical envers les non-mages, les Vallianciens désirèrent devenir les gardiens du savoir de Ravanne et de combattre l'obscurantisme. Telle était l'importante mission royale que le Conseil de Valliance et son Maître-Archimage avaient accepté pour le Roi Clovar. Ce dernier avait laissé sa place à ses enfants mais était toujours vivant. L'étrange longévité du roi était un secret et ses descendants avaient eux aussi une incroyable vitalité ainsi que le Maître-archimage de Valliance. Ce mystère attira de nombreux espions à Valliance et des complots visant le pouvoir de Ravanne s'accrurent. Durant ces troubles, en l'an 264Eed, le mage Atrextus Maruos décéda de vieillesse laissant sa place au mage aasimar Tézéras Gortia.

La nomination de ce nouveau Maître-archimage fut la première à subir un nouveau rituel permettant la passation de pouvoir au nouveau chef du Conseil de Valliance. Pour les Vallianciens, la nomination d'un sang-mêlé était une véritable révolution. La cité des mages et ses habitants avaient bien changé et prêchaient le partage de la connaissance avec passion. La sagesse en priorité et non la race et les idéologies, Gortia portait l'espoir d'un nouvel avenir pour Valliance.

Et le choix fut judicieux car la cité prospéra jusqu'en 268 lui permettant de bâtir un troisième grand temple religieux dédié cette fois-ci à Teutatès. Malheureusement, son retard sur les autres grandes cités des terres de Rava allait être déterminant durant l'époque de la grande guerre.

La grande guerre 268Eed à 477Eed

Les tambours de guerre rugirent à nouveau en 268Eed lorsqu'un immense conflit éclata à travers le continent d'Hébérus où toutes les nations s'affrontèrent pour asseoir leur suprématie. Durant cette guerre, le Dalakyr frappa durement Ravanne et visa particulièrement Valliance. La ville fut pillée partiellement en 311Eed obligeant la cité des mages à se doter d'une vraie armée. Bien que le culte d'Oro mettait en garde la cité de son orientation guerrière, le Conseil de Valliance utilisa ses connaissances interdites afin de pouvoir rivaliser avec l'empire du Dalakyr.

Devant la puissance de ses voisins, la reine Clotide Clovar se vit contrainte d'accepter une magie considérée comme impie, la nécromancie. Celle-ci devait être utilisée sur un petit pays allié au Dalakyr du nom de Kozdéza. L'objectif était de minimiser l'utilisation de cette sombre magie et avec discrétion afin de ne pas heurter l'opinion publique. Des mages de Valliance chevronnés furent sélectionnés afin d'anéantir leur ennemi et c'est ainsi que fut créé l'escadron de Panto.

En 313Eed, le plan pour neutraliser le Kozdéza fut lancé et insidieusement des maladies nécromantiques frappèrent la région. Le cyclomancien Izold Roudios et son coéquipier Bulba Grensanos attirèrent l'attention d'une entité fort âgée appelée Korsakaï. Même si elle ne pouvait pas encore se délivrer de sa prison, elle avait déjà trouvé le moyen d'influencer le monde extérieur discrètement. Ses agents mortels furent sacrifiés afin de donner les informations manquantes pour attiser le besoin de savoir des mages de l'escadron Panto. Rapidement, ces derniers entreprirent de dépasser les ordres et usèrent de magie bien plus horrible pour créer des hordes de morts-vivants au Kozdéza.

Les cités tout comme les villages étaient menacés survivant avec l'énergie du désespoir. La capitale Kozaréda tomba en un unique mois et les autres cités de ce petit pays subirent de lourdes pertes sans pour autant pouvoir demander de l'aide à son allié, le Dalakyr. Les mages du Panto avaient réussi à empêcher tout contact extérieur et ces derniers profitèrent de la réussite de leur mission pour aller plus loin dans leurs expériences. Valliance ainsi que la couronne ne surent rien du dérapage de la mission. Ce fut en l'an 314Eed que la vérité fut révélée au Conseil de Valliance par le mage gnome Cilvilam Hirion.

Amèrement, Le Conseil de Valliance et son Maître-archimage regrettèrent d'avoir utilisé cette magie. Honteux de cet échec, ils gardèrent l'information pour eux et décidèrent de résoudre le cas des traîtres eux-mêmes. Tézéras Gortia, le conseil et leurs meilleurs apprentis ainsi que Cilvilam Hirion se chargèrent de trouver les traîtres et les ramener devant le conseil.

Bien que puissant, l'escadron de Panto savait que le Maître-archimage serait impossible à vaincre sans préparation. Avec les inspirations murmurées par Korsakaï, le Panto s'isola dans un fort pour piéger le conseil. Néanmoins, ils sous-estimèrent la colère de la cité de Valliance et leurs petites armées et leurs défenses s'écroulèrent rapidement sous l'assaut magique du conseil et ses apprentis. Pourtant le plus difficile fut l'affrontement direct avec l'escadron du Panto devenu bien plus puissant qu'ils n'avaient imaginé. Bien des apprentis et des membres du conseil furent tués pour réussir à vaincre la troupe traîtresse de Panto.

Dans les repaires des mages renégats, Tézéras Gortia découvrit avec stupeur que Izold Roudios et son coéquipier Bulba Grensanos avaient

réussi l'incroyable transformation en liche. Même vaincu, le Conseil de Valliance ne put trouver le moyen de les tuer définitivement sans briser leurs phylactères. Emprisonnant les deux liches renégates dans des prisons magiques, ils les enfermèrent sous les archives de Valliance scellant par la même occasion les connaissances interdites de leurs recherches avec eux.

La crise n'était pas pour autant résolue, les morts-vivants sans aucun contrôle provoquèrent un terrible chaos aux frontières du Dalakyr et de Ravanne. Le plan se retourna contre l'empire de Clovar qui fut obligé de combattre des ennemis infatigables et affamés par la vie. Devant une telle catastrophe, la reine Clotide Clovar s'invita au Conseil de Valliance pour découvrir la vérité. L'échec des mages et surtout leurs actes secrets obligèrent la reine de Ravanne à prendre des mesures pour que la cité des mages n'agisse plus sans son consentement. La ville ne put qu'accepter les demandes de la monarque de Ravanne et ses privilèges lui furent retirés pour devenir de simples subalternes.

En 328Eed, la reine ordonna la construction des huit écoles de magie afin d'y enfermer les arts interdits de chaque magie. En ce lieu, elle espérait un meilleur encadrement et surtout de former les mages pour combattre les horribles créations de l'escadron Panto disséminées dans les recoins des terres de Rava.

Durant plus d'un siècle, Ravanne affronta le Dalakyr mais aussi de nombreux voisins désireux de s'approprier leurs riches ressources des terres de Rava. Le Vunrakak harcelait les côtes et des pillards cyclopes du Sugundi embrasaient les campagnes. C'est pourtant durant l'hiver 476Eed que leur pire ennemi frappa un grand coup. L'armée du Wafa Sar perça les défenses de l'empire de Ravanne dans une attaque éclair pour prendre d'assaut la capitale Mille-rois. Avec l'appui des nombreux serviteurs de leurs divinités, la puissante cité tomba au début du printemps 477Eed et la famille royale disparut lors de la mise à sac dans les flammes.

La revanche 477Eed à 819Eed

Sans aucun chef pour les mener, les Wafas conquirent petit à petit de nombreux territoires de Ravanne. Installant dans les villes conquises une dictature religieuse impitoyable, les non humains furent petit à petit parqués dans des camps d'esclaves et les raviens récalcitrants furent exécutés.

Amer et défait, le maître mage Tézéras Gortia quitta son poste laissant sa place à un mage de terrain, le gnome Cilvilam Hirion. Avec son expérience contre l'escadron Panto, il prit les devants afin de tenir les engagements faits par ses prédécesseurs et il chercha de l'aide. Les meilleurs alliés du pays étaient les quatre grandes familles nobles de Ravanne: Lustrac, Frazard, Caramilla et Dusang. Guerroyant avec courage l'invasion Wafa et d'autres pays voisins, les armées dirigées par ces vaillants clans étaient dispersées et incapables de se coordonner pour reprendre le dessus. L'espoir revint lorsque le Maître-archimage Hirion décida d'intervenir avec les mages les plus diplomates afin de calmer les querelles entre les puissantes cités du pays. En quelques semaines l'impensable se réalisa lorsque toutes les forces de Ravanne se réunirent sous l'étendard des quatre grandes familles nobles déclenchant la contre-attaque sur les forces de l'envahisseur.

Le peuple de Ravanne était déjà connu pour résister et toujours se relever après les défaites. Avec une telle opiniâtreté, malgré l'incroyable puissance de l'armée Wafa, ces derniers furent vaincus à la bataille des longs couteaux en 502Eed au prix de la vie du Maître-archimage Hirion. Ne pouvant pas le ressusciter, le conseil fut obligé de faire le rituel et transféra le rôle du nouveau Maître-archimage à Venica Magos. Malheureusement, elle n'avait guère le talent du maître Hirion et la reconquête de Ravanne faillit n'être qu'un rêve. Malgré tous ses efforts, la naïveté de Venica lui sera fatale lorsqu'en l'an 547Eed les nobles de Val-boisé la trahiront en la livrant à l'armée Wafa.

La situation s'aggrava lorsque la cité de Lyce tomba à son tour sous le contrôle Wafa malgré une farouche résistance en 588Eed. L'horreur des défaites successives semblait plonger le moral du peuple de Ravanne au fond des abysses. La guérilla fut l'une des meilleures armes des résistants mais ce fut surtout un élément imprévisible de la grande guerre qui anéantira les espérances de l'empire Wafa Sar.

Demandant de plus en plus d'efforts pour conquérir le Rava, l'armée Wafa devint vulnérable sur ses terres. En 590Eed, petites et grandes nations profitèrent pour se venger du Wafa Sar et son affaiblissement attira l'ambitieux empire du Dalakyr. Pour réaliser son assaut sur le Wafa Sar, l'empereur des Shasikyrs contacta le nouveau Maître-archimage de Valliance, le tieffelin Aryl Givrevent pour passer un marché. Valliance leur donna toutes les informations nécessaires sur Val-boisé afin que le Dalakyr puisse s'emparer aisément de la cité l'utilisant par la suite comme base d'opérations.

En échange de nombreuses informations et d'une part de leurs connaissances sur la nécromancie, Valliance avait obtenu le soutien du Dalakyr pour se débarrasser des wafas. C'est durant le printemps 601Eed que le Dalakyr et Ravanne repoussèrent pour de bon leur némésis commune. La grande guerre n'était toujours pas terminée et le Dalakyr garda le contrôle de nombreuses terres en attendant qu'on lui paye une compensation pour son aide. Il fallut près de dix années pour que les shasikyrs acceptent un traité de paix et quittent définitivement Ravanne.

La peste des os 612Eed à 819Eed

En l'an 612Eed, la magie et les charniers de la grande guerre provoquèrent les premières apparitions d'une maladie qui allait ravager tout le continent. Insidieuse, silencieuse et mortelle, la peste des os évoluait au fil des années détruisant des petites communautés pour finalement frapper un grand coup via de simples rongeurs. Toutes les nations durent faire face à cette contagion qui allait tuer près de 30% de la population de Valliance.

Lorsque la peste des os toucha la cité des mages en l'an 808, elle sous-estima la maladie pensant que la magie divine et la cyclomancie allaient l'endiguer. Hélas, ils ne comprirent que trop tard leurs erreurs et le Maître-archimage Givrevent mit en quarantaine toute la cité. Séquestrations et autres méthodes radicales furent les seuls moyens pour stopper la peste des os de détruire Valliance durant six années. Cette période fut nommée "L'injustice des robes" qui avait condamné des milliers de citoyens à mourir dans leurs maisons.

Recherchant une solution en prenant de plus en plus de risques, le maître-archimage Givrevent sera à son tour contaminé et mourut sans qu'une quelconque résurrection soit possible. Tragiquement, le conseil fut incapable de retirer le sceau magique de l'ancien maître de Valliance et sans celui-ci les conseillers ne pouvaient plus élire un nouveau Maître-archimage. Alors que tout semblait perdu, en l'an 814, les cyclomanciens trouvèrent une méthode pour traiter la maladie sans magie et réussirent à endiguer la peste des os. Avec acharnement, Valliance fut sauvée et put enfin ouvrir ses portes au monde extérieur.

Alors que rien ne semblait pouvoir arrêter la grande guerre, ce fut finalement la peste des os qui fit cesser les hostilités. Divisées, les nombreuses familles nobles s'affrontèrent diplomatiquement pour choisir la nouvelle famille royale. Hélas l'avidité des plus fidèles membres de l'empire provoquera sa fin en l'an 819Eed en déclenchant une guerre civile.

La guerre civile 819Eed à 833Eed

Les anciennes rancœurs et le désir de changement fractionnèrent le pays en de nombreuses factions. La cité de Alaris cherchait à créer un système bien différent de la monarchie appelé république afin de libérer les peuples des nobles. Les sang-bleus ne pouvaient accepter que les inférieurs prennent des décisions et réprimèrent leurs révoltes avec brutalité. À leurs yeux, ils étaient des incapables dont le sang impur les reléguait à servir l'élite de Ravanne qui était la seule à savoir prendre les bonnes décisions. En l'an 822Eed, la discrète cité de Narène prit l'avantage sur ses concurrents épuisés et s'attaqua cruellement à Alaris. Utilisant des méthodes de tortures particulièrement ignobles pour saper le moral des républicains, les nobles de Narène crurent vaincre le peuple ingrat lorsqu'ils entrèrent dans la cité d'Alaris. Pourtant elle résista rue après rue.

Bien trop affaiblie, Valliance ne pouvait que se défendre mais le conseil ne pouvait accepter que Ravanne soit totalement anéantie par les ambitions des familles nobles. Contactant les quatre familles les plus fidèles au trône: Lustrac, Frazard, Caramilla et Dusang, les mages de Valliance révélèrent le secret que leur cité gardait. Le pacte de Scatos est un puissant symbole magique qui lia la famille royale Clovar et le Maître-archimage usant de l'énergie du nœud de création dans le temple d'Oro. Le contrat n'est cependant lisible que par ceux portant le sceau et est détruit si tous ses contractants sont décédés. Grâce au fait que le contrat existe toujours, un membre de la

famille royale était donc toujours en vie et il fallait le retrouver.

Avec cette preuve, les quatre grandes familles espéraient stopper le conflit et unifier les raviens en formant une régence avec les principales familles. Le Conseil de Valliance promit de soutenir cette cause et s'efforça de donner toute l'aide possible pour arrêter la guerre civile. Malheureusement, le conflit opposant Alaris et ses alliés contre la puissance des sang-bleus avait brisé l'esprit d'unité des peuples de Ravanne. Les paroles de Valliance soutenues par les quatre grandes familles n'arrêtèrent les hostilités qu'un temps et c'est en 834Eed que le traité de la couronne fut signé annonçant l'indépendance des grandes cités et la fin de l'empire de Ravanne.

Pourtant le Conseil de Valliance arriva à imposer, via ce traité, l'entraide entre les différentes factions si un puissant ennemi venait à tenter de conquérir les terres de Rava. Malheureusement rien ne les empêchait de s'affronter et une guerre froide s'installa entre les dizaines de cités-états et la nouvelle république du Kitor.

La guerre froide des cités libres 834Eed à 301Eou

Les années de cette période furent difficiles pour la cité de Valliance. Le pacte avec l'empire du Dalakyr avait entaché la réputation de la cité ainsi que son incapacité à retrouver l'héritier du trône. Le commerce était au plus bas et de nombreux citoyens de Valliance partirent de la cité sans que cela n'inquiète les mages et prêtres d'Oro. Pour eux, seules leurs recherches étaient importantes et rien d'autre.

Jusqu'à l'année 74Eou, Valliance se dépeupla et devint presque une ville fantôme hantée par des érudits au faciès fatigué. La vie s'était presque évaporée de l'ancienne puissante cité et c'est la mage kobold Vrakka Oroapho qui en fut la salvatrice. Cette dernière était un joyeux luron qui adorait sa ville bien plus que ses études. Elle aimait les pêcheurs, les commerçants et autres petites gens. Écoutant leurs histoires, elle eut le cœur brisé en les voyant souffrir. Chaque jour, la kobold allait débattre afin que le conseil ouvre les yeux sur leurs erreurs. Vrakka sera souvent blâmée mais ses collègues les plus jeunes la soutiendront face aux anciens. Devant cette révolte des apprentis et de plusieurs mages, le Conseil de Valliance s'attaqua à la racine du problème en exilant Vrakka Oroapho. Pensant que la rigueur et les sanctions allaient résoudre le problème, il en fut autrement et la cité magique eut sa première révolte contre sa gouvernance.

Incapables de comprendre la raison d'un tel mécontentement, les mages aux compétences archaïques pour gérer une ville utilisèrent tout d'abord la force mais leurs apprentis ainsi que les petites gens ne se laissèrent pas faire. Le pain était immonde, le poisson pas frais et des musiciens chantaient très mal sous leurs fenêtres. Il ne fallut pas très longtemps pour que le conseil revint sur ses actions et tenta de mieux comprendre ses concitoyens. En 80Eed, les prêtres d'Oro convainquirent les archimages d'accepter de revenir sur leurs objectifs. Oro était certes une divinité de la magie mais elle était aussi celle de la connaissance et du partage. La cité de Valliance avait oublié qu'elle devait être un phare culturel afin que les peuples ne soient plus guidés par l'ignorance. Les nouveaux esprits et leurs visions différentes du monde seraient la clé pour trouver les secrets perdus du sceau du Maître-archimage et pour affronter les épreuves à venir. Malgré la réticence du Conseil de Valliance, un jour de fête fut adopté en honneur au mage Vrakka Oroapho appelé La fête de Vrakoroa. Ce jour férié sera consacré à l'amusement, à la lecture d'histoires et à la musique.

Ce petit évènement changera Valliance sur le long terme ramenant le commerce et les activités lucratives qui manquaient à la cité. Les écoles de magie et non magiques se développèrent et rassemblèrent les esprits les plus créatifs des nations les plus proches voire de contrées lointaines. Malgré tout ce savoir, la magie du sceau du Maître-archimage resta impossible à restaurer afin d'obtenir les informations du pacte de Scatos.

C'est en l'an 116Eou que l'ère de la magie médiévale fut considérée comme finie grâce à l'arrivée de l'élaboration de la technomancie et d'un bond incroyable de la science. Valliance prospérait mais fut contrainte en l'an 120Eou de participer aux conflits qui opposaient toutes les factions de l'ancienne Ravanne. S'opposant souvent à Mille-rois et Valboisé ainsi qu'à la république du Kitor, l'armée de Valliance fut souvent mise à mal par ses rivaux qui prenaient de plus en plus de territoires. Même si Valliance ne désirait aucunement prendre des responsabilités, elle ne put accepter que les villages et autres bourgades proches de sa cité soient pris d'assaut par les ambitions des cités rivales. C'est ainsi que le protectorat de Valliance vit le jour et que la cité des mages s'organisa militairement pour mieux protéger ses terres.

En 134Eou, les ouvriers, agriculteurs et autres individus de la basse société furent ciblés par les agitateurs républicains du Kitor. Ceux-ci n'ont cependant pas eu le même effet que dans les autres cités. Valliance était avant tout une cité de partage, de l'art, de la musique et de la science. Même si la classe populaire subissait bien des injustices sociales, elle était très favorisée par rapport à ses confrères à l'extérieur du protectorat. Le travail ne manquait pas et contrairement à la plupart des autres nations, un simple roturier pouvait devenir un riche bourgeois. Devant l'incapacité à soulever le peuple de Valliance, les révolutionnaires du Kitor utilisèrent la force afin de réaliser des attentats et à s'attaquer aux riches marchands à la réputation détestable. Leurs actions déstabilisèrent le Conseil de Valliance qui ne sut répondre qu'avec violence. Une police brutale fut instaurée accompagnée d'agents n'obéissant qu'aux ordres des maîtres de la cité. Les révoltes furent vite anéanties et le donjon de la fin fut bâti en 156Eou devenant le symbole de la rigueur de la politique du Conseil de Valliance.

Année après année, les forces militaires de la cité du savoir s'imposèrent petit à petit dans les campagnes afin d'affronter les pillards. Suite aux saccages de dizaines de villages dus aux différents affrontements, de nombreux réfugiés cherchèrent un abri dans l'enceinte de la ville. La pauvreté obligea les plus démunis à voler, se prostituer ou pour les plus désespérés à vendre leurs proches ou une partie d'eux même au marché noir. Le donjon de la fin s'éleva de plus en plus haut et le nombre de condamnés à mort en fit autant. Malgré la rigueur des méthodes pour maintenir l'ordre, la corruption devint de plus en plus banale et des gangs de criminels prirent possession des ruelles abandonnées par les autorités.

C'est en 253Eou que les intellectuels finirent par se révolter devant les injustices et l'inefficacité des actions du conseil. Les mages, bardes et scientifiques de la ville s'unirent afin de se faire entendre. Le Conseil de Valliance accepta les analyses de ses confrères et fit construire une première forteresse d'Ostimos en 286Eou afin de protéger plus efficacement les terres autour de Valliance. Son armée soutenue par sa technomancie rivalisa avec les plus imposantes et ne livra bataille que lorsque ce fut nécessaire.

Avec une intensité redoublée de conflits avec ses voisins, Valliance fut obligée de renforcer ses défenses. Les plus violentes hostilités contre leurs rivaux ralentirent au fil du temps pour laisser place à une guerre de l'ombre. Espionnages, sabotages, assassinats frappèrent la cité de Valliance qui répliqua avec autant de force sur ses ennemis. Ce cercle vicieux de batailles et de conflits s'embourba jusqu'en 301Eou.

L'incursion Korriène 301Eou à 520Eou

En 301Eou, l'empire de Kor-Dolorin s'infiltra dans les terres de Rava en bâtissant une cité du ciel dans les hautes montagnes des cendres. Kor-rava était un puissant avant-poste dont les tunnels plongeaient profondément dans les entrailles du monde. Les korriens sont méticuleux et ordonnés usant de la discrétion et de l'observation pour briser leurs ennemis. Leur forteresse était difficile à voir et leurs patrouilles ne laissaient aucune chance au curieux qui passaient dans la région.

Village fantôme, disparition de voyageurs et de petites patrouilles, Valliance et ses mages furent incapables de trouver la source réelle de cette menace rejetant la faute sur leurs voisins. Le conseil était de plus en plus enragé et était proche de lancer une guerre sans merci à la république du Kitor et aux wafas qu'il pensait être les principaux fautifs. Les Vallianciens étaient préparés à cette nouvelle grande guerre et les discours du conseil attisèrent une rage populaire qui éclipsa les intellectuels prêchant la diplomatie et la paix. La cité de la connaissance devint la cité des mages de guerre.

Jusqu'en 358Eou, la connaissance des érudits de la cité fut détournée afin de forger les armes et former les forces militaires afin d'imposer la paix du Dieu Oro. Le Conseil de Valliance fit bâtir les premières usines dédiées à la fabrication d'armes magiques et usant de la science pour créer des troupes d'élite "invincibles". Sur le pied de guerre, les forces de Valliance frappèrent durement des troupes mercenaires de Mont-cendre et prirent le comté de Krennes, allié fidèle de la république du Kitor. Tel un raz-de-marée, les vallianciens brisèrent rapidement les forces militaires qui menaçaient leurs terres.

En 359Eou, les korriens frappèrent discrètement via des embuscades les patrouilles des cités-états de Lyce et Narène afin de les encourager à s'entre-tuer. Les deux cités s'affrontèrent et accusèrent Valliance et Mille-rois d'être intervenues. Le chaos engendré saccagea les campagnes tuant des centaines de paysans. Valliance prit l'initiative et aida la cité de Lyce frappant victorieusement les forces de Mille-rois dans la région.

Aveuglée par ses victoires, Valliance marcha en direction de sa rivale Mille-rois. Menée par la reine-dragon Érassus, l'armée de la cité des drakes utilisa une stratégie de guérilla qui leur permit de vaincre Valliance lors d'une première bataille dans la vallée de Kagnac. Devenu si arrogant, le Conseil de Valliance n'accepta pas la défaite et usa de ses pouvoirs directement sur le champ de bataille afin de gagner la guerre "rapidement". Malheureusement, Érassus était patiente et une stratège redoutable contrant la puissance brute de Valliance avec des embuscades et des manœuvres osées. L'objectif du vieux dragon n'était pas de vaincre mais de gagner du temps pour trouver le véritable ennemi de sa cité.

En 360Eou, Le Conseil de Valliance avait perdu trois de ses estimés confrères et l'humiliation fut encore plus grande lorsque l'émissaire de Mille-rois apporta les preuves des manipulations commises par l'empire de Kor-Dolorin. Malgré leur intelligence et connaissances, les érudits de la cité de la magie furent ébranlés par leur incompétence. Le conseil tout entier accepta ses erreurs et collabora avec Mille-rois pour affronter leur nouvel ennemi commun. Rejoints par les forces des autres cités-états, ils prirent d'assaut les montagnes des cendres et furent défaits par l'armée korrienne.

Année après année, les forces militaires de l'empire de Kor-Dolorin s'étaient préparées à conquérir les terres de Rava et infligèrent de terribles revers aux forces des terres de Rava. Nulle cité ne fut épargnée par leurs assauts mais les korriens sous estimèrent la volonté de fer de leurs victimes. Unies contre un ennemi commun, les cités-états harcelèrent à leur façon les troupes koriènnes les déstabilisant. Valliance quant à elle brilla sur le terrain avec sa puissante magie utilisant leurs grandes connaissances dans les illusions pour aider leurs alliés à frapper fort sans être vus.

En 379Eou, L'armée de l'empire de Kor-Dolorin comprit que son talon d'Achille était la cité du dieu Oro et lança un assaut avec toutes ses forces. Le siège de Valliance fut terrible et bon nombre de puissants mages décédèrent durant cette bataille qui dura près d'un mois de combat sans aucune interruption. Le siège fut brisé par l'empire Dalakyr aidé par la république du Kitor qui força les Koriens à accepter leur défaite. En 380Eou, l'armée du Kor-Dolorin finit par se replier dans l'avant-poste de Kor-Rava et l'abandonna l'année suivante.

En 381Eou, le pacte des deux lunes fut proposé par l'empire Dalakyr et signé afin qu'une trêve de 100 ans soit respectée entre toutes les factions de l'ancienne Ravanne. Depuis ce jour, Valliance est devenue une amie de la cour royale du Dalakyr et a en permanence un diplomate à ses cotés.

La paix des deux lunes 381Eou à 689Eou

Pour Valliance, la fin de la guerre contre le Kor-Dolorin fut salutaire et permit à cette dernière de ne point être entièrement anéantie. Néanmoins, le Conseil de Valliance fut pratiquement décimé et le siège de la cité avait ravagé leur économie. Le pacte des deux lunes fut salvateur et la science et la technomancie eurent un grand rôle dans la renaissance de la cité de la magie et de la connaissance.

Durant cette période de paix, Valliance perfectionna, comme ses voisins, la science liée à la poudre noire et commença à créer des machines plus sophistiquées. C'est en 574Eou que la technomancie fut véritablement acceptée officiellement comme une nouvelle magie par Valliance même si l'empire Wafa Sar l'avait déjà fait bien avant eux en 389Eou.

Ce fut une première révolution technologique réduisant incroyablement le prix de la création d'objets magiques et permit des avancées incroyables pour faciliter la vie du quotidien. Les usines se perfectionnèrent et la production de produits manufacturés grimpa en flèche. Valliance était à nouveau l'une des plus puissantes cités des terres de Rava.

En 599Eou, l'incursion de l'armée du Wafa Sar sur la ville marchande de Montcendre fut l'occasion pour la cité des mages de montrer leur puissance. Elle défendit la cité et avec l'aide de Lyce et Val-boisé, ils repoussèrent en une année leur ennemi de toujours sur ses terres d'origine. Grâce à cette victoire, Valliance vendit sa science à ses voisins qui petit à petit adoptèrent ces nouveautés dans leur quotidien.

En 602Eou, l'Inquiétude des érudits grandissait devant les miracles de l'âge moderne qui prenaient racine. Les nouvelles technologies et magies avaient été analysées pour finalement arriver à la conclusion que l'on prenait d'énormes risques. Le Conseil de Valliance écouta les avertissements et ralentit ses recherches afin de faire plus d'analyses de risques avant d'accepter une nouvelle avancée en science.

Bien que le pacte des deux lunes ne fût plus reconduit depuis longtemps, Valliance ne participa que rarement à des guerres. Préférant fournir du matériel à ses voisins, Valliance devint une cité marchande et se mit à renforcer sa flotte pour protéger son commerce fluvial. C'est en 604Eou que Valliance fit un traité commercial ambitieux avec la nation Kobold du Vunrakak et ses riches cités portuaires. Le Conseil de Valliance ne s'arrêta pas là et améliora sa diplomatie extérieure pour réussir à établir un lien durable avec les cités libres des îles de Zonaka. Cette période faste prit fin avec l'apparition des serviteurs du Seigneur-démon Cygoron en 665Eou.

La chair est d'acier 665Eou à 678Eou

Insidieusement, là où la science prospérait le culte de Cygoron progressait aussi. À Valliance, les adorateurs du démon s'étaient infiltrés dans les usines et même dans l'école de transmutation où était enseignée la technomancie. Kidnappant des clochards et autres individus dont la vie était ignorée par les autorités, ils fabriquèrent des machines démoniaques afin de convertir plus rapidement leurs prochaines victimes en sacrifice à leur seigneur démon Cygoron.

En 665Eou, le culte se révéla par les actions des agents spéciaux du conseil en envoyant à la potence des "meneurs". Malheureusement, les autorités de Valliance sous-estimèrent la gravité de la situation tout comme toutes les nations et cités qui avaient été infiltrées. Les démons convertisseurs avaient été invoqués dans le plan matériel par les cultistes et transformèrent toutes les chairs à leur portée en machines de guerre. Les monstruosités avaient des capacités d'adaptation encore jamais vues, résistant aux sorts magiques les plus complexes. Assassinant des étudiants en magie pour les absorber afin d'évoluer, Valliance était cependant préparée à cet évènement. Le danger de la technomancie avait été remarqué depuis des années et les forces de l'ordre s'étaient préparées à affronter l'inconnu. La police contre-attaqua violemment et éliminèrent de nombreuses cellules de cultistes.

Meurtres, disparitions, découverte d'un démon de Cygoron, chaque affaire fut petit à petit une marche pour anéantir le culte démoniaque principal. Ce dernier était cependant rusé et capable de frapper fort. En 671Eou, les cultistes assassinèrent deux membres du conseil et placèrent des doppelgänger à leur place. Leurs agents infiltrés se révélèrent incroyablement efficaces en donnant de fausses pistes et permettant de piéger les investigateurs les plus performants.

En 678Eou, deux agents spéciaux du conseil feront la différence en provoquant une succession d'erreurs causant la chute des cultistes de Cygoron. Ces deux agents sous les noms de code Crieur et Renard démasqueront non seulement les doppelgänger du conseil mais arriveront à piéger les principaux piliers de l'organisation des fidèles du démon Cygoron. Acculés devant leur échec, ils provoqueront une bataille dans la ville libérant leurs démons et autres créatures qu'ils avaient créées avec leurs pouvoirs divins. Même si la bataille ne dura que quelques heures, le nombre de morts se compta par milliers. Même si l'histoire montrera que Valliance fut la seule à avoir stoppé le culte aussi vite, le traumatisme sera terrible permettant aux mages conservateurs de prendre le pouvoir interdisant l'apprentissage et l'utilisation de la science moderne.

Obscurantisme, religion et Tyrannie 678Eou à 810Eou

Malgré la défaite du culte de Cygoron, le chaos régnait dans les rangs des mages de Valliance. Après moult réunions qui tournaient souvent en une bagarre, l'ordre fut instauré par l'élection d'un nouveau conseil dit "conservateur". Radical, il ferma l'université des sciences et les mages technomantiques furent interdits de pratiquer leur art sous peine d'être exécutés. Afin de montrer le "vrai" chemin de la bonne "morale", les écoles

étaient encadrées par les prêtres des divinités amies de la cité.

En effet, Oro ne fut plus la seule divinité à avoir sa cathédrale car elle fut rejointe par les divinités Raviennes bienveillantes d'Essus et Teutatès sans compter les nombreuses chapelles de toutes les divinités du panthéon de Rava. C'est à cette époque que les dogmes des religions s'installèrent dans le quotidien des Vallianciens pour le meilleur et pour le pire. Les citoyens conservateurs de Valliance s'étaient tournés vers les dieux afin d'être protégés du mal. Même si en effet, leurs adorations permirent d'apporter une stabilité à la cité qui en avait grandement besoin, les effets néfastes s'installèrent insidieusement.

Contrairement aux autres cités libres et nations du monde, Valliance faisait partie des rares endroits où les dieux n'imposaient pas leurs lois et ne poussaient pas leurs adorateurs à affronter leurs voisins aux visions différentes des leurs. Mais lorsque le Panthéon des dieux de l'ancienne Ravanne s'installa dans la cité, les citoyens furent incités de choisir un camp, leurs dieux "bons" ou être un ennemi potentiel d'un dieu du mal.

Année après année, la ville de Valliance changea. L'art, la philosophie et la science furent de plus en plus censurés voire interdits. La magie devint plus encadrée et les recherches magiques restreintes dans les domaines dits "d'origine". Dans la ville de Valliance des serviteurs divins étaient convoqués afin d'aider la cité à se défendre. Mais le prix de cette aide se révélera lourd de conséquences.

Devant la rigueur du conseil conservateur et de ses alliés "divins", le commerce de la cité déclina et la pauvreté s'accompagna d'une chasse aux sorcières afin de purger les esprits "malsains" de l'ancienne et "décadente" Valliance. La puissance militaire ne fut cependant absolument pas en déclin et de nombreuses terres furent conquises. C'est durant cette période que les terres de Rava furent sous la tyrannie des fidèles du panthéon de Ravanne. Néanmoins les dogmes de ces divinités apportèrent une stabilité nécessaire pour développer les activités minières et agricoles dans les campagnes.

L'obscurantisme fit stagner la puissance magique de la cité et les usines et autres avancées scientifiques furent petit à petit abandonnées. La cité resta cependant une plaque tournante pour le commerce et la pêche grâce à sa puissante flotte qui lui permit d'assurer une économie florissante. Des comptoirs Vallianciens furent bâtis dans les riches îles de Zonaka.

Malheureusement, la ville de Valliance s'isola diplomatiquement. Même si ce n'était pas le grand amour avec les autres cités libres, la rivalité avec ces dernières s'amplifia et le lien avec la puissante nation du Dalakyr devint houleux. Devant l'opposition ils battirent deux nouvelles forteresses et recrutèrent de force des milliers de civils. La situation pour Valliance s'aggrava lorsqu'en 827Eou, les nœuds de la création furent à nouveau utilisés par toutes les entités extérieures au plan matériel déclenchant une période connue sous le nom de la grande croisade divine.

La grande croisade divine 817Eou à 1000Eou

En 827Eou, Valliance trembla lorsque le nœud de la création autrefois en partie scellé fut à nouveau actif. Comme un volcan, ce puits de création projeta une vague d'énergie qui amplifia les sortilèges profanes et divins. Les croyants voyaient en cela un signe des dieux et devinrent plus radicaux mais cette manifestation magique n'avait rien de divin.

Fort heureusement, les disciples d'Oro avaient étudié pendant deux mille ans cette anomalie du monde matériel et ont su contenir son pouvoir. Capable de déformer la réalité et engendrant des monstres destructeurs avec de simples insectes, la magie surpuissante du nœud ne provoqua aucun dégât physique à Valliance. Les disciples des dieux de Ravanne furent cependant très affectés par une montée en puissance de leur pouvoir les transformant en des fanatiques impitoyables.

Nul ne sut qui avait réussi à briser la majorité des sceaux des puits de la création mais la libération de leur pouvoir engendra une terrible guerre où les divinités s'affrontèrent pour protéger ou imposer leurs volontés aux mortels de Zonakron. Valliance prit part à ce conflit activement et affronta ses anciens alliés du Dalakyr et l'empire Wafa. L'empire de Kor-Dolorin fut si malmené que la forteresse du ciel Kor-Rava devint un champ de ruines. Mais dans la folie de ce conflit, cette ère n'apporta rien de bon.

En l'an 874Eou, les disciples des dieux de Ravanne se retournèrent contre le dieu Oro. Ces derniers firent tout leur possible pour réduire le flux magique du nœud dans leur temple afin de sauver mais aussi réduire la force de leur propre armée. Ce conflit religieux fit de terribles dégâts car la discorde au sein de la cité provoqua l'inévitable. Défaite après défaite, les forces militaires de Valliance furent obligées de se retrancher dans leurs propres terres et se firent assiéger par les forces du Dalakyr dirigées par la générale divine Kyeneru Hieslekt.

Pourtant le Dalakyr ne désirait pas la destruction de la cité des mages et espérait les forcer à tenir leurs anciens engagements envers eux mais aussi les nouveaux qu'ils avaient trahis. Malheureusement, le Conseil de Valliance était déchiré par les revendications des religieux de la cité et les avertissements de ses confrères qui étudiaient le nœud de la création.

Lorsque la forteresse d'Ostimos fut prise par les armées du Dalakyr en 886Eou, la situation s'aggrava pour les disciples du dieu de la magie. Désespérés, les fous des dieux ainsi qu'une grande majorité de la population saccagèrent la cathédrale d'Oro. Le massacre des prêtres du dieu de la magie et de ses érudits permit de libérer la puissance du nœud permettant un énorme afflux de serviteurs divins mais aussi d'autres créatures bien moins amicales.

Le conseil des mages fut remplacé par le conseil divin de Ravanne rassemblant les chefs des différents cultes, ils unifièrent les autres cités-états libres de Ravanne qui priaient les mêmes dieux pour repousser les paiens. Le Dalakyr fut obligé de se retirer des terres de Rava et Valliance prit part à de nombreuses batailles pour se venger des humiliations subies. La puissance du nœud fut désastreuse pour les habitants de la cité qui subissaient des mutations magiques, des attaques de créatures venant d'autres plans et de folies. Pourtant en l'an 980Eou, une jeune recrue du nom de Duranar Bragon arrivera à réduire les effets du nœud sans attirer l'attention des inquisiteurs du panthéon de Rava.

Malgré l'oppression, les mages, érudits et autres lettrés continuaient à faire leurs devoirs. Oro est un dieu neutre et diplomate avant tout et ses disciples survivants travaillèrent afin que leur cité retrouve la paix. Duranar fut le pilier sur lequel se reposa bon nombre d'individus et il défia la folie tyrannique de nombreux grands prêtres. Diplomate quand il fallait, l'archimage Bragon calma la situation et réussit à les convaincre de l'absurdité d'utiliser le nœud de la création. Les conséquences étaient trop graves et leurs études sur le sujet firent prendre conscience qu'un grave danger allait tôt ou tard se manifester.

Les maîtres des cultes du panthéon des dieux de Ravanne prirent la décision de sceller voire de détruire les nœuds de la création. S'unissant à d'autres divinités du monde de Zonakron, ils utilisèrent leurs meilleurs serviteurs divins ainsi que des héros mortels pour arrêter cette folie avant qu'il ne soit trop tard. Cette grande quête tua bon nombre de héros et d'ignobles entités alors qu'année après année Zonakron grandissait.

Et c'est le 21 Laïbe en 1000Eou que l'échec fut total lorsque les dieux agissant sur Zonakron ainsi que la majorité de leurs serviteurs disparurent en un seul instant sans laisser de trace.

La grande chaos 0Esd à 29Esd

Sans l'incroyable sang froid de l'archimage Duranar Bragon, Valliance aurait aussi connu une période effroyable. Avec l'aide de ses 8 fidèles amis spécialistes dans leurs domaines, ils ont rapatrié les forces de Valliance et sécurisé la campagne environnante. Même si les divinités avaient disparu, les créatures créées par les nœuds de la création étaient toujours présentes. Avec l'aide de toutes les bonnes volontés, l'équipe de Bragon ramena le calme dans la cité malgré l'affolement des fidèles des divinités. Beaucoup de ces derniers n'avaient cependant pas perdu espoir et s'étaient mis en tête de trouver la vérité sur la disparition de leurs maîtres divins.

Durant cette époque, les mages et les prêtes tentèrent de contacter les entités vivant en dehors du plan matériel mais toutes ces actions se soldèrent par de terribles échecs. Année après année, la cité redevint une ville de la connaissance et du partage. L'art, la science et les nouvelles magies qui avaient été mises au ban furent à nouveau acceptées.

La période du grand chaos fut aussi l'apparition de nouvelles et anciennes

maladies difficiles à guérir sans l'aide des pouvoirs divins. Bien des prêtres se tournèrent vers l'école de la cyclomancie et vers l'université où on pratiquait la médecine. Les connaissances de ces deux domaines furent mises à l'épreuve devant l'horreur des infections magiques qui torturaient ou transformaient leurs victimes en des abominations. Malgré tout, Valliance gagna cette bataille contre elle-même et prit une avance considérable sur ses voisins.

Sentant ses forces diminuer, l'archimage Duranar Bragon et sa dernière amie vivante la mage gnome Wognihi Alaunos décidèrent de créer un nouveau conseil avec de nouvelles règles en l'an 29Esd. Avec un travail ardu et aidé par les meilleurs érudits de la cité, leur projet prit forme et put être mis en place en 30Esd. À cette date, un nouveau Conseil de Valliance fut élu et la cité prit une nouvelle direction pour son avenir.

La renaissance de l'esprit éclairé 30Esd à 64Esd

Malgré tous les efforts de l'archimage Bragon et ses alliés, les épreuves ne manquaient pas pour le nouveau Conseil de Valliance et les citoyens de la cité. Météo magique, maladies sans aucun remède, créatures prédatrices et la folie due à l'absence des dieux, ne sont que les principaux fléaux qui frappèrent Valliance. Le manque de ressources, une économie anéantie par la croisade divine et une criminalité florissante furent leurs principaux problèmes à résoudre.

Les campagnes, les mines, la pêche ainsi que le commerce fluvial devint une priorité pour devenir autonome. Puisant dans les connaissances autre fois interdites, ils développèrent de meilleures méthodes pour soutenir leur économie. Rapidement, d'anciennes technologies comme les engrais chimiques, des machines agricoles magiques ou le moyen de stocker la magie furent redécouverts et utilisés comme base pour lancer une nouvelle ère de progrès.

Avec le succès, Valliance dut faire face à une épreuve terriblement difficile devant l'afflux de visiteurs et d'immigrés. Mais les connaissances en urbanisme avaient aussi évolué permettant de créer une cité bien en avance sur ses congénères. De grandes avenues, des ponts majestueux et des habitations bien mieux élaborées furent les clés de voûte de la réussite à venir de la cité de la connaissance.

Malgré quelques conflits armés avec des petits seigneurs mercenaires et des pillards, ce fut la guerre en 51Esd qui fut la plus violente. Nommée le jugement des bois, il opposa les intérêts de Mille-rois, Lyce, Val-boisé et de Alaris. Valliance n'en sortit pas en grand vainqueur contrairement à Mille-rois cependant à la fin de cette guerre en 52Esd, Valliance avait réussi à imposer son autorité sur ses anciennes terres et récupéra la petite province de Lorez où fut fondé Puits-amer par Dame Ek'thora avec le soutien du Conseil de Valliance.

La révolution industrielle et néo-magique 64Esd à 169Esd

Acquérant de grandes ressources en charbon, en fer et en cristaux de magie, la ville de Valliance se concentra à faire évoluer la technomancie. Le chauffage, l'eau potable facile d'accès, un système d'égouts avec des pompes pour éviter les inondations, tout ceci permit d'attirer toujours plus de monde au sein de la ville. Grâce à ses nombreux avantages, la cité reçut un incroyable flux d'argent venant d'investisseurs sentant la bonne affaire. C'est par l'influence de ces commerçants que le conseil chercha de nouveaux partenariats établissant la première route commerciale en 79Esd avec l'empire Wafa Sar et sa cité Wa'Keyxy. Une année plus tard, ce fut un traité de non-agression temporaire avec la cité du ciel de Kor-Rava permettant de sécuriser les routes de leurs attaques. Petit à petit, Valliance devint le centre géopolitique des terres de Rava permettant à n'importe qui d'avoir une chance de refaire sa vie et de réussir. Le retour de bonnes ententes avec le Vunrakak fut une véritable aubaine pour l'économie de Valliance qui vit de nombreux kobolds investir dans les projets de la cité.

L'industrie se perfectionna mais la culture ne fut pas mise de côté. Afin de suivre les recommandations de l'archimage Bragon disparu en l'an 89Esd, le Conseil de Valliance avait pour devoir d'éduquer tout le monde et d'initier le plus possible à la connaissance. Les écoles de première initiation furent créées afin d'apprendre à lire, écrire et compter. La science et ses nouvelles imprimeries développèrent le journalisme et la possibilité de créer de nombreux livres à moindre coût. Les théâtres de rue se multiplièrent et l'immense salle l'Excellence fut bâtie en 101Esd afin de faire les premiers grands concerts. Ce bond culturel et scientifique permit à Valliance de devenir la plus puissante cité-état. Son influence s'étendit surtout dans les terres brisées de Zonaka où la ville finança de plus en plus de corsaires afin d'éliminer la menace pirate qui ne cessait de piller les navires marchands.

En 150Esd, le recensement de la population de Valliance dépassa les 150 000 habitants et en cette même année, le Consortium de l'Hydre fut créé. Les familles marchandes et les guildes étaient de plus en plus puissantes politiquement. Durant son développement éclair, les riches faisaient leur possible afin d'obtenir plus de liberté tout en limitant celle des roturiers contrariant soi-disant leurs commerces. Le travail était des plus pénibles et l'apparition de syndicats provoqua des conflits sociaux qui furent stoppés violemment par les forces de l'ordre.

La corruption s'intensifia et avec un système judiciaire archaïque et une police brutale et incompétente, la cité de Valliance perdit de sa superbe. La pollution, l'abus de magie, des lois du travail quasi inexistantes, transformèrent petit à petit la métropole où les écarts entre riches et pauvres devinrent source de conflits et de crimes violents. Le paroxysme de cette déchéance sociale provoquera une guerre de pouvoir entre les différents membres du conseil.

La guerre des Maîtres 169Esd à 181Esd

L'argent, le pouvoir et des objectifs contraires à la politique de cette époque divisa les maîtres de la cité des mages. Seuls les mages ou des érudits pouvaient accéder à une fonction dans l'administration de Valliance. Rien n'empêchait les membres du conseil d'obtenir des cabinets de conseil et d'analyse. C'est à travers ces derniers que les financiers mal intentionnés pouvaient influencer les décisions politiques. Petit à petit, les grands maîtres de chaque école se firent acheter des privilèges pour le "bien" de l'économie mais aussi pour l'avancée des recherches magiques. Le Dalakyr avait cruellement besoin d'aide sur la magie de type transmutation et la biologie les intéressait. Cependant l'empire des shasikyrs avait perdu de sa crédibilité durant la croisade divine. Transactions douteuses, espionnages et corruptions, les Shasikyrs usaient de tous les moyens afin de profiter de la grande avance de Valliance dans les domaines scientifiques et magiques.

C'est en 174Esd que le premier scandale fut visible lorsque des expériences sur des humanoïdes s'échappèrent d'un laboratoire clandestin. Les journalistes tentèrent d'enquêter mais l'affaire fut rapidement étouffée. Pots de vin, menaces voire disparition d'un gêneur furent les fondations de la guerre des maîtres.

Les expériences interdites se multiplièrent parmi les mages et elles étaient tenues secrètes par des membres du conseil. Bonnes ou mauvaises intentions, bien des projets étaient extrêmement dangereux et provoquèrent des maladies, des monstres et des altérations mentales. Durant cette période, l'asile de Valliance était surchargé et des hospices privés se multiplièrent. En ces lieux se cachaient bien des secrets et des rumeurs sinistres se propagèrent.

C'est en 178Esd que les historiens s'accordent que c'est en cette année que la situation ne fut plus sous le contrôle du Conseil de Valliance. Dans les écoles de magie, les élèves furent de plus en plus inquiets pour leur sécurité. Classe en quarantaine, interrogatoire des agents spéciaux, "accident", la vérité ne fut jamais révélée et la couche populaire se révolta dans les rues. La situation devint critique en 179Esd dans ce qui a été appelée les grandes contestations où les républicains révélèrent plusieurs affaires sur les expériences interdites des mages.

Devant l'horreur des découvertes, trois écoles de magie furent accusées de trahison: l'école de l'invocation pour distorsion de la réalité, l'école de l'enchantement pour reconstruction psychique des esprits et l'école de l'évocation pour développement d'armes élémentaires vivantes. Bien des mages et érudits furent exécutés par pendaison au donjon de la fin.

L'armée, les forces de l'ordre et les agents spéciaux prirent d'assaut les trois écoles mais ces dernières avaient de nombreux soutiens qui leur permirent de résister voire même de contre-attaquer. La populace confuse se révolta et fut sévèrement punie par les autorités au point que les républicains tentèrent d'en profiter pour faire des attentats tuant de nombreux innocents et qui accentua le désordre au profit des traîtres.

Durant la grande contestation, les morts et les prisonniers politiques furent impossibles à compter. Tout ceci jouait en faveur des écoles accusées de crimes qui utilisèrent la violence dans les rues afin de montrer que le conseil incompétent devait laisser place à un véritable dirigeant pour ramener l'ordre et la discipline. Le chaos de la grande contestation fut une terrible bataille dans les rues où les autorités furent totalement dépassées perdant des soutiens chaque semaine.

En l'an le 08 Uisce 180Esd, les trois écoles criminelles ripostèrent en investissant l'école de magie de Cyclomancie. En une journée, les lieux furent un véritable champ de bataille où une catastrophe magique condamna l'école. Nul ne sait ce qui était arrivé mais c'est grâce à un personnage connu par les plus pauvres du nom de Mama Pinson que les conséquences magiques ne réduisirent pas l'école et les quartiers aux alentours en une fosse commune. Grâce à elle, les citoyens de Valliance prirent la défense du conseil et isolèrent politiquement les trois écoles renégates. En échange de l'aide de Mama Pinson, le conseil accepta de réformer la justice et débloqua des aides pour les plus pauvres. Malheureusement malgré le soutien de la classe populaire et moyenne, le siège de ces trois écoles ne fut pas si simple car des mercenaires et des groupes financiers les soutenaient. L'armée et les forces de l'ordre étaient paralysées en conséquence du chaos politique que se livraient les membres du conseil. Alors que c'était devenu une véritable guerre dans les rues entre les pro-renégats et les forces pro-Conseil de Valliance, Mama Pinson organisa la contre-attaque avec les mages les plus talentueux de la ville.

Officiellement, le 08 Dhó ce fut la fin des renégats qui se suicidèrent en piégeant leurs écoles avec les même maléfices qui avaient condamné l'école de Cycolmancie. Nul ne sut le déroulement du conflit dans ces établissements qui furent scellés magiquement afin de retenir leurs magies destructrices loin des citoyens de Valliance. Devant le grand mystère de cette sécurité autour des écoles, les rumeurs allèrent bon train.

Depuis la fin des renégats, le conseil prit très au sérieux les problèmes de corruption et s'efforça d'agir rapidement contre le manque de moyens des forces de l'ordre. La formation des investigateurs fut très renforcée et leur recrutement s'intensifia afin de palier aux futurs problèmes de criminalité et surtout d'apparition de mystères magiques qui frapperaient la cité. Néanmoins, au soulagement de tous ceux qui participèrent à la fin des renégats, un groupe de héros portant le nom de compagnie la Salamandre bleue détruisit le 10 Uisce la liche Korsakaï. Même si ce fait d'arme fut salué par toute la société Valliancienne, il y eut des rumeurs autour de l'élimination de cette abomination et un doute planait dans l'esprit des puissants mages du Conseil de Valliance.

Le conseil des quatre 181Esd à 197Esd (présent)

Suite à ce conflit interne, une purge commença parmi les mages et autres agents liés au précédent gouvernement. Neutre durant la guerre des maîtres, le Consortium de l'Hydre décida de soutenir le conseil avec des dons et des rapports sur leurs commerces.

En 184Esd, la prise du pouvoir de Thoragrinn Thorin transforma l'Empire korrien ainsi que son nom en Kor-Thorin. Le nouvel empereur proposa un pacte commercial et la possibilité d'investir dans des projets à Valliance. Ce changement diplomatique des korriens fut un véritable chamboulement mais la notoriété de l'ancien héros de la compagnie de la Salamandre bleue joua en sa faveur. Rapidement, des korriens s'installèrent dans la cité afin de proposer des produits aux Vallianciens et réalisant des import-export.

En 185Esd, l'enseignement de la technomancie est fortement encadré après que les agents spéciaux n'aient découvert de nouveaux risques de corruption. Les technomanciens se faisant plus rares, le coût de l'entretien des machines impacte toutes les activités industrielles provoquant une baisse de la productivité et des licenciements injustes parmi la classe ouvrière. Pourtant, la grogne de la populace est calmée grâce à des réformes permettant de meilleurs salaires et une justice bien plus efficace.

Malgré tous les efforts du Conseil de Valliance, la situation reste très instable et celle-ci se détériore à partir de l'année 186Esd. Des évènements étranges apparaissent partout dans la cité et dans ses alentours. Héros mystérieux, assassins étranges, génies scientifiques ou magiques, évènements bizarres ne durant que quelques instants, la liste est longue et attise l'imagination des citoyens de Valliance.

En 189Esd, c'est une nouvelle surprise diplomatique qui changera à nouveau les habitudes des Vallianciens avec l'arrivée d'une ambassade pour le Kotti et l'arrivée des Kotts dans la cité. Rapidement en 190Esd, une ambassade avec Mille-rois bouleverse à nouveau l'échiquier politique et apporte des changements économiques et sociaux importants. Les autres factions des terres de Rava n'apprécient guère ce rapprochement politique et dénoncent une alliance pouvant provoquer une guerre de pouvoir.

En 196Esd, une double éclipse déclenche un enchaînement de conflits mystérieux où plusieurs groupes d'individus résolvent des crimes ou des mystères magiques apparus ces dix dernières années. Ces groupes sont repérés en partie par le conseil et n'arrive pas à cerner leurs objectifs. Plusieurs d'entre eux ont été mis en prison mais ont réussi à s'échapper et sont recherchés.

En 08 Bas 197Esd, Puits-amer est attaqué violemment par des créatures nommées Vrex. La petite ville minière est détruite et une masse de réfugiés cherche de l'aide à Valliance.

Le peuple de Valliance

Sur le vaste monde de Zonakron, il existe de nombreuses espèces intelligentes disposant de nombreuses races. La quasi-totalité de ces individus ne sont pas natifs de Zonakron. Ils ont tous été transportés ou créés sur ce monde via un moyen magique. Cette mixité permit la naissance de nombreuses races inexistantes en dehors du monde de Zonakron et la magie a permis des croisements normalement impossibles.

En conséquence, on ne présente ici que les espèces ou races communes dans la cité. Les différents métissages ne seront abordés que plus tard.

Les Langues

Les Vallianciens parlent le ravien. Une langue qui est identique à la langue française actuelle avec des expressions uniques à cette cité et qui utilisent aussi des mots gaulois, celtes ou de l'ancien français. La cité de Valliance est cependant un mixe de nombreuses cultures et de commerçants venant des nations voisines ou de continents lointains font des arrêts afin de marchander leurs produits. Il est naturel de parler d'autres langues que le ravien.

Les autres langues parlées sont le Nolcadien qui est de l'allemand et l'icarien qui est de l'espagnol. L'elfique est utilisé par les Shasikyr et le langage de khuzdul par les korriens et pour finir le draconien par les kobolds. Les langages venus des plans extérieurs sont aussi utilisés par la haute société et les mages de la cité pour se détacher du peuple d'en bas.

D'autres langues liées à d'autres nations ou espèces/races apparaîtront dans les autres ouvrages et auront bien entendu leur place à Valliance.

Humains

L'espèce humaine n'est pas aussi riche que sur les autres mondes. Création d'une civilisation disparue, les humains ont reçu une évolution génétique accélérée magiquement provoquant une diversité d'apparence extrême. Il est donc possible de mélanger pratiquement tous les traits d'un être humain et même des couleurs d'yeux inhabituelles. Cependant cette ancienne accélération génétique continue à avoir des effets néfastes sur les naissances provoquant des mort-nés plus fréquents que la normale.

Durant son histoire, l'espèce humaine eut un choix à faire lorsque l'humain Wafaka devint une divinité. Ce dernier proposa à ses semblables de se lier à lui via l'énergie magique des quatre éléments afin de stabiliser leur nature. C'est cet événement qui divisa l'espèce en deux races bien distinctes.

Wafas

Âge mûr 42ans - **Grand âge** 71ans - **Vénérable** 85ans
Taille moyenne - Mâle 1m70 Femelle 1m68
Poids moyen - Mâle 70kg Femelle 60kg

Ce sont les humains qui ont lié leur existence à la divinité Wafaka. Leurs traits sont spécifiques selon un élément. La race des Wafas est donc divisée



en quatre sous-races distinctes. Un enfant Wafa naît du type de l'un de ses parents et ne peut en aucune manière être un métis. Les caractéristiques physiques de chaque race de Wafa sont peu diversifiées comparées à leurs cousins Raviens. Ils ont donc une couleur de peau, de cheveux et d'yeux avec peu de variations.

Grâce à l'appui de leur divinité et leur stabilité génétique, les Wafas ont établi un immense empire mais rares sont ceux qui vivent en dehors de leurs frontières. Ce sont souvent des exilés ou des commerçants qui ne restent pas longtemps dans une ville étrangère.

Les noms et prénoms Wafas
Le langage Wafa est un mélange hindou et babylonien. Les prénoms sont relativement simple pour les basses classes alors que les élites ont des prénoms composés.

Exemple de prénoms masculins Abzu, Afak, Antu, Calak, Enkil, Gigama
Exemple de prénoms féminins Balui, Dzarie, Liafa, Norafal
Exemple de noms de famille Afalwar, Bêll Girawafak, Toranik

Wafas de l'air

Les humains Wafas de l'air ont une peau bronzée et des yeux bridés. Leurs cheveux lisses sont d'une couleur blanche qui peuvent varier jusqu'à l'argent. Leurs yeux varient entre le bleu ciel, gris et noir.

Caractéristiques raciales :
Les Wafas de l'air ont toutes les caractéristiques raciales des humains à l'exception de ce qui suit :

- **Extérieur natif** Les wafas de l'air sont des extérieurs de sous type natif plan terre
- **Vision dans le noir** Les wafas voient dans le noir à une distance de 18m
- **Affinité élémentaire(air)** Le lignage de l'ensorceleur doit être de type air et il traite tous les sorts de cet élément comme s'il avait un niveau de plus. Si c'est un ensorceleur, il est considéré comme ayant 2 de charisme de plus pour tous les sorts du registre de l'air.
- **Langues connues d'office** Ravien et Wafasa.

Wafas de terre

Les humains Wafas de terre ont une peau brunâtre et un visage très anguleux. Leurs cheveux sont crépus et sont souvent tressés. Ils sont d'une couleur ocre qui varie peu. Leurs yeux varient entre le vert, jaune et marron.

Caractéristiques raciales
Les wafas de terre ont toutes les caractéristiques raciales des humains à l'exception de ce qui suit :

- **Extérieur natif** Les wafas de terre sont des extérieurs de sous type natif plan terre.
- **Vision dans le noir** Les wafas voient dans le noir à une distance de 18m.
- **Affinité élémentaire(terre)** Le lignage de l'ensorceleur doit être de type terre et il traite tous les sorts de cet élément comme s'il avait un niveau de plus. Si c'est un ensorceleur, il est considéré comme ayant 2 de charisme de plus pour tous les sorts du registre de la terre.
- **Langues connues d'office** Ravien et Wafasa.

Wafas de l'eau

Les humains Wafas de l'eau ont une peau très blanche et un visage fin. Ils ont une chevelure qui varie d'un vert clair au sombre. Leurs yeux varient d'une couleur sable, noir et vert.

Caractéristiques raciales
Les wafas de l'eau ont toutes les caractéristiques raciales des humains à l'exception de ce qui suit :

- **Extérieur natif** Les wafas de l'eau sont des extérieurs de sous type natif plan eau.
- **Vision dans le noir** Les wafas voient dans le noir à une distance de 18m.
- **Affinité élémentaire(eau)** Le lignage de l'ensorceleur doit être de type eau et il traite tous les sorts de cet élément comme s'il avait un niveau de plus. Si c'est un ensorceleur, il est considéré comme ayant 2 de charisme de plus pour tous les sorts du registre de de l'eau.
- **Langues connues d'office** Ravien et Wafasa

Wafas de feu

Les humains Wafas de feu ont une peau avec une teinte rougeâtre comme un apache. Leur chevelure est d'un blond vénitien qui peut varier en une couleur plus vive ou plus sombre. Leurs yeux sont d'un noir de jais ou marron.

Caractéristiques raciales :
Les wafas de feu ont toutes les caractéristiques raciales des humains à l'exception de ce qui suit :

- **Extérieur natif** Les wafas du feu sont des extérieurs de sous type natif plan terre
- **Vision dans le noir** Les wafas voient dans le noir à une distance de 18m
- **Affinité élémentaire(feu)** Le lignage de l'ensorceleur doit être de type feu et il traite tous les sorts de cet élément comme s'il avait un niveau de plus. Si c'est un ensorceleur, il est considéré comme ayant 2 de charisme de plus pour tous les sorts du registre du feu.
- **Langues connues d'office** Ravien et Wafasa

Raviens

Âge mûr 38ans - **Grand âge** 62ans - **Vénérable** 79ans
Taille moyenne - Mâle 1m80 Femelle 1m68
Poids moyen - Mâle 78kg Femelle 58kg

Ce sont des humains qui ont décidé de rester libres de leurs choix. Ils sont considérés comme des impurs par les Wafas. Ces derniers ont survécu dans de rares régions dont la principale reste les terres de Rava.

Couleur peau Toutes les teintes du blanc jusqu'au noir.
Couleur yeux Toutes les couleurs qu'un être humain peut avoir et des couleurs liées à des pierres précieuses.
Couleurs cheveux Toutes les couleurs classiques d'un être humain.

Les noms et prénoms raviens à Valliance
Tous les prénoms liés à la langue française sont courants mais aussi tous les prénoms avec une phonétique française. Le monde de Zonakron est très différent du nôtre et il y a donc une quantité de prénoms très variés avec une signification venant souvent d'un argot ou d'un dialecte d'une région disparue. Les noms de famille sont quant à eux plus classiques et liés à un lieu, une créature ou un nom de clan néanmoins les noms de famille noble ont souvent un "de la" ou "de".

Tous les noms composés avec un mot gaulois sont des noms venant des anciennes familles qui ont vécu depuis la naissance de la cité.

Exemple de prénoms masculins Albert, Cyril, Éler, Jaoven, Kenri Kernard, Gilles, Lervé, Mathias, Sanicios, Virici
Exemple de prénoms féminins Anaïg, Bélise, Chloé, Ginette, Leucéna, Madine, Morgana, Rose, Sandrine, Talavica
Exemple de noms de famille Alarco(gaulois), Blato(gaulois), BriseFort, Dulac, Durnos (gaulois), Griffon, Hautjardin, Kraken, Neige d'or, Rougelance, Vinnos (gaulois), Vivelame

Caractéristiques raciales
Les raviens ont toutes les caractéristiques raciales des humains à l'exception de ce qui suit :

- **Espoir éternel** +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur, le désespoir et l'intimidation. Une fois par jour, il peut relancer un 1 naturel et prendre le second résultat.
- **Bien intégré** +1 aux tests de bluff, déguisement et en connaissance folklore local.
- **Langues connues d'office** Ravien.

Elfe

Durant le début de l'ère des dieux, les premiers colons elfiques s'établirent sur Zonakron. Peuple en fuite d'un monde dévoré par une entité monstrueuse, les elfes tentèrent de bâtir un nouveau foyer. Malheureusement, la compétition fut très rude aux côtés des espèces à la vie plus courte mais bien plus nombreuse. Aujourd'hui, seuls les shasikyrs ont réussi à maintenir leurs royaumes durant les millénaires de conflits sur Zonakron. Les autres races d'elfes sont des petites communautés dispersées et sous le joug d'autres civilisations plus prospères que la leur et sont quasi inexistantes dans la cité de Valliance

Shasikyr

Âge mûr 85ans - **Grand âge** 130ans - **Vénérable** 175ans
Taille moyenne - Mâle 1m85 Femelle 1m79
Poids moyen - Mâle 70kg Femelle 59kg

Les shasikyrs, ou elfes de rubis, sont une race qui a fait évoluer magiquement leur métabolisme afin d'améliorer leurs capacités et leur fécondité. Malheureusement, les effets secondaires de ces pratiques réduisirent drastiquement leur espérance de vie et ils subissent depuis quelques siècles de graves mutations. Les shasikyrs ont une peau rouge et des yeux variant entre le gris, le vert, le bleu et le doré. Leurs cheveux sont souvent blancs ou noirs de jais mais il peut arriver qu'ils soient bruns, verts ou exceptionnellement d'un bleu sombre.

Dû aux mutations, les elfes de rubis sont souvent des individus instables mentalement qui recherchent activement de nouvelles expériences. Ils s'entendent très bien avec les gnomes et adorent tout ce qui est en rapport avec la créativité. Contrairement aux autres elfes, ils sont moins hautains avec les "courtes vies" et apprécient les débats.

Les noms et prénoms Shasikyr
Dans le dialecte elfique de Zonakron, le mot Kyr signifie enfant. Il est de temps en temps utilisé dans les prénoms. Néanmoins, les prénoms Shasikyr sont très variés et seuls les noms de famille ont des règles strictes. Si un nom de famille est composé de deux mots, il est considéré comme appartenant à une lignée supérieure. Les noms composés de trois mots désignent un lien avec la famille royale.

Exemple de prénoms masculins Ashalyr, Eskélonne, Jasoziel, Raniel, Tézéranasse
Exemple de prénoms féminins Azoriella, Éllaorle, Horsishir, Laëlla, Mandielle, Riwen, Vishiri
Exemple de noms de famille Asokyr, Baloa'Fierana, Elkosa, Ojaelone, Ulosiel

Caractéristiques raciales
Les shasikyrs ont toutes les caractéristiques raciales des elfes à l'exception de ce qui suit :

- **+2 Dextérité, +2 Intelligence**
- **Métabolisme accéléré** Le corps vieillit deux fois plus vite que la normale. Lorsqu'il dort 8 heures, la récupération des points de vie ou de caractéristiques est doublée. Tous les soins magiques lancés sur lui obtiennent un bonus de +1 par dé.
- **Don supplémentaire** Le personnage gagne un don au niveau 1.
- **Retirer Maniement des armes**
- **Métabolisme instable** -2 à tous les jets de vigueur contre les poisons et maladies.
- **Mental instable** Lorsque le personnage perd des points de sagesse, il en perd le double.
- **Langues connues d'office** Ravien et le Shasikyrs(elfique).

Nains

Le peuple nain arriva sur le monde de Zonakron en plusieurs vagues durant l'ère des dieux. Les nains ne sont pas venus volontairement et furent à chaque fois attirés sur la planète via une distorsion de la réalité. Aujourd'hui, il existe deux races principales de nains. D'autres races naines vivent sur le monde de Zonakron mais n'ont jamais mis les pieds à Valliance.

Korriens

Âge mûr 120ans - **Grand âge** 180ans - **Vénérable** 240ans
Taille moyenne - Mâle 1m32 Femelle 1m32
Poids moyen - Mâle 80kg Femelle 75kg

Race de nain crainte par toutes les autres espèces vivantes sur Zonakron, ils sont les enfants du dieu Kor le suprême. Ils sont loyaux, cruels, efficaces et impitoyables. Ils ont anéanti de nombreuses civilisations et causé la disparition de plusieurs espèces. À Valliance, ils ont cependant décidé de vivre parmi les "zâram" (les fragiles) afin de tenir les engagements du traité de non-agression avec leur empire le Kor-Thorin et obéir aux plans étranges de leur roi Thoragrinn Thorin.

Nains à la peau légèrement verte, ils ont des yeux noirs mais dont le fond varie entre le gris, rouge, vert et doré. Leurs cheveux sont bruns, marrons ou noirs.

Les noms et prénoms Korrien
Le dialecte khuzdul peut être consulté gratuitement sur internet mais vous pouvez vous inspirer des noms nains des univers classiques de "Fantasy". il existe cependant une règle à suivre pour les noms de famille qui consiste à les lier à un clan. Les korriens donnent beaucoup d'importance aux os du corps, au travail ou au prénom du premier membre du clan.

Exemple de prénoms masculins Barin, Deka, Hadorlig, Jolurn, Thoragrim
Exemple de prénoms féminins Byrn, Dolastr, Madeth, Reinatryd, Vardalin
Exemple de noms de famille du clan des brise rotules, du clan des poussières, du clan de forge chair, du clan de Byrn

Caractéristiques raciales
Les korriens ont toutes les caractéristiques raciales des nains à l'exception de ce qui suit :

- **Retirer les bonus défensifs et offensifs contre des créatures.**
- **Discrétion souterraine** Gagne un bonus de +2 en alchimie, perception et discrétion. Le bonus en discrétion passe à +4 sous terre.
- **Langues connues d'office** Ravien et le Korrien.

Nolcadien

Âge mûr 115ans - **Grand âge** 170ans - **Vénérable** 220ans
Taille moyenne - Mâle 1m36 Femelle 1m28
Poids moyen - Mâle 72kg Femelle 66kg

Apparus il y a à peine un millier d'années, ces nains ont une peau bronzée et des yeux verts, bleus, marrons ou noirs. Ils ont une chevelure qui est souvent un mixte de plusieurs couleurs très vives et les coiffent souvent en dreadlocks. Ces nains sont des bons vivants, voyageurs, adorent l'océan et ont des difficultés à rester au même endroit très longtemps. Dans leur culture, il existe un rite de passage nommé le "die große Reise der Seele" qui est un voyage de 10 ans permettant au Nolcadien de devenir un adulte.

Les noms et prénoms Nolcadien
Même si le langage du Nolcadien est de l'Allemand, leurs prénoms doivent seulement suivre une phonétique de ce dernier mais Il existe bien entendu tous les prénoms et noms germaniques que nous connaissons.

Exemple de prénoms masculins Abia, Günter, Lukas, Sigfried, Sigmund
Exemple de prénoms féminins Frieda, Gerlind, Gretel, Halnne, Inga, Wilel
Exemple de noms de famille Fleck, Kahn, Liden, Mauss, Schwartz

Caractéristiques raciales
Les Nolcadias ont toutes les caractéristiques raciales des nains à l'exception de ce qui suit :

- **Retirer entraînement défensif, haine et connaissance de la pierre.**
- **Barbe salée** Les nains construisent parfois des villes de fer sur des côtes accidentées et les habitants de ces cités gagnent un bonus de +2 aux tests de Profession (marin) et de Survie en mer. Ils gagnent un bonus racial de +1 aux jets d'attaque et un bonus d'esquive de +2 à la CA contre les créatures de sous-type aquatique ou eau.
- **Fureur de l'acculé** Lorsqu'un nolcadien est en dessous de la moitié de sa vie et aucun allié à 9m, il gagne un bonus racial de +2 à la CA et au touché.
- **Langues connues d'office** Ravien et le Nolcadien.

Gnomes

Venu du monde Féérique, les gnomes font partie des premières espèces à avoir colonisé Zonakron. Même si leur espèce a subi de nombreuses horreurs durant les conflits qui ont déchiré la planète, les gnomes ont survécu. Dans la cité de Valliance, ils sont l'espèce la plus nombreuse avec les Raviens. Les gnomes considèrent ces derniers comme des cousins et ont partagé les bienfaits et les malheurs dans les terres de Rava. Il existe d'autres races de gnomes mais ces derniers n'ont pratiquement jamais mis les pieds à Valliance.

Gnomes de Sel

Âge mûr 105ans - **Grand âge** 160ans - **Vénérable** 210ans
Taille moyenne - Mâle 1m05 Femelle 1m
Poids moyen - Mâle 25kg Femelle 22kg

Race aux origines féeriques, les gnomes en sont aujourd'hui bien loin. La vie sur le plan matériel a changé leur nature extrêmement aventureuse et espiègle en des individus qui adorent le travail bien fait et une vie paisible. Relativement maniaques, ils n'ont cependant pas perdu leurs penchants pour les arts et la magie. Ces gnomes bien plus sédentaires que les autres ont une variété de couleur de cheveux infinie tout comme leurs yeux. À l'exception des sourcils qui ont toujours des formes très étranges et longues, leur physique reste aussi varié qu'un humain. Une particularité est cependant unique chez cette race de Gnome. Lorsqu'un de ces individus se lie à une autre lors d'un rituel d'union, ses cheveux deviennent blancs si l'un d'eux décède.

Les noms et prénoms gnomes
Même si leurs prénoms restent très "gnome" avec de "gibili" et autre "salifiso", ils ont des noms de famille toujours Ravien et souvent ridicules mais qui pour eux sont très sérieux. Ainsi, un nom de famille comme Salechaussette est un excellent nom.

Exemple de prénoms masculins Binirt, Camikip, Gakmy, Pietto, Wimi
Exemple de prénoms féminins Bidubi, Dyngo, Lokass, Smouthie, Ybnana
Exemple de noms de famille Chausette, Pigeon, Rincechardon, Rapidou

Caractéristiques raciales
Les gnomes de sel ont toutes les caractéristiques raciales des gnomes à l'exception de ce qui suit :

- **Retirer les bonus défensifs et offensifs contre des créatures.**
- **Bien intégré** Gagne un bonus de +1 en bluff, déguisement et de connaissance (folklore local).
- **Émissaire** Une fois par jour, il peut relancer un jet de compétence sur le charisme.
- **Esprit étrange** Bonus de +2 sur tous les jets de sauvegarde contre des effets de types mentaux et charmes.
- **Langues connues d'office** Ravien

Kobolds

Durant l'ère de la création, les dragons primaires de Zonakron ont créé les kobolds pour les utiliser en tant que soldats mais cette expérience échoua pour en faire des armes suprêmes alors qu'ils avaient espéré de frêles créatures. Les kobolds sont très fiers de leurs liens de parenté avec ces puissantes créatures et ont de nombreuses ressemblances physiques avec eux. Il existe cinq races de kobold liées à chaque type de dragon et ce lien influence énormément le physique de ces derniers. Devenue une espèce capable de s'imposer sur de nombreuses terres, ils sont considérés avant tout comme des commerçants infatigables et de talentueux ensorceleurs. Passionnés, cupides et extrêmement curieux, ils adorent les sciences et résoudre les énigmes de la vie. Néanmoins, c'est à cause de leurs fortes personnalités que leurs empires se sont déchirés et ont failli disparaître de la surface de Zonakron.

Les noms et prénoms Kobold
Leurs prénoms sont architecturés afin de ressembler aux noms des dragons originels. Leur nom de famille est toujours celui d'un vrai dragon qui a vécu durant l'ère de la création.

Exemple de prénoms masculins Arazul, Bastrius, Bokor, Garadréon, Piki
Exemple de prénoms féminins Casiga, Frir, Lizi, Monalorum, Raclormi
Exemple de noms de famille Cyzzorch, Kurzonh, Odilath, Slmaug, Ynnoth

Kobolds de Zonakron

Âge mûr 30ans - **Grand âge** 58ans - **Vénérable** 72ans
Taille moyenne - Mâle 95cm Femelle 92cm
Poids moyen - Mâle 19kg Femelle 17kg

Caractéristiques raciales de base
Les Kobolds ont toutes les caractéristiques raciales des kobolds à l'exception de ce qui suit :

- +2 en Dextérité, -4 en Force, +2 en Charisme.
- **Ils ne sont pas sensibles à la lumière.**
- **Remplacer Ingénieux par** Les kobolds gagnent un bonus racial de +2 à leurs tests de connaissance (Exploration souterraine), de Perception et d'estimation. "Exploration souterraine" et "estimation" sont toujours des compétences de classe pour le kobold.
- **Avarice** +2 aux tests d'estimation pour déterminer le prix de biens non magiques constitués de pierres ou métaux précieux.
- **Héritage draconique** Voir ci-dessous.
- **Sprinter** Lorsqu'il court, charge ou sprinte, il ajoute 3m à son mouvement de base.
- Langues connues d'office Ravien et Draconien.

Kobolds des ombres

Race liée au dragon Umbral, ces kobolds ont des écailles de couleur noire avec des variations allant du gris sombre à l'indigo. Les yeux sont souvent violets, gris ou rouges. Ils ont des écailles aux formes fines et complexes.

Caractéristiques raciales
Les Kobolds des ombres ont toutes les caractéristiques raciales de base des kobolds à l'exception de ce qui suit :

- **Héritage draconique des ombres** Le kobold gagne une résistance au froid de 5 et ne subit pas les effets négatifs de l'absorption d'énergie mais peut en mourir si le nombre de niveau négatif est égal au niveau du personnage.

Kobolds des nuages

Race liée au dragon des nuages, ces kobolds ont des écailles de couleur d'un bleu clair mais celles-ci peuvent varier pour aller jusqu'au blanc ou le gris. Les yeux sont souvent dorés, ocre ou d'un bleu foncé. Leurs écailles et cornes sont un ensemble aux courbes arrondies.

Caractéristiques raciales
Les Kobolds des nuages ont toutes les caractéristiques raciales de base des kobolds à l'exception de ce qui suit :

- **Héritage draconique des nuages** Le kobold gagne une résistance à la foudre de 5 et gagne un bonus de +2 en évasion

Kobolds de saumure

Race liée au dragon de saumure, ces kobolds ont des écailles de couleur cyan, bleu azur ou vert marin clair. Leurs yeux sont d'un blanc ivoire mais peuvent varier dans des couleurs beiges. Leurs écailles et cornes ont des formes piquantes et peuvent avoir des crêtes complexes rappelant un animal marin.

Caractéristiques raciales
Les Kobolds de saumure ont toutes les caractéristiques raciales de base des kobolds à l'exception de ce qui suit :

- **Héritage draconique de saumure** Le kobold gagne une résistance à l'acide de 5 et gagne un bonus de +2 en diplomatie

Kobolds de magma

Race liée au dragon de magma, ces kobolds ont des écailles noires et orangées. Leurs yeux sont comme des flammes sur un fond noir. Ils varient d'un rouge chaud à un blanc cassé. La forme de leurs écailles est comme des morceaux de charbon et leurs cornes ont souvent des formes complexes telles les bois d'un cerf.

Caractéristiques raciales
Les Kobolds de magma ont toutes les caractéristiques raciales de base des kobolds à l'exception de ce qui suit :

- **Héritage draconique de magma** Le kobold gagne une résistance au feu de 5 et gagne un bonus de +2 en intimidation.

Kobolds de cristal

Race liée au dragon de cristal, ces kobolds ont des écailles aux couleurs des pierres précieuses. Leurs yeux ont une couleur dorée, blanche ou émeraude sur un fond noir ou bleu foncé. Leurs écailles ressemblent à des cristaux bruts et leurs cornes ressemblent à des crinières de cristaux.

Caractéristiques raciales
Les Kobolds de cristal ont toutes les caractéristiques raciales de base des kobolds à l'exception de ce qui suit :

- **Héritage draconique de cristal** Le kobold gagne une résistance au son de 5 et gagne un bonus de +2 en estimation/négocier

Hommes-félins

De nombreux mondes sont habités par des hommes-félins et Zonakron ne fait pas exception. Néanmoins, il n'existe qu'une seule race de cette espèce sur ce monde.

Fiereck

Âge mûr 35ans - **Grand âge** 58ans - **Vénérable** 70ans
Taille moyenne - Mâle 1m68 Femelle 1m58
Poids moyen - Mâle 60kg Femelle 45kg

Descendant du chat qui fut accéléré magiquement par une ancienne civilisation disparue, les fierecks ont failli disparaître durant les millénaires de conflits. Esclaves, bêtes de somme, attraction, ils sont des outils pour l'empire divin du Wafa. Les rares fierecks libres sont des vagabonds ou vivent dans les terres de Rava où ils se sont très bien intégrés. À cause de sombres légendes autour de leur création, ils sont souvent mal-aimés et attirent la méchanceté de la part des gens du peuple dotés de peu de connaissance.

De la taille proche d'un être humain, les fierecks sont des humanoïdes avec des jambes félines, une fourrure douce et fine et de nombreuses caractéristiques liées aux chats tel que les yeux, oreilles, nez et une queue. Leurs traits faciaux sont proches des chats et non des autres félins. Ils ont une variété de visage et de pelage ainsi que de couleur d'yeux aussi divers que le chat domestique terrien. Les fierecks peuvent aussi avoir une chevelure qui a des couleurs aussi variées que leur pelage peut l'être et leurs mains ont des ongles effilés mais qui ne peuvent être que rarement utilisés comme des armes.

Les noms et prénoms Fiereck
Leur peuple se divise en deux catégories: Ceux qui se sont intégrés aux peuples de Rava et ceux qui ont gardé leurs racines d'esclaves millénaires. Pour les premiers, ces fierecks ont des prénoms et des noms Raviens. Pour les seconds, ce peuple parle le langage Amérindien de notre monde et ont des prénoms liés à ce langage. Leur nom de famille est celui du clan sauf pour les exilés qui n'ont pas le droit d'en porter un.

Exemple de prénoms masculins Chesmu, Dyami, Hanska, Mato, Nashashuk
Exemple de prénoms féminins Aquene, Béna, Chilali, Eyot, Kishi , Nokomis
Exemple de noms de famille Du clan de la plume, Du clan de la griffe

Caractéristiques raciales
Les fierecks ont toutes les caractéristiques raciales des hommes-félins à l'exception de ce qui suit :

- **Traqueur** Perception et discrétion sont toujours de classe.

- **Chute agile** Lorsqu'ils tombent, ils tombent toujours sur leurs pieds même s'ils prennent des dégâts et +2 au DMD contre les crocs-en-jambe.
- **Langues connues d'office** Ravien et Fiereck

Sang-mêlé

Avec l'intervention de nombreux serviteurs extérieurs et une société rassemblant de nombreuses espèces, la ville de Valliance a de nombreux sang-mêlés. Le métissage entre les raviens et les shasikyrs est assez connu et bien accepté mais ce n'est pas le cas pour les individus dont la lignée a été mélangée avec un ancêtre venu d'un autre plan. Ils sont maltraités et craints car ce lien de parenté est source d'inquiétude. Avec la disparition des dieux, tout ce qui est lié à eux a très souvent provoqué des catastrophes.

En termes de jeu, ces individus qui ne sont pas les enfants directs d'un extérieur sont du point de vue de l'auteur des humanoïdes et non des extérieurs. C'est un parti pris que vous n'êtes pas obligés de suivre et qui permet de comprendre pourquoi toutes les races ci-dessous n'ont pas le type extérieur et la différence sur les âges.

Les noms et prénoms des sangs-mêlés
Ils ont des prénoms et des noms de Raviens et n'ont rien de spécial.

Aasimars

Âge mûr 60ans - **Grand âge** 90ans - **Vénérable** 110ans
Taille moyenne - Mâle 1m75 Femelle 1m70
Poids moyen - Mâle 72kg Femelle 55kg

Familles liées à un serviteur divin des plans tels que le paradis, l'Élysée ou le Nirvana, les aasimars font leur possible pour cacher les modifications corporelles qu'ils ont reçu de leurs lointains parents. Ces derniers subissent beaucoup de pression de la part des religieux de Valliance qui les traquent pour les kidnapper.

Caractéristiques raciales
Les aasimars ont toutes les caractéristiques raciales des aasimars à l'exception de ce qui suit :

- **Remplacer extérieur par Humanoïde et le sous-type correspondant à l'ancêtre du personnage (Agathion, ange, archon et Azata).**
- **Sang magique puissant** Le sang-mêlé doit avoir un lignage d'ensorceleur du même type que son ancêtre. Il gagne le premier pouvoir de lignage mais ne peut l'utiliser qu'une fois par jour. S'il est ensorceleur, ce pouvoir gagne une utilisation de plus par jour.
- **Langues connues d'office** Ravien

Tiefelins

Âge mûr 60ans - **Grand âge** 90ans - **Vénérable** 110ans
Taille moyenne - Mâle 1m70 Femelle 1m65
Poids moyen - Mâle 72kg Femelle 55kg

Moins convoités que les aasimars, les tiefelins sont cependant des individus suspicieux. Non pas à cause de leur apparence inquiétante due à leur ancêtre venu des plans maléfiques mais pour quelle raison existe-t-il un tel ancêtre dans la famille du tiefelin. Expérience magique, copulation volontaire ou involontaire, peu importe l'origine de la corruption de leur lignage, les gens se méfieront de ce sang-mêlé considéré comme une source à problèmes.

Caractéristiques raciales
Les tiefelins ont toutes les caractéristiques raciales des tiefelins à l'exception de ce qui suit :

- **Remplacer extérieur par Humanoïde et le sous-type correspondant à l'ancêtre du personnage (démon ou diable).**
- **Sang magique puissant** Le sang-mêlé doit avoir un lignage d'ensorceleur du même type que son ancêtre. Il gagne le premier pouvoir de lignage mais ne peut l'utiliser qu'une fois par jour. S'il est ensorceleur, ce pouvoir gagne une utilisation de plus par jour.
- **Langues connues d'office** Ravien

Sylphes

Âge mûr 60ans - **Grand âge** 90ans - **Vénérable** 110ans
Taille moyenne - Mâle 1m82 Femelle 1m76
Poids moyen - Mâle 65kg Femelle 50kg

Souvent causé par le fait d'avoir eu un ancêtre mage spécialisé dans la magie de l'air, les sylphes sont des individus bien acceptés à Valliance. Malheureusement, les réseaux criminels recherchent énormément les organes de ces hybrides particulièrement peu communs.

Caractéristiques raciales
Les sylphes ont toutes les caractéristiques raciales des humanoïdes descendant de créatures du plan de l'Air à l'exception de ce qui suit :

- **Remplacer extérieur par Humanoïde et le sous-type air.**
- **Sang magique puissant** Le sang-mêlé doit avoir un lignage d'ensorceleur du même type que son ancêtre. Il gagne le premier pouvoir de lignage mais ne peut l'utiliser qu'une fois par jour. S'il est ensorceleur, ce pouvoir gagne une utilisation de plus par jour.
- **Espoir éternel** + 2 aux jets de sauvegarde contre la terreur, le désespoir et l'intimidation. Une fois par jour, il peut relancer un 1 naturel et prendre le second résultat.
- **Tempête dans le sang** Les membres de la race gagnent guérison accélérée à 2 pendant 1 round chaque fois qu'ils reçoivent des dégâts d'électricité (que ceux-ci passent leur résistance éventuelle à l'électricité ou non). Ils peuvent récupérer 2 points de vie par niveau par jour avec cette capacité, après quoi elle cesse de fonctionner.
- **Chute agile** Les membres de la race retombent sur leurs pieds, même quand ils reçoivent des dégâts létaux d'une chute. De plus, ils gagnent un bonus de +1 à leur DMD contre les tentatives de croc-en-jambe.
- **Langues connues d'office** Ravien

Ifrits

Âge mûr 60ans - **Grand âge** 90ans - **Vénérable** 110ans
Taille moyenne - Mâle 1m74 Femelle 1m70
Poids moyen - Mâle 70kg Femelle 60kg

Même s'il est possible que la famille de l'ifrit a eu un puissant mage lié à la magie du feu, il n'est pas rare qu'un ancêtre du plan du feu soit à l'origine de la naissance d'un ifrit. Un tel lien avec un extérieur est donc une source d'inquiétude et peut rapidement tourner en défaveur de l'ifrit.

Caractéristiques raciales :
Les ifrits ont toutes les caractéristiques raciales des humanoïdes descendant de créatures du plan du feu à l'exception de ce qui suit :

- **Remplacer extérieur par Humanoïde et le sous-type feu.**
- **Sang magique puissant** Le sang-mêlé doit avoir un lignage d'ensorceleur du même type que son ancêtre. Il gagne le premier pouvoir de lignage mais ne peut l'utiliser qu'une fois par jour. S'il est ensorceleur, ce pouvoir gagne une utilisation de plus par jour.
- **Espoir éternel** + 2 aux jets de sauvegarde contre la terreur, le désespoir et l'intimidation. Une fois par jour, il peut relancer un 1 naturel et prendre le second résultat.
- **Veines de feu** Les membres de la race gagnent guérison accélérée à 2 pendant 1 round chaque fois qu'ils reçoivent des dégâts de feu (que ceux-ci passent leur résistance éventuelle au feu ou non). Ils peuvent récupérer 2 points de vie par niveau par jour avec cette capacité, après quoi elle cesse de fonctionner.
- **Estimation instinctive** Bonus de +2 dans la compétence estimation
- **Langues connues d'office** Ravien

Ondins

Âge mûr 60ans - **Grand âge** 90ans - **Vénérable** 110ans
Taille moyenne - Mâle 1m68 Femelle 1m60
Poids moyen - Mâle 60kg Femelle 50kg

Tout comme les sylphes, les ondins ont un ancêtre mage dont la spécialité était celle de l'élément de l'eau. La rareté de ces enfants sang-mêlés attire les curieux et les criminels avides. Ils sont aussi considérés comme de bonne augure pour les marins et sont accueillis à bras ouverts sur les navires.

Caractéristiques raciales
Les ondins ont toutes les caractéristiques raciales des humanoïdes descendant de créatures du plan de l'eau à l'exception de ce qui suit :

- **Remplacer extérieur par Humanoïde et le sous-type eau.**
- **Sang magique puissant** Le sang-mêlé doit avoir un lignage d'ensorceleur du même type que son ancêtre. Il gagne le premier pouvoir de lignage mais ne peut l'utiliser qu'une fois par jour. S'il est ensorceleur, ce pouvoir gagne une utilisation de plus par jour.
- **Espoir éternel** + 2 aux jets de sauvegarde contre la terreur, le désespoir et l'intimidation. Une fois par jour, il peut relancer un 1 naturel et prendre le second résultat.
- **Eau thérapeutique** Si votre corps est submergé à 25% par de l'eau, vous regagnez 1 point de vie de plus par niveau lors d'un repos. Si 50%, vous regagnez 3 points de vie. 75%, 5 points de vie. Si vous êtes dans un environnement très sec, vous ne regagnez pas de point de vie lors de votre repos.
- **Langues connues d'office** Ravien

Oréades

Âge mûr 60ans - **Grand âge** 90ans - **Vénérable** 110ans
Taille moyenne - Mâle 1m45 Femelle 1m45
Poids moyen - Mâle 65kg Femelle 65kg

Bien plus rare que tous les autres sangs-mêlés, l'oréade est souvent dû à un ancêtre mage spécialiste de la magie de terre. Relativement bien accepté à Valliance, il reste cependant une cible de choix pour les criminels recherchant des ingrédients rares pour des mages hors-la-loi.

Caractéristiques raciales
Les oréades ont toutes les caractéristiques raciales des humanoïdes descendant de créatures du plan de le la terre à l'exception de ce qui suit :

- **Ce sont des Humanoïdes de sous-type terre.**
- **Sang magique puissant** Le sang-mêlé doit avoir un lignage d'ensorceleur du même type que son ancêtre. Il gagne le premier pouvoir de lignage mais ne peut l'utiliser qu'une fois par jour. S'il est ensorceleur, ce pouvoir gagne une utilisation de plus par jour.
- **Espoir éternel** + 2 aux jets de sauvegarde contre la terreur, le désespoir et l'intimidation. Une fois par jour, il peut relancer un 1 naturel et prendre le second résultat.
- **Roche guérisseuse** Le personnage peut manger de la terre et activer son sang pour se nourrir et regagner des forces à la hauteur de 2 pv par niveau et 1 fois par jour.
- **Langues connues d'office** Ravien

Halfelin

Les halfelins sont un petit peuple qui est très souvent maltraité sur de nombreux mondes. Appelés souvent demi-humain à tort, cette espèce est arrivée sur le monde de Zonakron en tant qu'esclave durant l'ère de la création. Ces derniers se sont dispersés et ont rarement pu bâtir un pays où ils en étaient les maîtres. Même s'il existe plusieurs races de halfelins qui ont survécu jusqu'à aujourd'hui, les Kottiens sont les plus courants grâce à leur puissante nation le Kotti.

Kott

Âge mûr 60ans - **Grand âge** 90ans - **Vénérable** 110ans
Taille moyenne - Mâle 90cm Femelle 86cm
Poids moyen - Mâle 32kg Femelle 28kg

Avec une culture millénaire proche de la nature, ces halfelins sont bien plus agressifs et plus combatifs que leurs congénères.

Les noms et prénoms Kott
Le peuple Kott utilise un dialecte étrange fait de sons et de grognements mais ils ne sont pas pour autant des êtres sauvages dénués de connaissances. Néanmoins, les kotts qui quittent leur pays choisissent souvent de prendre un prénom et un nom Ravien ou d'une culture qu'ils apprécient. Ils peuvent aussi simplement traduire leur prénom et nom en Ravien.

Exemple de prénoms masculins Frappenuit, Calme, Ombreveillante
Exemple de prénoms féminins Louve du matin, Rapace gelé, Ventoublié
Exemple de noms de famille De la feuille chantante, Du soupir du miel

Caractéristiques raciales
Les Kottiens ont toutes les caractéristiques raciales des halfelins à l'exception de ce qui suit :

- **Déplacement facilité (Forêt/jungle)**
- **Symbiose avec la nature** Pour calculer le nombre de sorts en tant que druide, prêtre ou ensorceleur avec un lignage proche de la nature, on le considère comme ayant un bonus de +2 à la caractéristique dédié au calcul.
- **Traqueur** Perception et discrétion sont toujours des compétences de classe
- **Langues connues d'office** Ravien et Kott

À propos des autres espèces

Le monde de Zonakron est vaste et a attiré de nombreuses espèces venues de planètes lointaines ou d'un autre plan. La ville de Valliance est une ville importante et attire forcément toutes les espèces civilisées. Ces civilisations ne sont pas encore toutes définies.

Ashisa
Espèce biologique étrange proche des plantes, c'est un peuple au pouvoir psychique naturellement développé. Les Ashisas sont divisés en plusieurs nations aux visions de la vie bien différentes et qui n'ont jamais réellement cessé de s'affronter.

Bashi
Espèce biologiquement proche du lapin, les Bashis sont des êtres vivant dans les terres gelées de Zonakron. Survivant à des climats rudes, ils ont bâti une société matriarcale solide dirigée par de puissantes chamanes vouées aux cultes des esprits d'animaux.

Hogash
Cousins des hobgobelins, leur civilisation est surtout souterraine et sont rarement acceptés ailleurs que dans leurs nations esclavagistes. Ils sont des rivaux des Empires korriens.

Icaros
Vivant dans les îles de Zonaka, ce sont des cousins des tengus mais qui ressemblent plus à des perroquets ou des oiseaux exotiques. Leur langage est identique à l'espagnol.

Kalron
Espèce insectoïde complexe mais avec une forme humanoïde, ce sont des nomades vivant dans des régions désertiques du monde de Zonkaron très inhospitalières. Utilisant une matière appelée le xunks se trouvant en grande quantité dans le désert, ils arrivent à décupler leurs capacités physiques et arrivent à survivre avec les gigantesques bêtes du désert.

Jalagor
L'empire des cyclopes a été dévasté par les korriens et il ne reste qu'une terre maudite et polluée. Néanmoins, les survivants de cet empire existent toujours et ont muté en une version plus faible du cyclope.

Virtus
Ces cousins des minotaures sont de puissants guerriers qui pillent avec leurs trirèmes les côtes de leurs voisins malchanceux. Ces barbares vivent dans des cités-états qui sont dédiées à une divinité de leur panthéon et s'affrontent continuellement.

Ogres, géants et autres créatures du même type
Avec l'avancée des civilisations, les créatures incapables de bâtir une nation stable ont vite été exterminées ou assimilées par des espèces plus civilisées. Néanmoins, il existe toujours des contrées trop inhospitalières pour que des pays existent et c'est en ces lieux qu'on peut trouver des ogres, des géants, des centaures ou des trolls. Les dragons primaires sont divisés en deux catégories. Les sauvages qui désirent régner et les civilisés qui vivent dans des nations en tant que "simples" citoyens.

L'ère industrielle

Sur la planète Zonakron, l'ère moyenâgeuse laisse place petit à petit à une nouvelle ère industrielle où même la magie évolue. La puissante cité de Valliance est certes bien en avance sur son temps mais il existe bien d'autres nations qui suivent le même chemin qu'elle. L'impact de cette ère industrielle touche tous les domaines et a éveillé les consciences permettant une vie meilleure aux chanceux qui peuvent en profiter.

Les avancées maritimes et urbaines

La navigation a énormément progressé et avec l'aide de la magie, les navires sont bien plus grands et obtiennent des protections leur permettant de se protéger des attaques magiques et des fléaux naturels.

Vous pouvez considérer que tous les navires de l'époque du 15ème au 18ème siècle de notre ère sont tous très communs. Les navires de 4 mâts à 6 mâts voire plus existent et les plus imposants de ces navires sont de véritables monstres bardés de rangées de canons magiques. La quasi-totalité de ces navires ont des enchantements de protection contre le feu pour la coque et les voiles. Dans un monde si magique, Il est aisé d'avoir des enchantements permettant d'amplifier la force du vent qui passe par les voiles ou pour les plus riches d'autoréparation pour les dégâts mineurs ou créant des bancs de brouillard nauséabonds ou empoisonnés.

Grâce à ces avancées magiques et aussi technologiques, les moulins à vent sont devenus bien plus performants avec des enchantements permettant à ces derniers de fonctionner même avec un vent très léger. L'architecture a elle aussi été grandement améliorée avec des avancées dans les techniques permettant de construire plus vite et plus solide. Même si la plupart des civilisations utilisent encore une architecture dite classique ou néoclassique (1750 à 1830), les plus avancées sont passées à l'architecture victorienne. Les habitations sont devenues plus hautes, plus vastes et moins chères. La distribution d'eau passe par des réseaux complexes de larges canalisations permettant d'alimenter plus facilement les puits, les fontaines, bains publics et autres points d'eau. Cet accès à l'eau améliore grandement la vie de la classe populaire et est l'un des facteurs de l'augmentation de la démographie. La magie utilisée sur des machineries archaïques permet de purifier l'eau et évite grandement la propagation des maladies non magiques.

Les cités les plus avancées telles que Valliance utilisent des rituels pour chauffer les murs ou pour créer des chambres froides, illuminent leurs rues avec des lampadaires magiquement alimentés par des cristaux et ont des bâtiments avec des structures volantes. Néanmoins le prix de l'entretien des enchantements pour faire voler des bâtiments ou même des navires est si coûteux que seuls les gouvernements ou les immenses fortunes peuvent se l'offrir.

La culture et la magie

La magie bardique a évolué et est de plus en plus répandue grâce à l'évolution de l'art et la culture. Les opéras sont bien plus courants et de grandes salles de concert ont été bâties pour accueillir des orchestres entiers. De nouveaux instruments sont apparus au fil des années et vous pouvez considérer que tous les instruments qui ont été inventés jusqu'à la fin du 18ème siècle de notre ère sont accessibles dans Valliance.

Exemple d'instruments : Clavecin, Flûte à bec, Harpe, Luth, Orgue, Violon, Pommer.

La peinture, l'écriture et la sculpture ont su dépasser leur vision moyenâgeuse de l'art en devenant plus précises et créatives. Les artistes réalisent de merveilleuses peintures animées par la magie qui sont bien plus réalistes. Les chants sont mixés afin de proposer des sons nouveaux et les écrivains inventent des univers passionnants où la magie n'existe pas. Valliance est dans une ère des lumières où la philosophie et la psychologie sont les piliers de l'éveil de la conscience des citoyens.

Grâce à la science, les machines d'imprimerie sont plus faciles à fabriquer et permettent à la littérature d'être plus accessible. Les romans de fiction sur des mondes sans magie font leur apparition. Le journalisme est bien plus rare et Valliance est l'une des seules villes à en avoir.

La science et la magie ont aussi grandement amélioré l'importation de nouveaux produits. De nouveaux légumes, de nouveaux élevages de bêtes et des épices ne sont que quelques exemples des sources d'inspiration pour les cuisiniers. L'art de la cuisine fut transformé et continue de changer chaque année grâce aux échanges avec les nations commerçant avec Valliance. Les tavernes, auberges et restaurants proposent des spécialités raffinées et ne sont plus une exclusivité des nobles et riches bourgeois.

L'évolution des systèmes de santé

À tort, la médecine est restée très longtemps peu évoluée à cause des soins prodigués par la magie. Lorsque les maladies devinrent trop complexes, la magie n'a plus suffi permettant à la médecine d'exister. Cet art a permis aux plus démunis d'avoir des soins. Petit à petit, les temples ne furent plus les seuls lieux où on pouvait se faire soigner. Avec l'évolution des sciences sur la santé, des médicaments sont développés et des asiles sont ouverts pour traiter les maladies mentales. Ce n'est que dans les plus grandes villes les plus avancées dans ce domaine que l'on peut trouver d'immenses hôpitaux traitant des milliers de patients.

Que ce soit dans les asiles ou les hôpitaux, la magie est fortement utilisée afin de protéger les pièces pour les patients employant la magie ou pour mettre en quarantaine les individus contaminés par des maladies magiques graves. Les zones d'eau purifiées en permanence sont aujourd'hui bien plus rares à cause de la disparition des dieux. Malgré tout, il en existe encore et depuis ce manque est difficilement comblé par la science et la médecine. Bains d'herbes pour calmer les douleurs, méthodes pour améliorer l'hygiène et recherches afin de comprendre les maladies sont quelques exemples des solutions qui ont été trouvées.

L'industrialisation

L'industrialisation a permis l'élaboration des premiers moteurs permettant de créer de puissantes machines pour les usines sidérurgiques et alchimiques. Cette machinerie a radicalement changé le quotidien des citoyens en leur offrant du travail, des salaires plus "élevés" et de la pollution. Malheureusement, ces puissantes machines n'ont pas été conçues pour penser à la sécurité des ouvriers qui les manient. Sans presque aucune protection, il y a de nombreux blessés perdant un membre voire même la vie dans les rouages de ces formidables monstres de métal qui apportent la soi-disant prospérité au peuple de Valliance.

Le secteur qui profite le plus de cette avancée technologique c'est la métallurgie. L'acier est produit en grande quantité permettant de transformer la ville mais aussi ses alentours. Les mines de charbon et de fer deviennent primordiales pour l'économie de la cité et bien des investisseurs ont su se remplir les poches. Des petites villes minières comme Puits-amer sont devenues le lieu rêvé pour devenir riche. Le visage de la cité est maintenant fait de pierre et d'acier. Des tuyaux métalliques acheminent l'eau et le gaz dans les demeures des Vallianciens leur procurant un confort impossible dans les campagnes.

L'industrialisation profite aussi au secteur du textile mais au détriment des artisans. Avant cette époque, les vêtements artisanaux sont chers et difficiles à confectionner mais grâce aux machines, les habits sont de meilleure qualité avec un prix abordable permettant aux ouvriers d'être mieux habillés. Les tisserands sont en grande partie obligés d'abandonner leurs commerces afin d'être recrutés dans les usines en tant que simples observateurs. Ce changement brutal pour les artisans a souvent créé des révoltes qui ont été brutalement réprimandées.

La chimie n'est plus l'apanage des excentriques mais bien une branche d'activité prospère et vitale pour l'industrie. Grâce à elle, des remèdes anti-maladies et l'acide sont fabriqués en masse permettant la création d'engrais pour l'agriculture. Mais l'émancipation des sciences alchimiques bouleverse aussi la haute société en créant de nombreux parfums et des produits cosmétiques. Ces derniers sont des produits de luxe fortement recherchés pour se distinguer et montrer sa richesse dans les soirées.

La Technomancie

La magie a pu évoluer grâce à la science. Les machines à vapeur et les automates ont ouvert la porte à un nouveau type de magie. Cette première néo-magie est appelée la technomancie. Elle est spécialisée dans tout ce

qui combine magie et science, permettant la banalisation de la combinaison des créations mécaniques et de la magie.

Les technomanciens ont permis d'inventer des prothèses pour améliorer les efforts physiques, de créer des armes complexes comme des lance-flammes appelés crachmagma mais surtout ils élaborèrent les machines animant les usines ainsi que les automates. Pourtant cette école de magie fut longtemps rabaissée comme étant inutile et il fallut un bond technologique pour que la technomancie devienne indispensable pour le bon fonctionnement des usines, vitale pour l'économie de Valliance.

L'exemple le plus flagrant fut l'invention des premiers golems technomantiques. Ces golems aux formes souvent un peu chaotiques sont des prototypes pour remplacer les golems de fer de la cité. Bien moins chers et capables d'être modifiés pour différentes missions, ils sont devenus l'outil des forces de l'ordre de la cité. Ces machines sont une étape importante pour ensuite permettre l'élaboration des combinaisons golémiques.

Ces machines sont très proches des golems mais dirigeables depuis l'intérieur. Cette avancée technologique récente a déjà prouvé que l'avenir de la prospection des minerais allait à nouveau être chamboulée. Les recherches de la technomancie ont développé les premiers navires à moteur mais ils sont encore peu performants et sont utilisés en tant que ferries et petits véhicules de transports.

L'école de la technomancie

Cette école concentre la science mécanique et magique permettant de construire, réparer et saboter les créations enchantées. Les magiciens spécialistes de cette école reçoivent les pouvoirs suivants:

Mécano magique (sur)
Le technomancien est capable de fabriquer des prototypes capables de simuler des sortilèges mais instables. Au niveau 3, il peut créer une seule fois un objet mécanique et magique produisant les effets d'un sort connu de niveau 0 une fois par jour. Si l'objet est utilisé, l'utilisateur doit jeter un dé 20 et explose sur un "1" ou "2" infligeant 1d6 point de dégâts de force par niveau du sort. Tous les trois niveaux, il peut créer un nouveau prototype simulant un sort d'un niveau supérieur.

Touché de dysfonctionnement (mag)
Par une action simple, le technomancien peut porter une attaque de contact au corps à corps visant à étourdir une création artificielle pendant un nombre de tours égale à la moitié de son niveau de magicien si la cible n'a pas plus de DV que le magicien. Si la cible est touchée à nouveau, l'état passe en "Sans défense". Chaque jour, le technomancien peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur d'intelligence.

Gardien mécanique (sur)
Au niveau 8, le technomancien obtient un automate (équivalant à un objet animé FP2 et une intelligence de 3). Celui-ci doit être construit pour le coût de 1000po. Il protège son créateur et peut suivre des ordres simples et informer son créateur vocalement de ce qu'il a vu. Au niveau 12, ainsi que tous les quatre niveaux au-delà du niveau 12, l'automate gagne 2DV et des capacités comme un objet animé.

La magie et l'économie

L'économie médiévale a disparu depuis longtemps. L'apparition des banques et la gestion de la surabondance de la monnaie ont obligé les nations et autres cités-états à trouver des solutions. D'un commun accord toutes les cités libres et la république du Kitor ont gardé une même monnaie, le Clovar. Cet argent doit avoir un enchantement pour qu'il soit utilisable. L'objectif était de gérer la masse de minerai d'or, d'argent, de cuivre et de platine circulant dans l'économie et contrer la contrefaçon des pièces. Cette monnaie est facilement identifiable laissant une sensation à l'utilisateur lui indiquant que celle-ci est valable.

L'arrivée des banques depuis plusieurs siècles a permis aux riches propriétaires d'emprunter pour investir. Usines, boutiques ou artistes sont souvent les bénéficiaires de ces investissements. Ces pratiques créent de nouveaux super riches dépassant les anciennes fortunes de la ville de Valliance. Ces nouveaux patrimoines sont très mal vus par les familles de mages au pouvoir et les grandes familles nobles. Dans l'ombre de ces réussites, il y a aussi des nouveaux pauvres qui ont tout perdu avec des investissements catastrophiques provoquant des dettes presque impossibles à rembourser. Les arnaques sont aussi très courantes car les lois concernant le commerce sont incomplètes et souvent incohérentes que des experts juridiques n'hésitent pas à utiliser.

Grâce à la magie, les contrats entre particuliers ou entreprises sont devenus bien plus contraignants pour ceux qui espéraient de ne pas honorer leurs obligations. En effet, les enchantements de contrat obligent les deux parties qui réalisent cet accord de signer magiquement avec leur sang. Ce petit enchantement est lié à tous les tampons administratifs à Valliance et ces derniers sont utilisés dans toutes les terres civilisées.

Tout comme pour les contrats, la banalisation de la magie a changé le visage de la société . Dans toutes les grandes cités et même les plus petites, les petits enchantements utiles sont monnaie courante tel que des protections contre certains types d'insectes comme les mites pour les portes et les charpentes ou des lumières magiques pour éclairer les rues la nuit.

L'économie et la magie se sont fortement liées pour améliorer les transits des marchandises. Malgré le fait que des portails ou téléportations magiques puissent être le meilleur moyen de transporter rapidement du matériel, leur entretien exorbitant et les problèmes mortels d'interférences liés aux tempêtes magiques sur Zonakron ont laissé place à des transports plus conventionnels. Les convois et les navires marchands ont été perfectionnés par magie pour les rendre plus robustes tout en transportant toujours plus de produits.

Le labeur et le commerce

Depuis l'industrialisation des sociétés, la vie des travailleurs a légèrement changé. Auparavant, il n'existait presque aucun repos pour ces derniers. On travaillait tous les jours, 7 à 10 heures et on avait une journée de repos les deux premiers jours du mois excepté pour les fêtes. Aujourd'hui, on a habituellement la journée de repos le dernier jour de la semaine.

Le commerce à Valliance

Afin de vous aider pour le prix des objets à Valliance, vous pouvez consulter la table ci-dessous indiquant le prix d'achat et de revente des objets chez les commerçants de la cité. Certaines spécificités de l'influence de l'ère moderne sont rassemblées à la page 39. Voici l'explication de chaque colonne.

Catégorie Cette partie définit le thème du produit

Vente Cette colonne correspond au multiplicateur à appliquer sur les produits ou services lorsqu'un PJ tente d'acheter un produit à Valliance. Ce modificateur est appliqué par rapport au prix des objets listés dans le manuel des règles que vous utilisez.

Revente Cette colonne correspond au multiplicateur à appliquer sur les produits ou services lorsqu'un PJ tente de revendre un produit à Valliance. Ce modificateur est appliqué par rapport au prix des objets listés dans le manuel des règles que vous utilisez.

Restriction Les objets magiques sont fortement réglementés ainsi que les sorts. Il faut avoir des Laisser-Passer et donner une identification. Les sortilèges dangereux tel que les charmes ou sorts d'attaques ne sont vendus qu'aux individus travaillant dans des métiers dangereux tel que le mercenariat ou les chasseurs de primes.

Catégorie	Vente	Revente
Armes magiques (Prix<5000po)	1.2	0.6
Armures magiques (Prix<5000po)	1.2	0.6
Armes blanches	1	0.5
Armes à feu (Prix<5000po)	1	0.6
Assassin	2	-
Automates	2	0.6
Boissons	0.9	0.4

Drogues, poisons	4	1.5
Nourritures	1	0.5
Matériel d'aventurier	1	0.5
Objets magiques (parchemins,potions, etc...)	0.8	0.4
Objets volés	0.85	0.2
Service Sortilèges (Sort<Niveau 4)	0.8	0.4
Transports	1.5	-
Vêtements	0.75	0.25

La place des animaux

Même si les animaux sont pour beaucoup toujours considérés comme du bétail ou des outils utiles voire de simples nuisances, leur place s'améliore durant les dernières années. Ainsi les chats, chiens et autres animaux domestiques du même genre sont bien mieux considérés par les familles aisées et qui n'hésitent pas à dépenser de l'argent pour les soigner.

Les institutions de Valliance

La cité de Valliance est très en avance sur son temps et celle-ci prend la forme d'institutions d'éducation ouvertes presque à tous. L'objectif du Conseil de Valliance était de revenir à l'origine du travail des disciples du dieu de la magie et de la connaissance, Oro. Le partage du savoir n'était guère possible si les citoyens de la ville ne savaient pas lire et écrire, il fallait y remédier. La morale et les mœurs changèrent grâce à l'éducation permettant par la même occasion de contrer les propagandes du Kitor.

La citoyenneté de Valliance

Être citoyen de la cité de Valliance est un titre important qui n'est pas donné à tout le monde. Pour l'obtenir, il faut tout d'abord savoir lire, écrire le ravien et savoir compter. Ensuite, il faut passer un interrogatoire afin de tester les connaissances sur le fonctionnement de la cité. Un succès et la somme de 50 pièces d'or permettent de gagner le titre de citoyen qui est inscrit magiquement sous la forme d'un tatouage invisible sur le corps.

Le titre de citoyen est indispensable pour être un mage, un érudit ou un membre de l'administration de Valliance mais permet surtout de soutenir les projets de développement d'avenir. Appelés aussi PDA, ils représentent les recherches délivrées au conseil pour décider de l'avenir de la cité permettant l'élaboration des lois, le choix des investissements, les nouvelles constructions ou pour établir de nouvelles mesures contre la criminalité.

En tant que citoyen, vous obtenez des privilèges vous donnant accès aux bibliothèques et aux postes dans l'administration de Valliance. La justice est aussi moins punitive et peut vous éviter d'être exécuté. En contrepartie, vous pouvez être envoyé aux travaux forcés où vous devrez subir des dizaines d'années d'emprisonnement.

Les écoles de premières vies

Ces petites écoles sont gratuites pour les enfants de 6 à 10ans mais il est possible d'accéder à cet enseignement en payant la somme de 50 pièces d'or pour une année. Dans ces écoles, le cursus scolaire dure cinq ans. On y apprend en priorité la lecture, l'écriture et les mathématiques. Mais ce cursus sert aussi à préparer au passage de la citoyenneté en y apprenant les règles élémentaires de la cité. Malheureusement, ces écoles sont débordées et il est difficile d'obtenir une place car elles sont données en priorité aux étudiants payants.

Les écoles supérieures

Les écoles supérieures sont les institutions permettant d'obtenir les diplômes indispensables pour gérer un commerce ou un emploi "qualifié". Ces écoles sont divisées en deux groupes, les écoles de magie et l'université des arts non magiques.

L'université des arts non magiques a de nombreux secteurs d'enseignements allant de l'art bardique au commerce en passant par les métiers juridiques. Cet établissement est le pilier de la formation pour les individus enclins à faire carrière dans les hautes sphères de l'administration ou en tant qu'érudit d'élite. Les étudiants alternent des cours théoriques avec des recherches et des périodes d'apprentissage chez un maître. Les élèves en artisanat ont bien plus d'heures de pratique avec leur maître que des cours à l'université.

La seconde voie est de rentrer dans le cursus des grandes écoles de magie de la ville. Les étudiants de première année doivent passer des concours afin de pouvoir ensuite dédier leurs études à une des écoles de magie. Même si aujourd'hui, quatre de ces institutions ont été scellées par les autorités après la guerre des maîtres, la réputation du cursus scolaire ne fut pratiquement pas entachée. Les quatre écoles restantes s'occupent d'enseigner la magie dans les huit domaines principaux mais se retrouvent submergées par les demandes.

Avec un nombre de places très réduit, on demande aux étudiants de passer un premier concours particulièrement difficile pour obtenir une place. Le droit de pratiquer est variable mais il est souvent de 2000po par an. Malgré le prix, il y a toujours plus d'élèves et le Conseil de Valliance a lancé de grands travaux pour agrandir les quatre écoles. Pourtant, les cours sont très durs et le taux de réussite de l'ensemble du cursus ne dépasse pas en moyenne les 40%.

Afin d'améliorer les cursus scolaires, les érudits sont soutenus financièrement par la ville de Valliance. Grâce à ce soutien, leurs recherches peuvent avoir du bon matériel et réaliser des expéditions afin de présenter leurs rapports au bout de deux ans. Leurs résultats sont minutieusement traités afin de mettre à jour les connaissances de la cité et permettent de proposer de nouveaux projets d'envergure pour développer de nouveaux sorts ou technologies.

Les employés administratifs

Afin de pouvoir gérer toutes les procédures administratives comme légaliser les possessions, le commerce ou gérer les taxes, il existe une véritable armée de scribes pour contrôler tout ça. Travaillant dans l'immense bâtiment de la tour du conseil surnommé la maison des fous, les employés administratifs doivent avoir obtenu un diplôme à l'université de non-magie ou dans une école de magie afin d'avoir les connaissances nécessaires des lois et autres procédures. Le système est si complexe et souvent très bizarre que les employés administratifs ont des spécialités. Pour tout ce qui touche à la magie, ce sont des mages qualifiés qui s'occupent des différentes paperasses et sont souvent appelés à intervenir sur le terrain pour contrôler leurs confrères afin de vérifier si rien d'illégal n'a été créé ou réalisé.

Les pompiers

Avec une industrie grandissante et des habitations qui sont rarement entretenues correctement, il n'est pas rare que des incendies se déclenchent ou des catastrophes élémentaires dues à des sorts lancés n'importe comment. Créés en 56Esd, les pompiers de Valliance furent formés pour affronter ces dangers maîtrisant les sortilèges de l'eau comme personne. Équipés de carrioles avec des conteneurs magiques et un mécanisme de pompes propulsant de l'eau à haute pression, ils ont réussi à réduire la gravités des incendies qui ravageaient la ville. Leurs équipements sont protégés contre la plupart des éléments et ils sont équipés de haches légères, cordes et tout objet leur permettant de se frayer un chemin dans les maisons. C'est le métier le plus respecté par tous les citoyens de Valliance car il a permis de réduire considérablement le nombre de morts ces cent dernières années.

Les forces de l'ordre et de la loi

Durant toute l'histoire de Valliance, le gouvernement ne prenait guère au sérieux la législation et leurs lois étaient simples et radicales. En conséquence, la justice ne stoppait que les criminels les plus faibles et était injuste avec les plus fragiles. Ce n'est que depuis la disparition des dieux que le Conseil de Valliance forma une police dont les pratiques violentes et leur manque de subtilité avaient permis à la criminalité de s'épanouir dans la cité. Il faudra attendre la guerre des maîtres pour que le gouvernement prenne conscience de leurs erreurs. Impopulaire pour l'incompétence et la corruption, les forces de l'ordre furent obligées de faire de grands changements. Des méthodes d'investigation ont été instaurées et des

enquêteurs ont été entraînés pour éviter de condamner sans de véritables preuves. Le système judiciaire fut repensé et les procédures pour sanctionner un criminel bien plus sérieuses. Néanmoins, ce changement est très récent manquant cruellement de personnel qualifié. Aujourd'hui, ce nouveau système judiciaire de Valliance est débordé, incapable d'endiguer la colère montante de la classe populaire.

Les grades

Tous les grades ou rôles dans tous les domaines ont un degré supérieur désigné par maître. Ce statut permet de valoriser un élément dans une même catégorie. Pour les forces de l'ordre, il est souvent possible de trouver des maîtres gardiens dirigeant d'autres gardiens car aucune sentinelle de disponible. Ce grade "Maître" n'est pas un titre aisé à gagner et il est souvent une étape avant de pouvoir passer à un grade supérieur.

Gardien
Rassemblant la grande majorité des forces de l'ordre, ils ont pour tâche de faire le sale boulot. Patrouilles, descentes, maîtriser la foule, gérer la circulation ou de maintenir l'ordre durant les marchés, ce ne sont que les tâches les plus classiques de ces hommes à tout faire.

Sentinelle
Officiers gérant les équipes de gardiens, ils sont les responsables des résultats sur le terrain. Arrêt de criminels comme des voleurs, brutes et autres individus qui ne cachent pas leurs crimes. Ils aident souvent les investigateurs sur le terrain et peuvent même les seconder s'ils sont plus compétents que la moyenne. Les jeunes étudiants qui n'ont pas été promus en tant qu'investigateurs deviennent des sentinelles.

Investigateur
Promotion la plus méritante de l'université, de l'école militaire ou d'une école de magie, les investigateurs s'occupent des différentes infractions, vols ou secondent un maître investigateur. Ils sont aidés par des sentinelles sur des crimes graves.

Maître Investigateur
Vétérans de l'investigation, ils travaillent sur les affaires les plus complexes et nécessitant des preuves plus concrètes qu'à l'accoutumée. Ils doivent aussi s'occuper des affaires sensibles politiquement où il faut rapidement trouver un "coupable".

Caléto de l'ordre
Hauts gradés des forces de l'ordre, ils sont l'élite de l'élite et ne s'occupent que des affaires les plus graves. Fins limiers, ils travaillent sur les crimes des réseaux criminels les plus importants. Ils sont souvent la cible de corruption et aussi de tentatives de meurtre.

Maître Caléto de l'ordre
Le responsable des forces de l'ordre, ce dernier est rarement visible sur le terrain. Il doit répondre directement au Conseil de Valliance et doit tout faire pour que les résultats soient "bons".

Les lois et interdictions

Il est difficile de lister toutes les lois mais l'ère industrielle de Valliance impose des interdictions afin d'éviter les bains de sang de l'époque moyenâgeuse. Exceptés les individus ayant le laissez-passer A38 permettant aux chasseurs de primes d'avoir leur équipement pour leur travail, il est interdit de porter une arme ou une armure intermédiaire ou lourde. Les meurtres et les crimes immoraux sont fortement réprimandés et se concluent souvent par une peine de mort ou des années de prison dans le donjon de la fin.

L'emprisonnement

Pour les délits mineurs tels qu'un tapage nocturne sous l'effet de l'alcool ou pour une bagarre, il existe des cachots dans les postes de garde éparpillés dans la cité. Dans tous les postes de police, il existe des cellules anti-magies et des menottes enchantées rendant muets les prisonniers. Néanmoins, elles sont rares et ne sont utilisées que si c'est nécessaire.

Pour les crimes plus graves requérant un jugement, les criminels sont envoyés dans les bas fonds du tribunal, de la centrale ou le donjon de la fin s'il est nécessaire de faire une enquête de plus longue d'une semaine.

L'armée de Valliance

Le militarisme de Valliance a eu bien des visages et depuis le silence des dieux, il n'est plus dirigé par le clergé du panthéon de Rava. Sous les ordres directes du Conseil de Valliance, les généraux ont néanmoins une certaine autonomie pour s'occuper du recrutement et des affaires de sécurité en dehors de la cité. La grande majorité des forces militaires de Valliance est éparpillée dans les terres environnantes et seule une petite portion se trouve dans les tours mobiles de la cité et la forteresse des huit. Le recrutement est réalisé via une académie militaire se trouvant dans les quatre forteresses de Valliance.

L'armée n'est utilisée qu'en dernier recourt dans la ville pour gérer les crises les plus graves. Celle-ci s'occupe de maintenir l'ordre en dehors de la ville et de publier les primes pour les criminels ou créatures néfastes dont l'armée n'a pas le temps de s'occuper. Les bandits et autres bandes de mercenaires sont les principales menaces même si elles ne sont rien en comparaison avec les rares guerres de territoire lancées par les voisins de Valliance.

Les grades

L'armée de Valliance utilise un système de grades afin de hiérarchiser ses forces militaires. La plupart des soldats ne dépassent pas les quatre premiers grades car pour obtenir celui d'officier, il faut réussir à prouver sa valeur mais aussi son intellect pour être responsable de la vie d'autrui.

Milicien
Constitué de jeunes recrues et dirigé par des vieux soldats à la retraite, le grade de milicien est le plus bas de tous. Leur rôle est de s'occuper à préserver l'ordre dans les petites bourgades. Ils sont là pour maintenir une défense permanente contre les petits voleurs ou pillards et surtout les créatures hostiles des campagnes.

Recrue de guerre
Ces soldats sont en formation dans les forteresses et sont appelés à la guerre pour divers rôles lors d'une campagne militaire. Ils ont au minimum 12 ans et ont les tâches ménagères, de ravitaillement et de soutien des armées. Ils peuvent aussi être appelés à renforcer les différents corps de l'armée selon leurs talents.

Méto
C'est un grade particulier donné aux mercenaires embauchés pour combler les lacunes de l'armée. Ils ne sont pas considérés comme de vrais militaires et ont souvent leurs propres hiérarchies entre eux.

Cinto
Voulant dire premier en ancien dialecte d'Oromédios, ce rang est composé de soldats qui ont réussi à rentrer dans le corps militaire de Valliance. Il représente la grande majorité des jeunes recrues militaires de Valliance.

Décamétos
C'est le grade de vétérans dans l'armée donné aux soldats prometteurs ou qui ont servi au moins trois ans. Il est composé de combattants qui ont su prouver leur efficacité en première ligne de combat.

Brîgo
C'est le premier grade de sous-officier, il a souvent la tâche de commander une petite compagnie ou de seconder un officier supérieur. Obtenir ce grade est très difficile et demande de nombreuses années d'expérience ou un talent remarqué durant des opérations d'importance supérieure. Durant les périodes de paix ou lorsque le soldat est proche de la retraite, il est souvent assigné en tant que gradé d'un corps de miliciens. Ce grade est le seul qui peut réellement être acheté par les familles riches.

Caléto
Équivalent à un grade de capitaine, le caléto d'escadron (Force montée) ou de compagnie (Infanterie) est un officier de commandement difficile à atteindre. Seuls les meilleurs sont acceptés et nul ne peut acheter ce grade. Il est certes l'un des plus dangereux mais reste un grade très bien payé. Un tel gradé a de nombreuses cicatrices et hauts faits qui font de ce dernier une personne respectée par les combattants.

Cavaros
Le cavaros est responsable de plusieurs compagnies et doit avoir des

qualités stratégiques et érudites élevées. Ce grade peut être obtenu via le succès d'opérations de commandement ou par recommandation du Conseil de Valliance pour des recrues exceptionnelles qui ont réussi des tests particuliers.

Iatïs
L'équivalent de général des armées, il est le rang le plus élevé et a la responsabilité d'une forteresse ou d'une armée entière en campagne. Ils sont au nombre de cinq actuellement.

Force terrestre

Les militaires au sol sont le noyau dur de l'armée de Valliance et aussi le plus diversifié. Il est composé du corps des arquebusiers, de l'infanterie et des éclaireurs.

Force d'artillerie

Cette dernière rassemble l'armement lourd de l'armée composée des canons, balistes, trébuchets, le corps de l'infanterie spécial usant des armes technomantiques de pointe et aussi l'infanterie mécanisée rassemblant les golems de l'armée.

Force montée

Rassemblant les troupes usant de montures, il existe deux corps principaux, cavalerie lourde et l'escadron de griffon. L'escadron de wyverne a été en grande partie décimé par une maladie touchant ces créatures. Il en reste peu et sont précieusement soignées afin de reformer cet escadron.

Force magique

Ce groupe militaire est particulier car il est souvent associé aux autres forces afin d'ajouter une flexibilité nécessaire pour des missions ou contre un ennemi particulier. Rassemblant les mages, bardes et autres lanceurs de sorts spécialisés dans le combat, ils ont un rang particulier et des missions de soutien.

Force Maritime

Puissance difficile à contester, la flotte de Valliance est crainte dans les îles de Zonaka et par tous les voisins de Valliance. À la pointe de la technologie, les navires se composent de Galions modifiés avec en moyenne 80 pièces d'artillerie, des frégates lourdement enchantées et des navires de transport de troupes blindés. Des prototypes de navires avec une propulsion à moteur est en cours de développement permettant à nouveau de prendre une avance considérable sur ses concurrents.

La vie à Valliance

Vivre dans la cité des mages, joyau des terres de Rava, est bien différent que dans les contrées voisines. La mixité des peuples n'est pas unique mais a modelé la façon de vivre. Cependant cette société stable entre tous ces êtres si différents a pu voir le jour grâce à un immense effort collectif durant des siècles. Malgré tout, il existe encore bien des animosités entre les différentes couches sociales mais il existe depuis le silence des dieux une forte animosité envers les sang-mêlés.

Société des petits et des grands

Avec des espèces pouvant faire à peine un mètre de haut jusqu'à plus de 2 mètres, les habitations et le mobilier ont dû être adaptés pour presque tout le monde. Les structures des maisons sont basées sur les individus dont la taille est d'1m80. Les portes ont souvent deux poignées mais n'ont qu'une seule serrure. Les sièges dans les lieux publics comme les tavernes sont fabriqués afin de pouvoir régler la hauteur avec un système de vis. Les sièges de luxe sont enchantés et sont capables d'adapter la hauteur automatiquement.

Craintes et haines des maudits

Cité depuis longtemps habitée par de nombreuses espèces et races, il y a peu de haines entre elles. La raison est qu'une haine envers un individu d'une autre espèce ou race est vu comme un manque clairement de connaissances ce qui est très mal vu dans une cité comme Valliance. Pourtant, il existe bien des haines et des craintes qui excluent de nombreux habitants de la cité. Tout individu avec un sang fortement lié à un extérieur tel qu'un aasimars est craint voire détesté. Ce sont des individus qui apportent le malheur depuis le silence des dieux et il est courant qu'on les maltraite ou qu'on les insulte en public. Les victimes n'ont guère le choix et doivent les ignorer ou subir la colère des citadins. L'origine de cette haine est due à de nombreux accidents magiques qu'ils peuvent provoquer sans le vouloir. Ces "impurs" se retrouvent souvent sans métier et deviennent des criminels par nécessité. Malgré tout, ces individus ne sont en aucun cas la cible de haine par les érudits et les mages.

Pour les Wafas, c'est par contre une haine particulièrement forte qui est partagée par un grand nombre dans la cité. Ennemis de tous les peuples des terres de Rava, ces derniers peuvent être brutalisés voire même assassinés s'ils ne font pas très attention.

Contrairement à tous les habitants de la cité, seuls les korriens sont clairement craints. Ces derniers inspirent la peur et la plupart font leur possible pour les éviter ou commercer avec eux. L'idée de toucher le mauvais nain pourrait déclencher une nouvelle guerre avec cet empire aux pouvoirs démesurés.

La loi et ses détours

Avec un système complexe et archaïque, les Vallianciens savent éviter que la justice frappe à leur porte. Même si celle-ci s'est améliorée depuis l'apparition du conseil des 4, il est important de savoir quand on peut soudoyer un employé peu scrupuleux. Gagner une rallonge de temps en temps pour payer un impôt, faire passer sous silence un acte de violence sur un pauvre, faire passer clandestinement une part de marchandise pour éviter l'impôt, sont des exemples d'actes banals que l'argent peut vous permettre de faire.

Pourtant cette corruption est une lame à double tranchant qui se retourne rapidement contre n'importe qui. Il est fort possible de se retrouver en cellule et se faire tabasser après qu'un ennemi ait payé une petite somme. La disparition de preuves est courante car la "négligence" dans les forces de l'ordre est bien connue. Les gardes les plus détestables profitent bien de leur statut et n'hésitent pas à proposer un arrangement ou une nouvelle taxe aux individus désespérés.

Beaucoup craignent la prison à juste titre. Il n'est pas rare d'être "bousculé" et le nombre d'innocents envoyés dans les pires geôles de la cité est impossible à dénombrer. Pourtant, la situation s'est améliorée depuis des procès plus équitables et avec un système judiciaire plus performant. Le problème est de pouvoir passer en jugement car de nombreux crimes "mineurs" ou "évidents" peuvent se terminer directement dans une oubliette du donjon de la fin ou à la potence.

Métiers
Les métiers liés à la loi rassemblent les forces de l'ordre décrites plus en détail à la page 34 et tous les rôles impliqués lors des phases de jugement d'une affaire. Avocat, juge, secrétaire juridique, magistrat ou greffier ne sont qu'un échantillon des métiers dans ce domaine. Le point commun de ces métiers, c'est qu'ils ont des connaissances dans la loi et ont souvent des classes d'Érudit. Ils ont aussi des talents en psychologie, en diplomatie et en bluff. Le salaire pour le rôle le plus simple monte à 2 po par jour.

Amendes
Corruption pour un délit mineur (tapage, bagarre sans blessure grave, détourner le regard lors d'une ronde) 5 à 15 po
Corruption pour un délit grave (bagarre avec blessure grave, Passage à tabac en prison, sortir de cellule) 50 à 200 po

Voyager en dehors et dans de la cité

Devenue une immense cité, Valliance fut contrainte de développer un système de transport bon marché. La population étant devenue bien plus riche, il est banal de se déplacer en petit chariot tiré par une bête telle qu'un cheval ou un rakon, un lézard géant docile. Malgré tout, le plus simple est d'utiliser la calèche de transport public appelé le CTP. Rapide, légère et disponible de 7h à 22h, ce moyen de transport permet de se

déplacer rapidement dans la cité. Au prix de 3 pièces d'argent par passager, un CTP peut vous amener presque n'importe où. Les quartiers les plus impopulaires ne sont pas desservis par le réseau. Pour les revenus des plus riches, ils ont des voitures privées avec un confort amélioré magiquement permettant en hiver d'avoir chaud.

Reliant les quartiers au bord du fleuve Riette, les ferries sont fortement utilisés pour transporter des marchandises lourdes et des ouvriers. Lent mais à un prix abordable de cinq pièces de cuivre, il permet à la majorité de la population d'aller d'une rive à l'autre sans problème. Ces navires de transports sont dotés de moteur à vapeur technomantique. Puissant, il permet de transporter, aisément, pas loin de 100 personnes avec du matériel. Ces véhicules sont manœuvrés par des capitaines avec des visions nocturnes comme les kobolds permettant l'utilisation de ces derniers durant toute la nuit. Malheureusement, les ferries requièrent beaucoup d'entretien et peuvent à tout instant être en réparation pendant plusieurs heures.

Lorsqu'on désire partir de la cité de Valliance, la diligence est le moyen de transport le plus commun. Capable de transporter 4 à 8 personnes selon les véhicules ainsi que de lourds bagages, ces carrioles sont utiles mais dangereuses. L'état des routes n'étant pas très bon, il y a de nombreux accidents et il est courant d'avoir un testament en règle avant de partir en voyage. Avec les animaux sauvages, les créatures errantes et le banditisme, il existe des options payantes afin d'obtenir une protection durant son voyage mais les plus riches préfèrent utiliser des montures volantes.

Métiers
Les cochers du CTP, privés ou de diligence sont des métiers qui demandent un minimum de qualification (+5) en équitation et en folklore local. Ils doivent connaître la ville et les routes afin de satisfaire leur clientèle. Le salaire moyen est de 5pa par jour et peut monter à 1po et 5pa. Pour les diligences, il existe des primes de risque permettant de gagner bien plus.

S'informer

Contrairement à ses voisins, Valliance est fière de pouvoir informer ses citoyens par le biais de nombreux moyens. Pour les communiqués du conseil, les crieurs parcourent la ville afin d'annoncer les nouvelles réglementations, les décisions politiques étrangères ou de nouvelles taxes. Ces derniers s'occupent aussi des panneaux publics d'affichage afin de renouveler les informations d'importance de la cité comme les couvre-feux, les fêtes ou les récentes alertes de danger liées à l'apparition de créatures hostiles.

Néanmoins, les crieurs ne communiquent que des informations banales et ce sont les différents journaux qui sont la base même de l'enrichissement intellectuel des Vallianciens. Avec des dizaines de journaux différents, l'actualité dans presque tous les domaines est couverte. Les vendeurs de journaux sont courants et se trouvent presque partout. Pour les lieux les plus populaires de la cité tel que le quartier du Corbeau, les vendeurs utilisent même la magie afin de faire flotter les différents journaux les plus en vogue. Le journalisme est un métier très dur mais respecté par la couche populaire de Valliance qui voit en eux des héros permettant aux plus démunis de s'informer sur les activités de la cité.

Les journaux sont aussi des moyens de trouver du travail plus facilement et d'avoir des avis critiques sur la vie politique de la cité. Articles sur les lois, le cours des marchandises et des prochains spectacles à la mode, il existe aussi une nouvelle sorte d'écrits qui fascine de plus en plus de monde, les fictions. Nouvelles d'une page ou deux publiées dans des journaux spéciaux, les auteurs racontent des histoires fantaisistes où des mondes dépourvus de magie et de divinités muettes sont contés. Ces romanciers vivent difficilement de leur travail mais obtiennent une certaine notoriété selon la popularité de leurs histoires.

Les journaux ont une publication très diverse selon le type. Pour les journaux informatifs, ils ont trois éditions : Le matin, le midi et le soir. Pour les journaux spécialisés, ils sont hebdomadaires voire mensuels. Néanmoins Il existe de nombreux journaux couvrant des sujets très particuliers qui peuvent être édités une fois tous les six mois. Avec l'amélioration du flux des marchandises, il existe aussi des journaux venant d'autres cités telles que Mille-rois, Val-boisé ou du Kitor. Ces derniers sont vendus dans des librairies spécialisées et sont bien plus chers que les journaux produits à Valliance. Dans le tableau suivant, vous y trouverez les journaux les plus populaires.

Nom	Périodicité	Prix	Contenu
Le valliancien	3 fois par jour	2 pc	Actualité populaire, travail et cours des marchandises
La gazette des rêves	Journalier édition du midi	4 pc	Actualités culturelles et mondaines
Magolia	Mensuel	5 pa	Science et magie
Le Valliance enchaîné	Journalier édition du soir	3 pc	Informations et critiques politiques
Sécurité	Hebdomadaire	5 pc	Informations sur les crimes et les primes.
Le populaire	Édition du matin et midi	1 pc	Critiques et informations sur le monde du travail ouvrier.

Métiers
Le métier de vendeur de journaux est le plus commun car même les enfants sont employés. Les vendeurs les plus doués ont les secteurs les plus populaires et utilisent toujours de la magie télékinésique afin de vendre rapidement leurs journaux. Le salaire va de 2 pa à 1 po par jour. Les crieurs du Conseil de Valliance sont payés 1 po par jour mais le métier est plus dangereux car il est la cible des citoyens mécontents.

Les journalistes sont quant à eux bien mieux payés mais on leur demande des compétences comme "Linguistique" et des connaissances en folklore local avec un bonus d'au moins +8. Le métier est rémunéré de 1 po à 5 po mais ils obtiennent surtout des primes selon la réussite de leur travail qui peuvent aller jusqu'à une centaine de pièces d'or.

Les informateurs des rues sont des individus proches de l'illégalité et risquent leur vie en vendant des informations utiles aussi bien aux forces de l'ordre, aux marchands et aux criminels. Ces informateurs liés au réseau des "brumes" sont difficiles à identifier et doivent faire face à une concurrence féroce. Les informateurs font payer 5 pa pour des informations sans risque comme un bon tuyau sur un type de marchandise ou les habitudes d'une personne. Le prix monte très rapidement dès que ça concerne des individus dangereux ou des factions puissantes. Il n'est donc pas rare de payer plus de 100 po si l'information peut être utile.

Propreté et maladie

Cité industrielle, la propreté n'est pourtant pas totalement négligée. Bien au contraire, elle est même impérative lorsqu'on accède à des métiers d'importance. Banquier, lettré, bourgeois, financier et autres fortunes de la cité se doivent d'être propres et demandent à leurs serviteurs une hygiène impeccable. Afin de répondre à la demande de la population, le conseil fait son possible pour que le système sanitaire fonctionne et que les bains publics soient entretenus au minimum. Avec les nombreuses maladies très difficiles à traiter même avec la magie et la médecine, les bains et l'accès à l'eau propre sont très importants pour les établissements et habitations des quartiers accueillant les étrangers et les riches fortunes de la cité. En conséquence, les services d'hygiène sont assez communs et que ce soit via les bains publics ou les établissements de toilettage, on peut se rendre présentable assez facilement à Valliance à condition d'avoir assez d'argent.

Les établissements de toilettage sont des structures récentes permettant de se faire raser la barbe ou d'obtenir une coupe de cheveux. On peut aussi s'offrir un bain et se faire parfumer. Ces établissements sont de temps en temps en cheville avec des réseaux de prostitution permettant d'obtenir des massages "spéciaux".

Avec tous les animaux d'attelage dans les rues et un manque certain sur la gestion des ordures par les autorités, il existe de nombreuses petites sociétés de nettoyage. Ramasser le crottin, récupérer les ordures pour les amener au cimetière de rouille, nettoyer les cheminées de la suie, ne sont qu'une petite liste des tâches des "Bouseurs" de Valliance. Même si ces derniers sont peu respectés par la quasi totalité des citoyens de la ville, ils sont cependant indispensables pour le bon fonctionnement de la ville.

Métiers
Les métiers dans la propreté sont nombreux et peuvent rapporter gros dans certains secteurs. Les barbiers et autres coiffeurs sont rémunérés 5pa à 1po et 8pa par jour. Les barbiers privés peuvent avoir un salaire bien plus

élevé pouvant aller jusqu'à 5 à 10 po par jour. Le métier requiert cependant une certaine agilité et doivent avoir au moins 12 dex et du sang-froid.

Les bouseurs sont nombreux et c'est un métier dangereux. En contact avec les déchets de la cité, les moins résistants meurent vite à cause des maladies. Le métier ne paye pas très bien mais la demande est telle qu'on trouve toujours un travail en tant que bouseur. Le salaire va de 5 pc à 4 pa par jour.

La vie ouvrière

L'industrie lourde a fortement évolué en d'immenses usines permettant une production 10 fois supérieure à ses concurrents. Cette modernisation a fait grandir la classe ouvrière nécessaire pour assurer le bon fonctionnement de la source principale de revenus de Valliance.

L'origine de ces ouvriers est agricole. En perdant leurs terres à cause de l'apparition de riches agriculteurs et des nouvelles méthodes de rendement, les paysans se sont tournés vers l'industrie lourde. Résistants et habitués aux rudes travaux manuels, les usines recrutèrent en masse ces malheureux sans le sous. Fournissant des chambres dans des immenses dortoirs près des usines, les riches patrons de l'industrie se sont créés une solide ressource d'individus prête à travailler 7jour sur 7 et plus de 12 heures par jour.

Fort heureusement, grâce à l'apparition du syndicat ouvrier et à l'aide des Abandonnés de Mama Pinson, la vie ouvrière devint plus facile à vivre. Aujourd'hui, il est interdit d'employer des enfants dans les usines et une journée de travail ne peut pas excéder les 8 heures sauf pour des heures supplémentaires payées le double du prix horaire. Les ouvriers ont aussi le droit à une journée de repos dans la semaine.

Malheureusement, le travail des enfants n'a pas totalement disparu et les horaires de travail restent difficiles. La grogne ne cesse de grimper et les idéaux de la république du Kitor font de plus en plus d'effet provoquant des révoltes qui se terminent rarement sans un bain de sang.

Métiers
Les métiers dans l'industrie sont divers mais peuvent se rassembler en plusieurs catégories. L'ouvrier qui s'occupe des tâches les plus basiques avec un salaire de 8 pa par jour mais qui a l'avantage d'avoir une résidence dans les dortoirs de l'usine. Ces dortoirs sont des petites maisons avec deux pièces et le minimum pour vivre.

Le responsable ouvrier est un grade supérieur au simple ouvrier. Ses tâches de gestion des équipes afin de suivre le déroulement du travail et des accidents attirent sur lui un peu l'animosité des autres. Son salaire varie de 3 à 6 po par jour.

Les techniciens sont les ouvriers avec des compétences qualifiées pour gérer les machines et superviser leur gestion. Ces techniciens sont précieux et ont un salaire de 10 po par jour au minimum pouvant monter bien plus haut selon le type d'industrie. Les industries liées à la technomancie telles que la fabrication d'automates ou de mécaniques payent "bien" leurs techniciens.

La scolarité des Vallianciens

Contrairement à la plupart des voisins de Valliance, un Valliancien peut monter les échelons de la réussite grâce à un travail acharné mais pas seulement. Les écoles, orphelinats ou les bibliothèques permettent au plus démunis d'avoir de meilleures chances.

Les orphelinats sont pleins à craquer de malheureux qu'on a abandonné souvent dès leur naissance. Malgré les petites aides données par les autorités de Valliance, ces institutions visent avant tout les primes données lorsque leurs enfants arrivent à obtenir la citoyenneté ou mieux ont un potentiel suffisant pour passer un examen d'entrée dans les écoles de magie. Malgré tout, les orphelinats sont pauvres et deviennent rapidement un nid de recrutement pour les gangs de voleurs à la tire.

Les écoles de première vie sont quant à elles un tremplin pour beaucoup. Permettant d'apprendre à lire et à écrire, elles sont surtout ouvertes à tout le monde, quelque soit votre âge. Saturées par la demande, ces institutions sont très sensibles aux pots-de-vin et il y a de nombreuses arnaques réalisées par des professeurs peu scrupuleux. Pour les plus démunis, il existe des cours dans de grands halls où s'entassent les écoliers de tout âge.

L'éducation privée est en plein essor. Il est en effet possible de se préparer afin d'obtenir les diplômes en dehors des institutions et de passer les examens en tant qu'indépendant à condition de payer un prix d'entrée. Ces éducateurs privés sont chers mais il existe des bonnes âmes qui éduquent les plus pauvres pendant leur temps libre.

Ceux qui ne savent pas lire et écrire sont appelés les "vides" et sont très particulièrement détestés. Considérés comme des sangsues, ils représentent le barbarisme extérieur et l'origine des malheurs du monde. Les vides sont souvent maltraités par les citoyens ou au mieux les ignorent.

Ceux qui ont la chance d'entrer dans une école de magie ou l'université reçoivent des habits spécifiques déterminant leur année et leur spécialité. Ces habits changent chaque année et sont des objets précieux pour les étudiants. Les professeurs et autres maîtres érudits des institutions liées à l'éducation ont aussi des vêtements particuliers. Ces derniers sont très respectés car ils représentent le devoir des lettrés de partager leur savoir.

Métiers
Dans la scolarité, il existe de nombreux métiers et ils sont bien rémunérés dans l'ensemble. Dans le public, le salaire le plus bas est de 5po par jour pour les novices dans les écoles de première vie, de 10po pour l'université des arts non magiques et de 15po pour les écoles de magie. À chaque année d'expérience un enseignant gagne au minimum 1po par jour de plus selon ses réussites et à quel niveau d'étude il enseigne.

La vie des commerçants

Le commerce est un monde difficile et brutal. La concurrence est rude et les familles se font une guerre de l'ombre pour faire prospérer leur pouvoir. La puissance était auparavant liée au sang, aux terres que l'on possédait ou à la magie. Depuis que l'on peut prospérer et obtenir une fortune vertigineuse avec le commerce moderne, les nouveaux puissants s'acharnent à obtenir une place dans la haute société. L'objectif de ces derniers est d'influencer en leur faveur les décisions du conseil en lois et subventions.

Les coups bas dans ce domaine sont monnaies courantes et avant la réforme du système judiciaire, les "accidents" n'étaient pas rares. Incendie dans un magasin, attaque d'approvisionnement sur les routes de campagne ne sont que des échantillons des actions criminelles que les puissantes familles marchandes sont prêtes à faire. Les petits commerces forment des guildes afin de se protéger.

Les affaires sont certes bonnes à Valliance mais les dettes contractées aux banques et les investissements dans des nouvelles entreprises ont provoqué des désastres. Du jour au lendemain des vieilles fortunes de la cité ont été ruinées au profit d'Escrocs professionnels.

Toute cette guerre de l'ombre est ignorée par les plus petits marchands et artisans. Les vendeurs de rues sont très communs à Valliance vendant des produits de première nécessité: Ventes de petits plats, d'ustensiles de cuisine ou de remèdes médiocres.

La mode des clubs des gentils hommes

Afin de se démarquer de ces nouveaux riches ou des individus de la classe moyenne, les grosses fortunes se créèrent des clubs afin de se rassembler et être avec des personnes de "bonne" compagnie. Il existe des dizaines de clubs proposant à ses membres un lieu luxueux pour pratiquer des jeux d'argent ou discuter de politique, de littérature ou de sport. Tous ces clubs ne sont pas tous dédiés à la haute société et couvrent aussi des activités peu convenables au regard de la loi. Les individus acceptés doivent avoir une carrière souvent universitaire ou militaire et une fortune conséquente. Tous ces clubs sont bien protégés et les serviteurs ont pour ordre de ne jamais laisser approcher ou entrer une personne "pauvre". Ces employés n'hésitent pas à utiliser des sortilèges pour faire fuir les misérables.

L'argot des terres de Rava

Dans les terres de Ravanne, un vocabulaire familier s'est développé et il est bien connu des individus provenant de la couche populaire.

Dettien
C'est une personne qui croule sous les dettes ou une personne indigne de confiance financièrement.

Richouille
Adjectif dédaigneux utilisé pour désigner un bourgeois.

Wasale
Grave insulte envers un ravien qui le compare à un Wafa

Raton
Mot sympathique pour désigner un ami qui est tout comme vous dans la misère.

Les miracles de l'ère moderne

Même si la poudre à canon et la technomancie sont connues par de nombreuses nations, Valliance reste la plus avancée dans ce domaine. La banalité de cette technologie ainsi que la magie influence le prix des objets mais aussi apporte son lot de nouveautés.

L'ère de la poudre à canon et de la chimie

Avec l'évolution des techniques et les découvertes scientifiques combinées avec la magie, voici les effets pour vos parties :

Armes blanches

Les armes blanches sont travaillées et forgées avec de l'acier. Afin de montrer cette évolution de l'artisanat, vous devez considérer que toutes les armes sont de maître et le prix est dorénavant de 150 po + prix de l'arme. Ce prix permet de marquer le fait que les armes blanches sont bien moins présentes à Valliance. Pour les armes à métaux rares, on peut facilement en forger une mais le prix en est triplé.

Armes à feu

Les armes à feu sont une technologie apparue il y a plusieurs siècles mais qui connut une longue période pendant laquelle son évolution stagna. Aujourd'hui, sa fabrication est bien plus simple et surtout il existe une grande gamme d'un même genre de pistolets ou de fusils plus ou moins puissants. Pour faciliter cet aspect du monde, suivez les points suivants :

- Vous devez avoir un laisser-Passer A35 pour obtenir le droit de posséder une arme à feu du point de vue de la loi pour votre protection coûtant 200 po.
- Le prix des armes à feu du 15ème à 17ème siècle telles que le mousquet ont le prix divisé par 4. Exemple: Un pistolet de 1000 po passe à 250 po.
- Le fusil est une arme qui vient d'être élaborée et uniquement fabriquée par les armuriers du conseil pour leurs hommes d'élite.
- Les armes lourdes telles que le canon sont banales dans l'armée. Les caractéristiques de ce type d'armes sont à la discrétion du Maître de jeu afin de les adapter à son style de jeu.
- Pour faire la différence entre un modèle puissant récent et une vieille arme à feu, vous pouvez ajouter le facteur puissance. L'arme peut avoir un bonus de +1 non magique aux dégâts pour 200po. Le bonus peut aller jusqu'à +3 pour une arme à une main et +6 pour une arme à deux mains. L'arme peut obtenir une marge de critique de 19-20 pour 2000 po.
- Le prix des munitions pour les cartouches alchimiques est divisé par 10. Exemple: Une cartouche alchimique en papier de 12 po passe a 1 po et 2 pa.

La chimie

La chimie est devenue une des sciences les plus intéressantes surtout avec la production en masse de la poudre noire. Grâce à celle-ci, il y a eu d'importants changements.

- Tous les produits comme les anti-maladies, les trousses de premier secours, tous les produits de soin non-magiques et les acides voient leurs prix divisés par 4.
- La dynamite est un explosif qu'on trouve souvent dans les mines et pour des travaux mais pas à la vente dans de simples commerces. La dynamite est un explosif qui coûte 50 po par bâton et fait 2d6 de dégâts de force et un rayon de 3m. Si vous cumulez plusieurs bâtons les dégâts se cumulent et le rayon augmente d'1m50 tous les 2 bâtons supplémentaires. Le DD du jet de réflexes est de 13 + 1 par bâton supplémentaire. Exemple: Un paquet de 10 bâtons de dynamite fera 20d6 sur un rayon de 9m avec un DD de 22.
- Il existe des gaz potentiellement mortels permettant de tuer par suffocation ou d'incapacité des individus dans son champ d'action. Pour simplifier cet aspect, vous pouvez considérer que ce sont des bombes chimiques faisant les mêmes effets que le sort nuage nauséabond ou même le nuage mortel. Le prix est équivalant à un parchemin magique du sort.



Enchantement

La magie est un élément normal de la vie des individus vivant sur Zonakron. À Valliance, cette magie l'est encore plus et des petits enchantements utiles facilitent la vie de ses habitants. En voici une petite liste et leurs prix.

Enchantement d'allumage
Prix 25 po
Ce petit enchantement permet par un mot clé simple d'allumer le tabac de votre pipe en bois.

Enchantement de verrou de porte
Prix 50 po
Ce petit enchantement rend difficile la vie des cambrioleurs car il anime le mécanisme de serrure la rendant plus difficile à crocheter. La difficulté de crochetage est augmenté de +5.

Amulette contre les poux
Prix 10 po
Cet objet permet d'éviter les poux. Pour vos parties, ça ne sert à rien mais y en a qui en ont.

L'ère des machines

Les moteurs à vapeur ou à combustion couplés avec des rituels magiques alimentés par des cristaux de magie ont permis d'incroyables avancées dans la création de machines. Ces fabrications magiques sont devenues plus courantes afin de faciliter les tâches ardues telles que l'excavation ou le transport de lourds poids. La recherche sur les golems a fortement été poussée par Valliance afin de pouvoir créer de nouvelles machines qui lient une bonne performance et la réduction drastique de leur coût de fabrication. Grâce à ceci de nouveaux outils ont vu le jour :

- Il existe des prothèses mécaniques très rudimentaires permettant de remplacer un membre perdu. La prothèse la plus simple a une force de 6 et coûte 500 po mais on peut en augmenter la force d'un point par 100 po jusqu'à une force de 15. Au delà le prix du point de force coûte 1000 po. Elle exige un entretien d'une pièce d'or +1 pièce d'or par point de force supplémentaire par semaine.

- Les combinaisons golémiques sont des golems technomantiques que l'on peut contrôler de l'intérieur. Ces machines sont très complexes à utiliser et il faut avoir une connaissance mystère et Ingénierie d'au moins +8 pour pouvoir l'utiliser. Il faut deux tours complets pour y entrer et prendre les commandes et une minute pour le démarrer.

- La bombe à piques est une des nouvelles inventions de la technomancie. Cette petite sphère mécanique et magique projette des piques avec une très grande vitesse. Elle explosera durant le prochain tour ou au lancer selon le désir du porteur. Elle inflige 3d8 de dégâts perçants sur 6m avec un jet de réflexe (DD 15). Celle-ci peut être réutilisée grâce à un mécanisme pour la recharger prenant 5 minutes pour le faire mais utilise une charge de cristal de magie par utilisation. On peut ajouter du poison sur les piques et coûte 100po.

Quelques nouveaux équipements

Avec ce bond en technologie, il existe de nombreux nouveaux objets difficiles à lister. En voici quelques exemples :

Arbalète à répétition avec chargeurs
Prix légère 85po; lourde 100 po; **Poids** poids de l'arbalète + 1 kg
L'arc a été abandonné depuis longtemps comme arme de guerre au profit des arbalètes à répétition avec un ou plusieurs chargeurs. Ces arbalètes qui sont peu utilisées par l'armée aujourd'hui reste une arme de choix pour les miliciens et les forces de l'ordre. Ces arbalètes légères ou lourdes ont un ou deux chargeurs de 20 carreaux et ont un bonus aux dégâts de +2 par rapport à leurs versions moyenâgeuses.

Armure d'exploration sous-marine
Prix 4000 po; **Poids** 26 kg
Cette armure lourde vous permet d'aller sous l'eau et de respirer grâce à son chargeur d'oxygène. Le chargeur ne fonctionne qu'avec des cristaux de magie de type air ou via une machine extérieure qui envoie directement de l'air dans votre combinaison par un tuyau. L'armure est conçue pour résister aux fortes pressions conférant une résistance aux attaques de force de 10. L'armure a les caractéristiques suivantes :

CA +10 **Modif dex** 0 **Pénalité** -10 **Échec des sorts** 50 %

Arithmomètre
Prix 500 po; **Poids** 1 kg
C'est la première machine à calculer dont l'utilité est considérable aux yeux de l'administration et des commerçants. Cette machine est une boîte en bois ouvragée qui mesure en moyenne 45cm de long et 8cm de haut. Elle peut être enchanté afin qu'elle résiste aux intempéries.

Crachemagma (Arme de guerre à deux mains)
Prix 1000 po; **Poids** 8 kg
Cette étrange machine a un moteur à combustion qui génère grâce à des cristaux de feu et un habile mélange de produits chimiques un jet de flamme liquide et corrosif. L'utilisateur fait un jet d'attaque à distance de contact sur toutes les cibles dans un cône de 9m et inflige 4d6 de feu et 2d6 d'acide. Une attaque utilise 3 charges de cristaux de magie. Il faut une action de mouvement pour recharger et une action complexe pour tirer.

Lance-foudre (Arme de guerre à deux mains)
Prix 1500 po; **Poids** 11 kg
Associé à un lourd sac de 10 kilos, il permet via un câble électrique et une lance d'envoyer une puissante décharge électrique afin d'assommer ses adversaires. Le moteur permettant de générer l'électricité utilise des cristaux de magie qui peuvent emmagasiner une certaine quantité d'énergie avant de la libérer. L'utilisateur doit porter des gants isolants ou subir aussi la décharge. Par une action de mouvement et en utilisant une charge, on active la machine qui inflige 2d8 dégâts de foudre plus l'état sonné sur un jet de vigueur DD15 après une attaque à distance de contact réussie. Néanmoins, l'utilisateur peut augmenter la puissance en utilisant 1 à 4 charges de plus et gagne une attaque de zone en ligne d'1m50 par charge utilisée. Tout individu visé avec beaucoup de métal sur lui est automatiquement touché.

Masque à filtre respiratoire magique
Prix 50 po; **Poids** 0.5 kg
Ce masque permet d'être immunisé aux effets de gaz et a un mécanisme technomantique permettant de donner à son utilisateur un moyen de respirer sous l'eau pendant un temps limité. Cette seconde fonctionnalité est alimentée par un cristal de magie de type eau et utilise une charge pour 10 minutes de respiration aquatique.

Montre à gousset
Prix 50 po; **Poids** 0.5 kg
La montre à gousset est un objet bien plus commun et son prix est nettement plus bas. Bien entendu, il existe des modèles bien plus chers et enchantés.

Sac de technomancien
Prix 300 po; **Poids** 2 kg
Dans ce lourd sac à dos, on peut y trouver le matériel nécessaire pour réparer ou élaborer des expériences chimiques. Il est doté d'une chambre froide pour des ingrédients instables alimentée par une machinerie technomantique utilisant une charge de cristaux par semaine d'utilisation. Le sac est assez volumineux pour y ranger des pistolets, grenades et autres outils ne dépassant pas une longueur de 50cm.

Scaphandre
Prix 400 po; **Poids** 10 kg
Ce lourd équipement avec une machinerie pour envoyer de l'air à son utilisateur permet sans aucune magie d'aller sous l'eau. L'armure a les statistiques suivantes :

CA +4 **Modif dex** 0 **Pénalité** -10 **Échec des sorts** 50 %

Sphère à dards
Prix 50 po (Variable si empoisonné ou enchanté); **Poids** 0.5 kg
Les sphères à dards sont des machines sphériques qui éjectent des centaines d'aiguilles à haute pression infligeant de terribles blessures. Tout individu dans les 6 mètres de la sphère doit faire un jet de réflexe DD15 ou subir 4d8 points de dégâts perçants. Les dégâts sont réduits au minimum si l'armure donne un bonus de CA de 4 ou plus.

Ces objets ont une ouverture permettant de verser une dose de poison afin d'infecter toutes les aiguilles et ont des enchantements leur permettant d'être plus efficaces. L'enchantement le plus terrible et très cher est la version spectrale à 2000po qui ignore les armures. La sphère peut être réutilisée grâce à un mécanisme pour la recharger en aiguilles (coutant une pièce d'argent) Néanmoins, l'objet doit être réparé pour la moitié de son coût après dix utilisations.

Industrialisation du textile

À Valliance, les vêtements sont plus diversifiés, plus accessibles et affectent énormément le jugement que l'on a sur vous. Pour faciliter ce facteur, considérez que des vêtements à 200 po sont des habits convenables pour la couche moyenne et 1000 po pour les familles riches. Lorsqu'on n'est pas convenable pour ces couches, on subit un malus de -4 au minimum pour les jets liés au charisme. L'inverse est cependant vrai si vous êtes bien habillé, vous serez mal vu par les plus pauvres et subissez ce malus si vous portez de riches vêtements. Selon les circonstances, vous pouvez augmenter ce malus afin de s'adapter à la situation.



Les factions extérieures

Ma ville est remplie de gens différents : des petits, des grands, des fins, des gros et des pelages de plein de couleurs. C'est si amusant ! Il y en a qui ont des longs poils sur le haut de la tête et d'autres autour du menton. Finalement, je ne suis pas exceptionnel, je suis comme tout le monde avec mes grandes oreilles.

- Maurice

À travers les âges, la politique de Valliance passa de l'isolationnisme au tyrannisme religieux en passant par des phases monarchiques et protectionnistes. Aujourd'hui, Valliance a une politique instable après les événements de la guerre des maîtres. Le conseil a été réduit de huit archimages conseillers à quatre et nul ne sait pourquoi en dehors des mages les plus haut placés du gouvernement. Bien des rumeurs courent sur ce secret mais la plupart sont bien loin de la vérité.

Une crise politique secrète

En 181Esd, à la fin de la guerre des maîtres, la situation politique n'avait jamais connu pire situation. La population avait subi la folie des mages et le conseil faillit être destitué de son rôle de dirigeant de la ville de Valliance. Les puissantes fortunes de Valliance avaient tenté de prendre le contrôle de la cité via la création d'un nouveau conseil avec des élections. Fort heureusement, cette manipulation des esprits fut contrecarrée par des alliés inattendus : les abandonnés de Mama Pinson, le Consortium de l'Hydre et le syndicat ouvrier.

Grâce à leurs aides, l'argent ne prit pas le pouvoir à Valliance et ils évitèrent une catastrophe qui aurait pu réduire en cendres la cité. Durant le conflit des maîtres, de nombreux mages et des héros pour le moment anonymes réussirent à révéler la source de la menace qui planait sur la cité. Huit entités étranges et aux pouvoirs absurdes sont à l'origine de la corruption des trois écoles mais n'ont jamais agi directement dans le désastre.

Pourtant, sous leurs influences, ils corrompirent les esprits et provoquèrent de nombreux événements étranges dans la cité. Incapable de nettoyer la corruption qui s'infiltra dans les trois écoles corrompues et celle qui fut détruite par ces dernières, le conseil se concentra à protéger la population et dépensa une incroyable fortune pour empêcher ces horreurs de sortir.

Aujourd'hui, le conseil est obligé de ne point recruter de nouveaux maîtres à cause de l'invisible corruption qui se terre dans les rangs des mages et érudits. Avec l'aide des Abandonnés de Mama Pinson, le conseil tente de calmer la situation politiquement et crée de plus en plus d'agents afin de traquer les anomalies magiques pour les étudier.

Malheureusement, le mécontentement s'intensifie dans Valliance et le conseil perd de plus en plus d'alliés. Pourtant, depuis une éclipse des deux lunes, de nombreux événements étranges et magiques se multiplient pour disparaître en partie presque aussitôt, résolus par des héros maladroits et bizarres.

La politique intérieure

Malgré leurs talents en magie, le Conseil de Valliance est archaïque dans sa gestion de la cité. Sa vision de l'administration est complexe, inefficace et n'est pas conscient de l'évolution de la vie quotidienne de leurs citoyens. Ce grave décalage est l'une des principales sources de la crise qu'ils ont subi durant la guerre des maîtres.

Pour l'économie de la cité, le conseil reste libéral mais ne laisse pas une liberté totale à ses citoyens dans les affaires. Néanmoins, il ont pris conscience que les nouvelles fortunes ne sont pas de stupides bourgeois sans ambitions mais bien des prédateurs prêts à tout pour acquérir plus de pouvoir sur les décisions du conseil. En conséquence les agents du conseil surveillent au plus près les flux d'argent et s'intéressent au blanchiment d'argent ainsi qu'aux escroqueries.

Afin de calmer la populace, le conseil s'est concentré sur l'agriculture. Des subventions ont été débloquées pour aider les fermiers et éleveurs de bétail afin d'améliorer la production. Même l'armée a eu pour mission de redoubler d'efforts pour sécuriser les villages agricoles contre les bêtes et surtout les monstres. Suite à leurs efforts, le moral des ménages s'améliore grâce à la profusion de produits alimentaires sur les marchés. Ces décisions ont été très populaires permettant de calmer la classe ouvrière.

Le secteur minier (exploitation des mines de cristaux de magie compris) est aussi protégé par le Conseil de Valliance afin que l'industrie de la cité ne manque pas de matières premières. Mettant des pions loyaux au pouvoir des villages prospectant les minerais, le conseil n'hésite pas à fermer les yeux sur la gestion de ces derniers.

Néanmoins après la guerre des Maîtres, le conseil ne put fermer les yeux devant le niveau réel de criminalité de leur cité. Ainsi leur politique de sécurité changea pour s'adapter à la situation. Renforçant les effectifs des forces de l'ordre, il a surtout poussé à entraîner et recruter des investigateurs capables de trouver les vrais coupables des crimes perpétrés à Valliance. Rien ne changea pour la sévérité des forces de l'ordre qui doivent à tout prix avoir des résultats. En conséquence, les geôles sont pleines de criminels et d'innocents.

La politique visant l'éducation est devenue plus sévère depuis que des utilisateurs de magie sont recrutés pour des affaires illégales. Même si le problème des mages hors-la-loi était déjà connu du conseil depuis des siècles, le gouvernement a décidé de s'attaquer à la racine du mal. Concours d'admission avec une partie "morale" et récupération systématique d'éléments appartenant à chaque élève afin de les retrouver ne sont que les principales mesures du conseil.

Pour la liberté d'expression et de l'art, c'est un problème pour le Conseil de Valliance. Le journalisme est difficile à contrôler et pourtant ces derniers doivent exister. Pour la cité des mages, c'est une nouveauté qui a apporté autant de bonnes choses qu'un tas de nouveaux problèmes. Le plus important est l'utilisation des journaux pour propager des idées révolutionnaires violentes qui attisent la grogne populaire. Le conseil tente de réprimer les débordements des journalistes mais ces actions se retournent souvent contre le gouvernement.

Finalement, même si la santé est importante, ils n'arrivent tout simplement pas à gérer et prendre conscience de l'ampleur de la gravité. La pollution accroît énormément les maladies qui tuent voire transforment les malchanceux en monstres. Usant des méthodes de quarantaine radicale lorsqu'une urgence apparaît, le conseil sait que tôt ou tard une nouvelle crise comme la peste des os frappera à nouveau la cité.

La politique extérieure

Tout au long de l'histoire de Valliance, le conseil a sous-estimé énormément l'importance de la politique extérieure. Aujourd'hui, cette erreur n'est plus répétée et Valliance fait son possible pour trouver un arrangement afin d'éviter d'entrer dans un conflit armé sans y être préparée.

La cité des mages a établi des ambassades dans toutes les cités-états amicales et travaille dur pour apaiser les tensions avec les factions récalcitrantes. Leurs agents diplomatiques ont pour mission d'écouter et de mesurer les tensions afin de pouvoir s'adapter à de prochaines querelles ou d'intervenir au plus vite afin de créer des alliances bénéfiques.

Le jeu d'alliance entre les cités-états et la république du Kitor est fragile et peut déclencher une nouvelle guerre d'ici quelques années. La cause est due aux peuples de Rava qui se lassent d'un pays morcelé qui ne cesse de s'autodétruire. Le Conseil de Valliance sent arriver ce changement mais ne sait pas comment y réagir. Doivent-ils imposer leur volonté et devenir le gouvernement d'une puissante nation ? Ou s'allier à une faction qui semble avoir les capacités d'être de bons dirigeants.

Ces enjeux politiques s'entremêlent avec l'avidité des autres nations qui voient les terres de Rava comme une opportunité de devenir un empire à la puissance internationale incontestable. Leurs influences s'attaquent à toutes les communautés via des investissements, des alliances politiques ou même des attaques de bandits. La situation est pour le moment calme et ne cessera de s'intensifier avant d'exploser dans une dizaine d'années. Néanmoins, les acteurs des différentes factions dans la cité de Valliance et en dehors décideront de la date de ce changement par leurs actes.

Dans les prochaines pages, vous trouverez des factions extérieures à la cité dont l'influence est suffisamment importante pour intervenir dans la vie des citoyens de Valliance. Leurs intentions n'aspirent pas à la destruction de la cité mais surtout d'en gagner un certain profit tout en s'informant sur les actions de leurs rivaux dans la métropole.

DALAKYR

Nation ancienne de plusieurs milliers d'années, son histoire est tout aussi vaste et constituée de guerres, de complots et de victoires. Cet empire faillit disparaître une bonne dizaine de fois mais sut trouver les forces pour s'en sortir.

Aujourd'hui, le Dalakyr est dirigé par une famille royale qui impose ses règles avec une poigne de fer. La stabilité de ce règne est ce qui a permis à cet empire de ne pas s'écrouler et finir en une terre désolée, ravagée par la malédiction qui touche tous les shasikyrs. La cour royale est stricte mais s'efforce de tout faire pour trouver une solution au mal qui les ronge. Grâce à leurs efforts, des remèdes temporaires sont trouvés mais distribués aux citoyens "honorables". Le bas peuple n'est pas ignoré et ceux qui ont su faire preuve de dévouement sont récompensés.

Cette cour royale est composée des neuf grandes familles dont le membre le plus ancien dirige le pays. Par le passé, ces neuf familles se sont affrontées moult fois pour s'approprier le trône mais sont unies depuis la malédiction. Malheureusement, les tensions dans le pays deviennent difficiles à contrôler après les échecs successifs de leurs mages et érudits. En conséquence, le Dalakyr finance de nombreuses opérations pour obtenir les recherches prometteuses des mages voire kidnapper ces derniers pour obtenir une piste salvatrice.

Les rumeurs racontent que lors de terribles expériences on utilise des criminels les transformant en des abominations mutantes. Certaines d'entre elles s'échappaient et assouvissaient leurs vengeances dans les rues des villes et des villages avant qu'elles ne soient détruites par la An'Gilicia. Ces agents d'élite spécialisés pour effacer ce qui gène la cour royale détournent les rumeurs sur ces monstres en accusant les traîtres appelés les révolutionnaires du Dalakyr libre d'en être les auteurs.

Les rapports diplomatiques avec Valliance

Malgré des relations diplomatiques très anciennes, le Dalakyr n'a pas oublié les trahisons de Valliance et ses anciens contrats établis il y a plus de 1000 ans avec le maître archimage Aryl Givrevent. Pourtant Valliance et le Dalakyr furent ennemis durant la guerre divine mais les tensions se sont calmées depuis la disparition des dieux et la perte des pouvoirs politiques des religieux de Valliance.

Aujourd'hui, le Dalakyr met la pression sur la ville de Valliance politiquement avec des taxes sur ses produits et tente de l'obliger à partager son savoir dans des domaines de magie considérés comme interdits par le conseil. Avec une telle tension, les journalistes Vallianciens pensent qu'une guerre risque d'éclater avec le Dalakyr si une solution diplomatique raisonnable n'est pas trouvée rapidement.

Les rapports avec les autres factions

La nation des shasikyrs a de nombreux alliés et ennemis mais dans les terres de Rava, il a plus d'alliés commerciaux que d'adversaires. En paix avec le Wafa Sar et la totalité des cités-états, elle est cependant en mauvais termes avec la république du Kitor. Pour l'empire du Kor-Thorin, la situation est compliquée et ils s'affrontent de temps en temps à leur frontière.

Pour vos personnages

Le Dalakyr a été un allié et un ennemi pendant plus de mille ans. Les shasikyrs font donc partie du paysage de Valliance et des familles y vivent depuis plusieurs générations. Je vous propose ci-dessous quelques exemples afin de vous fournir une source d'inspiration qui peuvent être utilisés comme un trait de personnage si vous le désirez.

Voyageur

La vie a été dure et c'est souvent à cause de la malédiction. Votre enfant mort-né, votre corps a un signe de malformation, les raisons sont nombreuses pour qu'un shasikyr décide de devenir un simple voyageur. Ils survivent grâce à leurs talents liés à la magie ou de marchand itinérant.

Effet du trait
Le personnage gagne la compétence survie comme compétence de classe avec un bonus de +1.

Érudit de la malédiction

La malédiction des shasikyrs obsède de nombreux citoyens du Dalakyr. À la recherche de la moindre information pour sauver leurs semblables (Membre de famille ou un être aimé), le personnage ne cesse d'apprendre sur les mystères de la magie pour trouver la solution.

Effet du trait
Votre personnage gagne la compétence connaissance mystère en compétence de classe avec un bonus de +1.

Enchaîné par les vices

Les shasikyrs ont tendance à abandonner toute moralité dans leurs plaisirs pour compenser la douleur de leur malédiction. Sexe, drogue, alcool ou bien pire, ils sont souvent des renégats aux yeux du Dalakyr.

Effet du trait
Votre personnage est addict à une forme de vice mais résiste bien mieux à la douleur. Avec l'aide de votre Mdj, vous devez choisir ce vice qui doit être joué comme une drogue avec une dépendance modérée. En contre-partie, le personnage gagne une réduction de dégâts de 1.

Ancêtre de Valliance

Votre famille vit à Valliance depuis au moins une génération et considère cette cité comme son foyer. Vous et les vôtres avez vu grandir cette magnifique cité et vous la connaissez très bien.

Effet du trait
Lorsque vous êtes à Valliance ou dans son protectorat, vous obtenez un bonus de +2 aux jets de connaissance folklore local, d'histoire, de géographie.

Lieux connus

Alarai
C'est ici que se trouve la plus brillante des écoles de magie du Dalakyr trônant fièrement dans une sphère flottante au-dessus d'un lac aux eaux pourpres. La cité de rubis est un immense marché exotique à la croisée de nombreuses routes commerciales.

Endra neraass
La cité des voiles est l'un des principaux ports de l'empire. C'est ici que mouille la flotte royale dont le légendaire navire, Sasahira For. Point majeur de transit de marchandises, cette cité est très riche et accueille de nombreux voyageurs et de commerçants étrangers.

Mazaréllia
L'une des régions les plus pauvres de l'Empire Dalakyr surnommée le sombre val. De nombreux shasikyrs quittent cette région maudite emportant de temps en temps la malédiction de lycanthropie avec eux.

Vazakyr
Puissante cité où vit la famille dragon des nuages des Lonalair liée à la cité depuis 1839 ans. Plusieurs familles de shasikyrs dans cette cité ont un parent dragon avec les lonalair ou une autre famille dragon acceptée par le Dalakyr. Cette ville venteuse est connue pour ses excellents artisans et ses élevages.



Eraël Sadrohn

Conseillère de la cour royale
Shasikyr F - AL:N - Evocateur 17

Que sait-on d'elle ?

Magicienne de talent de l'empire du Dalakyr, elle vivait paisiblement et son avenir était assuré. Pourtant, Eraël fuira son foyer pour les terres de Rava afin de retrouver les vestiges disparus des shasikyrs lors de la guerre divine. Sa motivation première était de retrouver les bracelets gravés avec les armoiries de ses parents disparus.

Pendant son long voyage dans les terres de Rava, elle étudia dans les bibliothèques et travailla en tant que scribe pour subvenir à ses besoins. Traductrice et historienne, son travail lui permettait de trouver les traces des reliques abandonnées de son peuple. Malheureusement, les plus importantes étaient difficiles à acheter voire à récupérer. Champ de bataille hanté, bandits ou tanières de créatures monstrueuses, elle fut presque découragée devant tant de difficultés.

C'est à Mille-rois qu'elle se décida à rejoindre un groupe d'aventuriers dont la mission allait lui permettre de récupérer un des bracelets de ses parents. Même si la mission a failli lui coûter la vie, la récompense effaça toutes ses inquiétudes et elle fut heureuse d'avoir entre ses mains l'ancien trésor familial appartenant à son père.

Alors qu'habituellement elle ne s'attachait pas aux non-shasikyrs, elle se surprit à hésiter et ne put oublier la joie qu'elle éprouva à parcourir le monde avec ces mercenaires. Cette décision changea à jamais sa vie et celle de ses compagnons car en restant parmi eux, elle permit la création de la célèbre compagnie de la Salamandre bleue.

Leurs aventures délirantes et chaotiques lui attirèrent bien des problèmes mais aussi d'inestimables savoirs. En quelques années, elle put récupérer les bracelets de ses parents et les déposa dans la crypte familiale retournant sans hésiter auprès de ses compagnons. Épreuve après épreuve, elle devint une excellente évocatrice au prix des blessures et d'un bras possédé par une entité magique parasite et dévoreuse de magie. La chose devint autant un allié qu'un ennemi qu'elle finit par appeler simplement Bob.

Malheureusement, l'épopée de la Salamandre bleue se termina par la confrontation avec la puissante liche Korsakaï. L'immonde mort-vivant était aux yeux d'Eraël une chance inouïe de récupérer des savoirs oubliés depuis des siècles. Hélas, ses dons d'érudit et de linguiste allaient révéler des secrets conduisant à la dissolution de l'équipe. Malgré la gloire et la fortune acquise, Eraël tout comme ses amis se quittèrent pour suivre leur propre chemin.

Avec une fabuleuse notoriété et le retour de nombreux objets appartenant au patrimoine du Dalakyr, Eraël était une héroïne aux yeux de nombreux shasikyrs. L'aventurière intrépide surprit ses semblables lorsqu'elle accepta l'offre de la cour royale pour devenir une agent de l'empire. Devenant tout d'abord une simple conseillère, elle grimpa rapidement les échelons de la réussite. Acquérant la confiance de la cour royale, son rôle prit autant d'importance que ses missions dédiées aux terres de Rava. Aujourd'hui, elle est une des shasikyrs les plus connues à Valliance mais beaucoup ignorent ses actes influençant la politique interne de la cité.

Son influence

Simple conseillère aux yeux de nombreux shasikyrs, elle est en vérité en charge des opérations spéciales concernant les terres de Rava. Employant de nombreux moyens, elle cherche à influencer les villes comme Valliance pour récupérer des connaissances magiques oubliées ou des objets étranges abandonnés sur les champs de bataille de la guerre divine.

Son autorité est importante et elle a à sa disposition des ressources conséquentes pour financer les projets de la famille royale. Elle ne répond qu'à sa reine et ses affaires sont en grande partie secrètes. Eraël est très stricte et n'hésite pas à effacer les erreurs si le danger est trop grand.

Aventures

Pré-requis

Le groupe de joueurs doit être en très bon terme avec la faction du Dalakyr. Cette aventure est donnée par Eraël en personne en déplacement sur Valliance et peut permettre de créer une campagne autour des activités du Dalakyr.

Synopsis

Ellaris Daquilone (Shasikyr f - AL:N - Espion 5) est une espionne qui est sur le point d'être découverte par le Conseil de Valliance et il faut la faire "disparaître". Elle vit dans le quartier du Corbeau avec sa fille Nayai dont elle a caché l'existence et ne se rend pas compte de la gravité de la situation. Eraël désire que l'on récupère une pierre magique utilisée pour stocker ses rapports d'espionnage.

Le point de départ est dans le petit appartement d'Ellaris où ils doivent trouver des informations sur ses activités récentes. Ils peuvent discuter avec les voisins, découvrir qu'un investigateur des forces de l'ordre est venu, découvrir qu'un enfant vivait dans l'appartement et qu'Ellaris est allée dans une taverne discrète dans le quartier des Grandes places.

Dans cette taverne, les joueurs vont arriver un peu tard car les forces de l'ordre vont tenter d'arrêter Ellaris qui va s'enfuir. Les joueurs peuvent tenter d'arrêter les forces de l'ordre dans une ruelle ou utiliser d'autres méthodes pour suivre Ellaris. S'ils arrivent à la rattraper, elle essayera de négocier afin qu'on sauve sa fille contre sa pierre de rapport d'espionnage. Cette dernière est entre les mains de criminels qui ont été recrutés pour la faire chanter.

Les criminels sont pour la plupart d'entre eux des petites frappes recrutées pour être sacrifiées à la moindre occasion par leur chef surnommé le "Verron". Ce dernier fera sauter un de ses alliés qui ne sait pas qu'il a un sac de dynamite sur lui. L'objectif de cette rencontre est de ponctuer l'affrontement avec des imprévus rendant le chef détestable.

KOR-THORIN

Cet empire est une menace permanente pour toutes les nations. Puissant, implacable, ce Royaume de korriens est en guerre continuellement et rares sont ceux qui ont pu obtenir un pacte de non-agression. Pourtant aujourd'hui, l'empire est bien moins martial qu'il ne l'était auparavant. Thoragrinn Thorin, son nouvel empereur, a apporté de grands changements et il cherchera à réduire les déclarations de guerre afin de favoriser le commerce avec les nations ou cités qui ont su prouver leurs talents.

Ce changement est presque inédit dans l'histoire de cet Empire korrien où seulement l'ancien empereur Balkor et Varunin eurent l'audace de contredire les traditions. Mais nul n'est assez fou pour relâcher sa vigilance contre ces redoutables adversaires. Les archives de Valliance ont une liste colossale de villes et nations qui ont subi leurs assauts mais leur plus sinistre victoire reste celle sur l'Empire cyclope du Sugundi. Les restes de ce royaume sont encore corrompus par les armes étranges des korriens. Là bas, les cyclopes ne sont plus que des monstres difformes qui arpentent les ruines de leur gloire passée comme des âmes en peine.

Pour la majorité des peuples des terres de Rava et de ses voisins, l'empire de Kor-Thorin se résume à une cité dans les montagnes de cendre nommée Kor-Rava. Cette ville forteresse n'est pourtant que le sommet de l'iceberg cachant aux yeux du monde l'immense empire. Seuls les hauts responsables et les érudits savent à quel point le Kor-Thorin est une terrible menace. Sa puissance est néanmoins son talon d'Achille car il est obligé d'affronter un grand nombre d'adversaires l'obligeant surtout à se défendre depuis la disparition des divinités.

Aujourd'hui, Kor-Rava est une cité dédiée au commerce avec les peuples de Rava. Les korriens ont pour objectif de marchander les ressources abondantes de l'empire contre des magies ou des minerais très rares.

Les rapports diplomatiques avec Valliance

L'ascension de l'empereur Thorin amena un véritable traité de non-agression mais aussi commercial avec l'empire. Plusieurs familles de korriens se sont installées à Valliance et ont investi d'importantes fortunes dans la cité. Le conseil est conscient que les korriens ne sont pas des citoyens de Valliance mais avant tout de l'empire. Chacun d'entre eux est un espion qui ne se cache pas mais qui apporte pourtant un énorme bénéfice à la cité. Le savoir des korriens est particulier et il est inestimable aux yeux des érudits de Valliance. Hélas, il est difficile pour eux de gérer ces derniers lorsqu'il y a un problème judiciaire les concernant, s'obligeant à traiter moins durement ces dernier en les renvoyant à Kor-Rava.

Les rapports avec les autres factions

Depuis l'ascension de l'empereur Thorin, toutes les cités-états des terres de Rava ainsi que la république du Kitor ont un traité de non-agression. Même avec le Dalakyr, une trêve a été signée mais aucun commerce n'a pu être établi entre eux. Ce sont les seules nations qui ont la chance de ne pas être leurs ennemis, loin des terres de Rava, des dizaines d'empires se battent pour leurs survies et seul le Wafa Sar arrive à leur tenir tête voire les repousser.

Pour vos personnages

Un korrien vivant en dehors du royaume de Kor-thorin est très rare et il existe toujours une raison particulière pour que ce soit possible. Ces derniers sont craints par les autres espèces civilisées mais ils sont connus pour toujours honorer les contrats pour lesquels ils se sont engagés. C'est pour cette raison qu'aujourd'hui, le commerce avec les korriens prospère. Chaque exemple est une source d'inspiration mais aussi un trait de personnage si vous le désirez.

Rien ne se perd tout se transforme

Le dieu Kor enseigne que rien ne se perd tout doit être utilisé. Cette divinité tyrannique et sévère a permis aux différents empires korriens d'être l'une des espèces dominantes de Zonakron. Ce précepte est un enseignement fortement ancré dans votre personnage et que ce soit la peau d'un ami décédé ou d'un parent, vous n'oubliez pas d'en faire bon usage.

Effet du trait
Votre personnage gagne un bonus de +2 pour tous les jets qui impliquent la fabrication d'un objet ou pour récolter quelque chose.

Anormal

La vie de korrien est difficile et certains se détournent des enseignements du dieu Kor. Ils sont considérés comme anormaux, défectueux et par conséquent juste bons à être recyclés. Pourtant votre différence est devenue votre force et vous avez appris à l'exploiter. Le dieu Kor n'aime pas le gâchis.

Effet du trait
Votre personnage échange son bonus en sagesse contre l'intelligence ou celui de la constitution contre la force.

Perfectionniste

Même pour un korrien, vous êtes un esprit qui cherche la perfection pour tout. Cette manie est difficile à contrôler et même si c'est un avantage dans de nombreux domaines c'est aussi un point faible de s'acharner sur un détail.

Effet du trait
Lorsque vous utilisez une compétence liée à l'intelligence ou la dextérité nécessitant de la concentration vous obtenez un bonus de +4 mais votre action prend toujours un tour entier et si vous ratez, vous êtes obligé de tenter à nouveau votre chance.

Lieu connus

Kor-baraz
Ville forteresse aux frontières du Dalakyr, on y trouve les plus grands élevages de bêtes de somme et de combat. Leurs pillages se sont raréfiés après la prise du pouvoir de Thoragrinn et ça fait beaucoup de mécontents. Néanmoins, ce temps de "paix" a obligé les habitants à améliorer leurs infrastructures archaïques permettant une forte progression de la population et à perfectionner leurs techniques dans l'élevage et le dressage.

Kor-ênâd
Capitale de l'empire, cette mégalopole avoisinant le million d'habitants est une fourmilière qui s'étend aussi bien dans le ciel, à la surface et sous terre. Traversée par deux fleuves de lave entourant un lac aux eaux émeraude, cette cité n'a jamais connu la défaite et accueille les milliers d'esclaves qui seront utilisés pour les projets de leurs maîtres.

Kor-Iklal
La cité du ciel est perchée sur un pic haut de 4km et est le berceau des korriens aux esprits les plus voyageurs. Ce sont les amoureux du ciel et des sciences pour la plus grande gloire au dieu Kor.

Kor-Rava
Cité forteresse en plein milieu des terres de Rava, elle est le point de départ de nombreux korriens qui ont décidé de vivre à l'étranger. Cette cité est l'une des seules à accepter la présence de non-korriens et qui fait des affaires avec les peuples de Rava. Elle est protégée par les six puissants golems de Kor de 9m de haut surveillant le moindre mouvement à l'extérieur.

Kor-Zul
Le chaudron de Zul est une communauté souterraine au bord d'une série d'immenses lacs souterrains pullulant d'animaux marins étranges. Ces korriens sont des survivants habitués à affronter la dangereuse faune et la flore du chaudron leur donnant une excellente réputation de combattants.



THORAGRINN THORIN

Empereur du Kor-Thorin
Korrien(plante) h - AL:LM - Chasseur 17

Que sait-on de lui ?

Aimant la nature et la chasse, il était considéré comme un esprit anormal et tordu par les siens. Ce dernier considérait que son peuple vivait trop dans le passé et devait au contraire s'ouvrir à de nouvelles méthodes pour vaincre sur le terrain.

Afin de prouver ses dires, il voulut partir dans les terres de Rava alors que sa propre famille désirait l'éliminer. Survivant à des assassinats et à la colère de son peuple pour son hérésie, il traversa l'empire de Kor-Dolorin en tuant les imbéciles qui le sous-estimaient. Sa rancune couva au fond de son cœur et jura de revenir avec les preuves de ses ambitions qu'il avait pour son peuple.

Devenant l'un des rares mercenaires korriens connus, il fut accepté dans les cités-états grâce à ses prouesses. Malheureusement, sa réputation d'être très rancunier réduisait fortement ses chances d'accéder à des contrats. En manque cruel d'argent, il fut obligé d'accepter une mission quasi-suicidaire avec une bande hétéroclite de mercenaires. Cette aventure changera à jamais Thoragrinn qui découvrit une certaine joie d'avoir trouvé une "famille". Pour lui, c'était presque une hérésie de penser de cette manière mais il voulut prendre cette voie pour apprendre.

Devenant un membre de la Salamandre bleue, il affronta bien des ennemis et risqua sa vie plus d'une fois pour ses amis perdant même son œil droit. Celui-ci est maintenant remplacé par un autre œil magique en mithril dont il en est très fier. Finalement, la richesse n'était qu'un détail pour lui qui préférait rester avec sa "famille" tout en perfectionnant l'art de la chasse aux gros gibiers.

Sa dernière proie faillit être la dernière lorsque la Salamandre bleue dut affronter la liche Korsakaï. Cette monstruosité fut sous-estimée par les cités des terres de Rava mais pas par Thoragrinn et ses compagnons. La créature ne menaçait pas seulement les peuples de Rava mais aussi son peuple. Investissant son repaire, lui et ses compagnons vainquirent l'abomination au prix de la "vie" de Thoragrinn. Devenu un monstre à l'organisme proche d'une plante, il perdit le peu d'émotions qu'il avait mais sa volonté resta néanmoins la plus forte. Après les révélations du contenu du tombeau de Korsakaï, il décida de repartir dans son pays natal abandonnant derrière lui sa seule véritable famille.

Son voyage le mena à défier l'empereur Dolorin en usant une loi oubliée depuis des siècles. Après avoir arraché la tête de son empereur, il prit sa place sur le trône et assouvit sa rancune envers les siens et les imbéciles qui l'avaient trahi. Malgré l'impitoyable créature qu'il est aujourd'hui, l'Empire korrien ne fut pas plus agressif qu'auparavant. Sous ses ordres, le Kor-thorin fit d'énormes travaux pour restaurer Kor-Rava et utilisa cette forteresse non pas pour guerroyer mais pour établir un puissant réseau commercial avec les puissantes cités-état des terres de Rava.

Son influence

L'empereur Thorin est connu pour être un "modéré" par rapport à ses prédécesseurs. Il dépêcha bon nombre de ses citoyens afin d'établir des contacts cordiaux et développer le commerce avec son empire. À Valliance, la crainte d'une nouvelle guerre n'a jamais quitté l'esprit du conseil et les quatre conseillers font leur possible afin de ne pas trop irriter le nouveau monarque qu'on surnomme le rancunier sanguinaire. Pourtant les korriens savent que leur mission n'est pas de dominer mais de réaliser des affaires suffisamment avantageuses pour eux. Leur objectif est avant tout d'obtenir du bon acier et des cristaux de magie de Valliance.

Aventures

Pré-requis

Le groupe de joueurs doit être en très bons termes avec la faction du Kor-Thorin. Cette aventure est donnée par le roi en personne en déplacement sur Valliance ou via un moyen magique.

Synopsis

Les joueurs sont recrutés afin de récupérer une cargaison de métal précieux volé sur les routes menant à Kor-Rava. Les voleurs ne savent pas qu'ils vont être interceptés par eux. Ces derniers vont arriver avec un navire par la Riette.

Les joueurs doivent récupérer la cargaison et capturer vivant leur chef Kernard "le géant" Bricard (Ravien h - AL:NM - Combattant 8) afin qu'il soit "interrogé" par les agents de l'empereur. Le navire va accoster durant la nuit et tentera de faire passer sa cargaison grâce à l'aide de la bande des crocs. Néanmoins, Ils peuvent attaquer le navire avant leur arrivée au port, à l'arrivée ou après.

Sur le navire, ils découvrent que c'est un korrien du nom de Balin du clan des dents qui a trahi la couronne. Ce dernier se trouve au Kraken grillé mais risque de s'enfuir s'il sait que son opération a capoté. Aux joueurs, de trouver un moyen de le piéger et de le capturer. En voici quelques pistes :

- Ils éliminent tout le monde et récupèrent la cargaison
- Ils récupèrent la cargaison et essayent de mettre sous leur contrôle l'équipage du "Géant" en créant une révolte.
- Ils essayent de se faire passer pour des clients en achetant la cargaison afin de piéger le korrien et "Le géant" au marché noir.

Balin et le géant ne sont pas des adversaires qui se battent à mort et cherchent à survivre. Ils tenteront de corrompre leurs ennemis ou d'utiliser des ruses pour avoir l'avantage dans un affrontement en rejoignant des alliés. Désespérés, ces personnages peuvent même foncer vers une patrouille des forces de l'ordre préférant être jugés à Valliance que d'avoir à faire à la "justice" de Thoragrinn. Même si les joueurs ratent leur mission, c'est une bonne occasion de leur laisser une autre chance en leur faisant comprendre qu'un second échec serait terrible ajoutant une pression intéressante pour une aventure.

La République du Kitor

Première république de l'histoire de Zonakron fondée lors de la chute de l'empire de Ravanne, cette dernière doit faire face à ses opposants aux idéaux monarchiques et à la corruption qui ronge les rangs de ses politiciens. Pourtant, le Kitor peut être fier d'avoir marqué le monde de Zonakron. De nombreux pays ont été délivrés de la monarchie et ont fondé leurs propres républiques grâce à l'aide de cette nation dont les idéaux républicains sont connus sur tous les continents de Zonakron.

La vielle république est toujours aussi tenace et a fait face à de nombreux périples qui ont failli la faire disparaître. Tous ces dangers ne sont pas dus qu'à leurs choix politiques mais aussi à leurs violentes actions dans les cités ou pays qu'ils désirent "libérer" de la tyrannie. À cause de leurs actions pour inciter les peuples à se révolter, ils se sont retrouvés isolés commercialement et leur manque de ressources à souvent dégénéré en de graves problèmes internes. Famine, banditisme, purge ou des épidémies, la liste des drames qui ont souillé cette nation est longue.

L'unité est cependant préservée et l'éducation des masses a permis de garder le contrôle du Kitor. Les politiciens travaillent durement pour améliorer le quotidien du plus grand nombre. Malheureusement, les tentations pour ceux qui ont le pouvoir entre leurs mains sont nombreuses et la corruption est très importante.

Aujourd'hui, la république du Kitor désire toujours unifier la totalité de l'ancienne Ravanne sous son étendard mais depuis des siècles de lutte, le résultat reste plus que mitigé. Seuls les petits seigneurs et des petits bourgs se sont joints à leur cause mais le reste des puissantes cités-états n'a jamais plié sous les assauts des troupes républicaines.

Les rapports diplomatiques avec Valliance

Valliance et le Kitor ne sont pas alliés mais depuis les vingt dernières années, le commerce a été de plus en plus intense entre les deux factions. L'acier reste le produit le plus acheté par le Kitor pour son armement et c'est le Consortium de l'Hydre qui en tire le plus de profit de cette situation.

Les rapports avec les autres factions

En mauvais termes avec le Dalakyr et en grande partie avec les cités-états libres des terres de Rava, le Kitor est cependant en très bons termes avec le Vunrakak et Montcendre. Il a aussi des alliances avec des petits seigneurs libres qui n'ont voué aucune allégeance à une cité-état de Rava. Le plus étonnant reste les relations apaisées et commerciales avec l'empire de Kor-Thorin. Beaucoup parlent de trahison de principe mais l'argent semble avoir pris le dessus sur leurs haines des régimes autoritaires.

Pour vos personnages

Être originaire du Kitor à Valliance n'est pas une chose que l'on crie haut et fort. Les révoltes et la violence qui ont été provoquées par les révolutionnaires ont marqué fortement les esprits. Chaque exemple est une source d'inspiration mais aussi un trait de personnage si vous le désirez.

Révolutionnaire infiltré

Animé par les idéaux républicains depuis l'enfance, vous êtes parti pour aider les opprimés à se révolter. La ruse et le mensonge sont vos meilleurs alliés pour éviter qu'on arrête votre noble cause.

Effet du trait
Votre personnage gagne un bonus inné de +2 en compétence bluff et devient une compétence de classe.

Scandale

Au Kitor, il est facile de se faire des ennemis en politique et votre famille ou vous-même a engendré un scandale qui vous a obligé à prendre des vacances loin de votre pays natal. Votre nouvelle vie vous a appris à manipuler les mots pour mieux vous en sortir.

Effet du trait
Votre personnage considère que diplomatie est une compétence de classe et gagne un bonus inné de +2.

Héros des pauvres

Votre vie au Kitor a influé l'envie d'aider votre prochain défavorisé par les tyrans qui les exploitent. Peu importe où votre route vous a mené, vous avez fait vœu d'aider les pauvres.

Effet du trait
Votre personnage gagne un bonus de +1 aux jets contre la peur et l'intimidation.

Lieux connus

Alaris
La grande capitale du Kitor est le centre de toute l'activité de la nation. Culturellement avancée avec ses nombreux artistes dont la renommée est reconnue dans tous les pays voisins et même au delà du continent. Elle est aussi connue pour son industrie et surtout sa célèbre école de magie Beaudragon.

Biaron
Cette petite ville est connue pour son incroyable festival costumé et ses nombreuses terres agricoles. Le théâtre public accueille de nombreuses troupes itinérantes dont certaines ont pu s'offrir le luxe de devenir des stars à Alaris.

Le comté de Caramila
Cette région côtière autrefois riche et d'une rare beauté appartient toujours à la vieille famille noble de Caramilla. Amie de la république du Kitor, elle fait toujours partie des politiciens les plus appréciés par le peuple. Néanmoins depuis que le comté a été frappé par une puissante malédiction, leur réputation a été salie. Aujourd'hui, les villages dans le comté sont de sinistres endroits où on y survit difficilement malgré les bonnes moissons. On y trouve aussi les meilleurs chasseurs de monstres du Kitor.

Liès
Cette petite ville est connue pour ses tournois d'escrime et ses incroyables forgerons. On y trouve aussi de formidables artisans connus pour faire de merveilleux chapeaux magiques. C'est ici qu'on trouve la tour des mages de la famille gnome Merveilleuxchapeaux connue pour ses sorts "inutiles".

Marrolia
Grande communauté de bûcherons aux vastes scieries, elle est le plus grand centre de production de bois de toute les terres de Rava. Ravageant la grande forêt de Boiscendrielle, les habitants doivent faire face aux bêtes, druides et fées qui n'hésitent pas à tuer ceux qui dévastent les bois.

Racliètte
Les bons vivants de cette communauté sont connus pour leur vie paisible, leur paysage magnifique et leurs fromages qu'ils font fondre dans un plat typique du même nom que leur petit village. Ils sont connus pour avoir des tenues étranges avec des pantalons raccourcis au dessus des genoux.

Râhart
La cité verdoyante où vivent encore de nombreuses licornes et des fées bienveillantes. Cet endroit est très pacifique et n'est pas forcément aimé par les révolutionnaires du Kitor qui n'apprécient pas trop leur neutralité. Néanmoins, les nuits de pleine lune, il est de tradition de laisser aux fées un petit biscuit et du lait à sa fenêtre.

Le Kotti

Le royaume isolé de Kotti a survécu à d'innombrables ennemis qui lorgnaient sur leurs immenses ressources naturelles. Ce harcèlement isola la civilisation des Kotts dont la méfiance des étrangers fut si extrême que tous les non-halfelins étaient exécutés à vue. Ces cruelles mesures furent salutaires car elles leur permirent de repousser toutes les invasions.

La culture des Kotts est centrée sur la symbiose de leur vie avec la nature et l'utilise pour bâtir leurs villages et élèvent les animaux afin qu'ils servent de serviteurs. Nulle cruauté envers les plantes et les animaux n'est acceptée et ils ne prennent une vie que lorsque c'est nécessaire. Néanmoins les kotts peuvent tout de même couper ou détruire les plantes malades, parasites ou dangereuses.

Grâce à leur magie liée à la nature, leurs alliées naturelles sont des bêtes aux proportions impressionnantes permettant à leurs armées de résister à la totalité de leurs ennemis. Seuls les korriens ont réussi à ébranler plusieurs fois les défenses des Kotts mais furent repoussés après la disparition des dieux.

L'inébranlable conviction des anciens qui dirigeaient ce royaume des halfelins fut pourtant brisée par l'absence de leurs divinités. Comme toutes les nations de Zonakron, le Kotti ne fut pas épargné. Lentement, les esprits devaient choisir d'obéir aveuglément aux anciens codes ou de se remettre en question. La radicalisation fut celle qui prit le dessus et mena le peuple du Kotti à devenir aussi redoutable que leurs animaux sauvages.

Leurs frontières habituellement harcelées par des armées étaient devenues trop calmes et cette paix anormale transforma le Kott de victime en prédateur. Sa revanche sur ses voisins belliqueux furent des années sombres. Même si les terres de Rava ne subirent aucun de leurs assauts, ils accueillirent les milliers de réfugiés des nations massacrées par le Kotti.

Pourtant au fil des années, le peuple de Kott douta et les violentes tueries qui n'épargnaient ni les enfants, ni les femmes enceintes et ni les vieillards ébranlèrent le moral des jeunes halfelins. C'est à partir du 151Esd que le désir de voir le monde s'infiltra dans les jeunes esprits et ces derniers osèrent se rebeller contre les traditions ancestrales de leur nation. Beaucoup furent obligés de fuir pour ne pas être tués et s'exilèrent vers les terres inconnues bordant leur nation. Ce chamboulement provoqua l'impensable lorsque le héros renégat Merwick Patapon arriva à convaincre son peuple d'ouvrir des ambassades et d'arrêter leurs guerres meurtrières. Aujourd'hui, le Kotti est une nation divisée moralement et les prochaines années seront déterminantes pour leur avenir.

Les rapports diplomatiques avec Valliance

Le Kotti est un récent allié de Valliance qui est la première destination des jeunes Kotts. Les relations sont pourtant difficiles et l'ambassadeur Merwick travaille d'arrache-pied afin de convaincre les anciens de son pays de continuer à réaliser des échanges commerciaux et diplomatiques avec la cité des mages. Malheureusement, les Kotts radicaux font tout pour saboter cette fragile relation qui a pourtant eu d'incroyables effets bénéfiques pour le pays des Halfelins.

Les rapports avec les autres factions

Le Kotti n'a pas d'autres relations positives avec les autres nations qu'il considère comme des ennemis. La seule exception est l'empire du Dalakyr avec qui ils ont des discussions sur un possible traité de paix.

Pour vos personnages

Rares sont les halfelins du Kotti à quitter leur pays mais les courageux qui le font vont à Valliance. La cité est réputée à être bien plus tolérante et à attiser les rêves des jeunes halfelins. Chaque exemple est une source d'inspiration mais aussi un trait de personnage si vous le désirez.

Rêve d'une vie différente

Votre départ du Kotti s'est fait très discrètement et avec des amis. Même si vous les avez perdus de vue, votre volonté de fer vous a permis de continuer votre voyage pour trouver l'endroit idéal pour votre nouvelle vie.

Effet du trait
Votre personnage a un bonus de +1 aux jets de volonté.

Missionnaire de l'arbre-monde

Animé par la volonté de défendre la nature sous toutes ses formes, vous êtes décidé à changer les mentalités et à enseigner des moyens de coexister avec la nature. Votre quête vous impose des règles à suivre mais l'arbre-monde vous octroie une partie de sa force.

Effet du trait
Votre personnage suit les restrictions des druides pour l'équipement et doit suivre le dogme d'une divinité de la nature. En contrepartie, votre personnage gagne le pouvoir de se soigner une fois par jour de 2 pv par niveau pour une action libre. Ce pouvoir disparaît si le personnage agît contrairement à ses préceptes.

Lien brisé

Vous avez vu ou même commis des horreurs au nom de votre pays mais ça vous a brisé moralement. Fuyant des fantômes ou un terrible secret, vous cherchez un moyen de vous reconstruire.

Effet du trait
Votre personnage gagne 1pv par niveau mais a une pénalité de -1 contre tous les effets de peur.

Lieux connus

Chaud terrier
Communauté en partie souterraine, elle est connue chez les Kotts pour être de bons vivants qui adorent fumer des herbes apaisantes et dégustent de bons repas. Ces derniers sont très conservateurs et n'aiment pas sortir de chez eux. Pourtant, de célèbres aventuriers kotts viennent de cette communauté "tranquille".

La côte des mauvaises herbes
Sur les berges sablonneuses se trouvent les débris d'une flotte du Dalakyr qui s'est écrasée sur les rochers grâce à la magie druidique du Kotti. Néanmoins, un mal venu des produits magiques des soutes a rendu folle la faune et la flore de ce lieu et n'ont pu être guéries malgré toutes les tentatives. Cela fait neuf siècles que la côte est interdite et surveillée afin de détruire les abominations mort-vivantes qui en sortent.

La rose des brumes
Ville portuaire surplombée par une immense rose servant d'aéroport, c'est ici qu'on trouve les animaux marins domptés avec leurs maisons destinées à voyager sur les mers mais aussi sous les eaux afin d'accéder au village sous-marin de Perle-Éclatante où des hommes poissons vivent en paix avec les kotts.

Père chêne
Capitale du Kotti, cet immense chêne abrite près de 100 000 habitants et est le centre de commandement du pays. On y vit entre ses racines qui ont été modelées afin d'y être bien installés. C'est un monde incroyable pour tous les non Kotts qui semble être impossible vu de l'extérieur.

Framboisier
Cette communauté chaleureuse est très pacifique et a une tendance au libertinage et à la drague. Cette dernière adore les compétitions physiques et réalise de nombreuses compétitions.



Merwick Patapon

Ambassadeur du Kotti
Kott h - AL:N - Roublard 17

Que sait-on de lui ?

Contrairement à ses compatriotes peu enclins à voyager en dehors des frontières du Kotti, Merwick fut un halfelin aventureux qui devint rapidement un voleur. Brutalisé, escroqué, il se métamorphosa intérieurement au contact de la vie difficile dans les villes des terres de Rava. Pour survivre, il ne trouva pas d'autres moyens que d'être plus froid, plus dur et violent que ses adversaires.

C'est dans la cité de Valboisé qu'il se créa une petite réputation de cambrioleur et de tire-laine. Prudent, il ne faisait confiance à personne et personne ne lui faisait confiance. Les halfelins étant très rares, il était la cible de mages et esclavagistes désireux de le vendre à bon prix, entier ou pas. Malheureusement pour ses ennemis, il fut obligé de fuir la ville lorsqu'il surprit un noble de la puissante famille Ferforge dans une affaire de corruption.

Pourchassé, il fut sauvé in extremis par une bande de mercenaires hétéroclite égarée dans les campagnes contrôlées par la puissante cité-état de Mille-rois. Ces derniers étaient sur une mission presque suicidaire et avaient grand besoin des talents de voleur de Merwick. Même si ce dernier ne voulait pas leur faire confiance, la prime à la clé de cette mission l'obligea d'accepter. Cette mission ne se déroula pas comme prévu et aujourd'hui encore, il ne sait pas comment lui et ses amis ont réussi à s'en sortir. Cette bande de "tarés" devint le nouveau monde qu'il avait tant cherché et fut ravi de s'associer avec eux pour fonder la Salamandre bleue.

Meurtri par de nombreuses blessures causées aussi bien par ses erreurs que par celles de ses compagnons, la plus terrible reste invisible aux yeux de tous. La Salamandre bleue rencontra la terrible liche Korsakaï dont le réveil allait ravager non seulement les terres de Rava mais toutes les nations proches de cette abomination. Ce triste futur pouvait être stoppé si leur équipe intervenait immédiatement contre Korsakaï. Après un terrible affrontement, la victoire sur la liche Korsakaï fut de courte durée lorsqu'ils découvrirent ses sombres secrets dans son antre. Le cœur brisé, Merwick et ses compagnons acceptèrent de dissoudre la Salamandre bleue. La gloire et la richesse ne fut d'aucune utilité pour atténuer la douleur de cette séparation qui affecte toujours Merwick.

Son retour dans le Kotti fut difficile mais nécessaire pour son objectif. Merwick mena un combat politique pour changer les mentalités et il devint le pilier de l'ouverture de son peuple vers l'extérieur. Après bien des années de lutte contre les idées isolationnistes des kotts, Merwick réussit à convaincre son peuple d'établir un lien avec la ville de Valliance. La cité des mages accepta la requête du peuple Kott et le héros Merwick devint le premier ambassadeur de son peuple.

Son influence

L'ambassadeur Patapon est un ami de la cité et surtout des Abandonnés. En lien avec Mama Pinson, il utilise son réseau d'informateurs pour l'aider avec son établissement de luxe "Le buisson". Discret comme une fougère dans une forêt, il arpente les rues de la ville lorsqu'il a un peu de temps libre et protège ses alliés.

Pourtant il reste surtout un observateur plus qu'un héros masqué. La moindre erreur diplomatique aurait de graves répercussions sur les relations entre son pays et Valliance. Le peuple de Kott est difficile à convaincre et pour le moment incapable de faire confiance aux étrangers. Merwick espère changer tout ça et fait de son mieux pour accueillir des halfelins désireux de vivre une nouvelle vie.

Aventures

Pré-requis

Le groupe de joueurs doit être en très bons termes avec la faction du Kotti. Le groupe se fera surprendre par Merwick dans une pièce où ils pensent être seuls.

Synopsis

Les joueurs devront protéger un érudit gnome du nom de Gablio Grosourcil. Ce dernier a des preuves importantes sur les activités de Korsakaï dans son pays. Depuis qu'il a touché un artefact de l'abomination, il a été maudit et s'attire des problèmes qui vont le tuer. Le pauvre Gablio a disparu avant de pouvoir rencontrer Dalvyn Orobos (Voir page 138) qui allait briser la malédiction.

Les joueurs vont devoir aller à l'auberge de La roue du voyageur au quartier du Corbeau. Gablio est emprisonné dans un miroir de sa chambre et meurt à petit feu. Vous avez cinq heures avant qu'il ne décède mais on peut le délivrer en brisant le miroir. Néanmoins, s'il est libre, il sera attaqué en priorité par la malédiction.

Les joueurs doivent aller au quartier des Hiérophantes où se trouve Dalvyn Orobos et son rituel. Durant leur voyage, ils doivent affronter les attaques de la malédiction.

- **Épreuve 1** Des habitants sont contrôlés mentalement et attaquent le groupe. S'ils tuent un citoyen, ils auront de graves problèmes avec les forces de l'ordre.
- **Épreuve 2** Des ombres sortent du miroir ou du corps de Gablio qui attaquent les héros. Si vous désirez augmenter la difficulté, vous pouvez mettre des spectres ou des fantômes.
- **Épreuve 3** Des simulacres de Gablio (Doppelgänger) attaquent le groupe et essayent de prendre la place du vrai pour l'éliminer.
- **Épreuve 4** Gablio est au centre du rituel et les joueurs devront affronter mentalement un double avec la moitié de leur pv. S'ils perdent, ils sont corrompus par la liche Korsakaï et tenteront de tuer Gablio lorsqu'ils le ramèneront à l'ambassade du Kotti.

L'objectif de cette aventure est de vous permettre de créer une campagne plus vaste leur permettant de saboter les plans de la liche Korsakaï mais faîtes en sorte que celle-ci ne soit pas vaincue afin que sa malveillance persiste toujours dans leurs aventures.

Mille-rois

Ancienne capitale de l'empire de Ravanne et lieu où la famille royale disparut, cette cité-état ne cessa jamais de renaître de ses cendres en devenant toujours plus forte. Depuis plus de 1000 ans, la cité est gouvernée par des dragons de Saumure dont la dirigeante actuelle est la Dracosire Darvaer Brisyl.

Contrairement aux folles rumeurs, ce n'est pas réellement une tyrannie. Les dragons gouvernent avec les maisons des clans de la cité et vivent dans une sorte de symbiose avec elles. Seules les maisons qui sont les plus méritantes ont la permission d'intervenir dans la politique de la cité.

Les clans sont en perpétuelles compétitions où la force militaire et économique leur permet de s'accaparer un des dix sièges au conseil de Mille-rois. Malgré ce système de gouvernance assez chaotique, Mille-rois est une cité dont la puissance est difficilement contestable dans les terres de Rava. Connue pour son mercenariat et son marché d'esclaves, elle est aussi un véritable grenier pour tous ses voisins. Ses vins, cidres et ses cultures de champignons dans la partie souterraine de la ville sont fortement appréciés par toutes les nations en relation avec elle.

Les rapports diplomatiques avec Valliance

Mille-rois et Valliance sont des cités-états rivales dont les rares conflits sont plus politiques que martiaux. Les deux puissances savent qu'un conflit ouvert entre elles avantagerait grandement des cités-état comme Valboisé ou pire l'empire Wafa Sar. Depuis le silence des dieux, il n'y a eu que des escarmouches avec les mercenaires de Mille-rois et même si Valliance tente de conquérir de nouvelles terres dans son protectorat, la cité des mages s'incline face aux forces de la cité des dragons. Depuis l'ascension de la maison Alkori, les tensions ont grandement diminué au point que Valliance possède une ambassade chez son rival.

Pourtant, le Conseil de Valliance a conscience que Mille-rois n'est pas un allié fiable et fait très attention à leurs agents. Depuis leur entente cordiale, la criminalité a augmenté et les arènes de combats interdits deviennent de plus en plus populaires.

Les rapports avec les autres factions

Mille-rois n'a pas de réels alliés ou d'ennemis. Le mercenariat étant une source de revenus très importante, la cité s'alliera ou affrontera tôt ou tard n'importe qui excepté l'empire divin de Wafa Sar qu'elle pille de temps en temps. Néanmoins, la cité des dragons a accepté un traité de non-agression avec la cité marchande de Wa'Keyxy depuis l'an 192Esd.

Pour vos personnages

Venir de Mille-rois n'est pas rare. Vos personnages ont de nombreuses raisons d'en être originaires. Chaque exemple est une source d'inspiration mais aussi un trait de personnage si vous le désirez.

Mercenaire de Mille-rois

Être un membre d'une maison de Mille-rois est très différent d'être un simple mercenaire. Ils mettent un point d'honneur à terminer le travail pour lequel ils ont été embauchés. L'échec est rarement permis car il peut ternir la réputation de son clan et son honneur est quelque chose de sacré.

Effet du trait
L'entraînement à Mille-rois est difficile et met surtout à l'épreuve le courage. Votre personnage gagne un bonus de +2 aux tests de volonté contre les effets de peur.

Déshonoré

Répudié par votre clan, vous vous cachez et survivez autant que possible. Marqué par le symbole de votre clan, vous êtes raillé par les citoyens de Mille-rois voire même être la cible d'un duel à mort.

Effet du trait
Votre exil vous a appris à être prudent et à survivre avant tout. Votre personnage gagne un bonus de +1 en survie et connaissances folklore local.

Vendeur de produits de luxe de Galaisière

Voyageant avec les produits de votre famille, vous avez l'habitude de séjourner dans les plus grandes cités pour les affaires. Vous connaissez bien les gens et savez négocier afin de faire honneur à votre famille.

Effet du trait
Votre personnage gagne un bonus de +1 en estimation et en diplomatie. La compétence d'estimation est une compétence de classe.

Quelques informations pour vos joueurs

Aasta
Cette petite bourgade fut le théâtre de bien des batailles et fut détruite huit fois depuis sa création, il y a 963 ans. Pourtant, les paysans reviennent toujours pour cultiver leurs terres fertiles grâce aux cadavres qui y séjournent.

La galaisière
Ce village est connu pour ses pommes et surtout son cidre apprécié dans toutes les terres de Rava et bien au delà. Malheureusement, pour cette bourgade sous la protection de Mille-rois, il y a aussi un grand nombre de créatures fouisseuses tels que les ankhegs qui sont tout aussi avides de leurs pommes.

Le puits du mage
Cette communauté d'à peine soixante personnes est connue pour abriter en sous-sol le complexe du mage Lançois. Même si ce dernier est mort depuis plus d'un siècle, son domaine a été donné à la ville de Mille-rois afin qu'il serve d'école de magie.

Maison Brise-écume
Sixième plus puissante maison de Mille-rois, ils sont connus pour leurs chevaliers et leur code de l'honneur très strict. Refusant rarement un défi, ils sont les champions des tournois de joutes et d'archerie.

Maison de la lune pourpre
Même si cette maison n'est pas au conseil, elle ne cesse de grimper les échelons de la société de Mille-rois. Recrutant les esclaves les plus intéressants, ils sont des mercenaires et des tueurs à gages redoutables. Pour accomplir leurs missions, leurs excellents alchimistes développent de redoutables drogues ou poisons.

Maison Malork
Même si cette dernière a perdu sa place au conseil, elle reste néanmoins une puissante maison de dresseurs de bêtes. Griffons, wyvernes et wyrms de toutes sortes, ils réalisent de nombreuses recherches de croisement afin d'obtenir de nouvelles bêtes plus puissantes. Leur plus grande fierté reste leurs hydres de combat.

Quéleige
Dirigée par le dragon de saumure Jozar'akroc et sa famille, cette bourgade est spécialisée dans l'élevage de cochons, de vaches, de moutons et chauve- souris géantes.

Salroc
La célèbre colline minière de Salroc abrite une des plus anciennes prospections de minerai de toutes les terres de Rava. Ses tunnels s'enfoncent loin dans le sol et la majorité de la communauté vit sous terre. Sa grande culture de champignons est très efficace et s'exporte très bien à l'étranger.



L'exécuteur Pfim Alkori
Demi-shasikyr h - AL:CN - Guerrier mage 17

Que sait-on de lui ?

Originaire de la ville de Mille-rois, Pfim Alkori ne connut jamais sa mère et ne fut élevé que par son père Gillian Alkori. Ce dernier disparut lors d'une expédition dans les ruines d'un ancien fort près de Montcendre alors qu'il n'avait que huit ans. Maltraité par son clan à cause du déshonneur de l'échec de son père, il décida de partir à l'aventure afin de le retrouver. Durant ses recherches, il forgea ses talents de chanteur et d'escrimeur pour finalement trouver une mission audacieuse qui le rendrait riche et surtout effacerait la honte sur son nom. Se retrouvant avec une équipe hétéroclite et étrange, il s'engagea dans une mission quasi-suicidaire et frôla la mort plus d'une fois avec ses compagnons. Contre toute attente, il survécut et réussit avec ces tarés à accomplir leur tâche gagnant une belle somme et une bonne réputation parmi les mercenaires. Après ces épreuves, il ne put nier son attachement à ses compagnons et proposa de continuer ensemble dans le mercenariat. Malgré leurs extrêmes différences, ils acceptèrent de créer la compagnie de la Salamandre bleue.

Leurs aventures furent contées par les bardes et dans les tavernes au coin du feu exagérant de temps en temps leurs réussites ou occultant les méthodes chaotiques qu'ils utilisaient pour arriver à leur fin. Pfim reçut bien des blessures marquant son torse, ses bras et ses jambes mais rien ne fut comparable à celles de leur dernière mission contre la liche Korsakaï. Lui et ses amis savaient que s'ils ne frappaient pas vite l'abomination, elle allait dévaster les terres de Rava voire menacer toutes les nations du continent. Héroïquement, ils vainquirent Korsakaï mais découvrirent les sombres secrets que cette dernière gardait jalousement. Impuissant devant la triste réalité, les amis décidèrent de dissoudre la compagnie et cela malgré la fortune et la gloire qu'ils avaient acquises.

Équipé de sa légendaire lame Givresang, il revint à la cité de Mille-rois pour servir son clan. Après moult duels et défis relevés, il grimpa les échelons pour finalement devenir un champion de son clan. En quelques années, il mena les troupes Alkori à la victoire contre différents petits seigneurs de guerre des terres de Rava et des incursions de l'armée du Wafa Sar. Pourtant, ce dernier n'est point une brute sans culture et adore conter les histoires des héros d'autrefois. Bien entendu, il n'hésite pas à chanter les exploits de sa compagnie la Salamandre bleue camouflant en vérité la tristesse du souvenir de cette époque révolue.

Aujourd'hui, ses responsabilités ont changé depuis que son épouse donna naissance à ses deux enfants. Le champion a de nombreuses tâches diplomatiques et sert même les intérêts du roi-dragon de Mille-rois. Et son père ? Il ne l'a hélas jamais retrouvé.

Son influence

Commandant des forces militaires du clan Alkori, il a aussi pour mission diplomatique de marchander avec la cité de Valliance sur les différents accords possibles de mercenariat ainsi que sur les problèmes épineux sur la prise de pouvoir sur des territoires pour le moment "neutres".

Rarement présent dans la cité des mages, l'exécuteur Pfim Alkori intervient dans les affaires de la ville via de nombreux subalternes. Recherchant de bons combattants, il est connu sans aucune preuve réelle qu'il est en réalité le créateur du réseau de combat clandestin dans Valliance. C'est en effet la vérité et pour la réussite de ce projet, il s'est associé avec la Première pierre afin d'obtenir les "employés" nécessaires.

Aventures

Pré-requis

Le groupe de joueurs doit être en très bons termes avec la faction de Mille-rois. Le groupe sera mené discrètement à l'ambassade grâce à des sorts d'illusion.

Synopsis

Les joueurs ont pour mission de provoquer un "accident" pour faire peur à un politicien arrogant de Val-boisé du nom de Yvar de la Charrue. Ce noble se trouve dans un manoir du quartier Haut-jardin utilisé par les invités du gouvernement de Valliance.

Les joueurs auront des informations sur la sécurité du manoir leur permettant de choisir leur approche. En voici deux exemples :

- Corrompre ou faire chanter le cuisinier afin qu'il ouvre un passage secret dans les égouts lorsqu'il verra que la torche dans la gueule d'une statue de lion sera éteinte.
- Se déguiser en serviteur lors d'une fête

À l'intérieur, ils ne doivent pas déclencher d'aucune façon l'alarme ou ils échoueront la mission et devront survivre à la forte sécurité du manoir et aux forces de l'ordre qui arriveront rapidement sur les lieux. Dans le manoir, ils devront laisser un doigt et une lettre sur le bureau de Yvar. Ils devront le réveiller afin de lui faire peur et faire en sorte qu'il voit le message. Plus la mise en scène est terrifiante et plus la récompense sera grande. C'est une mission compliquée et les joueurs devraient pouvoir la réussir en la réalisant en plusieurs étapes comme par exemple: infiltrer le manoir pour saboter une porte afin de rentrer plus facilement ou pour connaître les horaires exacts des employés.

Les joueurs devront ensuite sortir sans être découverts. Penser l'aventure afin que les joueurs puissent tous avoir un rôle important comme prendre la place de serviteurs ce qui permettra le succès de la mission. Voici quelques idées permettant d'aider les joueurs de créer un plan :

- Yvar a fait disparaître une ancienne maîtresse mais aucune preuve ne put être trouvée. Les joueurs pourraient utiliser une voie d'outre tombe pour lui faire peur.
- Humilier Yvar en l'attachant à son lit ou réussir à l'encercler dans une situation où nul ne pourrait l'aider et lui donner la lettre.

Vunrakak

L'ancien volcan du Vunrakak entouré par des plaines et des jungles luxuriantes est le pays natal des kobolds vivant dans les terres de Rava. Au fil des siècles, cet empire a survécu a de nombreux conflits internes et a changé de nom très souvent. Cette nation est aujourd'hui unifiée sous le nom du volcan Vunrakak qui est à l'origine de l'arrivée des kobolds dans cette contrée hostile habitée par de nombreuses espèces de dinosaures.

Le Vunrakak a su non seulement se défendre mais a vaincu plusieurs de ses voisins qui font maintenant parti de son royaume. Les vaincus sont pris en tant qu'esclaves mais peuvent regagner leur liberté s'ils s'intègrent à la société à travers des tâches agricoles, de maçonneries voire militaires. Actuellement, la population du Vunrakak est composée de 91% de kobolds et les non-kobolds qui ont reçu la distinction pour faire partie du Vunrakak sont pour la plupart bien traités et fiers.

Durant les quatre derniers siècles, la nation kobold est perçue comme des commerçants chevronnés et habiles en affaires. Aidant des petites nations et des cités-états, ils se sont fait beaucoup d'amis et ont su renforcer leur propre puissance commerciale. À l'affût de la moindre affaire, ils améliorent leurs alliances pour être suffisamment forts afin de résister aux empires agressifs tels que le Kor-Thorin.

L'empire du Vunrakak est connu bien au delà des terres de Rava et a des colonies sur d'autres continents. Les richesses affluent dans les coffres des kobolds et ces derniers savent que cette montée en puissance va tôt ou tard attirer la convoitise de ses rivaux tel que le Kor-Thorin. Restant sur ses gardes, il existe pourtant un ennemi bien plus insidieux à l'intérieur du pays, une haine grandissante envers le roi Traakzor Narsdarth. Les familles nobles désirent cette richesse pour eux et les complots vont bon train.

Les rapports diplomatiques avec Valliance

En étant la première source de financement des entreprises de Valliance, le Vunrakak est un allié précieux. Pourtant, il existe de nombreuses tensions entre les deux amis qui essayent en permanence de tirer les profits de son côté. Taxes et autres manœuvres sont monnaie courante entre les deux. Dans l'ensemble, les deux partenaires se respectent et gagnent beaucoup d'argent à travers leurs relations.

Les rapports avec les autres factions

Le Vunrakak essaye d'être un allié commercial avec tout le monde mais tout le monde ne désire pas être débiteur des kobolds. Résultat, le Vunrakak n'est jamais en froid avec une nation et reste toujours ouvert à des négociations. Néanmoins, le Vunrakak est de plus en plus craint par ses alliés qui voient en lui un puissant kraken dont les tentacules semblent toucher toutes les communautés.

Pour vos personnages

Avec une forte population de kobolds du Vunrakak, Valliance est un point de départ idéal pour un personnage de cette espèce. Chaque exemple est une source d'inspiration mais aussi un trait de personnage si vous le désirez.

Investisseurs ratés

Votre famille a raté ses derniers investissements pour se retrouver à la rue. La honte a dispersé les vôtres mais vous avez le sens de la revanche et vous savez que vous sauverez votre famille.

Effet du trait
Estimation et diplomatie sont des compétences de classe et vous commencez avec un investissement de 500 po dans un commerce, des actions ou autres choses à déterminer avec votre maître de jeu. Cette somme est bloquée pendant un mois mais chaque semaine, le personnage peut la faire fructifier en réalisant un jet d'estimation DD20. S'il réussit il gagne 10% par tranche de 5 réussites mais perd 5% par échec.

Puissant héritage draconique

Le sang de vos ancêtres a perturbé votre corps et est devenu une fierté pour votre famille mais il est aussi convoité par les criminels.

Effet du trait
Grâce à celui-ci, les sorts liés à l'élément du dragon primaire auquel vous êtes lié ont un DD augmenté de +1. Selon les désirs de votre maître de jeu, il est possible que vous attiriez la convoitise des criminels.

La connaissance est le pouvoir

Votre famille est spécialisée dans les informations locales afin de bien connaître les "on dit" pour bien investir. Vous avez bien tiré les leçons et connaissez les rumeurs qui courent dans les rues.

Effet du trait
Votre personnage considère que connaissances(folklore locale) est une compétence de classe et gagne un bonus inné de +2.

Lieux connus

Archoras
La vieille cité est dévastée par une crise économique et peine à remonter la pente. La pauvreté et le crime crève le plafond et c'est considéré comme une honte pour le pays. Néanmoins, on y trouve aussi le plus violent réseau d'arènes de combat formant les assassins du gouvernement.

Doron
Petit bourg de cultivateurs de bananes et de fruits exotiques, on y trouve de grandes exploitations dont les produits sont exportés dans de nombreux pays. La région est aussi connue pour son problème de moustiques géants et mutants.

Jazal
La cité d'or de Jazal est située dans les jungles du sud du Vunrakak et dont les temples pyramidaux s'élèvent dans le ciel en frôlant les nuages. Appelé aussi le domaine des dieux, ce lieu est le centre religieux du Vunrakak. Depuis la disparition des divinités et la terrible guerre civile qui s'ensuivit, l'endroit est devenu une terre peu recommandable et sinistre.

Kakaro
Capitale du Vunrakak et située dans le volcan à l'origine de leur peuple, cette cité est une merveille d'architecture qui a su évoluer pour permettre aux dinosaures domestiques de se mouvoir dans la cité. C'est en ce lieu que l'on trouve la grande majorité des plus puissants clans du pays.

Opara
Entouré d'une jungle luxuriante, le port Opara est la destination préférée des étrangers venant au Vunrakak. Accueillant et touristique, les kobolds de cette ville adorent les arts et surtout la musique. L'orchestre d'Opara est connu dans toutes les grandes cités des pays voisins.

Vizoloréa
Ce village de dresseurs de raptors est connu pour soigner les meilleures bêtes pour les courses de raptors, compétition très appréciée dans le pays. On dit que les kobolds de cette région ont un lien très fort avec les animaux.

Zorchror
La puissance des flux magiques en ce lieu est utilisée pour éveiller les pouvoirs magiques des kobolds choisis par le gouvernement. On y trouve l'école d'ensorceleurs la plus réputée du Vunrakak et les meilleurs sont capables de se transformer en de puissants dragons. Néanmoins, les études sont si difficiles qu'il n'est pas rare que des élèves décèdent durant le cursus scolaire.

L'EMPIRE WAFA SAR

Les Wafas sont les "élus" de la divinité Wafaka et leur unique empire n'a connu que de rares périodes d'échecs. Leurs frontières s'étendent sur trois continents et ils ont exterminé des nations entières sur leur chemin. Aujourd'hui, Les peuples vaincus sont les esclaves servant les élus du dieu unique.

Malheureusement, leur dieu tout puissant a disparu tout comme les autres divinités et ce fut un désastre pour le Wafa Sar. Le chaos de la disparition de Wafaka mit presque un demi siècle pour être maîtrisé par une inquisition sanglante. La société se radicalisa bien plus et se referma sur elle-même, bannissant petit à petit toutes leurs avancées en sciences et en magie. Diminué dans tous les domaines, leurs voisins en profitèrent pour reprendre les terres les plus lointaines de l'empire.

Durant les 197 dernières années, le Wafa Sar est en guerre contre lui-même et ses voisins. Même si aujourd'hui le pays est bien plus stable, ses terres les plus lointaines sont toujours assiégées par ses voisins. Fort heureusement, cet empire avait une telle avance sur ses rivaux qu'il ne perdit finalement que des petits bourgs ou des villages sans importance. La raison de cette forte résistance était aussi liée à l'inquisition. Sa soif de sang et de cruauté furent finalement bien pires à affronter que l'ancienne Wafa Sar. Usant des méthodes de terreur épouvantables, leurs ennemis furent tenus en respect mais après des décennies l'argent vint à manquer. C'est ainsi que cet empire fut obligé de changer de stratégie et accepta durant ces 40 dernières années des traités de non-agression afin de commercer avec les nations dignes du Wafa Sar.

Depuis le 0Esd, la période de trouble fut une opportunité pour les esclaves de l'empire pour fuir la folie des wafas. Les fierecks ont su la saisir et des milliers d'entre eux ont pu trouver refuge dans les terres de Rava. L'inquisition fut impitoyable avec les esclaves, les chassant même en dehors de leurs frontières. Fort heureusement, cette chasse aux fugitifs fut "interrompue" par le conseil divin désireux de ne pas entacher leurs relations commerciales avec leurs voisins.

Les rapports diplomatiques avec Valliance

Le Wafa Sar préfère commercer avec les humains qu'avec les espèces hérétiques non-humaines. Valliance est l'une des rares cités à commercer ouvertement avec la némésis de l'ancien empire de Ravanne. En conséquence, les cités ou la république du Kitor voient en Valliance un collaborateur. Bien entendu, cette vision n'est pas partagée par tout le monde et beaucoup de raviens espèrent faire la paix avec l'empire Wafa Sar.

Les rapports avec les autres factions

Le Wafa Sar n'a pas d'amis mais seulement des alliés temporaires et commerciaux. Ils sont en bons termes avec le Vunrakak et cherchent à négocier avec le Kor Thorin un traité de non agression. Avec le Dalakyr, il est toujours en "paix" mais il recrute des mercenaires pour attaquer leurs navires dans les îles de Zonaka.

Pour vos personnages

La raison pour qu'un Wafa soit loin de son foyer est rarement positive et la plupart des habitants des terre de Rava seront suspicieux envers eux. Chaque exemple est une source d'inspiration mais aussi un trait de personnage si vous le désirez.

Perdu la foi

La disparition du dieu Wafaka a ébranlé de nombreux wafas qui ont dû fuir leur pays avant d'être exécutés par l'inquisition. Vous avez décidé de reprendre votre vie en main sans votre dieu.

Effet du trait
Votre personnage ne peut pas avoir de pouvoir divin et ne reçoit que la moitié des soins des sorts divins. En contre-partie, vous lancez toujours deux dès et prenez le meilleur pour les jets de volonté.

Mission divine

Le silence est une punition divine et vous avez décidé de chercher la rédemption pour votre peuple afin que le dieu unique revienne sauver votre monde et l'univers. Vous avez appris à dissimuler votre quête afin que les hérétiques n'arrêtent pas votre mission.

Effet du trait
Votre personnage gagne un bonus aux bluffs, au déguisement et de dégâts de +2 contre les individus liés à une autre divinité que Wafaka mais doit suivre les dogmes de Wafaka qui sont :

- Ne jamais s'allier avec une personne priant une autre divinité que la vôtre sauf si c'est dans votre intérêt.
- Prier à chaque levé du soleil
- Protéger le peuple Wafa
- Exécuter les traîtres et brûler leurs corps pour les envoyer en enfer.

Infiltré Wafa

Vous et bien d'autres wafas ont été choisis pour infiltrer les nations hérétiques. Cachant votre identité, vous vivez une vie où chaque mois vous faîtes votre rapport sur les activités du peuple de Valliance.

Effet du trait
Votre personnage gagne un bonus de +2 en déguisement et c'est une compétence de classe.

Lieux connus

Barusk le joyau du soleil
Il y a plus de 700 ans, la ville fut conquise par le Wafa Sar et tous ses habitants sont devenus des esclaves. Cette cité marchande est ouverte aux étrangers devenant le plus important marché d'esclaves du continent.

Hoss'har
La vieille cité bâtie il y a 4183 ans, a survécu à bien des cataclysmes mais les plus anciennes terres sont aujourd'hui sous les eaux. La cité est un lieu de pèlerinage pour les wafas qui viennent tous les cinq ans honorer leur dieu au pied de son premier temple.

Issinu
La cité des architectes fut le centre des innovations de l'empire pendant plus d'un millénaire. C'est ici que les esprits les plus doués ont pu inventer la technomancie mais depuis leur corruption par Cygoron, cette cité a été durement châtiée.

Kuppu Sar
Cité florissante, elle est l'un des centres politiques le plus important. Les clans les plus influents contrôlent tout et fourmillent d'agents cherchant la moindre faiblesse à exploiter pour renforcer leur pouvoir. Le commerce est florissant et on y trouve les habits et les bijoux les plus précieux de l'empire

Sar'lympu
La cité forteresse de l'inquisition rassemble et entraine les légions dont le devoir est de protéger le peuple élu contre les hérétiques. Cette cité sinistre est en permanence sous un couvre-feu et les condamnés sont empalés sur des piques tout au long de la route menant au grand temple.

Wa'Keyxy
L'une des rares cités où les non-wafas sont autorisés à se déplacer librement dans la ville. Même s'il faut de nombreux papiers en règle pour pouvoir y vivre, cette cité a un état d'esprit bien plus cordial que dans le reste de l'Empire.

L'ARMÉE

L'armée de Valliance est une armée de métier. Les recrues sont entraînées au fort des 8 et durant leur apprentissage, ils vont dans les forteresses pour peaufiner l'art de la guerre. Ces dernières peuvent décider après huit années de service de choisir de faire carrière ou de devenir indépendantes. La sécurité de l'emploi attire de nombreuses personnes mais aussi par loyauté envers le Conseil de Valliance. Le patriotisme reste fort car les idéaux de partage et de recherche de la connaissance attirent l'affection des citoyens dans le protectorat. La fierté est aussi un moteur important chez les citoyens de Valliance qui se doivent de défendre leur supériorité.

Les forteresses du protectorat de Valliance

Ci-dessous, vous retrouverez les places fortes principales du protectorat de Valliance. Néanmoins, Il existe aussi des tours de guet, des garnisons et d'anciens châteaux qui font office de points de réserve et de centres de commandement régionaux. Dans la description, on n'y indique pas la quantité de citoyens vivant aux cotés des soldats qui s'occupent des champs et des animaux d'élevage. Le nombre de soldats représente la force armée permanente dans l'édifice et ses alentours. Elle est variable selon les époques de conflits ou de paix.

La forteresse d'Ostimos

La plus ancienne place forte de Valliance, elle fut détruite et conquise à plusieurs reprises. Toujours en évolution, elle mélange des défenses conventionnelles avec des pièges magiques dont l'efficacité est presque équivalente aux forteresses les plus récentes.

Insolite
Ostimos dispose de la plus ancienne griffonerie de toutes les terres de Rava. On y trouve parmi eux les plus puissants griffons et ordres de chevalier de l'ancienne Ravanne. Leurs nids se trouvent dans des pierres flottantes bardées de balistew aux javelots magiques traqueurs.

Dirigeant **Grandia Duvallier** - Gnome(sel) f Grand âge - **Iatïs**
Combattant profane 16 - AL:LN - Adore taquiner son petit frère
Effectif moyen de soldats 1400
Personnalités notables
Basile Louvar - Ravien h Âge mûr - **Maître Instructeur**
Chevalier 8 - AL:LN - Apprécie de donner des petits surnoms
Aragan "Impitoyable" Nuage - Ravien h Âge mûr - **Maître Instructeur**
Chevalier 9 - AL:N - N'hésite pas à punir durement l'indiscipline

Particularités
À Ositmos, on entraine surtout l'armée montée et quelque soit la sorte de monture. Lorsqu'on est admis en tant que chevalier, son nom est gravé sur son arme et sur la stèle qui se trouve au centre de la forteresse. Les instructeurs Louvar et Nuage sont les plus connus et respectés.

La forteresse de Maruos

Entourée d'une plaine fertile, Maruos est une forteresse bardée des meilleures armes de siège. Canons, trébuchets magiques et bien des balistes ont découragé des armées entières d'assiéger la forteresse. Connue pour sa spécialité dans l'entraînement aux tirs, elle fourmille de nouvelles recrues dont plus de la moitié abandonnent en cours de route. Maruos est dure dans ses formations et la moindre erreur est punie par de terribles coups avec des fouets enchantés.

Insolite
Dans son donjon se trouve la division golémique rassemblant 50 golems de fer ainsi que 100 golems de pierre. On y trouve dans cette armada les trois derniers golems "Lecto", vieux de sept siècles. D'autres armements magiques y sont stockés mais ne sont utilisés que dans d'extrêmes conditions.

Dirigeant **Héllabelle Ouragan** - Ondin f Âge mur - **Iatïs**
Évocateur 13 - AL:LM - La solution la plus brutale est la meilleure
Effectif moyen de soldats 1800
Personnalités notables
Opasielle Vashiola - Shasikyr f Âge mûr - **Maître Instructeur**
Combattant profane 9 - AL:LM - Sadique mais d'une loyauté extrême
Sénécio Samo - Ravien h - **Maître Instructeur**
Artificier 7 - AL:LM - Adore mettre en situation réelle ses élèves

Particularités
Avec un traitement très dur usant de bizutages et d'épreuves forçant à atteindre les limites de son corps, les esprits sont forgés dans la rigueur et dans la loyauté froide des règles. L'obéissance est le pilier de l'apprentissage de cette forteresse et celle-ci apporte son lot de souffrances et d'injustices. Les instructeurs Vashiola et Samo sont d'impitoyables crapules mais aussi des soldats connus pour leur courage frôlant la folie. Les erreurs sont sévèrement punies par des coups de fouet.

La forteresse de Gortia

Magie, arts martiaux, adresse au tir, rien n'est laissé de côté par les militaires de Gortia. Cette forteresse est la plus avancée techniquement et magiquement. Avec une architecture flottante et des souterrains complexes, on y trouve le bastion où séjourne la majorité des nouvelles recrues désireuses de faire carrière dans l'armée. L'ordre de chevalier Gortia est la fierté de la forteresse dont la réputation attire sur le champs de bataille les meilleurs combattants afin de les affronter.

Insolite
On y trouve une vieille forge qui servit à fabriquer les armes des chevaliers-mages de Gortia. Aujourd'hui, elle a perdu la magie qui lui permettait autrefois de fabriquer des armes aujourd'hui devenues des légendes. Les recherches n'en ont malheureusement jamais trouvé la raison et les rituels ont permis d'améliorer la fabrication de ces objets.

Dirigeant **Bréval Lefaucheur -** Ravien h Grand âge - Iatïs
Chevalier 18 - AL:LN - Le faible doit devenir fort quelque soit le moyen
Effectif moyen de soldats 1600
Personnalités notables
Roxane Fierrunes - Ravien f Grand âge - **Maître instructrice**
Artificier 9/ Érudit 3 - AL:LN - Belle malgré son âge - A un petit-fils
Alexandre Guillotine - Tiefelin(diable) h Âge mûr - **Maître instructeur**
Artificier 5/ Érudit 4 - AL:LN - Apparence intimidante - A un enfant

Particularités
Les instructeurs Fierrunes et Guillotine représentent les idéaux de Gortia "Ne jamais cesser de progresser". Ces derniers encouragent les plus faibles à se surpasser et ce sont des maîtres capables de déceler le talent qui se cache en eux. Bien des élèves abandonnent mais sous leurs conseils prennent un nouveau départ qui est souvent une réussite.

Les bastions de Valliance

Appelés simplement sous le nom de Bastion du nord, sud et des mers, ces trois donjons sont des constructions mobiles pour se positionner au mieux lors d'attaques sur la ville. Ces dernières sont entourées d'entrepôts et de garnisons servant pour les patrouilles dans la campagne proche de la ville. Les soldats sont appelés à intervenir dans la cité dès que des émeutes ou des catastrophes nécessitent une force armée.

Insolite
Ces vieilles tours sont en réalité d'anciennes expérimentations de golems qui ont échoué. Elles ont été finalement remaniées pour en faire des donjons capables de bouger lentement protégées par des canons, des balistes et de puissantes protections magiques. Le cœur magique de ces battisses est très complexe et difficile à entretenir au point que le conseil a pensé les désactiver définitivement.

Dirigeant **Baltus Stix** - Ravien h Grand âge - **Iatïs**
Chevalier 16 - AL:LN - Teste les bonnes recrues lui-même - A 4 petits-fils
Effectif moyen de soldats 880 répartis entre les trois donjons

Personnalités notables
Léodore Brillematin - Sylfe h Âge mûr - **Maître instructeur**
Combattant 8 - AL:N - Marathonien - Épouse épuisée et cinq enfants
Chachaou Pincette - Gnome(sel) f Âge mûr - **Maître instructeur**
Combattant 8 - AL:CN - Philosophe un peu nul - A deux enfants

Particularités
Dans ces bastions, on y trouve des recrues qui sont surtout entraînées aux armes blanches et à la discipline. Même si les instructeurs Pincette et Brillematin ne sont pas les maîtres les plus stricts, ils sont surtout craints pour leurs entraînements étranges et éprouvants. Un jour, vous vous entraînez à combattre à l'épée et le lendemain vous livrez dans les villages du lait puis aidez les agriculteurs les plus pauvres à travailler la terre des champs.

Les marins les plus connus

Le port de Valliance grouille de navires en tous genres déversant un flot quasi ininterrompu de marchandises, de voyageurs et d'individus cherchant un lieu où se cacher. Pourtant la cité des mages ne doit pas baisser sa garde et sa flotte de guerre doit faire face aux pirates des îles de Zonaka et aux navires de guerre de ses voisins inamicaux. Voici une liste des capitaines et de leurs navires connus pour mouiller de temps en temps à Valliance.

Capitaine Germaine
"L'apocalypse des mers"

Pirate 22 - Ravien f Âge mûr - AL:N - Ouverte aux relations d'une nuit
Rares sont les ports qui ne parlent pas des péripéties de Germaine et de son équipage. Tueuse des pires monstres des océans et survivante de nombreuses aventures, nul n'a envie de se frotter à elle afin d'éviter une nuit d'amour qui peut s'avérer mortelle vu son poids et sa force. Elle a beaucoup d'ennemis parmi les pirates et surtout les puissantes créatures dont les plans ont été contrecarrés comme le kraken Quilio'zwakio le dévoreur d'anges ou la grande dracosire Bykyalag l'impératrice des vents.
Nom du navire L'éventreur
Rôle Aventuriers, mercenaires ou chasseurs de puissants monstres
Rencontre Taverne du Kraken grillé (Voir page 71)

Commandante Loris Lékéra
"La pétale de rose"

Marin 10 - Demi-Shasikyr f - AL:LN - Fan de R.Golsaël - A deux enfants
La commandante Lékéra est fière de sa flotte qui transporte de nombreuses marchandises et des voyageurs entre le Vunrakak, le Dalakyr et Valliance. Réputée comme une commerçante aguerrie, elle a de nombreux amis avec les grandes fortunes.
Nom des navires Le wyrm tranquille, la mouette de Valliance et l'anaconda
Rôle Marchandises et voyageurs
Rencontre Dans des restaurants de luxe.

Capitaine Élmek Cerf
"L'anguille"

Marin 5/Tueur 3 - Ravien h Âge mûr - AL:NM - N'aime pas qu'on fixe son œil mort et adore le fromage de chèvre
Transportant des marchandises exotiques, il est connu pour travailler avec n'importe qui tant que ça paie bien. Usant de tous les moyens pour satisfaire sa clientèle, il a acquis une excellente réputation parmi les employeurs aux besoins souvent illégaux. Grâce à ses services, il a emporté loin de Valliance des individus qui ont payé leur dette en tant qu'esclave.
Nom du navire Le brûle ciel
Rôle Marchandises spéciales
Rencontre Marché noir ou taverne miteuse du vieux port

Capitaine Nyal Kraklokor
"Croco"

Marin 5/ Érudit 2 - Kobold(Nuage) h - AL:LB - Sévère mais juste
Avec son grand navire "le paisible" capable de transporter dans de bonnes conditions 300 personnes, Nyal a su flairer la bonne affaire. Marchand ingénieux et ingénieur, il a su créer un navire de plaisance mélangeant un système à voile et à moteur pour amener ses clients à bon port.
Nom du navire Le paisible
Rôle Transport de Voyageur
Rencontre Taverne ou auberge dans le Dracoport

Capitaine Vaélisa Thul'Raek
"La sanglante"

Artificier 7/Pirate 4 - Shasikyr f - AL CM - Rire strident
Connue pour avoir participé à des batailles aux cotés de Valliance, de Mille-rois et du Dalakyr, l'équipage de Thul'Raek rassemble des brutes sanguinaires qui attendent une bonne bataille. Vaélisa est une collectionneuse de braves ennemis dont elle garde la tête et la colonne vertébrale. Elle et son équipage sont tolérés à Valliance.
Nom du navire Le boucher pourpre
Rôle Mercenaire
Rencontre Tavernes du vieux port et au marché noir

Commandant Hercules Fortdragon

Combattant profane 9/Marin 5 - Ondin h Grand âge - AL LN - Très sévère avec son équipage et impitoyable avec ses adversaires
Le commandant Fortdragon est un ancien vétéran des guerres entre les cités-états et la république du Kitor et le Wafa Sar. Il est aujourd'hui à la tête d'une flotte dédiée au commerce vers les dangereuses mais riches îles de Zonaka. C'est un ondin très respecté par les jeunes marins de Valliance et de tous les ports des terres de Rava mais il a aussi de nombreux ennemis rancuniers qui espèrent lui faire payer leurs précédentes défaites.
Nom du navire Vaisseau amiral Le Fortdragon, le crève-cœur et la flèche rousse.
Rôle Commerce avec les îles de Zonaka
Rencontre Au vieux combattant (Voir page 119)

Capitaine Tirza Konaheim
"L'harpon des cieux"

Chasseur 9 - Nolcadia f Âge mûr - AL:N - Tête brûlée et adore le danger
Venant de la cité du sel de Konaheim, cette capitaine nolcadienne est spécialisée dans la pêche de gros animaux et gagne énormément à ramener ses produits à la cité de Valliance. Chassant la baleine, les pieuvres géantes et le thon royal géant, elle marchande très bien ses produits avec les restaurants les plus en vogue de la cité des mages. Elle a été choisie comme la pêcheuse de l'année quatre fois par le Journal "Océans".
Nom du navire Das tödliche Fass
Rôle Pêche et la chasse de monstres marins
Rencontre Le chasseur des mers (Voir page 148)

Capitaine Brulkar Lemât
"Le molosse"

Pirate 7 - Aasimar(ange) h - AL:CM - Adore plaisanter avec sa victime avant de la tuer et adore les perroquets.
Brulkar est un bandit des mers, un escroc et un traître mais rusé. Nul ne peut confirmer ses crimes et même s'il mouille dans quelques magouilles, il n'a eu que des contraventions. Il aime les contrats juteux et s'allie souvent avec les gangs de Valliance. Néanmoins, il ne fait jamais confiance à personne et a toujours un plan B pour se sortir d'une mauvaise situation.
Nom du navire L'éviscérateur
Rôle Pêche mais réalise des vols et de la piraterie
Rencontre Le kraken grillé (Voir page 71)

Capitaine Donilla Kalissa
"La perruche"

Pirate 9 - Ravien f Âge mûr - AL:N - Sifflote souvent une chanson - Son mari est décédé d'une maladie et a un enfant.
La perruche est une ancienne pirate qui a gagné sa rédemption en sauvant des Vallianciens d'une terrible tempête. Cherchant une vie plus honnête, une shasikyr du nom de Dame Ek'thora trouva un arrangement avec le Conseil de Valliance afin que la capitaine Kalissa et son équipage travaillent pour le conseil. Ils doivent transporter des cristaux de magie ou des minerais pour la cité et sont la cible de pirates et de mercenaires.
Nom du navire Le golem rouillé
Rôle Transport de minerais
Rencontre Apprécie les établissements calmes avec une excellente cuisine.



Capitaine de la Duchesse des océans
Gnome(sel) f - AL:CB - Pirates 13

Que sait-on d'elle ?

Vagabonde sur les terres comme en mer, elle a rejoint l'équipage de la duchesse des océans il y a huit ans. Sous le commandement d'Edgard Labataille en tant que simple mousse, elle grimpa les échelons petit à petit pour finalement se distinguer lors de l'affrontement contre les capitaines Malorage et Vifsang. Cette bataille sanglante est souvent conté dans de nombreux ports des îles de Zonaka et à Valliance rappelant les faits d'armes de Véraz la furie. C'est durant cet affrontement que son visage ainsi que son torse furent partiellement brûlés.

Malgré leur victoire la Duchesse des océans fut dans un tel état que ce navire faillit être abandonné. L'argent récolté par la mise aux arrêts des pirates n'était pas suffisant pour réparer et recruter les hommes nécessaires. Pourtant son avenir fut sauvé par les marins de Valliance qui firent une grande collecte pour sauver le navire. Veuves, pêcheurs, bonnes âmes ainsi que les nombreuses victimes des pirates réussirent à convaincre les charpentiers et des mages de renom de s'occuper à réparer la duchesse des océans. Aujourd'hui, ce bâtiment est réputé pour être une véritable forteresse capable de résister aux pires adversaires.

Malheureusement, le capitaine Labataille ne put profiter de la renaissance de son navire. Touché par une maladie inconnue, il fut obligé de donner le commandement à sa plus fidèle confidente Glysi. Cette dernière refusa et partit chercher un remède dans les lointaines contrées du Dalakyr. Durant son absence, le commandement fut donné à Mazarelle De la Pinta qui accepta à contre-cœur. Cette dernière jura de défendre la Duchesse le temps que Glysi revienne avec l'élixir pouvant sauver leur capitaine.

Plus d'une année s'écoula avant le retour de la furie dont les échos de ses faits d'armes avaient atteint les tavernes de Valliance. Pourtant malgré son héroïsme et le succès de sa quête, elle arriva trop tard. Le Capitaine Labataille était décédé depuis plus d'un mois et son corps corrompu avait été "purifié". L'élixir si difficile à obtenir était exceptionnel et avait été élaboré avec le sang de son capitaine et en conséquence utilisable que par lui. Le remède inutile fut donné aux érudits de l'hôpital de la clémence espérant trouver une piste pour leurs recherches.

Selon les volontés du Capitaine Labataille, Glysi remplaça De la Pinta. Mouillant à Valliance afin de se ravitailler et récupérer leurs primes, Glysi et son équipage apprécient de passer du bon temps dans les tavernes du Dracoport. À l'occasion, elle teste de potentielles recrues avec des défis de force ou d'adresse en les appâtant avec quelques pièces d'or pour le gagnant.

L'équipage du navire

Rôle Chasse aux pirates et protection des navires commerciaux
Rencontre Apprécie les tavernes du Dracoport

Mazarelle Labataille - Ravien f Âge mûr - **Second**
Artificier 9 - AL:LN - Défigurée et excellente joueuse de cartes
Mazarelle fut l'ancienne capitaine du navire et elle est la meilleure amie de Glysi. Elle adore l'océan et ne reste à terre que pour se "divertir" dans les tripots. Par le passé, elle a eu un enfant qu'elle a laissé à sa mère et a caché son existence.

Nolshine Yaëllal - Shasikyr h Âge mûr - **Canonnier**
Artificier 5/Érudit 5 - AL:LB - Adore le théâtre et la musique
Ancien bibliothécaire, il a rejoint la Duchesse des océans après avoir été libéré d'un navire d'esclaves et a juré de servir le capitaine jusqu'à sa mort.

Arzhélenn Vortex - Aasimar(Agathion) f - **Maître d'équipage**
Évocateur 7 - AL:LM - Attitude froide mais se décoince avec du rhum
À tout juste 25 ans, elle a survécu à de nombreuses épreuves et on la trouve un peu trop radicale avec les prisonniers, n'hésitant pas à exécuter un criminel si l'un d'eux tente de s'échapper.

Gilofor Arunk - Kobold(nuage) h - **Navigateur**
Marin 7 - AL:LN - Parle très vite et est maladroit avec les femmes
L'incroyable Gilofor est devenu le navigateur du navire après la mort du précédent et mentor Gilles Abyssa. Malgré ses 22 ans, il est incroyablement doué même s'il n'est pas un très bon combattant.

George Herbéros - Tiefelin(démon) h Âge mûr - **Chirurgien**
Médecin 7/Artificier 2 - AL:LB - Fort sens de l'honneur et aime les chiens
George a survécu à la destruction de deux navires avant d'arriver sur la Duchesse des mers. Sa bonté et son sens du devoir a attiré l'attention de bien des femmes mais il reste célibataire à cause de son sang impur.

Pauline Marmiton - Ravien f Grand âge - **Coq**
Artisan 10 - AL:CB - À moitié sourde et ne voit pas de loin.
Pauline est une vétérante des mers qui a une chance insolente. Boulet de canon, flèche, sort, tout semble l'éviter. Pauline ne remarque jamais qu'il y a un combat autour d'elle et continue de faire son ménage et sa cuisine.

Blumi Jolielapin - Gnome(sel) f Âge mûr- **Gabier**
Tueur 5/marin 1 - AL:LM - Parle rarement et est colérique
Blumi est dans cet équipage pour se venger des pirates qui ont tué son fils. Elle ne désire rien d'autre et espère un jour tuer de ses propres mains le capitaine Grannar.

Villorielle Kashizia - Shasikyr h - **Artilleur**
Artificier 2/Marin 1 - AL:N - Adore l'opium et a fugué sa famille au Dalakyr
Fuyant une mère violente et alcoolique, il n'acceptait plus d'être un produit sexuel vendu à qui veut bien donner quelques pièces. Il a de nombreux cauchemars et cherche à trouver un sens à sa vie.

Vivis Duchesse - Kobold(umbral) f jeune 11 ans- **Mousse**
Marin 0 - AL:NB - Orpheline et adore manger du poisson
Il y a quatre ans, elle a été trouvée en pleine mer flottant sur le débris d'un navire. Elle est devenue la fille du navire et une sorte de mascotte. Elle travaille dur et est craintive avec les étrangers.



Les factions intérieurs

Ma ville est remplie de gens différents : des petits, des grands, des fins, des gros et des pelages de plein de couleurs. C'est si amusant ! Il y en a qui ont des longs poils sur le haut de la tête et d'autres autour du menton. Finalement, je ne suis pas exceptionnel, je suis comme tout le monde avec mes grandes oreilles.

- Maurice

La politique de Valliance est contrôlée par le conseil mais il est influencé par de nombreuses factions. Le pouvoir de ces dernières agit dans l'ombre et tente de faire pencher les décisions du conseil en leur faveur. Cette lutte entre tous ces camps décident de l'avenir de la cité des mages et elle est avant tout politique mais ça peut se transformer rapidement en des actions plus violentes et radicales.

Le Conseil de Valliance

De loin la plus importante faction de Valliance, le gouvernement doit faire face à de nombreuses responsabilités qui fragilisent son emprise sur sa propre cité. Grâce à ses puissants mages et ses excellents érudits, le conseil a su maintenir l'ordre et a fait prospérer leur ville. Néanmoins après la guerre des maîtres, ils utilisent une grande partie de ses ressources pour s'attaquer à la corruption dans ses rangs et trouver l'ennemi encore inconnu responsable des anomalies magiques dans Valliance.

Les agents du conseil

Les forces spéciales du Conseil de Valliance n'obéissent qu'aux ordres directs des quatre membres du conseil. Recrutées dans les écoles de magie et militaires, les recrues sont repérées grâce à des épreuves surprises et les rapports de professeurs leur permettant de choisir les candidats les plus prometteurs. Après un rude entraînement, les survivants rejoignent cette troupe d'élite capable de faire face aux pires des dangers et résoudre les situations particulières nécessitant des dons exceptionnels. Malgré un puissant équipement, les missions sont souvent très dangereuses voire mortelles mais les agents sont totalement dévoués au conseil volontairement ou pas. En effet, tous ont des enchantements incrustés sur le squelette permettant avant tout de savoir où ils se trouvent et de les obliger à obéir.

Garde du conseil

En général, le conseil entretien au moins une cinquantaine de gardes pour les missions d'escorte et les interventions nécessitant une force de frappe rapide et puissante.

Voici quelques informations pour vous aider à créer des gardes du conseil.
Niveau Minimum 6
Points de création (20 points)
Exemple sans bonus espèce/raciale
For 14 **Dex** 14 **Con** 12 **Int** 14 **Sag** 12 **Cha** 11
Équipement Armure magique +1, armement (à feu et arme blanche) magique +1, Ceinture de potion avec 3 potions de soins modérées, cape magique +1 et au moins 5 parchemins de sorts utilitaires et une baguette d'immobilisation de personne NLS5 avec 30 charges.

Agent du conseil

L'élite du conseil est composée d'individus travaillant la plupart du temps seuls ou en binôme. Ils sont sélectionnés parmi les gardes les plus performants pour la discrétion, la ruse et leur perspicacité. Ils réalisent les missions d'infiltration et d'espionnage afin d'informer sur les activités suspectes des adversaires ou alliés extérieurs tels que Mille-rois. En de rares occasions, un agent peut être appelé à travailler avec les forces de l'ordre sur une affaire d'une importance capitale pour le conseil. Ils sont en moyenne une douzaine en activité.

Voici quelques informations pour vous aider à créer des gardes du conseil.
Niveau Minimum 9
Points de création (20 points)
Exemple sans bonus espèce/raciale
For 10 **Dex** 14 **Con** 10 **Int** 14 **Sag** 14 **Cha** 14
Équipement Très divers, il vaut environ 20 000 po au minimum.

Le maître des agents du conseil

Lorsqu'une crise secoue la cité de Valliance et qu'on n'a que 24h, on appelle l'agent Becker pour résoudre cette affaire. Son efficacité incroyable a interrompu bien des plans de groupes aux intentions belliqueuses envers le conseil. Ce dernier n'hésite pas à tuer et à torturer pour réussir sa mission.

Kaïn Becker - Nolcadia h Âge mûr - **Maître des agents du conseil**
Combattant profane 10/Espion 6 - AL:LN - Inébranlable et sinistre
Équipement Il a un équipement à la pointe de la technologie et de la magie adapté à sa mission.

Les administrateurs

Le conseil est aidé par des administrateurs afin de gérer la paperasse mais aussi analyser les rapports fournis par les érudits des écoles et universités de Valliance. Ils coordonnent les ordres du Conseil de Valliance et sont respectés par leurs pairs pour être des spécialistes reconnus dans leurs domaines.

Aujourd'hui, ils sont une quarantaine à avoir ce poste privilégié et ne rassemblent pas les meilleurs érudits ou mages en terme de niveau mais bien des individus qui ont d'excellentes connaissances rares ou spécialistes dans un domaine spécifique.

Ashizia El'karone - Shasikyr f Âge mûr - **Spécialiste des activités culturelles**
Artiste 5/Érudit 5 - AL:CB - Rie joyeusement et est très amicale
Malgré sa mutation qui a défiguré son visage qu'elle cache derrière un masque, il semblerait que rien ne puisse entacher sa bonne humeur. Très aimée des artistes de la ville et des amoureux de littérature, beaucoup savent que ses jours sont comptés et redoutent la disparition d'Ashizia.

Christine Blau - Ravien f Grand âge- **Spécialiste dans les prototypes technomantiques** - Technomancien 10 - AL:CN - Curieuse et n'aime pas vieillir
Même si Christine est âgée, sa curiosité lui a permis d'aider et soutenir des projets prometteurs dans la science. Elle essaye d'être au courant de tout et fait son possible pour aider les inventeurs.

Iobalo Lunettebleue - Gnome(sel) h Âge mûr - **Spécialiste de la criminalité**
Érudit 10 - AL:N - Fume énormément et boit beaucoup
C'est un spécialiste de l'analyse de l'évolution de la criminalité à Valliance tout comme dans les terres de Rava et les îles de Zonaka. Ce dernier a écrit quelques livres sur le sujet.

Knucko Lacharon - Kobold(nuage) h Âge mûr - **Spécialiste de l'agriculture**
Abjurateur 4/Alchimiste 4 - AL:NB - Adore la nature et les agriculteurs
Il n'y a pas plus campagnard dans l'administration que Knucko qui adore les vaches et autres bêtes d'élevage. Ce dernier est très apprécié par la couche populaire de Valliance et d'autres aimeraient bien qu'il ait un accident.

Mazez Gelure - Kobold(Saumure) h Grand âge - **Spécialiste commercial**
Érudit 12 - AL:LB - Marche très très lentement mais parle très vite
Ce vieux comptable avait mis en garde plus d'une fois le conseil sur son incapacité à comprendre la complexité grandissante du commerce. Il fut admit en tant qu'administrateur depuis la fin de la guerre des maîtres et Mazez adore dire qu'il avait raison

Raniel Bisiran - Shasikyr h - **Spécialiste dans les mutations magiques**
Devin 10 - AL:CM - Gentil et beau
Très apprécié pour sa gentillesse et sa beauté, de nombreux membres du gouvernement de Valliance pensent qu'il a une merveilleuse carrière devant lui. Il est en réalité un sadique amoureux d'une folle nommée Balléréa

Vélitius Brular - Ravien h - **Spécialiste des tempêtes magiques**
Universel 7 - AL:N - Adore la pluie et le chaos des tempêtes
Vélitius est un petit génie à l'esprit "spécial". Son amour pour les tempêtes magiques lui a permis d'acquérir une rare connaissance sur le sujet. Il part souvent en expédition pour approfondir ses connaissances.

Zatzarmana Vachercher - Gnome(sel) h Âge mûr - **Spécialiste en sorts de charme** - Enchanteur 11 - AL:CN - Déteste les kobolds
Ce spécialiste fait partie des administrateurs les plus demandés pour les problèmes que cause la magie d'enchantement dans la vie quotidienne.

Xazielle Brular - Shasikyr f - **Spécialiste de la politique du Kitor**
Évocateur 5/Érudit 3 - AL:N - Adore le bon pain, la charcuterie et le vin
Intéressée par la république du Kitor, elle espère influencer le conseil pour améliorer leur système afin de prendre mieux en considération les couches populaires de la société voire de donner plus de pouvoir au peuple.



Klebbnemor Duvalier

Maître de l'école de transmutation
Gnome(sel) h Âge vénérable - AL:LN - Transmutateur 19

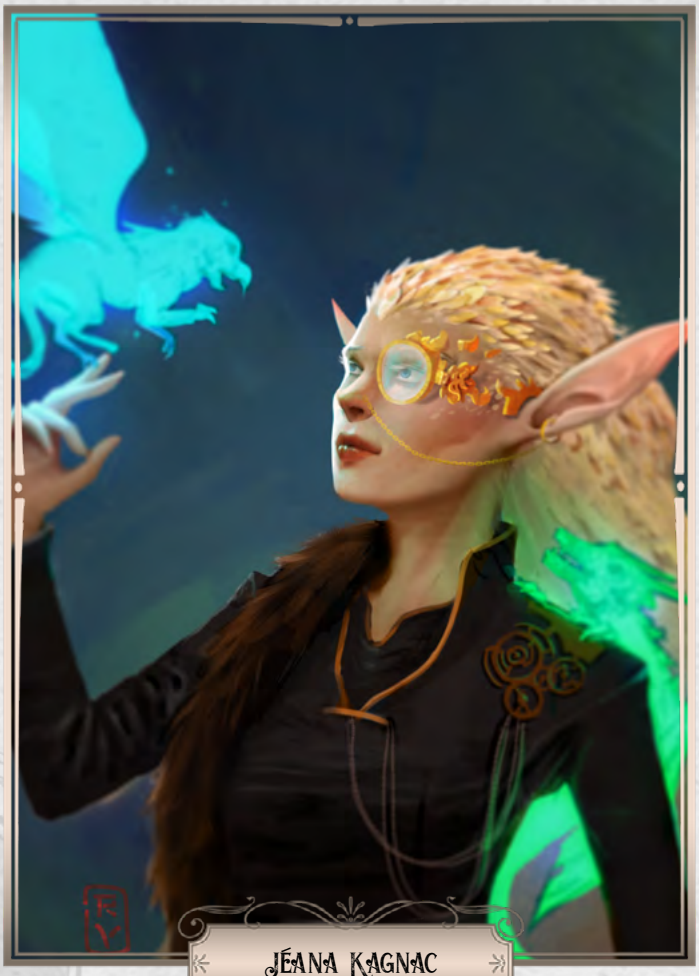
Que sait-on de lui ?

Le puissant maître de l'école de transmutation est un individu peu sociable mais dont les actes sont contradictoires avec sa nature. Le peuple l'aime car c'est grâce à lui que l'éducation est une des priorités pour la ville de Valliance.

Amoureux de la littérature, il affectionne la solitude, un feu de cheminée et un bon thé. Malheureusement, cette paix lui est rarement autorisée au vu de tous les problèmes que Valliance subit chaque jour. La disparition de quatre membres du conseil n'arrange rien et Klebbnemor n'hésite pas à agir sur le terrain afin de gagner du temps. Ce sacrifice de son temps pour la cité n'est pas anormal. Il aime Valliance et même si autrefois, il doutait de sa place au conseil, il comprend maintenant pourquoi ses maîtres et ses amis l'ont poussé à prendre cette lourde responsabilité.

Aujourd'hui, même si sa détermination n'est pas ébranlée, il est devenu bien plus amer. Les difficiles décisions depuis la guerre des maîtres l'ont fatigué physiquement et moralement. De nombreux amis sont morts excepté son amie et amante Cylbyle Rune dont la folie l'oblige à rester à l'asile de Fayen.

La tragédie de Duvalier est connue et malgré la dureté de ses dernières décisions, la populace ne peut oublier les grandes pertes de ce dernier. Le mystère qui entoure la guerre des maîtres attire les journalistes curieux et Klebbnemor est obligé à maintes reprises de les sanctionner. Cette mauvaise publicité ne semble pas l'affecter et il se concentre uniquement sur les résultats de ses tâches ainsi que de ses subordonnés. Pourtant ses confrères lui reprochent d'être trop protecteur avec ces derniers dont la vie devrait être sacrifiée pour le bien de Valliance.



Jéana Kagnac

Maître de l'école de l'illusion
Aasimar f Âge mûr - AL:N - Illusionniste 16

Que sait-on d'elle ?

Héroïne de la guerre des maîtres, elle a protégé les citoyens de Valliance des violents combats avec sa magie d'illusion. Pourtant, elle ne l'est pas aux yeux de ses confrères mages et érudits qui lui reprochent de ne pas avoir agi en tant que membre du conseil. En fuyant ses responsabilités, d'autres ont du agir à sa place et ont péri. La discorde entre les membres des érudits et mages fut rapidement stoppée par l'action du membre du conseil Dalgafiel. Son caractère autoritaire et son analyse de la situation ont balayé les arguments des fauteurs de troubles permettant à sa collègue Kagnac de garder sa place au conseil.

Travaillant dur, elle essaye de regagner la confiance qu'elle a perdu en sacrifiant petit à petit son enthousiasme. Auparavant sûre d'elle lorsqu'elle devait aider une cause "juste", maintenant elle hésite et s'oblige à réfléchir par deux fois avant d'agir. Torturée par son éthique et ses devoirs, elle a su redevenir un membre du conseil valable auprès de ses confrères mais les riches fortunes et les puissants dans la politique de Valliance ne lui ont toujours pas pardonné espérant se débarrasser d'elle au plus vite.

Proche de la dépression, c'est grâce à son conjoint Hélabor Kagnac qu'elle a pu tenir le coup. Elle l'a récemment épousé et ce dernier a pris son nom de famille. Hélabor est un propriétaire et fabricant de vin peu connu mais qui travaille dur pour que son vignoble dans les environs sud de Valliance prospère et devienne un grand nom. Ce dernier ne sait toujours pas qu'il va être père d'un enfant que Jéana porte et elle est incapable de le lui dire. En effet, elle ne sait pas très bien si elle peut être une bonne mère tout en étant membre du conseil. Cet évènement est un énorme dilemme pour elle car ça pourrait être un excellent moyen de pression des grosses fortunes sur le conseil en l'accusant d'être moins efficace dans son travail.



Taron De La Lame

Maître de l'école d'abjuration
Ravien h - AL:LM - Abjurateur 18

Que sait-on de lui ?

Nul n'aurait imaginé que la guerre des mages puisse se finir sans l'intervention du mage Taron De la Lame. À l'origine des puissants sorts de scellement des quatre écoles de magie, c'est lui qui a dirigé les forces de l'ordre pour traquer les renégats dans la ville. Déterminé et radical dans ses actions, il est connu pour ne pas hésiter à sacrifier ce qu'il faut pour arriver à réussir. Bon nombre de ses subordonnés sont morts et Taron n'a aucun remord. En réalité, il est fier de ceux qui tout comme lui sont capables de donner même leur vie pour réussir.

Membre du conseil le plus concerné par le commerce de la ville, il adore discuter avec ses confrères pour trouver des ressources supplémentaires pour Valliance. Ses idées de grandeur posent souvent quelques problèmes mais il est indéniable que la situation serait bien pire sans ses bonnes décisions dans la finance. Les capitaux étrangers ont su revitaliser Valliance et permis de palier à toutes les pertes dues aux activités des trois traîtres vaincus durant la guerre des maîtres.

Malgré tout, la situation économique reste instable et Taron sait que la maîtrise du peuple pauvre ou riche est un pilier en argile qu'on se doit de renforcer. Adepte des mesures radicales, au mépris du prix moral ou pécunier à payer, il est cependant apprécié par les familles riches et nobles pour ses décisions courageuses.

Aujourd'hui, sa priorité est de mieux contrôler les mages hors-la-loi et les créations magiques interdites devenant de plus en plus fréquentes provoquant de fortes pertes financières. Il espère créer un service dédié pour l'élimination de cette menace.



Chinak Dalgafiel

Maître de l'école de divination
Shasikyrs h Âge mûr - AL:LB - Devin 17

Que sait-on de lui ?

À l'origine de la révélation de la corruption des trois membres du conseil lors de la guerre des maîtres, Dalgafiel prépara la défense et l'anéantissement de ses opposants. Grâce au soutien de ses cinq autres collègues, il sera considéré comme le "général" qui permettra d'obtenir la victoire. Même avec ses très grandes qualités de stratège et ses pouvoirs de divinations, les pertes seront énormes. Son amie, la maîtresse de l'école de cyclomancie Kalyaka Kormag, mourra lorsque leurs adversaires trouveront une faille dans les plans de Dalgafiel.

Suite à l'ampleur de la corruption et des injustices perpétrées par leur système judiciaire archaïque, le maître Dalgafiel fera tout son possible pour obtenir une réforme des forces de l'ordre. C'est grâce à lui que la loi Valliancienne sera réformée et permettra une nette augmentation du budget de la loi. S'engageant même personnellement pour former des investigateurs, son obsession pour la justice lui a attiré l'animosité de nombreuses grosses fortunes ainsi que de la couche populaire de la cité, voyant en lui un dictateur impitoyable. Pourtant ses efforts ont permis d'améliorer le système judiciaire afin qu'il soit plus juste.

Aujourd'hui, le maître Dalgafiel est dépassé par les événements et c'est grâce à Duvalier qu'il garde espoir. Il s'occupe surtout de politique extérieure et fait son possible pour éviter des conflits inutiles. Pourtant, il ne relâche pas son attention sur les activités de la ville et avec ses trois autres estimés collègues, il sait que des malheurs sont toujours enfouis dans le sol de sa bien-aimée cité. Mieux que quiconque il sait que la guerre des maîtres n'est certainement pas finie et que le véritable ennemi se dévoilera bientôt. Chinak suit de près les enquêtes afin de le découvrir.



Administrateur spécialiste en astronomie
Gnome(sel) h - AL:NB - Technomancien 8

Que sait-on de lui ?

Si quelqu'un se plaint de sa malchance, on lui racontera l'histoire du maître de la Galaisière. Ce technomancien est bon pour organiser les maintenances mais tout le monde espère surtout qu'il restera loin des machines et de la magie.

Venant du village Galaisière non loin de Mille-rois, sa riche famille envoya leur fils Yorin pour réaliser des études de magie. Ses parents désiraient lui donner un avenir loin des guerres incessantes de la cité des dragons. Yorin avait et a toujours une incroyable curiosité pour les sciences et surtout l'astronomie. Malheureusement, ce dernier est d'une maladresse qui pour beaucoup serait liée à un malédiction mais aucun professeur ne put trouver une quelconque magie malfaisante lui attirant tous ces problèmes. Yorin est pourtant intelligent et sa passion lui permit de réussir ses études et même de financer ses projets en astronomie.

Lors d'un voyage d'envergure pour un projet, il partit loin de Valliance sur une île gelée de Zonaka nommée Sommer Hjerte. Son objectif était de travailler sur le passage d'une planète qui théoriquement ne pouvait être vue que depuis cette île. D'après ses calculs, il n'avait que quelques jours pour réussir à la voir et à prendre des notes pour calculer l'emplacement de cette mystérieuse planète. Malheureusement, ce fut un total échec lorsqu'une tempête se déchaîna et l'empêcha de concrétiser son projet. Alors que tout semblait perdu, il eut un éclair de génie lui permettant de calculer qu'il avait une seconde chance... dans dix ans. Personne n'accepta sa requête de rester sur cette île perdue et inhospitalière pendant tout ce temps. Abandonné par son équipe, Yorin continua seul sur cette île.

Il attendit dix ans sur l'île de Sommer Hjerte survivant avec ses maigres ressources. Lorsqu'il put enfin avoir une nouvelle fois sa chance de prouver ses théories, il brisa son télescope en glissant sur une flaque gelée qu'il avait créée en renversant son thé auparavant. Ses rêves brisés, Yorin décida de revenir à Valliance... et son navire s'échoua sur une île déserte. Réalisant un radeau avec des tortues en utilisant ses cheveux pour les attacher solidement ensemble, il retrouva la civilisation trois années plus tard et se perdit en route pendant deux avant de retrouver Valliance.

Après tout ce temps, Yorin découvrit que ses parents étaient décédés et qu'un cousin avait récupéré tout l'héritage ne lui laissant rien vu qu'il avait été déclaré "décédé". Ce dernier avait tout perdu et même son titre d'érudit de Valliance. Pourtant, une jeune gnome du nom de Ly lifi Dugrain changera ce malheur en bonheur. Menant en justice l'affaire de Yorin, elle récupéra le titre d'érudit et fit découvrir l'étendue des recherches de Yorin qui pendant toutes ces années d'attente avait réalisé des découvertes extraordinaires sur l'île de Sommer Hjerte, sa faune, sa flore mais aussi les mécaniques du climat ainsi qu'une immense quantité de calculs sur toutes les étoiles observées.

Sans vraiment s'en rendre compte, Yorin avait su acquérir un incroyable savoir pour se débrouiller. Rapidement, il fut remarqué par le conseil et même si sa maladresse ne lui permettait pas de réparer une quelconque machine, il était un excellent superviseur. Aujourd'hui, il enseigne à l'école de magie de la transmutation aux élèves désireux de devenir des technomanciens et il est un administrateur pour le conseil.

Aventure

Pré-requis

Le groupe a un ou plusieurs joueurs qui sont amis avec Yorin ou ont une bonne raison de l'aider.

Synopsis

La malchance de Yorin a de nouveau frappé le malheureux et il est désespéré. Ce dernier voulait faire sa proposition d'union à Ly lifi mais il a égaré sa bague d'engagement et le temps presse car son rival en amour Jojola Ledio désire le coiffer au poteau.

Le scénario est composé de deux parties distinctes. La première est de récupérer la bague en poursuivant un rat sanguinaire très habile et rusé. La seconde est faire en sorte que le rival de Yorin n'arrive pas à faire sa demande d'union. Malheureusement, Yorin est d'une malchance terrible qui va provoquer bien des épreuves aux joueurs. En voici quelques exemples :

Épreuve 1 Une wyverne de monte s'est libérée et attrape Yorin lorsqu'il arrive devant sa bien-aimée. C'est pas de bol.

Épreuve 2 Les forces de l'ordre arrêtent Yorin pensant que c'est un escroc recherché qui s'appelle Lorin. Il faut trouver un moyen de le libérer. C'est vraiment pas de bol.

Épreuve 3 Le gouvernement a besoin de son expertise immédiatement pour analyser un problème astronomique. Comment lui éviter d'être exilé dans un laboratoire pendant des mois ? C'est franchement pas de bol.

Pour la récupération de la bague voici quelques exemples d'épreuves :

Épreuve 1 Course poursuite dans les rues traversant de nombreuses maisons en s'attirant des problèmes. Passer dans une cuisine, une chambre où il y a un couple en pleine action ou à travers une grosse baston.

Épreuve 2 Le rat passe dans les égouts et se fait manger par un gros monstre des égouts. Il faut le tuer ou l'obliger à "évacuer" l'anneau.

Quelques pistes de résolution de l'aventure

- Yorin n'y arrive pas mais les joueurs permettent de le rendre ridicule ou dévoiler le mauvais côté de Jojola Ledio.
- Yorin a réussi à proposer mais elle refuse "pour l'instant" pour une raison inconnue. (Permet aux joueurs d'avoir un autre scénario)
- Tout est bien qui finit bien Yorin arrive à faire sa proposition mais les joueurs comprennent que la prochaine épreuve sera certainement le mariage.

Les forces de l'ordre

Criminels endurcis, mages abusant de leurs pouvoirs, bêtes sauvages s'échappant d'une collection interdite ou des monstres créés par une expérience, ne sont qu'un échantillon des problèmes majeurs auxquels les autorités doivent faire face. Les forces de l'ordre sont donc bien entraînées et équipées.

La majorité de ces forces sont des gaillards aguerris recrutés dans les provinces ou dans les quartiers pauvres de la ville. Encadrés par des maîtres d'armes venant en majorité des forces armées, les gardes savent maîtriser de nombreuses armes et sont capables de poursuivre et de reconnaître des sorts magiques.

Même si l'équipement des forces de l'ordre vaut une petite fortune, nul n'est assez fou pour le récupérer. La cité des mages peut tracer et retrouver n'importe quel équipement volé en moins de 24 heures. Les criminels l'ont appris à leurs dépends et aujourd'hui ils le savent très bien.

Voici quelques templates de base pour les forces de l'ordre sans trop de détails. Je vous conseille si vous jouez avec un système D20 de donner plus de points de compétence aux classes martiales afin que ce soit plus cohérent avec leurs entraînements. La race de base est le Ravien.

Le jeune gardien

Les jeunes recrues ont à peine 15 à 18 ans. Ils peuvent être inconscients du danger ou peureux. Ils ont à peine combattu quelques rats sanguinaires ou se sont entraînés contre des mannequins.

Combattant 1
Points de création (10 points)
For 15 **Dex** 11 **Con** 14 **Int** 10 **Sag** 9 **Cha** 12
Compétences
Folklore local +4, Intimidation +5, Escalade +5
Équipements Armure de cuir cloutée magique, matraque de choc (La cible touchée doit réussir un jet de vigueur DD15 ou être étourdi 1 tour ou inconscient pendant 1 minute s'il rate de 5 ou plus), rapière de maître, sifflet et menottes. Environ 5 po sur eux.

Le gardien aguerri

Avec au minimum 4 ans d'expérience, Ils ont déjà rencontré bon nombre d'imbéciles ivres, de voleurs et vu des meurtres sordides. Même si ces gardiens sont de bon combattants, ils sont plus faciles à corrompre.

Combattant ou chasseur de primes de niveau 2 à 3
Points de création (10 points)
For 15 **Dex** 11 **Con** 14 **Int** 10 **Sag** 8 **Cha** 13
Compétences
Connaissances(Folklore local) +4, Connaissances(mystère) +1, Escalade +5, Intimidation +5, Diplomatie +4, Perception +3
Équipements
Armure de cuir cloutée magique, matraque de choc*, rapière +1, potion de soin légère, sifflet et menottes. Environ 10 po sur lui.

Sentinelle

Sortie d'école ou promue grâce à ses talents sur le terrain, la sentinelle est avant tout une personne dotée de bien plus de compétences que la moyenne.

Personnage souvent Multiclassé en combattant et/ou mage. Niveau 3 à 5
Points de création (12 points)
For 13 **Dex** 11 **Con** 14 **Int** 14 **Sag** 9 **Cha** 12
Compétence
Connaissances(Folklore locale) +8, Connaissances(mystère) +5, Intimidation +5, Diplomatie +5, Psychologie +3, Utilisation d'objets magiques +4.
Équipements
Armure de cuir cloutée magique, matraque de choc*, rapière +1, menottes, sifflet, plume magique d'entrave sur le chapeau(Permet de lancer le sort immobilisation de personne NLS5 à 9m). Plus 300po d'objets.



Jeune Investigateur

Sortis d'école après un cursus compliqué, ces agents ont très rarement en dessous de 20 ans car les études sont assez longues.

Toutes classes avec de nombreux points de compétence Niveau 5 à 6
Points de création (13 points)
For 9 **Dex** 14 **Con** 10 **Int** 16 **Sag** 12 **Cha** 12
Compétences
Toutes les connaissances +8, Perception +9, Diplomatie +9, Psychologie et Intimidation +5
Équipements
Armure de cuir cloutée magique, anneau de détection de magie (détecte la magie sur commande), pendentif de protection contre les charmes +2 (brille si un sort de charme est lancé sur le porteur). Ils ont de nombreux parchemins avec des sorts utiles et des potions. Environ 80 po sur lui.

Renifleur de magie

Afin de pouvoir contrecarrer les criminels usant de magie, la cité de Valliance a créé magiquement des animaux capables de suivre des traces de magie. Ils ont en effet découvert que chaque individu à une signature magique unique. Ces animaux sont souvent des chats, des chiens ou des renards qui ont cette capacité liée à leur odorat pour suivre une piste magique. Malheureusement, l'altération magique que ces animaux ont subi réduit la plupart du temps leur espérance de vie de moitié.

Rencontre avec les forces de l'ordre

Les patrouilles

Selon les quartiers, les forces de l'ordre s'adaptent au niveau de danger. Ils n'envoient donc que rarement les jeunes recrues dans les milieux hostiles.

Niveau de danger faible
2 à 4 gardiens. Ils sont en majorité des jeunes recrues qui sont toujours secondés par un gardien plus expérimenté.

Niveau de danger modéré
3 à 5 gardiens. Guidés par une sentinelle, cette équipe a toujours plusieurs jeunes gardiens.

Niveau de danger Important
3 à 8 gardiens. Seuls les gardiens qui désirent une prime acceptent d'aller dans ces quartiers. Les équipes regroupent au moins 5 agents et sont dirigées par une sentinelle n'acceptant aucune jeune recrue parmi eux sauf en cas de force majeure.

Investigateur

Les équipes d'investigateurs sont toujours au moins deux. Ils n'hésitent cependant pas à demander de l'aide à des patrouilles ou à des sentinelles de les seconder.

Force d'intervention

Lorsqu'il y a une émeute ou une catastrophe sanitaire grave, Valliance est obligée d'envoyer une troupe plus importante pour gérer la situation.

Ces forces sont constituées de 50 à 100 hommes et ont au moins quatre golems technomantiques ou des golems de fer à leur service.

Personnalités des forces de l'ordre

Jonad Cigare - Gnome(sel) h Âge mûr - **Maître Caléto de l'ordre**
Investigateur 6/Escroc 5 **-** AL:LN - capricieux, colérique et envieux
Cigare à la bouche, il râle tout le temps et considère tout individu défiant la loi comme le pire des criminels. C'est ainsi que même des héros cherchant à aider les plus faibles se retrouvent à être pourchassés par les forces de l'ordre. Il a une épouse dépensière et qui n'arrête pas de le contacter pour des broutilles comme la couleur des rideaux des toilettes.

Félicité Citron - Ravien f Âge mûr **- Caléto de l'ordre**
Investigateur 5/Érudit 4 **-** AL:LB **-** Amoureuse d'un détective privé
Maniaque du rangement et des petites fiches. Elle réclame tout le temps que le travail soit bien fait. C'est grâce à elle que les forces de l'ordre sont bien plus efficaces qu'autrefois et beaucoup pensent qu'elle deviendra tôt ou tard le Maître coléto.

Grilrig Darrick - Gnome(sel) h Âge mûr - **Maître investigateur**
Investigateur 6 - AL:N - Adore un Casse-croûte Jambon beurre
Lent, très lent, personne ne comprend comment il arrive à résoudre ses affaires aussi rapidement.

Zaix Ralarth - Kobold(magma) h - ***Investigateur***
Investigateur 3/Ensorceleur(dragon) 2 - AL:CB - Ne suit pas trop les règles
Fouineur de première, il est l'investigateur qui intervient le plus sur le terrain et se retrouve dans des situations très bizarres.

Ungrex Firroth - *Kobold(umbral) h Âge mûr* - **Sentinelle**
Chasseur de primes 7 - AL:N - A de nombreuses blessures de guerre
Qui ne connaît pas le vieux vétéran Firroth ? Personne chez les criminels et les quartiers pauvres. Il accepte des pots de vin des chasseurs de primes afin de les aider à coincer des criminels.

Régis Lambert - Ifrit h - **Gardien**
Combattant 3 - AL:CB - Apprécié par les commerçants
Sympathique et qui adore les animaux et les sandwichs, son poids fait qu'il ne poursuit jamais un malfrat sauf si un officier est dans le coin. Il rit très fort et même les criminels n'ont pas envi de lui faire trop de mal.

Mazelle Daedan - Ravien f Âge mûr - **Avocate de la défense**
Érudit 8 - AL:NB - Toujours positive - A un enfant
Elle défend les plus démunis en ne leur prenant souvent que le minimum pour ses frais (poulet, bouteille etc...). Peu appréciée par la haute société, elle a reçu de nombreuses menaces et les avocats qui désirent se faire un nom l'évitent le plus possible.

Réno Fuentès - Ravien Âge mûr - **Gardien**
Combattant 5 - AL:LB - Adore plaisanter avec les citoyens pour les rassurer
C'est un garde de la ville de Valliance qui a un petit singe du nom de Alsyen qui vient des îles de Zonaka. Ce dernier a acquis une télépathie suite à une tempête de magie et il est le meilleur ami de Réno. Loin d'être le plus doué et fanatique des forces de l'ordre, il aime à croire que de surveiller les rues de sa ville sert à quelque chose. Il ne fait pas ce métier pour la ville de Valliance mais avant tout pour ses habitants.



Maître Investigateur
Shasikyrs h Âge mûr - AL:LB - Investigateur 9

Connu pour être l'investigateur le plus bizarre des forces de l'ordre, il est aussi l'un des plus efficaces. Passionné par son métier, il a froissé de puissantes familles lors de ses dernières affaires. Résultat, ses supérieurs se sont sentis obligés de le mettre au placard en le faisant intervenir dans les formations des nouvelles recrues des forces de l'ordre.

Le Conseil de Valliance sait cependant que Natyr est un atout à ne pas gaspiller. Le gouvernement n'hésite pas à lui donner carte blanche sur des affaires épineuses malgré les protestations des grosses fortunes de Valliance. De temps en temps, il débarque sur des affaires qui peuvent sembler sans importance et aide à les résoudre en donnant des indices.

Marié et deux enfants, il fait semblant d'être simplet, brouillon, laborieux masquant son intelligence et son opiniâtreté. Il parle très souvent de sa famille et fait souvent allusion à sa femme pour déstabiliser ses suspects. Du genre sympathique, il est souvent accompagné de l'étrange chien Maurice. Natyr n'est pourtant pas un rigolo et a un sens de la justice très prononcé mais à horreur de la violence. Il préfère vaincre ses adversaires par les mots et les convaincre de se rendre. Ce talent pour éviter des bains de sang l'a rendu populaire et un écrivain de romans a créé un personnage lui ressemblant portant toujours un vieil imperméable dans un univers de fiction à la technologie très avancée sans aucune magie.



Maître gardien des forces de l'ordre
Fiereck h - AL:LB - Combattant 2/chasseur de primes 2

Où peut-on le trouver ?

On le trouve souvent dans le quartier des Grandes places mais il est de temps en temps volontaire pour faire une patrouille dans des secteurs dangereux.

Que sait-on de lui ?

Les rumeurs sur son origine sont floues mais comme pour une grande partie des fierecks, ce dernier a trouvé un nouveau chez lui à Valliance. Cela fait près de six ans qu'il exerce le métier de gardien. Il a vu bien des malheurs et en tant que fiereck, il a tendance à protéger les plus démunis et à essayer d'être le gardien modèle.

Pourtant, il n'est pas si bien vu par ses patrons, ni de ses collègues. Plus d'une fois, il n'a pas obéi aux ordres afin d'aider un malheureux. Malheureusement, certains criminels ont utilisé sa bonté contre lui et il a bien failli perdre son emploi pour aller en prison.

Aujourd'hui, il est devenu moins tendre et fait son possible pour faire son travail. Il s'occupe des soûlards et autres petites frappes qui perturbent les honnêtes citoyens. En catimini, il continue à aider les pauvres gens, surtout lorsque ce sont des enfants. Dernièrement, il a aidé une femme qui a été enlevée par l'effroyable Monsieur Jirtas afin de faire chanter le héros Indigo Lontoya.

En tant que gardien, la plupart des criminels au cœur mauvais sont ses ennemis. Incorruptible, il est donc sur la liste de ceux qui tôt ou tard devront être éliminés. La question est qui mettra une prime sur sa tête ? Des gangs majeurs seraient susceptibles de le faire comme les Rayures ou les Crocs.

Ce qui leur manque est une bonne raison. Tuer un gardien peut être dangereux pour ces gangs qui se mettraient à dos une vengeance des forces de l'ordre. Résultat, tant que le gardien Lachard se tient tranquille et enferme quelques brutes stupides de leurs gangs, il ne sera pas menacé de mort.

Néanmoins, Sgrogue Lachard a eu une vie dangereuse avant d'arriver à Valliance. Son étrange nom est pour faire honneur au mystérieux gnome qui l'a sauvé de la noyade dans le petit village de Montivoire sous la protection du seigneur Kartin Longdragon. Là-bas, il fut soigné par le gnome Sgrogue Lachard, le guérisseur de la communauté. Hélas, il n'était pas le bienvenu à cause des rumeurs sur d'étranges cavaliers encapuchonnés cherchant clairement un fugitif.

Leurs craintes étaient fondées et il ne fallut que peu de temps pour que le village soit attaqué un soir sans aucune lune. À nouveau, il fut sauvé par le guérisseur Sgrogue qui le fit partir dans une barque. Au loin, il entendit les cris du gnome qui tentait en vain de raisonner ces cavaliers. Il vagabonda pendant presque une année pour arriver dans le protectorat de Valliance. C'est ici qu'il put semer ses poursuivants qui avaient clairement des problèmes avec la justice de la cité des mages. Ne sachant toujours pas son véritable nom, il voulut prendre celui de son sauveur et s'engagea dans les forces de l'ordre.

Aventure

Pré-requis

Le groupe de joueurs connait le gardien Sgrogue Lachard et désire l'aider à cause d'une dette ou simplement parce que les joueurs l'aiment bien.

Synopsis

Récemment, le gardien Lachard a pris de gros risques pour protéger une famille du quartier Sans-sous dont la mère a été kidnappée pour faire chanter le héros Indigo Lontoya. Il l'a amenée au dortoir des fraises où son amie Ingrid Lafaroc a accepté de les protéger.

Malheureusement, les enfants ont été attaqués par les brutes de M. Jirtas, Bruno "La douceur" Vaganay et Lorraine "Plaisir" Auger. Sgrogue a décidé de prendre les choses en main et a voulu remonter la piste de M. Jirtas.

L'aventure commence lorsque Sgrogue est pris en embuscade par des petites frappes alors que ses coéquipiers gardiens l'ont abandonné pour le laisser mourir. La chance est du coté de Sgrogue car il a attiré l'attention des joueurs qui n'hésiteront pas à le sauver.

Le gardien Lachard leur expliquera qu'il est sur une piste lui permettant d'avoir des preuves sur les activités criminelles de M. Jirtas. Il a besoin de leur aide afin de fouiller une maison du quartier des Piastres qui va recevoir un colis important. Avec l'aide de Lachard pour faire une diversion, ils pourront entrer dans la demeure qui semble à première vue normale mais les joueurs découvriront "facilement" des traces de déplacement de meubles. Une énigme afin d'actionner un système complexe et d'éviter d'attirer l'attention des occupants de la maison leur donnera la possibilité d'arriver dans une pièce étrange.

Celle-ci est en réalité une pièce de communication magique avec de la scrutation. En y entrant, ils seront interrompus par un agent du conseil qui tentera de leur expliquer que la situation est plus complexe qui n'y paraît. M. Jirtas est agent double protégé par le gouvernement et ses actions ont tout compliqué. Afin de sauver Sgrogue de ses actions, il faudra lui mentir et le mener sur une fausse piste pour éviter de détruire la couverture de l'agent Jirtas. L'agent du gouvernement tentera de les persuader de mettre Sgrogue sur la piste des criminels avec des fausses preuves afin de les condamner à la place de Jirtas.

Les joueurs peuvent désobéir et se mettre à dos le gouvernement afin de dire la vérité sur le double jeu de Jirtas. Sgrogue comprendra que ses amis vont être en danger et préférera arrêter ses investigations pour élaborer un plan pour protéger ses proches . Malheureusement, ils seront observés par les forces du conseil via des moyens magiques et par leurs trahisons, ils deviendront des individus peu fiables pour le gouvernement. En conséquence, les joueurs pourraient être éliminés s'ils posent des problèmes pour le conseil.



JULIUS GAMFAN

Avocat réputé
Ravien h - AL:LN - Cyclomancien 5/érudit 2

Où peut-on le trouver ?

On le rencontre rarement en dehors de son travail mais il est possible de le voir dans un bon restaurant.

Que sait-on de lui ?

Julius Gamfan est un avocat spécialisé dans les affaires liées aux malédictions et aux revenants. S'occupant de vieilles affaires, son œil lui permet de voir les résidus d'énergies négatives et de voir les êtres fantasmagoriques. Capable dans certaines conditions de pouvoir faire parler les morts sans qu'ils perdent la raison, il a aidé les forces de l'ordre à résoudre des affaires de disparition, de purification et de meurtre.

Les membres de la famille Gamfan sont des mages depuis plusieurs générations mais la guerre des maîtres fut une terrible épreuve. Le père et la grand mère côté maternel périrent dans l'école de cylomancie et sa mère disparut sans laisser de trace. Depuis ces événements la famille de Julius est brisée perdant contact avec sa sœur Nazali et son frère Victor.

Afin d'atténuer sa peine, il s'efforce d'être efficace dans son travail et essaye de récupérer un maximum d'affaires. Ses récents succès lui ont permis d'être connu et sa secrétaire Mademoiselle Carantila Lesabre croule sous le travail. Nul ne sait s'ils ont une liaison mais Julius est devenu très froid et ne montre aucune sympathie à quiconque.

Pourtant, les proches de l'avocat Gamfan savent que ce dernier est obsédé par la disparition de sa mère. Il essaye de trouver une piste mais ses recherches ne peuvent avancer tant que l'école de cyclomancie est en quarantaine. Il n'abandonne pas pour autant et enquête discrètement afin de trouver une autre voie pour résoudre l'affaire de la disparition de sa mère.

Lors de son enquête, il eut quelques aventures qui faillirent lui coûter cher. En tant qu'avocat, il mit en prison plusieurs membres importants de bandes organisées et il fut piégé par les crapules des Rayures. Tout ceci se déroula le 26 Misyl 195Esd où il fut amené à rencontrer un informateur sous le pseudonyme du Sniffeur dans la demeure de son ami Léan Vivelierre. Dans cette demeure, un assassin élimina son ami et sa famille en plus de son informateur. L'horreur de cet évènement se termina avec l'incendie de la maison des Vivelierre et plusieurs semaines d'hospitalisation. Durant cette attaque, l'assassin fut éliminé par l'épouse de son ami qui se sacrifia pour le brûler vif.

La mort de la famille de son ami ne l'effraya aucunement et il redoubla d'efforts contre les organisations criminelles. Néanmoins, il découvrit durant cette attaque que cette tentative d'assassinat n'était pas liée qu'à son travail mais aussi à ses recherches. Il espère engager des détectives privés mais pour l'instant aucun n'a désiré travailler pour lui après la mort de son ami.

Aventure

Pré-requis

Le groupe de joueurs sont des mercenaires avec une bonne réputation ou qui ont intérêt à l'aider dans ses recherches.

Synopsis

Le groupe de joueurs rencontre son client dans la guilde GACP (Voir page 92) qui leur propose un travail payé en deux temps. Une avance de 30% de la somme puis le reste à la réussite de la mission. Julius désire une enquête sur la disparition du navire "La grande Philipa" au fin fond de l'océan, non loin de Valliance. Dans cette épave, il désire un objet appartenant au professeur de l'école de cyclomancie appelé les gants du cycle mortuaire.

Les joueurs devront bien se préparer pour une aventure sous-marine et obtenir l'aide d'un pêcheur. Ils peuvent utiliser des scaphandres et autres équipements mais ils devront faire attention à leurs alliés. Le pillage de ce navire pourrait attirer la convoitise des marins qu'ils pourraient enrôller. La grande Philipa n'a pas été pillée pour une bonne raison. Le navire est difficile d'accès et les courants sont dangereux. Les joueurs doivent avoir de bonnes compétences en natation ou dans la conduite de navires sous peine de subir de lourdes conséquences pouvant être mortelles.

Arrivés près du navire, ils devront descendre et découvrir que celui-ci tient en équilibre près d'une profonde crevasse marine. À l'intérieur, ils devront éviter les forts courants et combattre des monstres marins tels des murènes géantes, un crabe éventreur de navires ou un poulpe géant. La recherche de l'objet est plus compliquée vu qu'il est divisé en deux parties. L'un des gants est dans une chambre et l'autre se trouve suspendu au-dessus de la crevasse. Si le groupe a un des gants, celui-ci vibre pour indiquer si on s'approche du second gant. N'hésitez pas à faire paniquer le groupe en brisant un morceau du navire qui va chuter dans la crevasse.

Lorsqu'ils remontent avec l'objet et leurs trésors, ils seront attaqués par des marins à la morale douteuse. La situation peut être critique s'ils n'ont pas recruté des marins de confiance mais bien plus simple s'ils en ont recruté. Après les avoir vaincu, ils ramènent les gants à Julius Gamfan à la guilde. Le retour de l'objet peut plus ou moins bien se passer car les joueurs ont donné un objet qui pourrait provoquer de graves problèmes à l'avocat. Une autre aventure peut être développée lorsqu'un ami proche de Gamfan vient demander leur aide pour sauver Julius.

Les gants provoquent des rêves de défunts proches des joueurs et de toute personne à moins de six mètres. À travers cette capacité, vous pouvez créer de nouveaux scénarios afin de suivre un tueur en série insoupçonné ou de retrouver la trace d'un ancien trésor. Néanmoins, l'utilisation d'un tel objet a aussi des effets secondaires infligeant de terribles cauchemars ou provoquant un voyage forcé dans le plan des rêves sans possibilité de revenir de leur propre volonté. Dans cette épreuve, ils pourraient rencontrer des araignées de phase ou des êtres de cauchemar. À travers cette aventure, vous pouvez faire intervenir des serviteurs de Bokrug en tant qu'alliés ou ennemis.

Les abandonnés

Défenseurs des plus faibles qu'ils soient riches ou pauvres, les abandonnés sont un groupe qui espère influencer le Conseil de Valliance pour le bien du peuple. Diplomates, ils ne sont pas des adeptes de la violence et préfèrent user de ruses pour résoudre les conflits. Ils ont de nombreux alliés cachés parmi toutes les couches sociales. La plupart essayent d'éviter de rester en contact avec les abandonnés car malgré leurs bonnes volontés, ils sont très souvent des hors-la-loi. Certains ont une prime sur leur tête et seraient certainement condamnés à mort s'ils étaient pris.

Les méthodes de la faction

Protéger les miséreux et aider ceux qui ont été floués par la société sont les principales personnes qui sont secourues. Pour recruter un nouveau membre, ils testent ce dernier pour connaître sa loyauté mais aussi ses talents afin de savoir s'il peut réellement devenir un de leurs agents. Contrairement aux "On dit", les abandonnés sont structurés et très bien organisés. Avocats pour défendre ceux qui sont frappés par l'injustice, des personnes d'actions pour saboter ou libérer un prisonnier de valeur, des mages, des érudits ou des roublards pour enquêter sur les crimes, rien n'est laissé au hasard. Leur aide n'est jamais gratuite et tôt ou tard d'une quelconque façon, on doit la rembourser.

Les membres actifs

Composés de plusieurs centaines de membres pour agir sur tous les fronts aussi bien en ville qu'à la campagne de Valliance, les abandonnés rassemblent tous les genres et tous les âges. Il n'y a pas d'archétype classique mais lorsqu'ils interviennent, ce sont des individus qui sont compétents dans leur domaine mais avec un équipement médiocre.

Quelques personnages

Afak Toranik (Voir page 68)

Artaros Mortis - Ravien h Âge mûr - **Protecteur des faibles**
Chevalier 7 - AL:LN - Adore la poésie qui le fait pleurer comme un bébé
Ancien chevalier errant, il a été trahi par ses alliés et laissé pour mort. Il a été sauvé par les abandonnés et depuis il les protège des criminels.

Babette - Tiefelin(diable) f **- Gros bras**
Bagarreur 4 - AL:NB - Prend des poses athlétiques pour impressionner
Transport de matériels lourds, calmer les bagarres ou intimider des individus arrogants et ingrats, Babette s'occupe de tout ça. Malgré son apparence ingrate, elle est d'une nature adorable et aime faire des câlins.

Calik Legain - Ravien h Âge mûr - **Mendiant**
Filou 3/Tueur 2 - AL:N - Alcoolique et malade du cœur
Frustré et triste, il refuse souvent les missions qu'on lui donne. Pourtant, lorsque tout va mal Calik est présent pour sauver ses camarades, leur cachant qu'il va bientôt mourir.

Ky'ent Fru (Voir page 68)

Guénou Grappinvolant - Gnome(sel) h - **Chef d'opération**
Filou 5/ Artiste 1 - AL:N - Borgne et aime les fesses potelées
Ce chef d'opération s'occupe des cambriolages pour obtenir des informations vitales pour le groupe. Il a l'habitude de risquer sa vie et est devenu amer après la perte de son ami ravien Éric Scorpion.

Magba Dingle dit la rêveuse, la lourdingue et la trotteuse - gnome(sel) f
Filou 5 - AL:CN - Tête en l'air et hyperactive
Cette voleuse est une espionne toujours joyeuse même quand elle est triste. Elle gagne sa vie en vendant des informations et de petits larcins.

Margit "La brioche" Ludwig - Nolcadien f - **Cheffe d'opération**
Illusionniste 5 - AL:LN - Rot très puissant et phobie de l'océan
Cheffe d'opération de sauvetage, elle a réussi plus d'une fois à leurrer les forces de l'ordre et à trouver les failles dans les prisons des postes de police. Margit a perdu son père lors d'un naufrage qui l'a traumatisé.

Pasielle Akana'laréonne - Shasikyr h Âge vénérable - **Conseiller**
Érudit 10 - AL:NB - Atteint par une maladie d'Alzheimer et des mutations
Le vieux Pasielle a des pertes de mémoires de plus en plus fréquentes et fait de son mieux pour aider les abandonnés. Sa jambe a muté et on l'a amputé.

George "corbeau" - Ravien h - **Nettoyeur et messager**
Tueur 6 - AL:LM - Humour noir et adore l'opéra
Même les abandonnés peuvent avoir besoin de supprimer un problème. Les traîtres, des ennemis impardonnables ou quand on n'a pas le choix, on fait appel au corbeau. Ce dernier est sans pitié surtout avec les traîtres.

Ricua Rocheor - Ifrit f - **Tire laine**
Filou 2 - AL:CN - Adore les objets brillants
Jeune tire-laine, elle est manipulée par des adultes qui tentent de l'amadouer afin qu'elle donne des informations sur les abandonnés. Elle a déjà trahi pour de l'argent en pensant que ce n'était pas grave.

Vallas Roux - Ravien h - **Recruteur**
Espion 3 - AL:CB - Adore jouer à pierre, papier et ciseaux
Ce recruteur fougueux est un orphelin qui a vu trois de ses amis se faire tuer par la bande des lamproies. Il a pour objectif de contacter les individus au bon cœur afin de les tester et les recruter pour les abandonnés.

Zalior Taraska - Kobold(magma) f jeune 9ans - **Messager**
Filou 1 - AL:CB - Adore les poupées
Zalior est une enfant abandonnée et une messagère très douée. Néanmoins, elle n'est pas stupide et a comme un 6ème sens qui la protège. Pour une enfant, elle est déjà incroyablement mature et ne se laisse pas manipuler facilement.

Leurs cachettes

Elles sont nombreuses et souvent temporaires. Leur base principale est l'orphelinat de Mama Pinson mais ils investissent les maisons et les petits immeubles abandonnés. Les égouts sont aussi l'un de leurs terrains de prédilection mais ils sont très souvent occupés et doivent se battre pour en prendre le contrôle.

Le marché noir est aussi un lieu où les abandonnés se cachent avec la bénédiction de la Première pierre. Malgré un respect mutuel, les abandonnés se doivent de respecter des règles et il leur arrive d'être bannis du marché noir pendant un temps.

Dans leurs cachettes, il y a toujours des volontaires qui s'en occupent afin que les lieux ne soient jamais vides. Des espions tels que des mendiants ou des habitants font très attention aux activités s'approchant de ces sites et peuvent envoyer un jeune enfant ou même des animaux dressés pour avertir les abandonnés en faction d'un danger. Si ces derniers sont attaqués, ils n'hésitent pas à avertir rapidement les forces de l'ordre ou des alliés pour combattre ou créer des diversions afin de permettre aux agents des Abandonnés de s'enfuir.

Agent des Abandonnés

Les abandonnés sont une faction très hétéroclite mais leurs agents les plus fidèles sont avant tout des individus discrets et dont l'expérience acquise dans les rues de Valliance en font des adversaires rusés.

Filou ou chasseur de primes 3 ou +
Points de création (10 points)
For 11 **Dex** 15 **Con** 10 **Int** 14 **Sag** 9 **Cha** 12
Compétences
Acrobatie +10 ,Bluff +8, Discrétion +10, Connaissances(Folklore locale) +4
Équipements Armure de cuir cloutée de maître, fumigène, plume d'arbre et 1000 po d'équipements pour se défendre et permettant de se camoufler ou pour la filature.



MAMA PINSON

Chef de la faction des Abandonnés
Ravien f - Âge vénérable - AL:CB - Niveau inconnu

Où peut-on la trouver ?

Cette vieille dame est un personnage qu'on ne rencontre pas par hasard. C'est elle qui décide quand on la rencontre.

Que sait-on d'elle ?

La bienveillante cheffe des Abandonnés est aussi un mystère bien gardé. Le nom de Mama Pinson est connu de tous car celle-ci existe depuis des siècles. Pour le commun des mortels, c'est un titre qui est attribué à la cheffe des Abandonnés et uniquement une vieille dame peut prétendre diriger ce puissant groupe. Même si les puissants de Valliance ont essayé maintes fois à percer le secret de Mama Pinson, il est vrai qu'à chaque disparition d'une Mama Pinson, une autre prend sa place mais celle-ci garde les souvenirs de l'ancienne, ses capacités étranges et change légèrement de personnalité.

Survivante à un nombre incalculable d'assassinats, elle n'a jamais cessé de protéger les individus dans le besoin qu'ils soient pauvres ou riches. Agissant au mieux, elle soulage les souffrances en donnant une protection temporaire, de la nourriture ou un toit. N'appréciant pas du tout la violence, elle intervient pour calmer les bagarres et sait se faire respecter. Même les pires monstres des bas fonds se résignent, la plupart du temps, à affronter la vieille dame. Pourtant, les archives et le souvenir des ancêtres de Valliance savent que Mama Pinson sait se défendre et qu'il ne faut pas la mettre en colère.

Durant des siècles, certains affrontements entre des inconnus ont ravagé des quartiers entiers de Valliance et des rumeurs courent que Mama Pinson y a participé. De la crainte s'empare de ceux qui parlent de la vieille dame mais ils ont aussi de l'admiration. Les miséreux l'aiment et pour la plupart ils sont prêts à la défendre de leur vie. Néanmoins, elle ne fait pas l'unanimité car elle travaille avec les autorités. En effet, elle a toujours donné des conseils et servi d'intermédiaire entre les différentes forces politiques qui peuvent se déchirer dans la cité de Valliance durant les périodes de troubles. Même si elle a souvent échoué, elle n'a jamais cessé d'essayer d'aider sa ville bien-aimée.

Sa prétendue immortalité agace bien des adversaires. Les chefs de gangs, des cultes maléfiques, riches fortunes malhonnêtes et des entités venant d'autres mondes aimeraient se débarrasser de cette vieille dame. Tous les moyens sont bons et tous ont compris que les moyens conventionnels sont sans effet sur elle. Mama Pinson revient toujours. Alors les puissants ébauchent des plans complexes sur de nombreuses années afin de l'effacer.

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, le Conseil de Valliance n'est pas son ennemi aujourd'hui. À d'autres époques, elle a été une hors-la-loi et fut la cible des prêtres fanatiques du panthéon de Rava ainsi que des serviteurs divins la considérant comme contre nature. Ses nombreux ennemis ne savent pas qui elle est et son secret est bien gardé pour le moment.

La Mama pinson actuelle est présente depuis l'an 153Esd et a déjà dû affronter de terribles adversaires. Les plus importants sont ceux qu'elle a rencontré lors de la guerre des maîtres et fort heureusement, elle n'était pas seule à les affronter. Ces choses aux pouvoirs étranges n'ont jamais désiré combattre mais observer les conséquences du savoir qu'elles avaient donné. Mama Pinson n'eut d'autres choix que d'éliminer les professeurs et étudiants sous leurs charmes, tout en blessant moralement la vieille dame qui n'a pas su les sauver.

Mama Pinson sait que ces étranges entités sont toujours libres contrairement au conseil qui pense que la quarantaine est suffisante pour les retenir dans les écoles. Lors de la double éclipse, elle a été attentive à trois groupes de citoyens de Valliance aux pouvoirs étranges et est intervenue de temps en temps pour les "aider". Elle espère qu'à travers les actes de ces groupes de "héros", elle trouvera le moyen d'en savoir plus sur ces entités discrètes.

Aventure

Pré-requis

Le groupe de joueurs doit être en très bon terme avec les abandonnés.

Synopsis

Les joueurs rencontreront Mama Pinson dans son orphelinat du quartier Sans-sous. Cette dernière viendra les rencontrer alors que les orphelins jouent avec les joueurs. Dans une salle protégée par la divination, Elle leur exposera son problème et demandera leur aide. La récompense sera un important service pour les aider dans leur campagne.

Mama Pinson a besoin de leur aide pour découvrir ce qui s'est passé dans un niveau abandonné du donjon de la fin avant qu'il ne soit restauré. L'objectif est de déposer un objet magique près d'une faille dans la défense de la sinistre prison de Valliance. Hélas, la région souterraine sauvage en dessous de la cité a fortement évolué et les cartes sont devenues obsolètes.

Les joueurs vont devoir voyager dans une région située à plus de 200 mètres sous le sol et survivre à une faune et flore dangereuses. Néanmoins, la possibilité de créer une faille dans la défense du donjon de la fin peut être déterminante pour sauver de futurs alliés prisonniers. Voici quelques idées d'épreuves pour traverser les dangereux souterrains :

- Les rivières toxiques du quartier Sans-sous. Naviguer sur des barques rudimentaires et éviter les rapides. L'eau est acide et peut les tuer.
- La forêt de champignons. Voyage et survie contre des tribus folles de cannibales.
- Les poumons de Valliance. Crevasses avec des courants d'air chauds et humides où il faut se défendre contre des bêtes volantes et négocier son passage avec un dragon des nuages dépressif.
- Le monde inversé. Territoire où la gravité change toutes les heures où il faut voyager sur des lapins bizarres qui sautent sur des nénuphars discos.
- Les rivières souterraines allant jusqu'au donjon de la fin. Un labyrinthe naturel rempli de pièges aquatiques et d'araignées de taille TG.



Afak Toranik

Agent des Abandonnés
Wafa(air) AL:LN - Chasseur de primes 5

Que sait-on de lui ?

Cette épave ronflante et aigrie n'est jamais très loin de Mama Pinson. Ce Wafa qui a perdu la foi en son dieu unique est un garde du corps de la dirigeante des Abandonnés. Mal aimé, il se moque pourtant des avis des ignorants et fut à maintes reprises un homme plein de ressources.

Alcoolique et grognon, il a aussi bon cœur et aide son prochain sans jamais rien demander en retour. Mama Pinson est son soutien de toujours et cela malgré les protestations de la plupart des Abandonnés. Afak lui est donc redevable et il lui parle comme à une amie. De temps en temps, il discute de longues heures avec Mama Pinson en buvant quelques verres mais contrairement à son habitude, il le fait avec modération.

En tant qu'homme de confiance des Abandonnés, il a un rôle de garde du corps et de messager. Malgré ses mauvaises habitudes de boisson, il se concentre toujours sur la tâche qu'on lui donne et fait son possible pour l'accomplir. En tant qu'ancien soldat, il a un excellent instinct de survie et semble increvable. Après avoir frôlé la mort une bonne dizaine de fois, on le surnomme l'anguille même s'il déteste ce surnom.

Aujourd'hui, il n'a toujours pas retrouvé un véritable goût à la vie et continue à servir son amie Mama Pinson. Attendant dans les poubelles ou dans une pièce de l'orphelinat en buvant, il fait tout son possible pour ne pas penser ou rêver. La plupart des gens le détestent et pourtant un petit groupe d'orphelins l'a pris en affection. Martha, Kéwan et Lyris savent à quel point il souffre et ils font leur possible pour le changer.

Même si Afak fait semblant de ne pas les aimer et de se moquer du sort de ces orphelins, il apprécie ces enfants comme si c'étaient les siens. S'il leur arrivait quelque chose, il ferait tout pour les aider et son amie Mama Pinson le sait bien.



Ky'ent Fru

Aide juridique des Abandonnés
Fiereck h - AL:LB - Érudit 5

Que sait-on de lui ?

Esclave des wafas pendant toute son enfance, Ky'ent est l'unique survivant de l'évasion de son clan. Arrivé à Valliance en tant que matériel magique pour des mages criminels, il fut sauvé ironiquement par Afak Toranik. Récupéré par les abandonnés, Mama Pinson décela en lui une personne de talent et arriva à placer ce malheureux dans une famille d'accueil. La communauté fiereck de Valliance étant très soudée, ils acceptèrent de veiller sur lui.

Les années passèrent et Ky'ent devint assistant avocat de Mazelle Daédan. C'est à travers elle que Ky'ent a pu retrouver ses sauveurs et en savoir plus sur les abandonnés. Ravi de pouvoir les rencontrer, il ne fut pas accueilli comme il l'aurait crû. Ayant eu la chance d'avoir été adopté, il fut renvoyé d'où il venait sèchement par les mendiants et autres membres jaloux des Abandonnés.

En 194Esd, Ky'ent risqua sa carrière pour protéger un ravien du nom de Denrick Malorage à qui on avait tout pris. Pourtant ce dernier détestait les fierecks et même Daédan avait hésité à prendre la défense de cet homme. L'affaire fut un succès mitigé car Malorage s'était mis à dos le Consortium de l'Hydre. Le ravien ne remercia pas les efforts de Daédan et surtout pas ceux de Ky'ent qui ne regrettait pourtant pas son geste. Cet acte persuada Mama Pinson d'enrôler ce dernier pour défendre les malheureux complètement déstabilisés par les escrocs.

Au départ, Ky'ent refusa l'offre de Mama Pinson qui était considérée comme une hors-la-loi. Néanmoins lorsqu'il rencontra Afak Toranik, il reconnut la cicatrice de la personne qui l'avait sauvé auparavant. Le choc fut difficile pour Ky'ent qui détestait les wafas. Pourtant il voulait payer sa dette envers cet homme et il accepta l'offre de Mama Pinson pour payer sa dette envers Afak.

LE COLLECTIONNEUR

Véritable identité - Nérick Lustrac
Ravien h - AL:CB - Espion 11

L'étrange collectionneur est un adversaire de toutes les factions majeures. C'est grâce à lui que le journalisme a su progresser et devenir un élément fondamental de la vie quotidienne des Vallianciens. Scandales, découverte d'artistes, mise en avant des crimes et de ceux qui ont participé à les résoudre, le collectionneur est un amoureux de la liberté d'expression. Nul n'arrive à retenir son visage voire même à se souvenir de lui.

Capable de changer de visage, il apparaît toujours sous la même forme à ses "amis". Dans la vie de tous les jours, il est Nérick Lustrac et fait partie d'une des plus vieilles lignées de l'ancien empire de Ravanne. Il est le fils exemplaire aux yeux de sa famille et pourtant, il n'approuve pas le comportement de ses aînés. Le collectionneur n'est pas né sur un coup de tête mais grâce à la découverte d'un ancien artefact que son arrière grand-père lui a transmis. Il sait que cet objet est dangereux mais ses ambitions le sont tout autant. Avec horreur et impuissance, il a observé la corruption des plus riches servir de terreau à la guerre des maîtres. Ne voulant plus jamais n'être qu'un pion, Nérick a décidé de chercher un moyen de protéger Valliance des êtres ignobles qui se cachent parmi les familles les plus puissantes.

Pour mener a bien sa mission, il a décidé de s'enfoncer dans les entrailles écœurantes de Valliance. Le marché noir est devenu son lieu préféré pour agir permettant d'échanger ses informations et de manipuler ses adversaires. Lentement, son aide auprès des journalistes les plus zélés permet de dévoiler des vérités dérangeantes ralentissant la corruption de la cité.

Scandale après scandale, son nom est chuchoté dans les rangs des comploteurs et sa chasse a commencé. Naïf, le collectionneur a failli perdre sa vie lorsque l'Iris jaune le prit au piège. Attiré par la circulation de morceaux de cadavres momifiés aux pouvoirs exceptionnels, Nérick risqua sa couverture au profit de l'acquisition de ces objets. Une grave erreur lui permettant malgré tout d'obtenir une information cruciale sur ces dangereuses reliques. Ces morceaux de corps aux pouvoirs étranges sont ceux d'un diable qui malgré son état est toujours en vie. Nérick fait tout son possible pour découvrir qui est cette abomination qui à travers ses membres découpés arrive à corrompre de nombreux citoyens les condamnant aux enfers.

Où peut-on établir le contact avec cette faction ?

Menacé par de nombreux ennemis, le collectionneur utilise de nombreux intermédiaires. Ces derniers sont des informateurs ou des journalistes qui savent attirer l'attention de leur mystérieux protecteur. Il est rare que le collectionneur se déplace personnellement et utilise des messagers pour communiquer avec les personnes qui veulent faire des affaires avec lui.

Voici une liste de personnages qui peuvent être un intermédiaire du collectionneur :

Audreik Anaconda - Ravien f - **Investisseur**
Escroc 4 - AL:LM - Sens des affaires et ambitieuse
Jeune et dynamique, elle est rentrée dans les affaires en achetant et revendant des petits commerces à Valliance et Mille-rois. Elle est loyale envers le collectionneur et espère en tirer un gros bénéfice.

Châu le Pô (Voir page 164)

Chiri Grospouce - Gnome(sel) f Âge mûr - **Avocate** - A un fils
Érudit 6 - AL:N - Cherche un mari loyal
Travaillant pour le collecteur en lui donnant des informations confidentielles, elle ne le fait que pour l'argent afin de protéger son fils unique qui est malade.

Dendi Vrozaroun - Kobold(magma) h - **Ouvrier**
Artisan 2 - AL:NB - Un bon gars qui va être bientôt papa


NÉRICK LUSTRAC

Dendi est arrivé il y a trois ans à Valliance et est devenu ouvrier à Bolfondu. Il est attentif et curieux ce qui lui a permis d'attirer l'attention du collectionneur pour glaner des informations importantes chez les ouvriers.

Papazrus Jorung - Kobold(nuage) h - **Horloger** - Famille et trois enfants
Artisan 4 - AL:N - Sévère mais juste
Cet horloger qui intervient directement chez ses clients est un individu froid et mécanique qui cache son amour pour sa famille. Il est un ami du collectionneur et n'hésite pas à l'aider à s'infiltrer dans certains lieux.

Samy Lebourg - Ravien h Âge mûr - **Journaliste** - Famille avec un enfant
Investigateur 5 - AL:CB - Très curieux
Journaliste indépendant qui est spécialisé dans les affaires non résolues par la police. C'est lui qui a rassemblé les élus afin qu'ils enquêtent sur les crimes non résolus depuis dix ans. À cause de sa curiosité, il a perdu un doigt et on l'a torturé. Malgré ces épreuves, il continue frénétiquement à chercher la vérité.

Ysette Vrion - Ifrit f Grand âge - **Femme de ménage** - 3 enfants
Serviteur 5/Espion 3 - AL:CB - Généreuse
Cette vieille mamie a huit petits enfants et est connue pour son excellent travail pour laver les sols.

Objectif

- Récolter des informations sur les activités de l'Iris jaune. Société secrète dont le nom est seulement connu par les plus puissants à Valliance.
- Récolter les morceaux du diable pour en utiliser son pouvoir. Recherche des archives afin de trouver le nom du diable et comment il a été transformé en artefact magique.
- Récolter des informations sur les activités de la famille Caramilla en lien avec leur comté maudit en république du Kitor.
- Contrecarrer la puissance grandissante du Consortium de l'Hydre.
- Rechercher des informations sur la Première pierre et l'influence du marché noir sur les commerces.

Le Consortium de l'Hydre

Cet empire commercial est le premier en son genre. Puissant économiquement, son poids politique influence Valliance mais aussi les puissantes cités-états de Mille-rois et de Valboisé. Travailler pour cette compagnie est considéré par presque tous les Vallianciens aisés comme la meilleure entreprise au monde. Son influence est vue d'un mauvais œil par ses rivaux et les anciennes familles riches mais nul ne peut nier que l'économie de la cité se porte bien grâce à eux.

Les méthodes de la faction

Le consortium espère voir le capitalisme être la pierre angulaire de la société mais pour cela il faut déjà que les terres de Rava soient unifiées sous un seul drapeau. Ils misent sur Valliance afin de la transformer en une capitale digne de leur puissance. À leurs yeux, il est tout à fait normal que l'élite qui a réussi vive comme des rois et les plus pauvres représentent l'échec et donc la misère. Ils utilisent des méthodes agressives dans le commerce, n'hésitant pas à trouver des failles dans les lois pour obtenir ce qu'ils veulent. Ils utilisent de nombreux intermédiaires afin d'arriver à leurs fins et leurs méthodes feraient pâlir les caïds qui pensent être des crapules. Ils espèrent acheter le Conseil de Valliance et prendre le contrôle politique via des familles qui ont le même état d'esprit qu'eux.

Les membres actifs

La classe dirigeante du Consortium de l'Hydre rassemble un haut conseil de douze individus servis par une centaine de collaborateurs. Ces derniers sont ceux qu'on rencontre le plus souvent et sont des avocats, des mercenaires ou des traqueurs d'affaires. Ces "chefs" sont au moins de niveau 4 et ont des caractéristiques qui devraient être au dessus de la normale.

Quelques personnages

Azatélya Bolfondu - Ravien f Âge mûr - **Membre du conseil**
Marchand 4/Artisan 4 - AL:LN - Adore les beaux et jeunes raviens
Après avoir négocié son poste au conseil, sa verrerie devint bien plus performante et ses revenus ont été multipliés par dix. Elle s'occupe d'améliorer l'approvisionnement en matière première pour le consortium.

Basilionne Ara'Liéla - Shasikyr h - **Intermédiaire avec le Salakyr**
Espion 5/Érudit 2 - AL:LN - A peur du tonnerre et des araignées
Élément récent du consortium, il fut très efficace pour établir d'excellents contacts avec les commerces prometteurs du Dalakyr. Ce dernier est loyal au consortium et joue un jeu dangereux en donnant des informations à Laforge sur les activités des agents du Dalakyr.

Élérig Ferfroid - Aasimar(archon) h - **Nettoyeur**
Tueur 5/Artiste 1 - AL:LM - Chantonne une chanson quand il travaille
Il adore son travail. Frapper les mauvais payeurs et les escrocs qui ont tenté d'arnaquer son patron. Il a horreur qu'on brutalise les chiens et venge ces derniers.

Ginshy Hirador - Kobold(cristal) f Âge mûr - **Membre du conseil**
Marchand 7/Filou 3 - AL:NM - Espiègle et calculatrice
S'occupant du commerce avec le Vunrakak, elle est une stratège rusée qui n'hésite pas à utiliser des mensonges et des chantages pour faire venir de la main d'œuvre pas chère à Valliance. Son fils Zrack a été maudit par Drakénos le rendant difforme.

Herbert Laforge - Ravien h Âge mûr - **Directeur de le compagnie**
Marchand 16 - AL:CN - Excentrique
L'étrange homme d'affaires qui créa le Consortium de l'Hydre a un passé obscur. Il semblerait qu'il soit d'une famille de roturiers du petit village de Montfleuris mais nul ne sait comment il a fait fortune.

Kalion Jusset - Ravien h - **Recruteur pour les agents de sécurité**
Combattant 3 /Érudit 2 - AL:LN - Fait le deuil de sa fille
Ancien employé de Kael Sigar, il a été enrôlé pour gérer le recrutement de nouvelles recrues dans la sécurité. Sa fille a été assassinée par le clone de Sacrys Dusang-obscur.

Iktomi du clan de l'arbre mère - Fiereck f - **Secrétaire de Laforge**
Combattant 8/Tueur 4 - AL:LM - Aime à la folie Herbert Laforge et glaciale
La secrétaire du maître du Consortium de l'Hydre est d'une rare beauté tout en étant très athlétique. Sa froideur disparaît dès qu'elle est proche de son employeur et sourit illuminant son visage habituellement sinistre.

Gilbert Tchoum - Ravien h Âge mûr - **Responsable sécurité des convois**
Marchand 3 - AL:N - Souvent enrhumé et adore le grog au miel
M. Tchoum est connu des mercenaires et aventuriers pour être un recruteur fiable et efficace pour les missions de protection des convois. Ce dernier vit simplement et ne semble s'intéresser à rien excepté aux romans de fiction.

Makrach Jackrion - Kobold(nuage) h - **Messager du conseil**
Filou 4 - AL:N - Adore faire de belles entrées théâtrales
Cet ancien cambrioleur a été embauché pour être un messager pour le consortium afin de délivrer les messages "spéciaux" et surprendre les mauvais clients. Cette nouvelle méthode d'intimidation est très efficace et Herbert en est très content.

Oskar "La masse" Bralack - Ravien h - **Combattant sponsorisé par le consortium -** Bagarreur 7 - AL:N - Papa poule - A trois enfants
La masse est une véritable force de la nature qui s'entraîne dur pour devenir le meilleur combattant du circuit des combats clandestins. Grâce à ce travail, il peut nourrir sa famille. Depuis le décès de son épouse, c'est la première fois qu'il a de l'espoir dans l'avenir.

Pauline Galion - Ravien f - **Espion**
Espion 5 - AL:CM - Adore briser la loyauté en faisant chanter des gens
Pauline est forcée d'obéir depuis que Laforge a réussi à se constituer un dossier sur elle qui pourrait l'envoyer au donjon de la fin sans passer par la case jugement.

Snouly LuneLune - Gnome(sel) f - **Garde du corps pour les invités**
Combattant 3/Tueur 2 - AL:NM - Adore les insectes venimeux
Elle adore son métier qui lui permet d'acheter des insectes exotiques et d'en faire la collection. Elle est loyale à l'argent et surtout à elle-même.

Leurs cachettes

Malgré le fait qu'ils sont "d'honnêtes" citoyens, ils n'hésitent pas à utiliser leurs entreprises pour camoufler certaines de leurs actions illégales. Laforge a cependant de bons contacts avec la Première pierre et a établi une base dans le troisième cercle pour ses affaires personnelles.

Agent diplomatique

Ces individus interviennent pour régler un différent avec le consortium. Ils sont accompagnés de quelques gardes du corps.

Escroc 3 ou +
Points de création (10 points)
For 9 **Dex** 10 **Con** 10 **Int** 14 **Sag** 12 **Cha** 12
Compétences
Bluff +8, Diplomatie +8, Intimidation +8
Équipements Des vêtements de bonne facture, un carnet et des crayons pour écrire. Un fumigène.

Mercenaire du consortium

Recrutés parmi les gros bras sans travail et sans argent, ils sont heureux qu'une telle entreprise leur donne une chance d'être utile. Ces derniers ont peu de morale et obéissent à leur employeur sans trop réfléchir. Néanmoins, si leur vie est en danger, ils n'hésiteront pas à fuir

Bagarreur, Brute ou Combattant 2
Points de création (10 points)
For 15 **Dex** 10 **Con** 13 **Int** 9 **Sag** 10 **Cha** 11
Compétences
Acrobatie +5, Escalade +7, Intimidation +5
Équipements Armure de cuir cloutée de maître, matraque, dagues, Coup-de-poing américain. Potion de soin léger et potion de force du taureau.



Kael Sigar

Rival principal du Consortium de l'Hydre
Ravien h - Âge mûr - AL:NB - Marchand 9

Où peut-on le trouver ?

Ce puissant marchand apprécie énormément son club de gentilhommes "Le canon". Gros travailleur, il participe beaucoup aux réunions politiques réalisées à l'impérial ou ailleurs.

Que sait-on de lui ?

M. Sigar était un roturier qui a su s'élever dans la société et sa réussite fait rêver les travailleurs de toute la cité. Ce dernier n'a pas oublié d'où il venait et a toujours été un protecteur sévère mais "juste" pour les travailleurs. Même si c'est un homme un peu ronchon et orgueilleux, Kael cherche à donner du travail aux plus démunis et à trouver des esprits aussi bagarreurs que le sien. Cette méthode lui permit de recruter des hommes loyaux et il a su développer le talent de ces derniers.

Pourtant bien des travailleurs le prennent pour un traître lorsqu'il commença à acheter de plus en plus de petits commerces. Ces rachats agressifs n'ont qu'un seul but: s'opposer à la puissance grandissante du Consortium de l'Hydre. Malgré ses efforts, il est loin de pouvoir rivaliser avec cette organisation mais sa puissance réside dans le soutien des travailleurs. Avec un apport financier au syndicat des ouvriers, il espère gagner un pouvoir politique suffisant pour se faire entendre.

En s'opposant aux fortunes insolentes de Valliance, Kaer Sigar fut souvent la cible d'attaques en tous genres. Il y a à peine un an, il fut la cible d'un violent assassinat. Sauvé de justesse par ses hommes, le prix à payer fut la vie de son meilleur ami, Lambert Vertcourt. Sur le corps de ce dernier, Kaer jura de continuer son combat et usa de sa fortune pour retrouver les employeurs de ces assassins. Jusqu'à aujourd'hui, nul ne sait qui a commandité cet attentat et les forces de l'ordre sont bien trop débordées pour continuer les recherches.

Aujourd'hui, Kaer Sigar est devenu plus prudent et apprend chaque jour les astuces du pouvoir politique. À travers des chantages et des menaces masqués par des politesses, il fait son possible pour trouver des "alliés" qui ont autant intérêt que lui à combattre la monopolisation commerciale du Consortium de l'Hydre afin qu'il perde son influence sur les décisions du Conseil de Valliance. Cette guerre de l'ombre est terriblement dangereuse et la guerre des maîtres a fortement marqué son esprit.

Au début du conflit politique entre les grands maîtres des écoles de magie, Kaer Sigar n'était plus un simple roturier mais un investisseur qui avait déjà réussi à faire fructifier son entreprise d'import-export "Sigar". Avec ses relations dans les grandes cités tel qu'Alaris ou Montcendre, il a su vendre du minerai de toutes sortes à bon prix à l'industrie de Valliance. Dirigeant ses affaires depuis ses entrepôts, il avait suffisamment d'employés de confiance pour ne plus se déplacer dans les quatre coins des terres de Rava pour faire marcher son commerce. C'est ainsi qu'il put s'intéresser à la politique de Valliance et découvrir son importance.

Néophyte, il fut approché par bien des commerçants et autres grandes fortunes. Sa montée sociale n'était pas unique et la compétition était féroce. Les négociations dans des soirées ou lors d'invitations dans des clubs se succédèrent permettant à Kaer de découvrir comment les riches patrons pouvaient influencer les décisions du Conseil de Valliance. Les puissants maîtres de la cité se devaient de collaborer avec ceux qui apportaient en partie l'excellente économie à la cité. Taxes, lois et nouveaux règlements pouvaient être influencés par le biais de pots de vins ou de chantages savamment enrobés pour gagner des privilèges.

C'est ainsi que Kaer découvrit que son inaction ainsi que bien d'autres défaillances furent l'une des clés pour déclencher le terrible conflit de la guerre des maîtres. Il avait compris oh combien les actes de ses confrères furent irresponsables au point que leur avidité a failli détruire sa bien-aimée cité en la transformant en une tyrannie ou pire en une ruine fumante.

Après toutes ces années, Kaer Sigar est hanté par l'approche d'un nouveau drame politique. Même s'il a réussi à tempérer les idées politiques dangereuses de son rival Herbert Laforge, il sait que les anciennes familles nobles et d'autres fortunes sont prêtes à bousculer la politique de Valliance en leur faveur.

Aventure

Pré-requis

Le groupe de joueurs doit être en bons termes avec la couche ouvrière et potentiellement avec Kael Sigar.

Synopsis

Les joueurs ont entendu le mécontentement de leurs amis ouvriers à propos de plusieurs accidents mystérieux dans les usines. Malheureusement, les forces de l'ordre n'ont pas le "temps" et ont conclu les affaires comme étant de simples accidents. Avec l'aide de M. Sigar, les ouvriers espèrent enrôler des enquêteurs privés pour trouver la véritable raison de ces accidents. Les joueurs seront amenés à visiter plusieurs usines où ils devront trouver des indices sur chaque scène de crime.

Scène de crime 1 La première accidentée est une pauvre ouvrière qui a voulu chercher quelque chose alors que la machine était en arrêt pour révision. La machine a redémarré et elle fut tuée. Les joueurs pourront trouver une empreinte de main gauche avec une difformité.

Scène de crime 2 Dans cet accident, il s'agit d'un pauvre kobold qui est tombé dans une cuve d'acide après que la rambarde ait lâché. On remarque facilement que celle-ci a cassé sous la pression d'une grande force. On peut découvrir des traces de peinture blanche.

Scène de crime 3 L'accident est arrivé à un ramoneur qui est tombé dans une cheminée de l'usine alors qu'il nettoyait celle-ci. Les cordes ont "lâché" mais on peut remarquer une goutte de sang.

Le tueur est un peintre en bâtiment et fait partie d'une équipe. Sa malformation, sa blessure et la peinture sur ses vêtements devraient les aider à l'inculper. Il ne faut pas hésiter à rajouter d'autres preuves.



Directeur des recherches pour le Consortium de l'Hydre
Kobold(magma) h - AL:LN - Technomancien 5/Alchimiste 6

Où peut-on le trouver ?

Le professeur Krankran travaille dans son laboratoire sécurisé appartenant au Consortium de l'Hydre. Il passe de temps en temps faire des conférences dans l'école de transmutation.

Que sait-on de lui ?

Ce kobold de magma est un brillant esprit de cette époque et rival de Jean et Teresa Verne. Il a accepté de devenir un employé à plein temps pour les projets du Consortium de l'Hydre. Avec un financement faisant rêver n'importe quel mage de Valliance, il espère marquer l'histoire de ses inventions et prendre sa revanche sur ceux qui l'ont moqués durant toutes ces années.

Les idées de Krankran de véhicules volants sont considérées comme fantasques par de nombreux érudits "conservateurs". Les railleries et les échecs de ses présentations devant ses confrères l'ont rendu froid et distant. Sa colère et sa frustration devinrent difficiles pour lui à gérer et il se renferma sur lui-même afin de consacrer sa vie à ses recherches. Sa santé se détériora et la fatigue provoqua un terrible accident qui le priva définitivement de son bras gauche.

La chance lui fit un grand sourire dans son malheur car l'accident attira l'attention de l'une des plus grosses fortunes de Valliance, Herbert Laforge. Ce dernier se déplaça en personne à l'hôpital pour lui parler de ses projets. Cette rencontre fit grand bruit car le directeur du Consortium de l'Hydre se déplaçait très rarement à la rencontre de qui que ce soit. Suspicieux, Krankran connaissait bien l'homme d'affaires et n'appréciait guère l'individu en lien avec des scandales sur l'utilisation illégale de magie. Rien ne put être prouvé mais il faut être un imbécile pour croire que Laforge n'était qu'un prédateur aux dents aiguisées dans le commerce et la politique.

Malgré tout, le professeur Krankran accepta d'écouter, par politesse, le directeur du consortium qui lui dévoila ses ambitions. Il désirait développer des machines capables de remplacer les transports archaïques de son époque. Une machine roulant à grande vitesse à travers les terres reliant toutes les villes des terres de Rava. Elle serait capable de traîner des carrioles remplies de marchandises voire de voyageurs. Il appellerait ceci un train.

L'espoir emplit le cœur de Krankran qui aimait l'idée d'un tel projet et il en fut convaincu lorsque Laforge lui annonça qu'il désirait aussi financer son projet de véhicule volant. Bien entendu, Zilreellask ne pouvait le croire. Sa réputation entacherait celle de l'entreprise et provoquerait certainement une perte de confiance envers ses clients. Suspicieux, le professeur de magie testa le directeur du consortium cherchant à évaluer la crédibilité de la proposition. Au bout de six heures de débat, le professeur Krankran était décidé à quitter son poste pour devenir le chef R&D du Consortium de l'Hydre sur le projet phare Unité.

Depuis ce jour, sa réputation s'est améliorée et ses avancées sur les nouvelles technologies sont impressionnantes. Sa vie a bien changé et il est presque heureux. Même s'il a gardé le contact avec d'anciens élèves, il fait très attention à ce qu'il dit et de l'aide qu'il peut apporter à des personnes qu'il apprécie. Cette hésitation a tissé des liens avec les autres à de nobles raisons: Il ne veut pas les mettre en danger.

Travailler pour le Consortium de l'Hydre est à double tranchant et même si son travail concerne des objectifs auquel il adhère, ce n'est pas le cas des autres projets du groupe commercial. Le consortium n'a aucune morale et n'hésite pas à écraser de sa force ceux qui empiètent sur son commerce. Avec les années, il sait que certaines de ses recherches sont passées dans des mains d'érudits aux idées dangereuses. Malheureusement, Laforge lui a bien expliqué qu'il avait signé un contrat le liant au consortium et qu'il se devait de ne rien divulguer sous peine de subir de lourdes sanctions.

Tenant à sa carrière et à garder loin ses proches afin de leur éviter des ennuis, il travaille en ignorant autant que possible ce qui se passe dans les autres équipes de recherches. Seul son rêve compte et il espère trouver la dernière pièce pour enfin lancer le projet de ballons dirigeables poussés par de puissants moteurs technomantiques.

Prototype réalisé par Krankran

Sphère d'interdiction de force
Prix 10 000 po; **Poids** 18 kg
Cette grosse sphère motorisée alimente à travers un mouvement centrifuge un champ de protection repoussant les intrus. L'utilisateur doit déposer l'objet et utiliser la manivelle afin de lancer le moteur. Après une demi minute, l'engin émet un champ de force empêchant des objets d'entrer dans un rayon de trois mètres.

Tout objet physique magique ou non, doit avoir une force suffisante pour traverser le bouclier et affecter une cible dans la zone ou derrière elle. Le champ a une force de 25 et si une attaque sans force ne dépasse pas en dégâts cette force, elle est bloquée.

La machine peut maintenir ce champ pendant dix minutes après il faut la recharger en eau et en quatre charges de cristaux de magie.

Ballon gonflable portatif
Prix 300 po; **Poids** 10 kg
Ce lourd sac à dos a une machinerie qui envoie de l'air chaud dans du tissu confectionné pour se gonfler. Grâce à ce système, vous êtes transporté par un ballon gonflé à l'air chaud et vous pouvez utiliser une petite turbine pour vous déplacer lentement dans les airs.

Pour gonfler le ballon, il faut cinq minutes et ensuite vous pouvez vous déplacer dans les airs avec une vitesse de 3m par tour. Néanmoins si quelqu'un perce le ballon, vous perdez tout contrôle et vous pouvez vous blesser gravement en percutant un objet. Les dégâts et la gestion d'un tel accident est à la discrétion du maître de jeu et je vous conseille d'essayer d'en faire toujours un évènement amusant et non punitif.

Les Sang-Bleu

Rassemblant les quatre familles principales de l'ancien empire de Ravanne, elles représentent les derniers défenseurs du pouvoir de la lignée disparue. Durant des siècles, elles ont défendu le peuple et sont restées neutres durant tous les conflits qui ont déchiré les terres de Rava. Disséminées dans les quatre coins de l'ancien empire, elles sont très actives à Valliance.

Qui dirige ?

On l'appelle le conseil des quatre et il rassemble les quatre chefs de famille. Malgré leurs différences, ils sont liés par un objectif commun et une loyauté absolue envers la couronne. Ils se rassemblent rarement mais lorsqu'un indice est trouvé, ils le partagent au plus vite. Il n'y a aucune compétition entre eux et si une des familles a besoin d'aide, les trois autres répondront présent.

Objectif à Valliance

Ils désirent que le Conseil de Valliance accepte de les aider à trouver la lignée royale. Pour cela, ils doivent devenir indispensables à la bonne stabilité de la ville comme l'économie, une bonne réputation pour les riches et les pauvres ainsi que les secrets embarrassants du conseil.

La famille Dusang

Une des quatre grandes familles nobles de l'ère de Ravanne, cette dernière est la plus respectée de toutes. Attendant le retour de la famille royale, elle poursuit son devoir de protecteur des terres de Rava en chassant les monstruosités qui harcèlent les habitants de leur ancienne nation. Bien des catastrophes ont été évitées grâce à l'intervention d'un membre de cette haute lignée. Installés dans chaque grande ville des terres de Rava, les puissants manoirs de cette famille trônent fièrement dans ces agglomérations qui peuvent compter sur eux lorsqu'un monstrueux danger s'attaque à leurs citoyens.

Quelques membres de la famille à Valliance

Karine Dusang - Chef de la famille - Voir page 75

Lobert Dusang - Ravien h Grand âge - **Famille et deux enfants**
Combattant 7/Investigateur 5 - AL:LN - Humour noir
Il a la responsabilité du réseau d'informateurs de la famille et d'organiser les groupes pour éliminer ou simplement enquêter sur une menace.

Andaitia et Perle - Ravien f - **Membres de l'élite de la famille**
Combattant 5/Chasseur 2 - AL:LN
Les deux plus jeunes membres de l'élite de la famille et filles de Karine ont déjà une réputation qui s'étend dans toutes les terres de Rava.

Némésis - Ravien f - **Chasseuse de monstres expérimentées**
Chevalier 4 - AL:NB - Orpheline et se sent seule
Chevalière avec une récente renommée auprès des petites gens, elle espère faire partie de l'élite de la famille. Elle a un amour secret avec un non-noble.

Familles mineures

Dusang-Ombre
Branche de la famille qui dédie sa vie à la médecine dont les activités sont considérées comme inférieures et déshonorantes.

SangOr
Branche se situant à Mille-rois, cette famille est un clan mineur qui est spécialisé dans la forge d'armes blanches, d'arcs et d'armures. On les considère comme les meilleurs fabricants d'harnois enchantés.

Sangvif
Grande famille répandue dans les terres de Rava, la branche principale a une très grande propriété avec un château et quelques villages sous sa protection. Les Sangvif ont de temps en temps des enfants sylfes.

La famille Caramilla

Connue pour ses mages et ses recherches historiques, elle est la plus étrange des quatre familles et a des experts dans l'étrange. Malheureusement, leur quête leur a coûté cher et la demeure ancestrale de Caramilla est aujourd'hui connue pour être une région maudite de la république du Kitor. Une lettre du maître de la famille désigna un membre d'une lignée mineure nommé Ekmar Verne pour reprendre possession du comté Caramilla. L'annonce provoqua des consternations et des conflits dans la haute lignée qui pense que c'est un énorme risque de donner le pouvoir à un sang inférieur.

Quelques membres de la famille à Valliance

Berdar Caramila - Chef de la famille (Voir page 75)

Dozhwal Caramila - Ravien h Âge vénérable - **Maître conseiller**
Évocateur 12 - AL:CB - N'est jamais tombé malade et court 10km par jour
Le vieux conseiller de la famille Caramilla semble increvable et même s'il n'est pas un grand évocateur son savoir reste indéniablement immense. La phrase typique dans la famille est "Il va tous nous enterrer"

Guénaelle Caramila - Ravien f - **Trésorière**
Abjurateur 5/Marchand 5 - AL:LN - Grassouillette et adore les pauses "thé"
Sans elle, la famille aurait perdu beaucoup d'argent mais son excellente gestion du patrimoine de la famille à Valliance a permis d'éviter bien des catastrophes. A trois jeunes enfants.

Synthia Caramila - Ravien f - **Étudiante à l'école de divination**
Devin 3 - AL:CN - Fille rebelle de Berdar
Difficile à contrôler, la famille espère que l'école arrivera à la tempérer mais son goût du risque pourrait lui apporter de gros problèmes.

Familles mineures

Verne
Branche de lointains cousins dont les plus connus résident à Valliance. Ils sont en majorité des excentriques au bon cœur ce qui est considéré comme une faiblesse.

Saramilla
Branche fière se trouvant à la république du Kitor et dont l'influence dans le gouvernement est très élevée. Ce sont des mages spécialisés dans les forces élémentaires et qui avaient autrefois de nombreux serviteurs des éléments.

La famille Frazard

La plus grosse fortune des quatre familles, elle est la "banque" des sang-bleu et s'assure d'avoir une réserve conséquente pour prévenir toute catastrophe. Calculatrice et diplomate, elle est intervenue dans de nombreux conflits entre les cités-états ou entre petits seigneurs afin d'éviter des bains de sang. Leur maison familiale ancestrale se situe à Valboisé mais ils ont développé une branche importante à Valliance et à Montcendre.

Quelques membres de la famille à Valliance

Brivel Frazard - Ravien h - **Étudiant en divination**
Devin 4 - AL:N - Amoureux de Synthia Caramila mais très introverti
Bientôt diplômé de l'école de divination, il est dédié à devenir un excellent ritualiste sur les enchantements anti-scrutation. Il espère devenir quelqu'un d'important mais il n'a pas assez confiance en lui pour y arriver.

Henrik Frazard - Ravien h Âge vénérable - **Chef de la famille**
Érudit 8/Marchand 7 - AL:LN - Sévère mais juste
Chef de la famille, il a deux fils et une fille ainsi que sept petits enfants. Il se doit d'être implacable avec sa famille afin que le devoir et l'honneur de son clan soient préservés.

Maiwena Frazard - Ravien f - **Étudiante en arts non magiques**
Érudit 2 - AL:CB - Rêve d'être écrivaine de fiction
Le mouton noir de la famille Frazard qui a des difficultés à suivre les ordres. Suit un enseignement de la comptabilité et du commerce qui ne l'attire guère et se réfugie dans des cachettes afin de rêver à un autre avenir.

Soizic Frazard - Ravien f Âge mûr - **Diplomate**
Investigateur 9 - AL:NB - Écrit sur un calepin toutes ses aventures
Toujours joyeuse et positive même dans les pires situations, elle est une figure de la famille Frazard pour avoir apaisé des conflits et révélé des complots. Elle se fait toujours un petit "cadeau" lui permettant de faire une pause et apprécier la vie.

Familles mineures

Cerf-Frazard
Famille peu appréciée dont une partie déshonora le nom Frazard en faisant du banditisme, il y a plus de trois siècles. Ils espèrent regagner leur place dans la famille.

Typhon-Frazard
Les typhons sont une famille loyale envers les Sang-bleu mais continuent la mission de trouver la famille royale à leur manière. Possédant plusieurs navires qui transportent des biens à travers le monde, cette famille de marins a su fournir de précieuses informations après le succès de plusieurs expéditions dans des îles de Zonaka.

La famille Lustrac

Le bras armée des quatre familles, ce sont des militaires par excellence et sont toujours intervenus pour rassembler les peuples de Rava sous un même étendard pour combattre les envahisseurs. Comme les Dusang, ils sont connus pour leur bravoure et participent très souvent à des joutes et des compétitions martiales. Il est de tradition que les plus jeunes passent un rite de passage puis partent en tant que chevaliers errants pendant plusieurs années.

Quelques membres de la famille à Valliance

Castra Lustrac - Ravien f - **Fille de Vallio**
Combattant 7 - AL:CN -Fait semblant d'avoir de l'honneur
Jeune escrimeuse qui est la fierté de son père, elle reste néanmoins une furie difficile à contrôler. Elle aime "trop" le combat et son père espère mater son esprit rebelle et destructeur.

Gianna Lustrac - Ravien f - **Cheffe de la famille**
Chevalier 14 - AL:LN - Ne perd jamais son sang-froid
Cheffe de la famille Lustrac, elle est une véritable générale et se doit d'être équitable avec tous les membres de la famille. Elle n'a jamais donné aucun privilège à ses trois enfants.

Korneli Lustrac - Ravien h - **Conseiller**
Prêtre de Ogmios 3 - AL:LN - Fragile et peureux
Entendant les murmures de la divinité Ogmios, il est devenu un conseiller auprès des chefs de la famille. Pour le moment, ses pouvoirs sont cachés du grand public et seuls les membres haut placés des nobles savent qu'il a des pouvoirs. Fort heureusement, il n'est pas le seul à avoir eu ce don dans les familles nobles et n'est pas mal traité pour sa différence.

Vallio Lustrac - Ravien h Âge mûr - **Meilleur chevalier**
Chevalier 16 - AL:LN - Arrogant et sûr de lui
Même si son arrogance agace tout le monde, nul ne peut nier son talent de combattant. Rarement vaincu, il reste pour le moment l'un des chevaliers qui a le plus de victoires en tournoi de toutes les terres de Rava.

Familles mineures

Lustrac de la chaîne
Même s'ils n'ont aucun ordre de chevalerie, la bravoure de leurs ancêtres en tant que fantassins leur a permis d'intégrer la famille Lustrac. Colosses au solide sens de l'honneur, ils ont pour réputation d'avoir une taille moyenne d'1m90 aussi bien pour les hommes que pour les femmes.

Lustrac de la perle
Durant la guerre divine, cette famille a été en grande majorité tuée durant la bataille de Casolac non loin de Val-boisé. Quelques membres de cette famille étaient partis en expédition pour retrouver une relique de Teutatès mais il ne sont jamais revenus. La rumeur court que les descendants survivraient sur l'île de Bellana

Lustrac de la tour
Acceptés par la famille principale, ils ont des terres dans le protectorat de Mille-rois et ont un ordre de chevalerie sous leur contrôle nommé les champions de la tour.

A propos des sangs non "purs"

Au fil des siècles, ces nobles familles ont dû faire face à des mariages non "purs", c'est à dire une union avec une personne non noble. Même si pendant de nombreux siècles ce fut un tabou, ce n'est plus le cas aujourd'hui mais leur statut est très souvent considéré comme des inutiles ou des inférieurs qui doivent seulement obéir.

Afin d'éviter la naissance de bâtards, ces familles nobles utilisent une décoction alchimique particulière transmise génération après génération nommée Clovaraki. Celle-ci inflige à l'utilisateur une stérilité permanente ne pouvant être dissipée que par un antidote nommé Clovarona. Tout membre d'une famille noble déchue se doit de boire ceci ou doit être éliminé. Afin d'éviter tout "accident", les plus jeunes prennent cette décoction et en sont délivrés à leur mariage.

Le nombre de familles mineures est divers selon les familles souvent liées à leur tolérance à la divergence dans leur lignée. Toutes les familles se doivent d'avoir un nom proche de celui de la famille principale même si en de rares occasions, il existe des exceptions.

Un héritage exceptionnel

Puissantes familles existant depuis plus d'un millénaire, les sang-bleus ont accumulé des ressources extraordinaires. À travers les épreuves passées et leur recherche du légitime dirigeant de l'ancien empire de Ravanne, ils ont accumulé de nombreux objets magiques et des artefacts. N'importe quel membre en initiation obtient un équipement dû à son rang équivalant au minimum à 4 000 po. Les montures sont toutes exceptionnelles et ils ont des créatures exotiques telles que des tigres à dents de sabre, wyverne ou des griffons.

Jeune chevalier du Sang-bleu

Faisant partie de la prestigieuse famille des Sang-bleu ou en tant que subalterne, ces individus sont formés pour combattre de terribles menaces dès leur plus jeune âge.

Chevalier 3 ou +
Points de création (15 points)
For 16 **Dex** 10 **Con** 12 **Int** 10 **Sag** 13 **Cha** 10
Compétences
Acrobatie +10 ,Bluff +8, Discrétion +10, Folklore local +4, Escalade +6
Équipements
Armure tous types +1, armement magique +1, potions en tout genres pour 800 po, objet merveilleux utile 1 000 po. Cheval de guerre lourd bien protégé.



Karine Dusang

Dirigeante de la branche Dusang de Valliance
Ravien f - Âge mûr - AL:LN - Combattant 16

Que sait-on d'elle ?

Cheffe de la famille à Valliance, elle a une excellente réputation parmi la tranche populaire et surtout les combattants. Cette guerrière chevronnée a vaincu bien des prédateurs et des monstres créés par la magie de Zonakron. Protégeant les communautés aussi bien libres que sous la protection d'une cité-état, elle n'a que faire du rang de la personne qui a besoin de son aide.

Durant ses périples, son mari Régénos et elle voyagèrent à travers les terres de Rava et même jusqu'au Vunrakak. Ils perdirent bien des amis et même des membres de la famille Dusang durant leurs missions. Hydre, bulette, géant du froid ou vampire, certains de ces adversaires ont leurs têtes suspendues dans la salle aux trophées à Valliance. Pourtant, l'adversaire qui défigura Karine et tua son mari n'est pas dans cette pièce.

Le dragon de saumure Yrazalor venant de la cité Mille-rois fut la plus difficile des missions pour les Dusang de Valliance de ce siècle. Ce vénérable dragon fut frappé par une puissante mutation dont l'origine est gardée secrète par les dirigeants draconiques de Mille-rois. La puissance d'Yrazalor lui permit de tenir en échec les armées et les chasseurs de monstres. Malgré une incroyable prime, le dragon mutant détruisit de nombreuses communautés avant que huit membres d'élite de la famille Dusang le prenne au piège et le tue. L'exploit coûta la vie au groupe excepté Karine et Lobert.

La perte de son mari n'ébranla en rien ses devoirs et elle redoubla même d'efforts pour compenser la disparition de son défunt compagnon. Il y a dix ans, elle devint la cheffe de la famille à Valliance après l'abdication du père de Karine, Koléon. Ses nouvelles obligations sont un nouveau défi pour elle qui à l'habitude de se battre sur le terrain. Femme de devoir, elle n'a "presque" jamais râlé sur ses nouvelles activités et fait de son mieux pour gérer les affaires de la famille. Assistée par ses proches, elle n'hésite pas à envoyer une de ses filles si une dangereuse menace lui est rapportée.



Berdar Caramilla

Dirigeant de la branche Caramilla de Valliance
Ravien h - Âge mûr - AL:N - Universel 15

Que sait-on de lui ?

L'étrange chef de la famille Caramilla de Valliance est un spécialiste de l'occulte et des magies tel que le voodoo. Sa réputation n'est pas des plus appréciées par le commun des mortels et même parmi les érudits de Valliance. Néanmoins, nulle personne ne peut nier que depuis les vingt dernières années, celui-ci a su prouver qu'il était le spécialiste à contacter lorsqu'on est dépassé sur une manifestation magique inconnue ou puissante. Sans lui, des exorcismes auraient échoué et des accidents magiques auraient dégénéré en une catastrophe apocalyptique.

Berdar est pourtant un individu particulier même pour sa famille. Dès six ans, il avait l'incroyable capacité de sentir les présences d'esprits et des flux magiques liés au plan des ombres. La famille crut qu'il serait corrompu et était prête à l'éliminer au moindre écart de comportement mais il fut au contraire un élève dispersé mais efficace. Même s'il n'était pas le meilleur à l'école, il l'était pour sa passion des études et au fil du temps devint un érudit éclairé d'une incroyable curiosité.

Grâce à ça, il participa aux recherches sur la famille royale dès l'âge de 23 ans, un record dans la famille. Berdar trouva de nombreuses pistes et confirma celle de ses aînés. Hélas lorsque la branche principale des Caramilla fut corrompue au Kitor, personne n'avait écouté les avertissements du jeune Berdar qui avait ressenti la catastrophe. Le comté de Caramilla devint au fil des années, une province pauvre et considérée comme maudite. En 196Esd, dix années après l'alerte donnée par Berdar, une lettre informa toutes les familles de Caramilla dans les terres de Rava que la maison mère était tombée sous la coupe d'un horrible mal. Le patriarche désigna Ékmar Verne, un sang impur, pour le succéder s'il arrivait à vaincre le mal qui s'y trouvait. Berdar savait que la situation était grave et préférait qu'un impur tente sa chance afin d'analyser la situation pour intervenir ensuite lorsque le fils Verne aura échoué.

Organisations criminelles

L'injustice sociale, les maladies et d'autres malheurs suffirent à former le terreau rêvé pour les réseaux criminels. Ces bandes s'affrontent et s'entre-tuent pour un commerce illégal très lucratif. Dans cette fosse malsaine, ces groupes se font et se défont très fréquemment mais certaines de ces bandes ont réussi à survivre et à influencer la vie des citoyens de Valliance.

Les porteurs

Membres ≈90 à 110
Activités Taxes sur les déchargements et chargements des navires

Le plus vieux gang de criminels est celui qui a le plus d'honneurs. Il faut passer par eux si on désire voir son navire être chargé ou déchargé. Ne demandant qu'une petite taxe, ils contrôlent ce flux de marchandises venant des commerçants qui n'ont pas les moyens de s'offrir les employés nécessaires. Ils sont les gardiens du vieux port et font tout pour le rester.

Quelques personnages

Hulkathru Grysik - Kobold(saumure) f - **Cheffe de bande**
Filou 11 - AL:LN - Attaché à ses proches
Avec un sens de l'honneur extrême, Hulkathru considère les Porteurs comme sa famille et est impitoyable avec les clients récalcitrants. C'est elle qui a su prendre les bonnes décisions pour maintenir les Porteurs comme étant l'une des plus grandes bandes criminelles organisées

Tak'Tak Kelhan - Gnome(sel) h - **Bras droit**
Combattant 6 - AL:LN - Adore faire des poèmes
Bras droit de Hulkathru, il est une fine lame qui apprécie d'entraîner ses amis afin qu'ils sachent se défendre. Il est aussi le meneur des opérations musclées.

Les Crocs

Membres ≈26
Activités Revente et approvisionnement du marché noir

Ce groupe est très récent et son chef était l'ancien bras droit de Hulkathru des Porteurs. Kylvain fit un pacte avec un mafieux du marché noir appelé M. Charles. En échange de son œil, il a obtenu un pouvoir inné sur le froid. Avec cette capacité et ses nouveaux contacts avec le marché noir, il créa sa propre bande s'occupant de la revente de matériel "tombé" des navires ou des convois.

Quelques personnages

Kylvain Ranoir - Chef de bande (Voir page 79)

Basile Ren - Ravien h - **Bras droit**
Brute 5 - AL:NM - Fort en psychologie
L'homme de main de Kylvain paraît stupide et mal habile mais il aime tromper son monde. Il est en réalité rusé et sait très bien quand on tente de le trahir. Il apprécie de briser les doigts de ses victimes.

Duran Jacier - Ravien h - **Homme de main**
Brute2/Filou 1 - AL:N - Grande gueule mais trouillard
Ce dernier s'occupe à faire payer les taxes que les petites entreprises de transport de marchandises doivent à la bande. Il a été sauvé par Lontoya et le considère comme un ami.

Robert L'intello - Oréade h - **Comptable**
Marchand 4 - AL:LM - Un peu lent à la détente
Robert a été abandonné par ses parents et considère Kylvain comme un père. Il a toujours adoré les mathématiques et le commerce. C'est grâce à lui que la bande des Crocs s'en sortent aussi bien dans le commerce.

Les Rayures

Membres ≈70 à 80
Activités Brutes, drogues et viols

Ce gang n'existe que depuis six années mais il est certainement devenu l'une des plus puissantes organisations criminelles. Dirigé par le monstrueux Attaniel, il utilise des petits gangs pour les tester dans de dangereux crimes. Ces brutes font dans la vente d'organes, d'esclaves sexuels ou pour des expériences, les agressions et un peu dans la drogue.

Quelques personnages

Attaniel Vikaral - Chef de bande (Voir page 78)

Marzal Aufer - Tiefelin(diable) f - **Meneur de brutes**
Brute 8 - AL:LM - Loyal à l'extrême envers Attaniel
Marzal est clairement l'une des brutes des Rayures la plus tristement célèbre. C'est elle qui mène un assaut punitif et torture une personne précise pour instiller la terreur chez leurs ennemis.

Rolando Zucali - Gnome(sel) h - **Planificateur des plans et des ventes**
Érudit 8 - AL:CN - Calculateur et complètement fou
Rolando adore son métier de commerçant d'organes et d'esclaves. Il est celui qui organise et planifie les ordres d'Attaniel.

Lascal De runes "Le magnifique des lunes" - Ravien h - **Bras droit**
Illusionniste 9 - AL:NM - Prudent, astucieux et immonde pervers
Associé d'Attaniel, il veille à ce que leur groupe travaille et réalise les tâches qu'on leur a donné. Il s'occupe aussi d'entretenir les rituels qui camouflent leurs cachettes.

Particularités
Attaniel est aidé par M. Charles pour améliorer son commerce et a établi des liens avec les pires ordures aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur de Valliance. Néanmoins, sa montée en puissance lui a créé beaucoup d'ennemis dont les quatre héros (Voir page 173).

Les fumeux

Membres ≈8 à 12
Activités Tabac de contrebande, actif au marché noir.

Cette petite bande fait dans la contrebande de tabac avec plusieurs capitaines des îles de Zonaka qui désirent éviter les taxes. Discrets, ils vendent leurs marchandises dans le quartier du Corbeau se faisant passer pour d'honorables vendeurs de rues.

Quelques personnages

Sarana Gaëlian - Tieleflin(fiereck+daémon) f - **Cheffe de bande**
Fiilou 7 - AL:N - Solitaire
Fiereck Tiefelin, elle est détestée par les siens et vue presque comme un monstre pour les gens ne vivant pas dans la pauvreté. Les Fumeux sont ses associés et ne fait confiance à personne.

Les moineaux

Membres ≈28 à 35
Activités tire-laine et cambriolages

Rassemblant de nombreux orphelins ou délaissés par leurs parents, cette bande est en majorité composée de tire-laines qui sévissent dans le quartier du Commerce et d'Ostimos. Dirigée par Gariziel, celui-ci est le grand frère que ces gamins des rues adorent. Pour les plus expérimentés, ils réalisent des cambriolages en s'assurant de ne pas prendre trop de risques. Néanmoins, cette bande est très souvent malmenée par les groupes de criminels plus brutaux et ne survivent que grâce à la ruse.

Quelques personnages

Gariziel Moineau - Aasimar(ange) h Âge mûr - **Chef de bande**
Filou 5/Brute 2- AL:N - Menteur et manipulateur
Le chef des Moineaux est un individu qui utilise les gosses des rues pour son propre bien mais il a un point faible. Il les aime et des fois, il les défend au péril de sa vie sans comprendre pourquoi il fait ça.

Baloub "Le Pigeon" - Gnome(sel) f - **Bras droit et guetteur**
Espion 5 - AL:N - Trop curieuse et garçon manqué
Orpheline et sans aucune attache, c'est elle qui couvre les Moineaux lorsqu'ils se font poursuivre par les forces de l'ordre. En quelque sorte, elle a un véritable talent d'actrice et pourrait être une véritable célébrité si quelqu'un découvrait ses talents lui permettant de provoquer d'incroyables diversions.

Les illuminés

Le mot "Étrange" est le meilleur mot pour définir ce groupe rassemblant des fous des dieux. Cette bande vole surtout de la nourriture afin de la donner aux plus pauvres et les convertir. Ils se disent sauvés par l'être divin de Valliance qui est en réalité Drakenos (Voir page 187).

Membres ≈6 à 10
Activités Vols

Quelques personnages

Éloïse Fauchard - Tiefelin(daémon) f - **Cheffe de bande**
Filou 3 - AL:CN - Trois personnalités dont l'une est un combattant 6
Alors qu'elle avait de nombreuses difformités liées à des maladies, elle est maintenant presque normale. Aujourd'hui, elle espère retrouver son "dieu" et s'offrir à lui.

Serpillière - Fiereck f - **Prêcheuse**
Espion 3 - AL:CB - Généreuse
Amnésique, elle fut aussi sauvée par l'être divin d'un cancer des os horrible. Son honneur lui demande de payer sa dette et espère retrouver son sauveur.

Les Lamproies

Faisant régner leur loi dans les rues les plus oubliées du vieux bastion, ils s'attaquent aussi aux ouvriers des petites entreprises de la Fournaise d'isarno. Ces brutes font payer leur protection et ont des boutiques de prêteurs sur gage revendant les produits volés.

Membres ≈20 à 30
Activités Taxe pour leur protection et recel d'objets volés

Quelques personnages

Céleste Crique - Ravien f Âge mûr -**Chef de bande**
Tueur 5/Escroc 4 - AL:NM - Sadique
Psychopathe au sang froid, elle est une brute qui sait faire pression pour gagner de l'argent. Elle aime faire chanter efficacement les gens avec des secrets afin de leur prendre l'argent lentement et surtout longtemps.

Sanis Crique - Ravien h - **Fils de Céleste**
Brute 3 - AL:CM - Impulsif et possessif
Le fils de Céleste a été puni de nombreuses fois pour son tempérament de sang chaud. Il déteste sa mère mais il la respecte pour sa force et ses méthodes.

Le gang des bonnets

Ce gang exclusivement de gnomes n'aime absolument aucune autre espèce que la leur. Ils demandent à leurs congénères de les soutenir et proposent des services tels que le racket de concurrents ou des "accidents". Ils font aussi dans la ventes d'armes à feu illégales.

Membres ≈28 à 35
Activités Vente d'armes, protections et attaques de commerce

Quelques personnages

Fillio "Le bonnet" Foin - Gnome h Âge mûr - **Cheffe de bande**
Artificier 10 - AL:LM - Calculateur et cruel
Cet ancien soldat est un maître dans les armes à feu et un tireur d'élite. Il hait les non-gnomes qu'il considère comme des vermines.

Jibla Bonventre - Gnome f - **Intermédiaire avec les clients**
Marchand 3/Artificier 3 AL:LN - Aime l'argent.
La "préférée" du chef mais surtout la plus diplomate. C'est elle qui arrive à convaincre les boutiques de payer leur protection et s'occupe souvent de discuter avec les clients recherchant des armes.

Gang des Crasseux

Ce petit gang s'occupe de transporter des marchandises assez sales tel que le poisson et divers mollusques. Avec leurs relations, ils ont ouvert dans le quartier du Commerce, un endroit pour se détendre en fumant de l'opium et d'autres drogues apaisantes.

Membres ≈6 à 8
Activités Opium

Quelques personnages

Rinielle Kosareine - Shasikyr f - **Cheffe de bande**
Escroc 5/ Érudit 1 - AL:CN - Super cool
Cette "criminelle" a fui son pays pour éviter le gibet pour un "vol" chez une famille royale. Elle a tout perdu et finalement a fondé ce gang pour partager son seul refuge, l'opium.

Hartmut Korn - Nolcadien h - **Bras droit**
Marin 5 - AL:N - Super cool
Associé et de temps en temps amant de Rinielle, c'est un marin qui fuit son passé car il a abandonné son frère dans les griffes d'une bande de Sahuaguin.

Le gang des colombiers

Ce groupe de criminels est surtout des mafieux qui "prêtent" de l'argent avec un taux d'intérêt trop élevé. Les désespérés savent cependant qu'ils sont réglos et peuvent de temps en temps donner du temps ou une autre façon de payer leurs dettes avec des services pour le gang. Ils sont considérés comme une bande modérée par rapport aux petits groupes de brutes dans le quartier du Haut pic.

Membres ≈14 à 18
Activités Prêteur sur gage

Quelques personnages

Cenkla Buisson - Gnome(sel) h - **Associé de Rizik**
Brute 7 - AL:N - Très intimidant (+15)
Ce malfrat est l'associé de Rizik et est aussi une brute intelligente. Malgré sa taille, il sait utiliser les bons mots pour faire peur.

Rizik Morkalaï - Kobold(magma) h - **Chef de bande**
Marchand 5 - AL:N - Courageux et astucieux
Ancien comptable, il est devenu un chef de bande par obligation. Lui-même avait des dettes et il a tué son créancier Bethilla Hautduc. L'affaire est non résolue mais il a finalement changé de métier et créé son gang. Ses affaires marchent bien mieux maintenant.

Sara Bruloir - Tiefelin(diable) f - **Guetteur**
Filou 5 - AL:LN - Adore les tartines beurées et les souris
Abandonnée, frappée voire bien pire, la vie n'a pas été tendre avec elle et pourtant Rizik et Cenkla sont devenus les amis qu'elle n'aurait jamais cru avoir. Elle les adore et espère rire avec eux pour toujours.



Attaniel Vikaral

Chef du gang des Rayures
Shasikyr h - Tueur 15 - AL-CM - Prime 200 000 po

Où peut-on le trouver ?

On ne trouve pas Attaniel, c'est lui qui vous trouve si vous êtes la prochaine "tâche" qu'il doit accomplir.

Que sait-on de lui ?

Le criminel le plus recherché par les forces de l'ordre est aussi le plus craint. Tous ceux qui le croisent espèrent qu'il ne fera pas attention à eux et les pauvres fous qui le sous-estiment reposent en morceaux dans une décharge ou dans les égouts. Nul ne connait le nombre de victimes exacte mais les forces de l'ordre sont sûres qu'il a tué de ses propres mains au moins 60 personnes. Le chiffre réel est bien supérieur mais il est devenu un homme d'affaires plus un tueur ces dernières années.

Avec sa bande les Rayures, il a su devenir l'une des figures de Valliance et il espère que son influence atteigne les richouilles les mieux placés. Néanmoins, la concurrence est rude dans les rues et même sa réputation ne suffit pas pour imposer sa volonté. De nombreuses bandes n'hésitent pas à lui marcher sur les pieds mais il doit surtout "obéir" aux factions avec qui il a décidé de collaborer. La pire d'entre elles est l'Iris jaune et ces dernières obligent Attaniel à ne pas faire trop de vagues.

Capable de changer de visage magiquement lorsque c'est nécessaire, il est un individu secret qui n'apprécie pas grand monde. Il respecte seulement ceux qui utilisent tous les moyens pour obtenir ce qu'ils veulent et adore son associé "Le magnifique des lunes". Malgré son commerce malsain d'esclaves ou de vente d'organes, il ne prend aucun plaisir à torturer ou violenter. Il aime le travail bien fait et rapide sans perdre un instant. À ses yeux, seuls les actes sont importants et les sentiments ainsi que les grands discours sont des faiblesses dignes des incompétents.

Son passé est tortueux et violent. Venant du Dalakyr, il a été un agent de la cour royale qui a été "abandonné". Laissant sa sœur et son père au pays, il s'est réfugié à Valliance pour commencer une nouvelle vie. Hélas, la reine du Dalakyr avait désiré une démission mortelle pour son subalterne et ses anciens collègues tentèrent de l'assassiner. Il survécut à cette rencontre peu amicale en étant sévèrement défiguré et laissant deux cadavres dans une ruelle sombre du Haut pic. Rapidement, il fut accusé du meurtre de deux "pauvres" touristes du Dalakyr et que ce fou furieux devait être arrêté à tout prix.

Même s'il était un être cruellement efficace pour son pays, il était quelqu'un de loyal. Cette loyauté disparut année après année de survie dans Valliance où il travailla pour les réseaux criminels de la cité. Indépendant pendant de nombreuses années, il resta un tueur à gages redouté dans toutes les terres de Rava. C'est en 190Esd que tout changea lorsqu'il fut contacté par un de ses clients, l'Iris jaune. Ces employeurs lui proposèrent un avenir en passant par la création d'une bande de criminels dédiée aux commerces les plus illégaux mais aussi les plus lucratifs. Avide de revanche, il y vit une possibilité de faire payer la vieille monarchie décadente du Dalakyr.

Aujourd'hui, son commerce a été perturbé par des "héros" aux pouvoirs étranges. Le plus vindicatif d'entre eux est Lazarus Kaus mais ce dernier a disparu sans laisser de traces. Il le pense mort mais il reste sur ses gardes car il n'est pour le moment qu'un petit grain de sable dans les rouages.

Aventure

Pré-requis

Le groupe de joueurs doit être constitué de criminels aux capacités intéressantes et "neutre" dans la guerre des gangs.

Synopsis

Attaniel les a convoqué ou est apparu à leur table un soir où ils pensaient être en sécurité. L'arrivée d'un tel personnage est toujours stressante et impressionnante. S'il y a des clients ou des individus dans la rue, ils arrêteront de parler et détourneront le regard laissant un silence de mort perturbant.

Attaniel les rencontre personnellement afin de voir qui sont les "nouveaux" dans la rue. Excellent psychologue, il cherche à savoir si ce seront de bonnes recrues ou des adversaires à éliminer. Il leur propose une tâche "simple" d'assassinat et d'intimidation pour un de ses clients. L'avocat trop zélé Zaniel Clairciel espère menacer le marchand de Val-boisé Trévor Grille avec un témoin gênant sous la protection des forces de l'ordre. Il faut l'éliminer ainsi que sa famille en faisant en sorte d'intimider les gardiens qui s'occupent de sa protection. Il ne faut pas tuer les forces de l'ordre, il faut leur faire peur ou récompenser leur inaction.

Le témoin se nomme Laetitia Charrue et se trouve dans une ferme dans la campagne proche de Valliance. Les joueurs devront trouver un moyen de remplir leur mission en réussissant à accomplir les objectifs suivants :

- Éliminer Laetitia Charrue
- L'assassinat doit montrer l'impuissance des forces de l'ordre. Réaliser la mission juste avant le procès peut être un plus mais plus risqué.
- Exécuter froidement la famille Charrue afin de faire passer le message
- Intimider les forces de l'ordre ou les récompenser pour leur "aide"
- Laisser la signature des Rayures en balafrant le visage de Laetitia
- Réaliser le meurtre de façon à humilier l'investigateur en charge de l'affaire

La ferme est très bien gardée et il faudra que ce soit très dangereux pour les joueurs qui désirent tuer tout le monde. La difficulté pour tout éliminer devrait mettre en danger de mort au moins la moitié de l'équipe. Selon le succès ou l'échec de la mission, ça vous permettra de leur donner une réputation qui sera utile pour leur donner du crédit quand ils rencontreront des criminels. Ainsi s'ils tuent brutalement tout le monde les criminels faibles auront peur d'eux.



Kylvain Ranoir

Chef du gang des Crocs
Ravien h - Bagarreur 6/Filou 2 - AL:CM

Où peut-on le trouver ?

Toujours en mouvement, on peut le rencontrer dans une taverne miteuse du vieux port ou au marché noir.

Que sait-on de lui ?

Sa puissante masse musculaire et ses cicatrices suffisent pour qu'on respecte le chef des Crocs. Combattant de temps en temps dans les arènes de combats clandestins, il est craint et considéré comme un traître par beaucoup de marins et criminels. Ce dernier est connu pour avoir tourné le dos à sa "famille", la bande des Porteurs. Malgré ces actes, Kylvain a acquis une bonne notoriété auprès des clients et fournisseurs du marché noir. Sa force et ses étranges pouvoirs innés sur le froid lui ont permis d'imposer son autorité.

Pourtant contrairement à son image de brute sans cœur, il a gardé une morale proche de la bande des Porteurs. Toucher à un de ses membres peut s'avérer dangereux et il peut se venger cruellement sur les imbéciles qui ont cru s'en tirer sans conséquences. Avec un excellent sens du combat à mains nues et de la discrétion, il surprend ses adversaires là où on ne l'attend pas et donne une correction pour qu'on ne l'oublie pas.

Sa brutalité cache un sens excellent des affaires et la réussite de sa bande des Crocs en est la preuve. Capable de trouver d'excellents moyens pour les capitaines de navires afin de faire de la contrebande avec le marché noir, il a acquis une bonne réputation avec les réseaux criminels de Mille-rois, de Val-boisé et de Montcendre. Grâce à ses partenaires, il a fait grandir son influence dans le marché noir malgré l'incroyable puissance des Rayures et des Porteurs.

Beaucoup ne comprennent pas le geste de Kylvain qui aurait pu devenir le prochain chef de cette puissante organisation criminelle. Fils d'une famille de marins, il est devenu un membre de la bande des Porteurs pour appartenir à cette grande famille. Apprenant le combat à mains nues avec ses aînés, il apprit à fortifier son corps pour devenir quelqu'un sur qui on pouvait compter. Défendant les siens avec ferveur, il avait un grand défaut, son ambition. Son impatience lui fit faire des erreurs et provoqua même une guerre des clans il y a six ans. Avec la mort de plusieurs membres de la bande, Xalien Cendre le punit au point qu'il faillit presque le tuer.

La colère et la haine envers son boss devint une cible facile pour l'étrange M. Charles. Ce maître de l'information et de vente de matériels magiques étranges lui proposa un marché qui allait satisfaire ses ambitions. Avec l'aide de M. Charles, il allait avoir de l'argent et les moyens d'aider ce dernier à améliorer ses partenariats avec de nombreux contrebandiers avides de vendre leurs marchandises sur le marché noir. En échange, il devait lui donner son œil et se lier magiquement avec M. Charles obtenant par la même occasion des pouvoirs magiques sur le froid.

Rien ne semblait le contraindre à obéir à son mécène et accepta l'accord. Enivré par sa force, il voulut se venger en assassinant Xalien Cendre dans un duel en pleine tempête sans aucun témoin. Après sa victoire, il pensait pouvoir prendre le pouvoir de la bande des Porteurs mais ironiquement, il découvrit que Xalien avait prévu sa mort. Malade et proche de la mort, ce dernier avait fait un testament donnant les indications pour sa succession. Il désirait que le prochain chef de la bande soit un vote entre plusieurs excellents membres de la bande dont Kylvain. Avec les suspicions sur lui et la disparition soudaine de leur chef, le choix se porta sur la discrète kobold Hulkathru Grysik.

C'est à ce moment là que Kylvain reprit réellement ses esprits et regretta ses dernières actions. Il était très ami avec la kobold et au fond de son cœur il était ravi de cette décision. Dans un entretien avec Hulkathru, il lui annonça son départ et sa collaboration avec M. Charles. Même s'il fut incapable de lui avouer son meurtre, il se rappela les paroles de son ancien chef et mentor Xalien. Son pacte avec M. Charles pouvait nuire à la bande des Porteurs et il préféra les protéger en devenant un simple paria en leur tournant le dos sans explications.

Même si ses affaires furent florissantes, il comprit rapidement que son accord l'avait rendu dépendant de M. Charles. Incapable de lui mentir et de le trahir, il était devenu un associé forcé dans des plans qui l'écœuraient au plus haut point. Néanmoins, il avait réussi à créer une nouvelle famille et cherche aujourd'hui à perpétuer les idéaux de Xalien Cendre

Aventure

Pré-requis

Le groupe de joueurs ne sont pas forcément des criminels mais doivent avoir de bonnes relations avec les Porteurs ou les Crocs.

Synopsis

La mission est donnée par Kylvain lui même qui désire juger les joueurs pour de futures collaborations. En effet, il espère avoir de nouveaux collaborateurs plus indépendants afin de l'aider à se débarrasser de M. Charles et des Rayures. Pour les tester, il va leur donner la position d'une cargaison abandonnée par un client qui désirait éviter d'être pris par les autorités de Valliance.

La cargaison de bocaux d'organes d'animaux exotiques peuvent se vendre très cher sur le marché noir si on connait les bons clients. Il leur propose de ramener la marchandise et de leur donner une excellente paie en compensation. Avec les informations nécessaires, les joueurs devront longer les côtes et trouver la cachette.

Néanmoins, ils comprendront vite pourquoi personne n'a pu récupérer la cargaison lorsqu'ils verront que la magie des bocaux ont transformé des contrebandiers en morts-vivants. Ces monstres protègent les caisses qu'ils ont voulu ouvrir. En effet, la cargaison est protégée par une malédiction ne pouvant être annulée que par Kylvain lui-même.

L'Iris Jaune

L'insidieux et très discret culte de Bélial est méthodique, calculateur et patient. Même si leur groupe fut pratiquement anéanti durant la guerre divine, ils ont su prospérer dans cette société corrompue qu'est devenue Valliance. Leur pouvoir est surtout politique et l'Iris jaune cherche à nouveau à l'étendre suffisamment pour contrôler le conseil voire le remplacer. Malheureusement, leur influence qui provoqua en partie la guerre des maître se termina par un terrible échec pour l'Iris jaune. La honte de cette déroute marqua fortement sa réputation auprès des autres cellules du culte se trouvant dans les cités-états des terres de Rava. Néanmoins, Nérénsnir a su reprendre les affaires et malgré ce demi-échec, il est aujourd'hui sur une piste très importante pour faire revenir son maître Bélial.

Les méthodes de la faction

L'Iris jaune enrôle peu de nouveaux membres et préfère utiliser des intermédiaires pour s'occuper à frapper un ennemi ou à récolter des informations. Ces intermédiaires ne savent jamais à qui ils ont réellement à faire et même si le nom Iris jaune est de temps en temps évoqué, on ne peut que rarement remonter jusqu'à un réel membre du culte. Sans vraiment le savoir, de nombreuses entreprises ou bandes criminelles travaillent pour eux et sont utilisées pour prendre les coups à leur place. Leur objectif est de corrompre les jeunes riches de Valliance qui prendront plus tard le relais de leurs parents.

Les membres actifs

L'Iris jaune compte seulement 36 membres réels. Beaucoup ne sont que des pions en phase de corruption et qui servent à être sacrifiés pour la cause. Seuls ces membres peuvent avoir accès au temple de Bélial et la clé est gravée dans leurs os. Elle n'active le portail qu'en récitant un passage particulier des textes "sacrés" de l'archidiable de la luxure.

Tous les membres actifs ont des gardes du corps dont la loyauté est acquise aussi bien mentalement que liés par des contrats magiques. Chaque membre de l'iris est un individu qui a été sélectionné pour ses ruses et ses compétences pour le sortir des situations dangereuses. Les classes de mages, ensorceleurs multiclassés avec du roublard sont donc très fréquentes. Parmi eux se trouvent quelques prêtres de Bélial et seulement un oracle.

Quelques personnages

Monsieur Jirtas - Ravien h - **Informateur et agent double**
Espion 8 - AL:LN - Aime tout contrôler et l'argent
Agent du gouvernement, il est un mafieux connu du quartier Sans-sous. Il a réussi à être une relation de Nérénsnir.

Vénicia "La perle pourpre" Tertre - Ravien f - **Précieuse pour l'Iris jaune**
Oracle de Bélial(flammes) 3- AL:LM - Insatiable
L'unique oracle de Bélial qui a été trouvé par l'Iris jaune. Prostituée aux rideaux pourpres, elle a observé ce qui s'est passé dans le monde des rêves grâce au sang récolté sur Sacrys et Lontoya.

Arthur Briaak - Tielfelin(diable) h - **Recruteur**
Prêtre de Bélial 3/Roublard 7 - AL:LM - Très beau(cha 20)
Cet agent du culte vit tranquillement dans une maison du quartier des piastres. Il est comptable et a pour objectif de viser les jeunes étudiants aux physiques exotiques.

Leurs cachettes

Il existe un unique temple de Bélial et rien d'autre. Cette prudence est nécessaire contre le Conseil de Valliance dont la puissance est trop importante pour oser multiplier des chapelles dédiées à l'archidiable. Le temple est quant à lui situé loin dans le sous-sol de Valliance relié par de rares portails magiques et des cercles particuliers de téléportation.



Nérénsnir Legrand

Maître de l'Iris jaune
Gnome(sel) h - AL:LM - Roublard 3/ Enchanteur 9

Où peut-on le trouver ?

Dans les fêtes les plus prisées de la ville de Valliance ou dans son établissement "Aux rideaux rouges". Malheur à vous si vous le rencontrez ailleurs.

Que sait-on de lui ?

Apprécié par la haute bourgeoisie, il est l'ami des riches et des puissants. Capable de vous trouver le divertissement qui vous convient ou celui qui fera disparaître l'ennui de votre quotidien. Ce maître de l'amusement est à l'écoute de toutes les discussions et il est très puissant politiquement. Il ne détient pas seulement la lucrative affaire "Aux rideaux rouges" mais aussi l'entreprise d'import/export Legrand qui fournit à Valliance les meilleurs alcools sur le marché.

Financier très doué, il a rejoint le Consortium de l'Hydre pour améliorer ses affaires et malgré l'abus de pouvoir de cette puissante guilde commerçante. Maître de l'ombre dont le visage respectueux n'a jamais été entaché malgré les nombreuses tentatives de ses ennemis "disparus" pour révéler son vrai visage au public. Le Conseil de Valliance n'a guère de preuves contre lui exceptés quelques dossiers criminels et il est difficilement atteignable grâce à ses nombreux soutiens parmi les riches fortunes de la cité.

Nérénsnir est l'un des neuf grands maîtres du culte de Bélial dans les terres de Rava. Dirigeant de l'Iris jaune, il travaille à consolider son pouvoir dans Valliance mais son influence est en permanence contestée. Son plan qui a provoqué la guerre des Maîtres n'a pas du tout fonctionné comme prévu. Durant ce conflit, Nérénsnir découvrit avec stupeur que bien d'autres factions aussi puissantes que la sienne lorgnaient sur la gouvernance de Valliance. Aujourd'hui, l'Iris jaune est sur le pied de guerre afin de mettre un monarque ou tout autre tyran sur le trône de Valliance.

Le culte de la machine

Il y a quelques siècles, le seigneur-démon Cygoron a peut être été vaincu mais son culte n'a jamais cessé d'œuvrer dans l'ombre. Tel un virus, il gangrène les terres de Rava et tous les pays où la science et la magie prospèrent. Le culte de la machine est destiné à faire tomber Valliance et il y travaille depuis des siècles. Plus d'une fois, leur camp a été décimé par une attaque des forces du Conseil et les survivants ont été obligés de recommencer leur travail de sape. Aujourd'hui, cette faction a survécu depuis 46 ans sous le contrôle de Snelbemer Tron.

Les méthodes de la faction

Rassemblant des scientifiques et des ouvriers de l'industrie Vallianciènne, ils utilisent leur position afin d'être indispensables au bon fonctionnement de l'économie de la ville. Grâce à leurs rôles importants, ils s'infiltrent dans les groupes d'ouvriers et les élites de cette industrie pour les soudoyer en les tentant avec leurs idéaux ou des savoirs interdits. Jouant un jeu de pistes avec leurs cibles, ils les corrompent étape après étape afin d'être sûrs d'obtenir un fidèle définitivement conquis par les idéaux de Cygoron. Les désirs les plus recherchés chez un possible fidèle sont la survie souvent liée à une maladie qui les ronge, sauver un être aimé ou pousser la science toujours plus loin par avidité de connaissances.

Les membres actifs

Les membres de cette secte sont environ une centaine. Leur nombre fluctue beaucoup à cause des expériences et des sacrifices réalisés au nom de Cygoron créant de nouvelles machines démons pour protéger leurs sites sacrés. Ces créatures sont considérées comme des golems de chair avec des capacités d'objets animés allant d'un FP4 à FP9.

Le membre de secte a toujours le don de rituel divin et a une classe proche de la science telle que le technomancien, l'alchimiste ou expert avec des connaissances dans le domaine. Il est aussi un excellent menteur, diplomate et psychologue afin d'éviter d'être capturé et pour accomplir sa mission de corruption en manipulant ses cibles.

Déchirés par des désirs qui ne peuvent être assouvis que par Cygoron, ces derniers sont prêts à se sacrifier pour protéger le groupe. Ils ont donc une méthode bien à eux de se suicider ou de faire en sorte de mourir avec leurs ennemis. À leurs yeux, la mort n'est qu'une étape dans leur évolution et savent qu'ils pourront être utilisés pour être ramenés à la vie sous une forme ou une autre.

Quelques personnages

Gaston Lebon - Ravien h - **Président du syndicat des travailleurs**
Escroc 6/ tueur 2 - AL:CM - Gars sympa et blagueur
Manipulateur né, il est l'un des meilleurs recruteurs de la secte. Ce dernier a déjà reçu un don de Cygoron et peut se faire exploser si nécessaire (10d6 de dégâts de feu et physique - Rayon 6m - Réflexes DD20)

Télènne Ranzon - Ravien f - **Espionne**
Espion 5 - AL:CN - Survivante et tourmentée par des regrets
Secrétaire du syndicat, celle-ci espère obtenir le don de Cygoron et sauver sa vie de son cœur malade. Sa rencontre avec Sacrys Dusang-Obscur a cependant fait douter la sectaire. Elle s'occupe de faire l'appât pour attirer leurs ennemis dans un piège.

Leurs cachettes

Leurs laboratoires sont les endroits où ils se réunissent afin de travailler leurs ambitions. Chacun contribue à sa manière à la cause sachant que c'est dans les grosses opérations que les sectaires travaillent vraiment ensemble. L'échec, même mineur, est puni très sévèrement transformant les maladroits en machines démons.



Snelbemer Tron

Chef des cultistes de Cygoron
Gnome(sel) f - AL:CM - Technomancien 9/Prêtre de Cygoron 5

Où peut-on la trouver ?

Dans le marché noir et dans les usines du quartier de l'acier où elle intervient en tant que spécialiste technomantique pour réparer les machines.

Que sait-on d'elle?

Discrète, Snelbemer se fait passer pour sa sœur Clinai et une gnome joviale qui adore les gens reconnaissant son talent. Connue par les ouvriers et le syndicat pour son aide, elle discute très souvent avec des collègues scientifiques sur le terrain. Son efficacité avec les machines attire souvent la curiosité de ses confrères érudits mais évite habilement les questions gênantes.

Snelbemer change de ton lorsqu'elle rencontre une personne dans le besoin. Pour ceux qui sont atteints d'une maladie incurable ou frustrés par les interdictions/restrictions dans les sciences, son discours change et elle testera ces individus. Avec des paroles tentantes et compatissantes, elle guidera ces cibles à se retrouver dans les dogmes de sa divinité Cygoron. Le moment venu, elle intégrera son nouveau disciple et ainsi elle étend son culte lentement mais sûrement.

Avec l'aide d'alliés méconnaissant ses activités réelles, Snelbemer a su éviter les investigations sur son culte et sacrifie quelques sbires inutiles pour faire croire à une défaite. Son repaire principal se trouve sous le cimetière de rouille dont l'accès est protégé par plusieurs portails magiques invisibles sous la surveillance de fidèles adorateurs se trouvant sous les usines. Dans ce sanctuaire, elle garde le corps meurtri de sa sœur Clinai à qui elle a volé l'identité et l'apparence. Elle utilise sa peau et elle l'entretient avec des techniques sophistiquées afin de paraître jeune et belle.

Les infiltrés du Dalakyr

Le Dalakyr fut une nation amie et ennemie par le passé. Aujourd'hui, à Valliance, elle entretient des relations "apaisées". En réalité, la couronne désire obtenir de nouvelles pistes sur le mal qui les ronge et sait que les savoirs interdits des écoles de magies sont leurs meilleures chances. Le Dalakyr espère obtenir ces précieuses informations par la ruse et la diplomatie mais le temps presse. Chaque année, la couronne s'impatiente et un jour, cet empire pourrait se sentir obligé de prendre de force ce savoir.

Les méthodes de la faction

Faire partie du décor, tel est la méthode principale des infiltrés. Grâce à celle-ci, ses agents peuvent facilement séduire, faire du chantage ou dissimuler des recherches interdites. Leur objectif est de trouver le remède au mal qui ronge leur peuple et cette mission les rend déterminés à tous les sacrifices. Le meurtre, le vol ou la torture peut donc s'imposer comme méthode si c'est nécessaire pour obtenir des recherches déterminantes liées à leur mission.

Les membres actifs

Le nombre d'agents du Dalakyr est relativement variable mais il y a au moins dix espions actifs en permanence. Les autres sont des agents dormants qui n'interviennent que lorsque c'est nécessaire. Ces collaborateurs sont des dizaines et peuvent être de simples faux clochards, des commerçants ou des serviteurs. Ces agents dormants sont "loyaux" envers la couronne et obtiennent une récompense pour leur obéissance.

Tous les membres des infiltrés sont entraînés à cacher la vérité et ont forcément une qualité particulière pour les missions qu'on va leur attribuer. Ils ont donc au moins un bonus moyen voire élevé en bluff et une classe de personnage permettant d'accomplir les missions auxquelles ils sont assignés.

Quelques personnages

Baéliane Ofiel'Thas - Shasikyrs h - **Ambassadeur du Dalakyr**
Espion 11- AL:LN - Charmeur et cultivé
Le chef des opérations est aussi l'ambassadeur de son pays. C'est un maître dans la diplomatie et dans les demi-vérités. Sa position lui a permis de réussir bien des missions et espère trouver l'élément déterminant afin de sauver son peuple. La perte de son fils suite à la maladie des shasikyrs l'a rendu très songeur lorsque l'une des lunes est pleine.

Quin'liel Unthoal - Shasikyrs f - **Agent en cavale**
Marchand 5/Espion 3 - AL:LM - Avide de pouvoir
Commerçante dans les métaux rares, elle est en fuite à cause d'une affaire sur des enlèvements. Sa famille a pu continuer de travailler à condition de collaborer avec les autorités. Son mari Jizu'alka et ses fils jumeaux Graniel et Nozlron l'ont accepté sous le conseil de Baéliane. Elle est cachée par Riwen et a fusionné avec la tête du diable momifiée. (Voir page 172)

Raélith "La fleur d'ébène" Ara'Kiel - Shasikyrs f - **Exécutrice**
Tueur 7/Espion 3 - AL:N - Adore le fromage chaud avec des patates
L'exécuteur intervient pour éliminer les traîtres et pour protéger Baéliane. Elle est rarement impliquée dans d'autres missions que celles-ci afin qu'on ne découvre pas son rôle pour le Dalakyr.

Leurs cachettes

Les infiltrés n'ont guère besoin de bases secrètes, ils communiquent entre eux à travers des messages codés complexes et utilisent des intermédiaires ne sachant rien de l'importance de leurs missions. Chaque agent a toujours une cachette protégée magiquement pour dissimuler une personne.



Riwen Golsaël

Actrice et étoile du théâtre de l'excellence
Shasikyr f - AL:N - Artiste 9/Espion 1

Où peut-on la trouver ?

On peut la trouver à l'Excellence lorsqu'elle travaille et dans toutes les soirées où les riches fortunes se rassemblent.

Que sait-on d'elle?

La merveilleuse, l'excellente, la divine Riwen Golsaël est connue pour avoir enflammé le public de Valliance avec d'incroyables représentations. Sa façon de jouer les personnages qu'elle incarne a révolutionné l'art du théâtre et ses méthodes sont maintenant enseignées à l'université des arts non magiques. Ses sorts bardiques sont incroyablement sophistiqués et cette dernière surprend actuellement les meilleurs avec de nouvelles trouvailles.

Sa réputation est suivie par des milliers de citoyens et les journaux n'hésitent pas à publier un article sur elle afin de vendre plus d'exemplaires. Avec une telle notoriété, elle est invitée à tous les banquets et fêtes où se retrouvent les diplomates et les personnalités influentes de la politique de la ville. Grâce à ceci, elle remplit formidablement son rôle pour le Dalakyr.

Riwen est en effet une agente du renseignement de l'empire et reçoit des ordres directement de la conseillère Eraël Sadröhn. Glaner un maximum d'informations sur le Conseil de Valliance est son principal objectif et les activités récentes de ces derniers intéressent grandement l'empire du Dalakyr. La reine incontestée du théâtre de Ravanne est d'une discrétion et d'une ruse extrême lui permettant de jouer très facilement au chat et à la souris avec ses nombreux adversaires. Sa beauté et son bagou lui ont attiré de nombreux soupirants dans ses draps et elle n'hésite pas à les manipuler pour obtenir ce qu'elle veut.

Factions mineures

L'Andabata

Même si les combats clandestins sont interdits par la loi, ils sont malgré tout organisés par l'Andabata qui veut dire en ancien Valliancien, Gladiateur. Les combats sont soutenus par Mille-rois mais aussi des grandes fortunes comme le Consortium de l'Hydre et la Première pierre du Marché noir.

Ces combats clandestins sont très populaires parmi la couche ouvrière et les spectacles les plus violents sont proposés pour les spectateurs les plus riches. Beaucoup espèrent influencer Valliance afin que ces combats soient autorisés mais le blocage ne vient pas de l'argent, c'est une question d'image et d'éthique pour le conseil de la ville.

Les méthodes de la faction

L'organisation des matchs est très réglementée et seuls des arbitres peuvent s'en occuper. Il existe bien entendu des fraudeurs mais on les retrouve rarement ou ils se sont "noyés" dans le fleuve. Il existe trois cercles de combattants. Le cercle Brista est le plus faible ensuite vient le cercle Lancia puis le cercle Cobo.

Tous les combattants sont répertoriés selon des pseudonymes et ils reçoivent l'adresse et l'heure de leur prochain combat via un jeune enfant messager. Pour trouver de nouveaux combattants, ils réalisent des "Baga" qui permettent aux nouveaux de gagner le droit de défier un membre de la Brista et gagner sa place dans le circuit.

Les membres actifs

Le nombre d'agents est de 12 et le nombre de combattants est très variable mais il est en moyenne de 130. Les organisateurs sont souvent des filous qui se doivent d'être discrets et intimidants.

Quelques personnages

Bréwalan "Le vieux serpent" Brisetour (Voir page 86)

Sinisielle Rothua - Shasikyr f - **Organisateur de compétitions**
Bagarreur 6 - AL:CB - Courageuse
Paysanne du Dalakyr, elle est devenue une organisatrice de combat après avoir tout perdu. Son bon cœur et sa force lui ont permis de tenir tête aux participants et organisateurs les plus malveillants.

Marie-Joe Laclaque - Ravien f Âge mûr - **Élite de l'arène et médecin**
Bagarreur 7/médecin 5 - AL:CB - Super sympathique
Marie-Joe est une véritable légende des arènes de combats. Elle est capable de vous bloquer le dos ou déboîter une épaule en un rien de temps mais aussi de vous les remettre. Elle est la meilleure kinésithérapeute de Valliance et sa spécialité est le Germaine suplex (En référence à la célèbre capitaine).

Les Cassanos

Ce groupe mineur n'est clairement pas le moins actif. Protecteurs de la nature et des vieilles traditions, ils sont farouches et ne cessent de parler de fin du monde et un retour à la nature. Ceux qui vivent à Valliance sont des modérés et espèrent convaincre les gens d'arrêter la pollution créée par les industries et la déforestation. Leurs discours peuvent de temps en temps mal tourner. Dans les terres de Rava, les Cassasnos appelés Giamos (Hiver en ancien dialecte) sont bien plus cruels et attaquent des villages ou des convois qui participent à la destruction de la nature.

Les méthodes de la faction

Peu organisés, les Cassanos s'occupent surtout des parcs tout en faisant des sermons afin qu'on protège et respecte la nature. Ils se rassemblent toutes les semaines pour organiser une manifestation et se terminant souvent en bagarre. Il y a de temps en temps des blessés et des sortilèges lancés qui peuvent malheureusement frapper des passants.

Les membres actifs

Le noyau dur de cette faction ne compte qu'une dizaine de membres. Ces derniers quittent temporairement Valliance pour aller dans les campagnes afin de prêcher leurs sermons. De temps en temps, ils arrivent à convaincre des jeunes gens à les rejoindre dans leur lutte. Tous les personnages ont une excellente connaissance en nature et en herboristerie.

Quelques personnages

Étoile de printemps - Kott f - **Meneur spirituel**
Druide 7 - AL:CB - Dans les nuages
Reniant la force brute de son peuple, elle a en elle un amour profond pour la nature et la coexistence. C'est elle qui soutient ceux qui cherchent des solutions non polluantes.

Bilibo Goutte d'eau - Gnome(sel) h - **Soutien la cause**
Druide 7 - AL:N - N'aime pas trop les gens
Ce druide est un grincheux mais adore les animaux. Il intervient de temps en temps dans les locaux des vétérinaires pour les aider à soigner une bête.

Le cercle des poupées

Le peuple des fées est très varié mais il est aujourd'hui au bord de l'extinction depuis la disparition des dieux qui entraîna aussi une coupure avec le monde des fées. Celles qui furent coincées sur Zonakron ont été chassées afin de les utiliser dans des rituels, des recherches ou pour l'amusement. À Valliance, elles doivent leur survie à leurs ruses mais surtout aux Abandonnés qui les ont aidées autant que possible. Pourtant malgré cette aide, les fées ne font pas confiance aux non-fées et n'obéissent qu'à une chose, le cercle des poupées. Ce groupe se trouve dans l'asile de Fayen et rassemble les fées les plus "respectables". Ce conseil décide des actions à prendre pour défendre leurs semblables qu'ils soient bons ou mauvais aux yeux des non-fées.

Les méthodes de la faction

La discrétion et l'observation sont leurs seules défenses et le plus difficile pour elles, c'est de résister à leur nature profonde. Les chasseurs de fées ne sont pas rares et la moindre rumeur sur les actions de l'une d'entre elles attirera rapidement l'un d'entre eux. Lorsqu'une fée est capturée, il y a de fortes chances qu'une expédition pour la délivrer soit lancée en appelant à l'aide les Abandonnés ou un allié rencontré récemment.

Les membres actifs

Dans la ville et son protectorat, il existe un bon millier de fées de tous les genres, du gremlins maléfiques ou du bonnet rouge en passant par la dryade voire la licorne.

Quelques personnages

La petite fille étrange La (zaki) La (forta) - Fée unique FP10 - AL:CN
Cette petite fée est liée au plan négatif et peut arracher l'âme d'un individu avec un simple toucher et la faire revenir dans son corps à volonté.

Grognon – Fée Bonnet rouge FP8 - AL:CN - Adore le boudin

Jay Jay – Pixie mâle FP4 - AL:CN - Voleuse de chaussettes du pied gauche

GrinGrin – Féé femme sauterelle FP4 - AL:CN - Adore les objets brillants

Les chasseurs de primes

Cette faction n'a pas de réel chef ou organisation. Ils représentent tous les aventuriers et mercenaires en tout genre. Valliance n'étant plus une cité moyenâgeuse aux fonctionnements chaotiques, les chasseurs de primes doivent être référencés et avoir le laissez-passer A35 (au coût administratif de 10 po) leur permettant d'avoir leurs armes, pour réclamer une prime ou simplement exercer leur métier. Avec des animaux qui mutent dû à la magie de Zonakron, les criminels et les monstres tels que les morts-vivants,

les chasseurs de primes ont du travail et certains peuvent faire fortune rapidement s'ils sont talentueux.

Les méthodes de la faction

Le recrutement n'a pas vraiment de limite mais les plus faibles sont rapidement écartés des missions les plus lucratives. Les clients cherchent à obtenir le meilleur et le moins coûteux mais ils savent que les amateurs ont un risque très élevé de tout perdre. Pour les primes sur les monstres et autres criminels, il n'y a pas de limite et c'est donc le premier qui l'attrape qui empoche. Les conflits entre chasseurs de primes ne sont pas rares mais il existe un code d'honneur à respecter. Ceux qui l'enfreignent peuvent perdre leur laissez-passer ne pouvant exercer pendant plusieurs années.

Les membres actifs

Les chasseurs de primes sont de tous les profils. De l'érudit aventureux au chasseur de têtes, il n'y a qu'un seul point commun entre eux, l'argent. Ils sont là pour ça et tiennent parole autant que possible pour faire le travail.

Quelques personnages

Bréwalan "Le vieux serpent" Brisetour (Voir page 86)

Henri "Le vautour" Lachard - Ravien h Âge mûr- **Vétéran**
Tueur 5/Filou 2- AL:N - Mesquin et humour noir
Manipulateur et rusé, le vautour est un paresseux qui aime faire en sorte que ses proies viennent jusqu'à lui.

Pilip "Silence" Kaglaros - Kobold(nuage) f - **Vétéran**
Chasseur 5 - AL:LB - Timide
Mercenaire spécialisée pour la traque et le rôle d'éclaireur, elle est une alliée sur qui compter.

Violette "L'exécutrice" Brasier - Aasimar(ange) f - **Élite**
Chasseur de primes 11 - AL:LM - Rancunière
Impitoyable, elle est crainte par tous les criminels. Fort heureusement, elle part souvent en chasse dans les campagnes. Elle a un mousquet magique très rare (25k po).

Leurs cachettes

Les repaires de chasseurs de primes sont surtout des tavernes bien cachées dans des quartiers populaires. Il en existe une dizaine et sont localisées dans le vieux port, le vieux bastion et le Haut pic. Ces lieux sont connus des vétérans et rassemblent les chasseurs de primes qui sont spécialisés dans la traque de criminels ou de monstres.

Les Hiérophantes de Rava

Même si les fous des dieux sont très mal vus, les individus considérés comme des Hiérophantes sont tolérés voire respectés. En effet, ces derniers suivent les préceptes de leurs divinités et représentent les anciennes traditions. Malheureusement, cette faction a presque disparu sans que le commun des mortels ne sache pourquoi. Ce mystère est connu des autorités et de ceux qui ont survécu au combat contre la bête lunaire (Voir page 174) Leur disparition a provoqué un sentiment de malaise parmi la population Valliancienne et les fous deviennent de plus en plus violents sans eux. Dans les prochains mois, le groupe des hiérophantes devra trouver le moyen de survivre et d'arrêter les prochaines émeutes à venir.

Les méthodes de la faction

Leur objectif est de garder les anciennes traditions mais aussi de protéger les "élus" qui entendent les murmures des dieux. Leur quête est de trouver un moyen d'obtenir le pardon de leurs dieux afin qu'ils reviennent. Calmes et patients, ils utilisent leur piété afin de calmer leurs semblables qui ont sombré dans le désespoir. Ils utilisent leurs bonnes actions afin d'obtenir des aides du Conseil de Valliance et surtout de gagner en force politique.

Les membres actifs

Il reste très peu d'Hiérophantes de Rava. D'une quarantaine de membres, ils ne sont plus que cinq. Ces derniers essayent d'abord de se remettre de leurs pertes et surtout de ne pas tomber dans la folie. Les Hiérophantes sont tous des individus ayant le don rituel divin. Beaucoup d'entre eux avaient au moins un niveau de prêtre dans une divinité.

Quelques personnages

Atéano Saitlora - Ravien h - **Membre actif**
Prêtre de Bélisima 3/ Filou 1 - AL:NB - Téméraire
Appartenant à une très ancienne famille de Valliance, il a décidé de faire tout ce qu'il peut pour sauver Okion. Malheureusement, les sorts de soin qu'il utilise commencent à lui donner des hallucinations.

Okion "l'aveugle" Brassoro - Ravien h Grand âge- **Ex-Chef**
Devin 6/Prêtre d'Oro 5 - AL:CN - Parle à la Yoda
Chef de la faction, il a survécu à son voyage dans le plan des rêves. Cette expérience l'a énormément fragilisé et ses derniers disciples espèrent le soigner aussi bien physiquement que mentalement.

Shaznil Bouton d'or - Gnome(sel) f - **Meneur**
Prêtre de Cernunnos 7 - AL:N - Migraineuse et léger toc
Gardienne des Hiérophantes, c'est elle qui dirige aujourd'hui ce groupe. Sa foi dans le dieu de la nature lui permet d'avoir des pouvoirs divins rares mais ne peut les utiliser qu'en cas de force majeure afin d'éviter de perdre la raison.

Leurs cachettes

Les ruines du quartier des Hiérophantes ont de nombreuses cachettes et ils utilisent les plus secrètes qui sont souvent protégées par des illusions. Leur quartier général se trouve dans une ancienne chapelle d'Oro qui a l'apparence d'un grand chêne haut de 15 mètres. La magie qui protège ce lieu est entretenue par les prêtres de la faction.

Le syndicat des travailleurs

Représentant les ouvriers et artisans de Valliance, ils sont une nouvelle force politique qui n'est pas vraiment reconnue. En effet, ces derniers sont tolérés par le Conseil de Valliance et absolument pas pris au sérieux par les grandes fortunes de la ville. Les droits des travailleurs sont un nouveau combat et pour le moment, il est loin d'être gagné. Leur groupe fournit beaucoup d'efforts mais la crainte du licenciement suffit à éloigner les ouvriers de l'importance de cette lutte pour changer la société.

Les méthodes de la faction

Prospectus, discours dans les tavernes, discussions avec les ouvriers durant les pauses, ils n'ont hélas que peu de moyens pour faire avancer leur cause. Néanmoins, les technomanciens et scientifiques leur ont donné un moyen de persuasion. En effet, même si un simple ouvrier peut être aisément renvoyé, il est plus difficile d'avoir des techniciens efficaces. Le syndicat cherche le moyen d'attirer leur sympathie avec des arguments et des moyens financiers.

Les membres actifs

Ils sont peu nombreux mais ils ont l'appui de bien des bénévoles. Ils se doivent de bien connaître les lois et d'être diplomates. Ils ont des classes de PNJs mais peuvent avoir un niveau d'alchimiste ou de technomancien.

Quelques personnages

Abalo Guignol - Gnome(sel) h - **Ouvrier**
Serviteur 3/espion 1 - AL:CN - Fait de la musculation
Certainement le plus virulent des membres du syndicat, il hait le patronat et espère rejoindre les révolutionnaires du Kitor.

Charlène Cîmefroide - Ravien f - Ouvrière
Serviteur 3 - AL:N - Toujours désolée à cause d'un manque d'assurance
Elle a perdu sa main durant son travail à l'usine Brumaro, c'est grâce à Vrorg qu'elle a pu garder son emploi.

Gaston Lebon - Président (Voir page 81)

Télènne Ranzon - Secrétaire (Voir page 81)

Vrorg Hurezz - Kobold(magma) h - **Machiniste**
Technomancien 4 - AL:NB - Ambitieux
Technicien à l'usine Brumaro, il est l'un des fervents membre du syndicat et espère devenir quelqu'un en politique.



Asken Crysalis

Forgeronne et membre du syndicat des ouvriers
Ravien f - AL:CB - Artisan 3/Oracle 2 - Surnom Langue d'acier

Où peut-on la trouver ?

Elle travaille sans relâche à la forge mais fait de petites pauses pour rejoindre les ouvriers et participer aux réunions du syndicat.

Que sait-on d'elle ?

Au sein du quartier de l'Acier, la jeune Asken est une forgeronne reconnue. Littéralement possédée par l'amour du métal et de la forge, elle a rapidement fait preuve d'un talent hors du commun dans ce domaine. Malgré ses prouesses, son maître Lazik Kzarau doit en permanence tempérer le plus gros défaut de son apprentie : son caractère.

Dés sa naissance, Asken a une jambe mal-formée et même si ses parents l'aimaient beaucoup, la vie fut bien difficile. Son handicap lui attirait toutes les mauvaises remarques et les brutes n'hésitaient pas à s'attaquer à elle mais à leurs dépens. Asken était une vraie furie et peu importe le nombre, elle ne se laissait jamais faire. Cette tête de mule revenait chez elle couverte de bleues, la lèvre en sang et des larmes séchées sur ses joues.

C'est à l'âge de neuf ans que sa vie prit un tournant lorsqu'elle se réfugia dans la forge du Maître Kzarau. Asken avait une nouvelle fois défié ceux qui la maltraitaient mais hélas elle frappa la mauvaise personne, Sanis le fils du chef de gang des Lamproies. Ce dernier avait perdu une dent et espérait bien se venger sur Asken mais il se retrouva nez à nez avec le maître forgeron Kzarau. Sanis ne put avoir sa vengeance et mordit même la poussière lorsqu'il osa lever la main sur le kobold. Fuyant en jurant de se venger, le vieux maître forgeron s'occupa de la jeune fille.

Entourée de métaux, la petite Asken découvrit son extraordinaire don. Elle était capable d'écouter voire de parler avec les minéraux. D'instinct, elle avait commencé à parler avec eux et dans une transe étrange travailla pour la première fois le fer avec un marteau. Stupéfait, le maître Kzarau observa la petite ravienne qui essayait maladroitement de créer quelque chose. Même si le résultat ne fut pas très brillant, le kobold fut intrigué et décida de la prendre comme apprentie pour la plus grande joie de ses parents.

Sous l'instruction sévère du kobold de magma, Asken apprit à se contenir et à lâcher sa frustration dans la maîtrise de la forge. Rapidement, elle trouva sa place en ce milieu austère et bourru et pour la première fois dans sa vie, elle se sentit acceptée. Ce bonheur ne dura pas très longtemps car dans l'ombre, Sanis espérait bien se venger. À l'âge de onze ans, elle fut capturée par la bande de la Lamproie. Se défendant comme une diablesse, elle fut mise KO par les brutes du gang. Fort heureusement, un ouvrier du quartier de la Fournaise d'isarno avait vu la scène et alla avertir le Maître Kzarau.

Sous la direction des ordres haineux du jeune Sanis, la pauvre Asken allait subir d'horribles châtiments. Brûlée au fer rouge et frappée sur sa jambe tordue, elle n'avait jamais eu aussi mal et par instinct, elle se protégea grâce à un pouvoir étrange qui transforma sa peau en acier. Ce miracle lui sauva clairement la vie car elle put résister aux coups de ses agresseurs suffisamment longtemps pour que son maître arrive avec quelques courageux ouvriers. L'affrontement tourna bien vite en défaveur des roturiers mais ce ne fut qu'un court instant car la fraternité entre eux était bien plus forte que les misérables criminels de la Lamproie. Par dizaines, les ouvriers vinrent prêter mains fortes à leurs amis et la force du nombre força la bande de malfrats à partir. Sanis ne put se venger de sa némésis et fut contraint à ravaler sa frustration.

Depuis ce jour, Asken considère les ouvriers du quartier de l'acier comme ses frères et sœurs. N'hésitant pas à se bagarrer lorsqu'il le faut, elle gagna son surnom de langue d'acier grâce à son franc parler et son impétuosité à ne jamais céder devant les menaces. À vingt ans, elle est devenue une véritable masse de muscles qui impressionne toujours les clients. Son maître Kzarau a obtenu une belle réputation pour forger des pièces technomantiques et tout ça grâce à l'aide de son apprentie aux pouvoirs particuliers. Pourtant, la menace de la bande de la Lamproie plane toujours sur ceux qui se sont liés d'amitié avec Asken. Disparitions, affrontements, durant les dernières années, les épreuves refroidissent lentement mais sûrement le cœur de la jeune forgeronne.

Aventure

Pré-requis

Le groupe de joueurs est apprécié par les ouvriers et la couche populaire de Valliance.

Synopsis

Les joueurs seront interpellés par des amis qui sont inquiets pour une forgeronne bien connue des ouvriers, Asken. Cette dernière semble malade mais elle est si têtue que personne sait ce qu'elle a. Ils aimeraient obtenir leur aide en échange d'un service ou d'une bonne beuverie. Les joueurs rencontreront Lazik Kzarau qui leur explique que son apprentie est tourmentée par du métal corrompu mais a peur qu'on la prenne pour une folle. S'ils sont vraiment capables de l'aider alors il acceptera de leur forger quelques babioles à moitié prix.

Lazik a réussi à convaincre Asken d'accepter de dire où est ce métal mais il n'est pas accessible "légalement". L'usine Longpilier a été fermée par les autorités après un grave accident. La famille a fait faillite et les marchandises non utilisées ont été saisies par les forces de l'ordre. Jusqu'à la décision du tribunal, la police doit garder tout le matériel afin qu'il soit vendu pour dédommagement aux victimes.

L'usine est en mauvais état et le métal maudit vibre d'après Asken. Il faut éviter les patrouilles et combattre les rongeurs mutants dans la réserve de l'usine. En récupérant le métal maudit, les joueurs devront le ramener à Asken qui tentera de le purifier. Durant son travail, la forgeronne ainsi que les joueurs seront attaqués par des créatures ectoplasmiques. Les créatures ne cessent d'apparaître tant que le rituel de purification n'est pas terminé. Pour cette mission, Asken acceptera de forger un objet d'excellente qualité en ne payant que le matière première ou d'offrir un ou plusieurs objets.



Chasseur de primes surnommé Le vieux serpent
Ravien h Grand âge - Al:LN - Bagarreur 14

Où peut-on le trouver ?

Rarement en chasse d'une prime, il passe plus de temps à entrainer des combattants pour les combats clandestins ou se détendre dans les tavernes avec des chasseurs de primes.

Que sait-on de lui?

Le vénérable Bréwalan Brisetour appelé le vieux serpent est l'un des rares chasseurs de primes à avoir survécu aussi longtemps. Vétéran de bien des combats, il inspire aussi bien la crainte que le respect. Malgré son Grand âge, il a une forme physique incroyable lui permettant de rivaliser avec les jeunes têtes brûlées des nouvelles générations de chasseurs de primes. Le vieux serpent se dit à la "retraite" mais gère en réalité les arènes de combat dans la ville de Valliance. Même si c'est interdit, il utilise son influence pour faire en sorte que les autorités tolèrent les activités des arènes les plus réglementées. En effet, il n'apprécie pas les combats à mort et inéquitables, n'hésitant pas à démanteler lui-même ces arènes clandestines.

Soutenu par des fonds de Mille-rois, c'est en réalité un recruteur pour les clans de la cité des dragons. Avec le soutien de l'exécuteur Alkori, il espère former les meilleurs combattants qui soient par le biais de son temple martial, le serpent divin. Désir ardent de la perfection, il cherche des élèves qui pourront reprendre son art et le faire prospérer.

Peu d'individus se souviennent du passé de Bréwalan Brisetour. L'ironie est qu'il est un ancien disciple du temple martial de Sasoriza situé dans les îles de Zonaka. Banni pour son arrogance, il voyagea de nombreuses années avant d'atterrir dans la ville de Valliance. Recherchant toujours plus de défis, il se mit en tête de devenir le meilleur chasseur de primes. Bréwalan désirait affronter les adversaires les plus retors et son ardent désir l'amena devant un puissant boa constrictor corrompu par une magie abyssale. Son équipe massacrée, le serpent à l'intellect bien supérieur d'un être humain normal joua avec lui et son arrogance. Son corps en grande partie brisé, il ne cessa jamais de se battre et frustra le reptile qui finit par s'ennuyer de son petit jeu. La créature l'abandonna dans une fosse remplie de cadavres en décomposition espérant qu'il meure dans d'atroces souffrances.

C'est bien des semaines plus tard qu'il sera retrouvé par une autre équipe de chasseurs de primes qui réussira l'exploit de vaincre cet effroyable monstre. En cherchant des trésors, ces derniers retrouvèrent Bréwalan Brisetour et lui sauvèrent la vie. À la frontière de la mort, survivant à ses blessures et aux fièvres malignes, il entraperçut le nouvel art martial qu'il perfectionne encore aujourd'hui.

Cette difficile expérience fit disparaître son arrogance et il s'enticha de la communauté des chasseurs de primes. Les considérant comme des frères et sœurs, il chercha à améliorer son esprit d'équipe et se mit à aimer à instruire ses collègues moins aguerris que lui. Il connut bien des victoires et de défaites mais il garde en mémoire ses anciens compagnons qui ont majoritairement péri. Ces souvenirs sont ce qui est le plus important à ses yeux et il cherche à transmettre ce respect aux autres chasseurs de primes.

Aujourd'hui, le vieux serpent essaye de cacher aux autres ses inquiétudes. Pour tout le monde, ces dernières concernent ses différents avec son fils et sa fille mais la réalité est tout autre. Bréwalan Brisetour a eu vent du changement de comportement des membres du temple martial du Sasoriza. L'un d'entre eux était venu lui demander son aide mais le vieux serpent refusa. Anxieux, il pèse le pour et le contre. Ses enfants savent très bien se défendre mais il est incapable de laisser le temple sans héritier digne de son art. Il espère trouver un héritier digne de le succéder afin qu'il enseigne l'art martial du serpent divin.

Aventure

Pré-requis

Les joueurs doivent être honnêtes et non des criminels recherchés.

Synopsis

Les joueurs auront reçu une lettre livrée par messager qui les invite à rencontrer le vieux serpent pour une mission dont la prime doit être intéressante pour les joueurs afin qu'ils soient motivés à l'accomplir. Le vieux serpent désire une équipe afin de voyager vers un vieux temple d'art martiaux dans les îles de Zonaka. Le voyage dure une semaine pour arriver sur l'île des becs. Peu peuplée, Il existe une petite communauté de pêcheurs de perles et l'activité pirate y est très rare.

Sur cette île, ils doivent confirmer que l'ordre martial du vol divin de l'aurore existe et donner la lettre scellée au grand maître actuel. Une dette d'honneur doit obliger ce dernier à vous donner le collier de perles des brumes et il faut le lui remettre. L'objectif est de ramener cet objet coûte que coûte.

Le voyage peut être houleux et difficile selon le navire qu'ils désirent prendre. Si les joueurs embarquent sur un navire "pas cher" pour y aller, ils auront des problèmes sur la route tel qu'un monstre marin ou une attaque de créatures marines telles que des sahuaguins qui désirent kidnapper quelques membres d'équipage.

Arrivés sur l'île, ils découvriront que les pêcheurs s'enferment dans leur maison à leur arrivée. À la taverne, ils comprendront que les habitants sont terrifiés et pour les meilleurs ils verront que certains sont pales et ont des bleus. S'ils sont plus curieux, ils trouveront des marques de morsures de vampires.

Les joueurs devront libérer le temple d'un moine vampire et de ses sbires qui cherchent un moyen d'entrer dans la pièce sacrée du "vol divin de l'aurore". Le combat sera rude mais les vampires seront étrangement diplomates s'ils voient la lettre du vieux serpent. Ces derniers accepteront de donner l'objet en contre-partie de leur aide à briser le rituel du maître dans la pièce sacrée. Les joueurs ne réussissent leur mission que s'ils ramènent le collier au vieux serpent à Valliance.

Les quartiers

Les terrains de jeu des factions de Valliance sont les quartiers où le commun des mortels ne soupçonne pas les enjeux qui se jouent autour d'eux. Dans les ruelles sombres ou les salons de luxe, les agents des sectes, du gouvernement et des puissantes fortunes s'affrontent dans un jeu dangereux qui a coûté la vie à de nombreux innocents et aux ambitieux.

Accès aux égouts

L'accès au sous-sol de Valliance est réglementé car il y a de nombreux dangers qui s'y trouvent. En vérité, il y a aussi l'image de Valliance qui peut être dégradée si les pauvres s'en servent pour vivre à l'abri ou les criminels pour leur commerce illégal. Les égouts sont donc fermés par de lourdes plaques de métal et selon les quartiers, ils peuvent avoir un mécanisme complexe et une protection magique. Seules les forces de l'ordre ont une clé magique pouvant les déverrouiller. Néanmoins, tous les individus ayant un laissez-passer A38 tels que les chasseurs de primes ou les professionnels sanitaires peuvent aussi y accéder.

A - Exceptionnel
L'accès a un mécanisme très complexe (DD40) avec un sort de protection magique de sort d'immobilisation de personne (DD20 NLS 9) et une alarme magique bruyante. Dans les égouts, il existe des grilles bloquant les intrusions provenant des égouts des quartiers extérieurs.

B - Bon
L'accès a un mécanisme complexe (DD35) et a un sort d'alarme prévenant les forces de l'ordre. Dans les égouts, il existe des grilles fermées permettant d'empêcher les intrus de passer mais le mécanisme d'ouverture est plus simple (DD30).

C - Médiocre
La lourde plaque de métal est la seule protection et il suffit d'être assez fort pour la soulever pour y accéder (Jet de force score DD25). Il y a des grilles mais ne sont pas fermées. Elles servent à empêcher les animaux de passer.

D - Catastrophique
Laissés à l'abandon, il y a rarement une plaque pour protéger l'entrée et deviennent des pièges pour les individus étourdis ou les ivrognes qui peuvent chuter dans les égouts. Les grilles dans les égouts ne sont que des débris métalliques rouillées qui entravent un peu le chemin.

Danger

Bien que la société de Valliance soit très avancée par rapport aux autres cités, elle n'est pas sans danger. Selon les quartiers, vous aurez un degré de difficulté et un type de criminalité. Le premier vous sert à déterminer si vos joueurs s'attirent des ennuis en ratant un jet de connaissances(folklore local) ou de survie. Le second détermine le type de danger qu'ils peuvent rencontrer. Sachez que le danger doit être cohérent et une bande de malfrats n'attaquera jamais s'ils sont clairement en sous nombre.

Conseil Vous devez bien doser ces rencontres afin qu'ils ne se retrouvent pas à passer la majorité de leur temps à combattre des criminels durant vos parties. Essayez de leur donner justement l'occasion de trouver des guides qui pourraient les sauver d'une mauvaise rencontre avec un gang.

Exemples de modificateurs

Type de modificateur	Modificateur sur le DD
Carte de la ville	-4
Habits ou objets précieux à vu	+2
La nuit	+5
Non natif de Valliance	+2
Utiliser la compétence survie	+2

Difficulté de la rencontre

Échecs	FP de la rencontre
0 à 4	Niveau moyen du groupe +1
5 à 9	Niveau moyen du groupe +2
10 à 14	Niveau moyen du groupe +3
15+	Niveau moyen du groupe +4

Type de criminalité

A – Tire laine
Les voleurs sont courants dans la cité des mages et sont rusés. Kobolds, gnomes et les enfants s'organisent pour prendre vos bourses de pièces ou votre porte-feuille.
Jet de perception DD15. À vous de juger ce qu'ils arrivent à voler mais ils ne visent que l'argent en priorité ou des objets brillants. Je vous suggère de varier le DD afin de représenter les compétences du tire-laine.

B - Bagarreur
En manque d'action, des individus aimant se battre chercheront à affronter des adversaires à leur hauteur. Venant de gangs, d'aventuriers ou pire des gardes, ils voudront déclencher une bonne bagarre à mains nues. La plupart sont des imbéciles de niveau 1 à 3 qui sont en bande. Ils ne cherchent pas à tuer et prendront peut-être un objet ou deux comme trophée.

C - Taxe de bande de criminels
Être sur le territoire d'un gang est une mauvaise idée et les inconnus qui n'ont pas de commerce à faire avec eux sont les cibles de rackets. Un groupe de criminels est au moins FP4. Selon l'apparente richesse du groupe, ils demanderont une somme "raisonnable" pour les laisser tranquilles. Le but est de les intimider et non les combattre.

D - Chasseur de la nuit
Tueur psychopathe, vampire, goule rusée ou même des prédateurs sexuels, il existe de nombreux individus qui rodent la nuit pour trouver une proie. Usant de déguisements et d'astuces pour attirer leur cible, ils sont suffisamment intelligents pour ne pas s'attaquer à plus fort qu'eux ou à un groupe trop nombreux sauf s'ils sont bien préparés. Par exemple, il peut utiliser une jeune fille afin d'attirer le groupe dans un piège. Néanmoins, cette menace a toujours l'avantage de la surprise et n'hésitera pas à attaquer un joueur seul lorsqu'il va uriner.

E - Patrouille énervée
Les mauvaises journées pour les forces de l'ordre sont monnaie courante et peuvent réaliser des vérifications de papiers ou mettre une amende pour un rien. Selon votre propre humeur, les gardes vont trouver un prétexte pour une amende de 1 à 50 po par personne selon la richesse apparente des PJs. Le DD varie de 10 à 25 selon l'humeur et une action contre les forces de l'ordre peut avoir de lourdes conséquences.

F - Monstre affamé
Il existe des créatures horribles qui chassent dans les quartiers les plus défavorisés. Même si ces dernières sont chassées par les gangs, les chasseurs ou les patrouilles, il arrive que des monstres s'attaquent aux malchanceux qui les croisent. Les créatures sont souvent des vermines ou des gros rats mutants. Le monstre tend une embuscade et les joueurs ont le droit à un jet de perception contre DD12+discrétion du monstre afin de pouvoir jouer au premier tour.

G - Catastrophe
Immeuble en feu, nuage de gaz toxique et magique, monstre enragé, explosion de produit chimique, cet événement doit impliquer les joueurs directement d'une quelconque façon. L'objectif est qu'ils arrivent à survivre à cette catastrophe en profitant des objets autour d'eux. Une course-poursuite avec une énigme afin d'utiliser des objets ou leurs capacités afin d'éviter d'être blessé. C'est aussi l'occasion de sauver des individus importants aux yeux du groupe de PJ.

H - Témoin d'une agression
C'est un événement particulier qui permet d'agir ou non. Il n'y a pas de récompense immédiate mais ça permet aussi de faire intervenir une quête annexe grâce à ce personnage. Appeler la garde, un jet d'intimidation ou

combattre les malfrats sont des réponses possibles mais n'oubliez pas que les brutes ne sont pas là pour tuer mais pour faire payer une dette ou une taxe. Ils ne prendront aucun risque si l'adversaire est trop fort mais n'hésiteront pas à revenir avec plus de monde si les Pjs les ont frappés afin de se venger. Le FP moyen est de 2 à 4 mais la vengeance peut monter facilement à FP8.

I – Lieux abandonnés
La cité de Valliance grandit très rapidement et laisse des maisons voire des petits quartiers à l'abandon. Oubliés par la plupart des gens, ils sont souvent l'antre de fous, d'orphelins ou pire c'est un lieu maudit.

Cachette de fées
Les fées ont été coupées de leur monde et se cachent en ces lieux. Elles feront des farces et s'amuseront à les égarer pendant une bonne demi-journée puis se lasseront. S'ils n'ont pas de chance, ils peuvent tomber sur un ou plusieurs chapeaux rouges (voir Bestiaire 2, p.58)

Orphelins
En ce lieu où les enfants règnent en maître, ils se défendront en fuyant ou en lançant des détritus avec leurs frondes. Ces garnements sont rusés, rapides et sont préparés à s'enfuir ou se défendre contre les adultes. Gagner leur sympathie peut être une excellente aide pour vos joueurs.

Sans-abris ou fous
Ruinés, accusés à tort pour un crime, malades ou cobayes d'expérience magique, il y a bien des raisons pour se couper du monde. Ils vivent en groupe mais ils sont souvent inoffensifs en échange de nourriture ou d'habits chaud. La violence ne déclenchera qu'une révolte contre vos joueurs.

Fantôme(s)
Le lieu est hanté et a attiré les joueurs avec des visions ou des rêves. Vos personnages vont entendre des choses étranges et vont devoir faire face à des manifestations qui vont les égarer voire les tuer. Un tel événement est trop important pour être une simple rencontre, je vous suggère d'en faire une quête secondaire afin de développer l'histoire d'un de vos joueurs.

J - Maladies
Les joueurs font la rencontre d'une personne (ou plusieurs) atteinte d'une maladie contagieuse demandant de l'aide ou une petite pièce. Il est possible aussi que ce soit une petite ruelle où les égouts déversent soudainement des liquides chimiques et magiques.

Patrouilles

Les forces de l'ordre, des citoyens zélés voire des chasseurs de primes peuvent venir en aide aux personnes en danger. Appeler à l'aide est une action de mouvement ou plus selon vos désirs. Un jet de diplomatie ou de charisme est nécessaire et détermine s'il y a un allié proche pouvant intervenir. Chaque quartier à un degré de difficulté et un type de patrouilles vous aidant à gérer cette situation. Un échec indique simplement que la patrouille arrivera après le combat. Ces derniers peuvent secourir les joueurs car ils font beaucoup de bruit mais si leur jet est très mauvais, il se peut que ces derniers ne viennent pas.

Exemples de modificateurs

Type de modificateur	Modificateur sur le DD
Utiliser un objet amplifiant votre voie	-2
Vous êtes armé lourdement	+5
Vous êtes bien habillé prouvant votre richesse	-4
Vous êtes habillé pauvrement	+2
Vous êtes un sang-mêlé	+2
Vous savez exagérer votre détresse (comédie ou bluff +5 ou plus)	-4
Vous utilisez des armes à feu	+5
Vous utilisez un sifflet des forces de l'ordre	-5

Difficulté de la rencontre

Réussites	Nombre de tours avant l'aide
0 à 4	6 tours
5 à 9	5 tours
10 à 14	3 tours
15+	2 tours

Type de patrouilles

A - Exceptionnel
Les forces de l'ordre sont entraînées à intervenir très rapidement. Elles sont composées au minium de trois personnes et feront appel à des renforts si elles jugent que le combat est trop dangereux. Il est possible que ce soient des chasseurs de primes ou des citoyens qui interviennent. Considérer qu'ils sont d'un FP4 à 7.

B - Bon
Les forces de l'ordre et chasseurs de primes voire des mercenaires sont courants et viendront aider rapidement une personne en danger. Les citoyens éviteront d'aider quelqu'un ou iront chercher de l'aide. Considérer qu'ils sont d'un FP3 à 5.

C - Médiocre
Les chasseurs de primes ou les mercenaires viendront aider contre de l'argent tandis que les forces de l'ordre n'interviendront que si ce n'est pas dangereux. Considérer qu'ils sont d'un FP2 à 4.

D - Catastrophique
Vous êtes livré à vous-même. Les individus qui viendront à votre aide ne feront jamais ça gratuitement voire pourront devenir vos ennemis s'ils peuvent profiter de la situation. Ce sont souvent des gardes corrompus, des malfrats ou des mercenaires. Considérer qu'ils sont d'un FP1 à 7.

Les lieux

Les lieux tels que les commerces sont décrits selon plusieurs points

Description
Ce texte est dédié à vos joueurs, ces informations sont connues par tous ceux qui vivent dans la cité ou qui ont au moins un bonus dans la connaissance(folklore local).

Insolite
Ce sont des informations qui ne sont pas accessibles pour les joueurs en général. À vous d'en juger.

Dirigeant
Le dirigeant peut être un individu ou une famille cependant il est possible qu'il ne soit qu'un intermédiaire ou qu'il soit manipulé.

Nombre d'employés environ
Ceci vous donne une idée du nombre d'individus pouvant travailler dans cet établissement. L'objectif est de vous laisser libre de créer vos personnages ou simplement d'intégrer un joueur à cet établissement.

Personnalités notables
Ces personnages notables sont des individus liés à l'établissement ou au dirigeant. Ils ne comptent pas forcément dans le nombre d'employés et leur rôle dans la société est indiqué.

Services
Vous trouverez dans cette section les produits spéciaux qu'on vend en ce lieu ou d'autres services qui sont une particularité à l'établissement.

Particularités
Ce texte permet de vous donner quelques informations ou des secrets liés à l'établissement et à ses occupants. Ces renseignements sont bien plus faciles à être connus par les joueurs s'ils ont de bonnes connaissances en folklore local ou avec l'aide d'un pnj.



Les quartiers touristiques

Il y a plein de gens si différents ! Y en a qui ont peur de moi, d'autres n'aiment pas que je les renifle et certains adorent me grattouiller derrière l'oreille. Leurs odeurs sentent le monde extérieur et lointain que je ne peux pas fouler mais que je peux au moins imaginer.

- Maurice

Le quartier du Corbeau

L'un des quartiers les plus récents de la ville qui a permis à Valliance de devenir une ville économiquement surpuissante. C'est ici que les étrangers trouvent de quoi se loger et commercer avec les florissantes institutions de la cité des mages. C'est aussi le centre des activités du mercenariat, des aventuriers et aussi le moyen de dépenser son argent en divertissements. C'est un lieu sécurisé où la réglementation des armes est stricte et qui oblige les brutes peu "civilisées" à se tenir correctement.

Égout A
Patrouille A
Danger A, E, H

Lieux connus

Aux rideaux rouges

Si on désire prendre du bon temps et qu'on a un peu d'argent, on désire aller Aux rideaux rouges. Spectacles où les femmes et hommes se déshabillent sur une chanson entraînante, jeux d'argent, alcools, bonnes compagnies voire jeux sexuels, les opportunités pour se "déstresser" sont diverses et variées. L'établissement est très respecté et connu dans les milieux aisés et chez les jeunes descendants de riches familles.

Insolite
Lorsque le quartier du Corbeau fut bâti, cet établissement était un entrepôt temporaire sur plusieurs étages et sous-sols pour stocker les principales ressources de construction. Il a été modifié à maintes reprises afin de satisfaire les besoins de l'Iris jaune et les protections magiques utilisées sont suffisamment extraordinaires pour éviter la découverte d'un des points d'entrée au temple de Bélial.

Dirigeant **Nérensnir Legrand** (Voir page 80)
Nombre d'employés environ 40 à 62
Personnalités notables
Mabelle Rosatre - Ravien f - **Réceptionniste**
Espion 3/Tueur 1 - AL:LM - Très aimable en toute circonstance
Taurus Levolland - Ifrit h - **Chef de la sécurité**
Combattant 10 - AL:LM - Très professionnel
Yaya Dockar - Gnome(sel) f - **Videur**
Brute 7 - AL:LM - Aime torturer les personnes arrogantes
Otoahnacto du clan Zaltana Fek - Fiereck f - **Videur**
Bagarreur 8 - AL:NM - Boxeuse pro très violente
Kairn Leroi - Ravien h - **Chef de rang**
Filou 5 - AL:LM - Aime un peu trop les hommes et les femmes
Kolz Smaugia - Kobold(cristal) h - **Chef croupier** - Marié et 5 enfants
Filou 3/Serviteur 3 - AL:LM - Manipulateur

Services
Entrée salon 5 po
Loué de la compagnie (Non sexuel) 20 po/heure
Entrée Spectacle 25 po
Membre du club (accès aux activités "spéciales") 500 po
Membre du club "royal" (accès aux activités très "spéciales») 5 000 po
Hirondelle Cérisar - cocktail - 5 pa

Particularités
Même si l'établissement propose des loisirs sexuels particuliers, ils ne sont pas interdits. Seuls les membres du club "royal" peuvent obtenir des plaisirs clairement interdits par la loi et ceux-ci ne se déroulent jamais Au rideaux rouges. Pour le commun des mortels, travailler dans cet établissement est une chance et c'est aussi l'une des enseignes les plus prisées de Valliance. L'établissement est totalement dans les règles aux yeux des autorités et traite même très bien ses employés.

La roue du voyageur

Établissement connu des colporteurs et des aventuriers, cette auberge est l'un des points de départ de nombreuses diligences partant en direction de la campagne de Valliance voire les lointaines cités-états. Même s'il y a de temps en temps quelques bagarres entre aventuriers, l'établissement reste calme et avec une ambiance chaleureuse.



Insolite
Ce vieux bâtiment existe depuis des siècles et a été reconstruit une dizaine de fois bien avant que la ville de Valliance ne s'étende jusqu'ici. De temps en temps, des objets flottent et se déplacent en pleine nuit. Ces manifestations sont si rares qu'on ne prend pas les témoins de ces bizarreries au sérieux. Tout ceci est à cause du fantôme Raymond Wyverna dont les regrets du meurtre de sa femme Josie tuée par sa colère alcoolisée l'a condamné à rester dans le monde des vivants. Il apparaît six fois par an à des heures de la nuit où il se remémore l'une de ses nombreuses disputes.

Dirigeant **Knenkai Cosralok** - Kobold(umbral) f - Deux enfants
Marchand 7 - AL:N - Triste intérieurement mais reste polie et aimable
Nombre d'employés environ 13 à 20
Personnalités notables
Ysary Kael'Satar - Shasikyr h - **Videur** - Père d'un enfant
Bagarreur 6 - Al:LN - Sérieux mais alcool joyeux
Yvan Hurlement - Oréade h Âge mûr - **Videur et divorcé**
Chasseur de primes 6 - AL:N - Alcoolique et traumatisé
Nazak Cosralok - kobold(saumure) h - **Chef cuisinier**
Artisan 7 - AL:LN - Un vrai général dans sa cuisine
Mathilde Isorno - Ravien f - **Chef de rang** - Mariée et deux enfants
Serviteur 4 - AL:N - Exigeante
Aline Hautchapeau - Gnome(sel) f- **Serveuse**
Serviteur 2 - AL:CB - Jeune épouse et maladroite

Services
Chambre de qualité 4 po
Chambre médiocre 1 po
Spécialité de boudin aux pommes de terres à l'ail 7 pa

Particularités
Cet établissement est connu dans tout le protectorat de Valliance. Il est

le point de rendez-vous classique des aventuriers et autres voyageurs. Cet établissement a 5 chambres de qualité pour deux personnes et 15 chambres permettant de dormir à 2 ou 4. La salle de restauration est sur deux étages et elle est illuminée par plusieurs lustres. Lorsqu'un client prend une chambre, il est guidé par une boule de lumière d'une couleur désignant la chambre.

Café Le petit Dragon

Lieu apprécié par les étudiants de Valliance, ce café a l'habitude d'inviter des bardes aux styles musicaux de la nouvelle ère. L'endroit est merveilleusement décoré avec un plafond illusoire montrant un ciel où de nombreux animaux volants y sont représentés. Les serviteurs invisibles servent les clients et les pièces sont coupées par un mur de silence afin que les clients n'entendent pas le bruit des autres pièces.

Insolite

Avant, ce café était la demeure du noble illusionniste Jorbert de la Lame qui fut tué lors de la guerre des maîtres. Cet excentrique pas très apprécié par le reste de sa famille était adoré par les habitants du quartier. Il amusait les gens de ses merveilleux sorts et exposait son art dans une galerie ouverte à tout le monde. Sa mort brisa le cœur de ses admirateurs, petits et grands. Quand sa famille voulut s'emparer de sa demeure, celle-ci se défendit et jeta ces vautours dans la rue. La maison fut finalement vendue à la seule personne que la demeure accepta comme maître, Ténéziel Rultharim.

Dirigeant **Ténéziel Rultharim** - Shasikyr h - **Espion du Dalakyr**
Espion 6/érudit 2 - AL:CB - Toujours de bonne humeur
Nombre d'employés environ 6
Personnalités notables
Paulia Balena - Ifrit f - **Cheffe d'équipe** - A des dettes
Illusionniste 1/Érudit 4 - AL:LN - Stressée et exigeante
Mazarelle Legéant - Ravien f - **Ritualiste d'entretien**
Illusionniste 5 - AL:CN - Adore faire la fête
Marino Espada - Ravien h - **Serveur**
Barde 3 - AL:N - Artiste peintre incompris

Particularités

Ténéziel est un espion pour le Dalakyr et utilise son café pour glaner des informations pour son pays. Dans son travail, il était sans pitié mais depuis que Le petit Dragon l'a choisi, Ténéziel n'est plus le même shasikyr. Il adore son établissement et voir les gens s'extasier devant les illusions de Jorbert de la Lame. Même s'il n'est pas doué en affaire, il a su trouver les bonnes personnes pour s'en occuper.

Chez Ginette

Petit restaurant connu pour sa spécialité à la tourte au bœuf, il n'y a malheureusement pas assez de place pour tout le monde. Il n'est donc pas rare de se retrouver dans une file d'attente si on n'arrive pas assez tôt.

Dirigeant **Laura Beauciel** - Ravien f - **Propriétaire**
Artisan 4 - AL:NB - Grassouillette et rit très fort
Nombre d'employés environ 8 à 10
Personnalités notables
Mamie Ginette - Ravien f Âge vénérable - **Mère de Laura**
Artisan 10 - AL:CB - Fine psychologue et optimiste
Hector Beauciel - Ravien h - **Comptable et videur**
Combattant 3/Marchand 1 - AL:NB - Papa poule

Services

Tourte au bœuf 1 pa
Repas du jour 5 pc
Vin 8 pc
Bière 5 pc

Particularités

La convivialité et la bonne humeur attirent bien des clients dans ce petit restaurant. Son excellent approvisionnement en vin et en bière est aussi l'une des clés de son succès mais le principal reste son nombre de places limitées à 60 couverts. Aujourd'hui Mamie Ginette est à la retraite et laisse sa fille Laura et son beau fils gérer l'affaire pour discuter avec les clients et jouer avec ses deux petits enfants.

L'école de divination

Institution avec de fortes demandes d'inscription, elle n'est pourtant pas la meilleure de Valliance. C'est sa spécialité qui est très demandée pour le commerce des rituels de protection contre la scrutation et les affaires. Elle s'occupe aussi de prendre les élèves de l'enchantement qui sont très encadrés et mis à l'épreuve très durement. Rares sont ceux qui peuvent sortir diplômés dans cette discipline.

Insolite

Tout en haut de l'école se trouve une sphère qui est une pièce spéciale de divination. 180 miroirs s'y trouvent permettant de scruter 180 personnes ou lieux en même temps. En temps de guerre, cette pièce est un atout vital pour Valliance.

Dirigeant **Klépok Gantvelour** - Gnome(sel) h - **Directeur**
Devin 14 - AL:N - Blagueur
Nombre d'employés environ 50 à 70
Personnalités notables
Lilia Fournaise - Ravien f - **Professeure** - Mariée et deux enfants
Devin 7 - AL:NB - Adore la littérature de science fiction
Argus Laroche - Oréade h - **Concierge**
Serviteur 4 - AL:NM - Danse quand il pense être seul

Particularités

L'enseignement de la magie en cette école est moins dur que chez ses confrères mais elle reste néanmoins une institution sérieuse. Elle laisse une chance à tous ceux qui ont été repérés comme ayant du talent. Néanmoins si certains doivent redoubler plusieurs fois avant de pouvoir progresser vers un niveau supérieur de leurs études, les professeurs soutiennent leurs élèves s'ils en montrent la volonté.

La forge des valeureux

Magasin vendant les produits des forges appartenant à la famille noble de Lustrac. Il est spécialisé dans les armes de la vieille époque. Il ne vend pas d'armes à feu mais que des armes blanches de toutes qualités. Il y a toujours à l'entrée trois de leurs meilleures armes en vitrine coûtant au minimum 18 000 pièces d'or. Afin d'éviter les vols ces armes sont illusoires mais accessibles sur demande aux vendeurs.

Insolite

Ce lieu n'est pas qu'un simple magasin mais aussi une façon pour la famille Lustrac d'honorer la mémoire de l'un des leurs qui fut condamné à tort de traîtrise durant la guerre divine. Son nom était Vlatos Lustrac et s'opposa aux autorités de Valliance afin qu'on s'occupe en priorité du peuple. Les généraux utilisèrent les paysans pour attirer l'armée du Dalakyr dans un piège. Vlatos périt en protégeant la fuite des malheureux gueux que Valliance voulait sacrifier. Son arme se trouve en ce lieu et on honore chaque jour sa mémoire à l'ouverture du magasin.

Dirigeant La famille Lustrac
Nombre d'employés environ 10
Personnalités notables
Baléros Griffeacier - Ravien h Grand âge - **Chef de la sécurité**
Chevalier 12 - AL:LB - Fier et radote
Arnaud Lyce - Ravien h - **Comptable** - Marié deux enfants
Érudit 5 - AL:LN - Accro aux jeux d'argent
Vivillie Laguerre - Gnome(sel) f - **Vendeuse** - Jeune mariée
Combattant 2/Marchand 2 - AL:N - Hyperactive
Mathéo Hautbois - Oréade h - **Vendeur** - Fait très attention à sa maman
Combattant 3 - AL:LN - Passionné par les haches
Ergat Legarou - Ifrit h - **Garde**
Combattant 1 - AL:N - Adore faire des grimaces aux enfants

Particularités

La boutique attire bien des experts en armes et prend aussi les commandes d'armes particulières pour des clients. Néanmoins, ces services de forge d'armes ne sont acceptés que pour les combattants avec des hauts faits remarquables. Le prix de la forge de ces armes est 15% supérieur à ceux indiqués dans les livres mais propose tous les types d'armes existant sur Zonakron allant jusqu'au maximum de 16 000 pièces d'or.

La guilde des affaires de chasses et de protections

Simplement appelée la Guilde ou GACP par la quasi-totalité des citoyens, c'est ici qu'on enregistre les offres de travail pour les aventuriers et mercenaires. Protections de convois, chasses aux monstres et expéditions en terres sauvages sont les principales missions proposées par les commerçants et le gouvernement. Il faut néanmoins avoir un certificat permettant d'être officiellement un mercenaire pour obtenir l'une de ces missions.

Insolite
Cet établissement fut une véritable nécessité pour répondre à la demande mais aussi pour compenser les dérives du mercenariat. Il fut déjà déplacé 36 fois durant le dernier millénaire après plusieurs incendies, téléportations, transformations en objets étranges et bien d'autres catastrophes. Les autorités espèrent que le bâtiment actuel survivra encore au moins une dizaine d'année.

Dirigeant **Wilfrid "**Le barbare bleu" **Losset** - Âge mûr - **Dirigeant**
Combattant 10 - AL:N - Adorait faire le guet quand il était aventurier
Nombre d'employés environ 10 à 12
Personnalités notables
Maïté Beausort- Ravien f - **Réceptionniste**
Serviteur 3/Artisan 1 - AL:CB - Adore faire la cuisine
Gabriel Gortia - Aasimar(ange) h - **Réceptionniste**
Serviteur 2/Filou 2 - AL:NM - Toujours souriant quoi qu'il arrive

---

Particularités
La guilde est une vraie fourmilière où les allées et venues ne cessent durant la journée. Les employés y travaillant sont débordés et ont tendance à avoir un caractère aigri. C'est le cas pour Gabriel Gortia qui est devenu très amer au point de haïr les aventuriers. Il n'hésite pas à vendre des informations sur les missions pour améliorer son train de vie et peu importe si ça coûte la vie à un idiot de mercenaire. Maïté est au contraire celle qui maintient le moral de l'établissement et prépare de temps en temps un bon petit repas pour ses collègues.

Le beau miroir

Cet établissement discret est apprécié des jeunes avec peu d'argent. Avec des produits de qualité et un prix largement abordable, la classe moyenne voire populaire n'hésite pas à venir faire ses emplettes dans cet établissement accueillant.

Insolite
Sous le contrôle des Rayures, c'est un lieu où on kidnappe des individus qui n'ont aucun lien avec les bonnes familles et dont le profil permet d'en faire des esclaves ou pour en extraire les organes utiles.

Dirigeant **Jézabelle Bellevie** - Aasimar(archon) - **Propriétaire** - A un enfant
Artiste 5/Filou 2 - AL:LM - Sait comment complimenter
Nombre d'employés environ 3 à 5
Personnalités notables
Loréttа Fortdragon - Ravien f - **Vendeuse**
Marchande 4 - AL:CN - Égocentrique et égoïste
Bolok - Tiefelin(démon) h - **Homme de main**
Bagarreur 5 - AL:CM - Sadique, vicieux et pervers

Particularités
Le magasin a été préparé pour éviter d'attirer l'attention et surtout les inspections magiques. Il existe de nombreux pièges mécaniques ainsi que des passages secrets. Jézabelle est le cerveau du groupe qui identifie l'individu dont le profil convient puis Loréttа joue le rôle de rabatteuse. Le piège mécanique fait disparaître les victimes sans aucun bruit et les neutralise avec un puissant gaz soporifique. Bolok s'occupe de la proie et s'amuse souvent avec elle avant de la donner à la bande des Rayures.

Le cabinet Decharbon

Rassemblant pas moins de quatre médecins, ce lieu est une sorte de nouveauté car habituellement les médecins travaillent avec leurs propres locaux. L'expérience du cabinet Decharbon sera très certainement le futur de la médecine car c'est un véritable succès et permet de s'occuper d'un grand nombre de clients.

Dirigeant **Mara Decharbon** - Ravien f Âge mûr - **Doctoresse**
Médecin 9 - AL:NB - Préfère les femmes - Mariée et deux enfants
Nombre d'employés environ 5
Personnalités notables
Sikarila Espritlevant - Kott f - **Doctoresse**
Ex-Druide 3/Expert 3 - AL:NB - Ne se contrôle plus devant des félins
Yuziel Naka'zéléron - Shasikyr f - **Doctoresse**
Cycolmancien 7 - AL:CN - Mélancolique
Kénédicte Lefroid - Ravien f - **Doctoresse** - Mariée et six enfants
Cyclomancien 3/Alchimiste 2 - AL:N - Adore les enfants
Aézon Duchantier - Gnome(sel) f - **Secrétaire** - Veuve et deux enfants
Érudit 2/Filou 1 - AL:LN - Curieuse et adore les potins

Services
Prix de la visite 10 po (Soigne les problèmes mineurs)
Pour le lancement d'un sort de soin, prix du parchemin/4

Particularités
Le cabinet Decharbon est très apprécié par tous ses clients et sa réputation inspire la communauté des médecins à repenser leur approche de leur métier. Les quatre médecins, même si leurs caractères sont très différents, travaillent très bien ensemble. Une serre a été installée par Yuziel permettant de cultiver des herbes médicinales de toutes sortes dont les plus rares sont bien gardées par des défenses magiques et mécaniques en plus d'une grosse plante carnivore (FP6) qui ne reconnaît que les quatre médecins.

Le goliath

L'immense auberge rafistolée plusieurs fois est clairement l'une des structures à l'architecture la plus chaotique du quartier du Corbeau. Bâtie par la puissante famille noble Lustrac, ce colossal établissement peut accueillir dans ses chambres plus de 400 clients. De temps en temps, Il arrive que le plancher cède sous vos pieds vous retrouvant dans une chambre ou dans la rue.

Insolite
Le goliath est un véritable labyrinthe et son agencement est digne du désordre habituel qu'on trouve dans les locaux administratifs de Valliance. On peut donc facilement s'y perdre une heure à cause des indications assez confuses dans les couloirs. Il faut faire un jet de survie DD12.

Dirigeant **Éric Nuage** - Ravien h Âge mûr - Marié et quatre enfants
Marchand 8 - AL:LN - Coureur de jupons
Nombre d'employés environ 40 à 50
Personnalités notables
Danladin Jouflu - Gnome(sel) h - **Concierge**
Serviteur 4/Filou 1 - AL:N 1 - Humour grossier
Karin Typhon - Ravien h - **Réceptionniste**
Barde 2/Serviteur 2 - AL:LN - Père poule et a deux enfants
Lok'azel Jysfalône - Shasikyr h - **Valet de chambre**
Filou 3 - AL:CB - Dérobe de la nourriture pour les pauvres
Kémi Tourras - Ravien h - **Valet de chambre**
Serviteur 1 - AL:CN - Maladroit et harcelé moralement
Jorie Archer - Tiefelin(diable) f - **Dame de chambre**
Serviteur 2- AL:NB - Super positive pour tout
Lobert Bolga - Ifrit h âge mur - **Chef de la Sécurité** - Père de trois enfants
Bagarreur 7 - AL:N - Râleur et gros nounours

Services
Chambre de qualité pour 6 30 po
Chambre de qualité pour 2 12 po
Chambre médiocre pour 6 8 po
Chambre médiocre pour 4 6 po
Dortoir 5 pa

Particularités
Le Goliath est un établissement réputé qui a de bonnes sécurités magiques pour toutes ses chambres. Elles ont des serrures complexes (DD30) qui font sonner une alarme dans les locaux de la sécurité lorsqu'elles sont forcées. Les pièces ont des sceaux magiques isolant en partie du bruit et il y a un système de chauffage central permettant de maintenir un bonne température en hiver. Un excellent golem de pierre (FP14) garde l'entrée permettant de gérer les "accidents" avec des clients mécontents.

Le maëstro

Etablissement de spectacles, il attire de nombreux clients pour ses cocktails et son ambiance de fête. C'est un lieu apprécié par les fêtards où l'on peut y rencontrer le fameux Mathan (Voir page 94) de temps en temps. Tous les mois, il y a une soirée spéciale avec un spectacle sur un thème lié à un conte des terres de Rava. Les artistes utilisent des illusions, des déguisements et jouent la pièce devant une centaine de clients. C'est très apprécié et permet de faire de la publicité pour les théâtres auxquels les artistes sont rattachés.

Dirigeant **Zalazi Torundu** - Kobold(umbral) f - **Propriétaire**
Barde3/Marchand 3 - AL:NB - Amère à l'intérieur mais amicale
Nombre d'employés environ 6 à 10 (Sans les artistes)
Personnalités notables
Balza Torundu - Kobold(umbral) f - **Cheffe d'équipe** - Fille de Zalazi
Érudit 4 - AL:N - Très sérieuse
Kosiira Torundu - Kobold(umbral) f - **Serveuse** - Fille de Zalazi
Serviteur 2 - AL:CN - Sauvage
Wizi Torundu - Kobold(umbral) f - **Serveuse** - Fille de Zalazi
Marchand 0 - AL:N - Timide et rêveuse
Kéan Barbefeu - Ravien h âge mur - **Videur**
Pirate 5 - AL:N - Alcoolique mais sympathique

Services
Prix d'entrée soirée spectacle 5 po

Particularités
Créé en 191Esd, le Maëstro fut créé par Bazs, le mari de Zalazi, dont l'affaire a été reprise par son épouse lorsqu'il perdit son procès contre elle. Ce dernier avait tenté de l'arnaquer afin de partir avec une autre kobold ne lui laissant que des dettes. Aujourd'hui, Bazs désire se venger de son épouse qui lui a tout pris, espérant revoir ses enfants. Pour le moment, il est obligé de garder ses distances mais il n'a pas dit son dernier mot.

Le jardin et le monument de l'indépendance

Ce lieu magnifique a été bâti lorsque les quartiers du Corbeau et de la Pergola furent rénovés en l'an 91Esd. L'objectif était de briser l'architecture étouffante qui avait été utilisée auparavant et de célébrer l'indépendance de Valliance. Ce parc fut un excellent investissement car sa beauté attira les grosses fortunes et les visiteurs. L'endroit grouille de curieux et d'artistes qui travaillent sur leurs dernières œuvres et rassemble les jeunes bourgeois qui font des pique-niques "populaires". Le lieu est surveillé par les forces de l'ordre afin que ce soit aussi paisible que possible.

Personnalités connues

Alissa Verredragon - Ravien f **- Vendeuse de journaux et informatrice**
Transmutateur 2 - AL:CN - Prend tout au premier degré
Vendeuse de journaux très habile avec ses sortilèges de manipulation à distance, elle est une informatrice indiscrète qui vend ses tuyaux sur les courses de lézards.

Andaziel Jor'sakyr - Shasikyr f - **Mercenaire**
Artificier 3 - AL:N - Fait des tours de prestidigitation
Mercenaire spécialisée en escorte de diligence et de protection de convoi de marchand. On peut aussi la voir en cellule de dégrisement après une boisson de trop.

Bolie Beaubonnet - Gnome(sel) f - **Coiffeuse indépendante**
Tueur 4 - AL:NM - Pleure toute les nuits
Cette joyeuse et jolie gnome a le cœur meurtri et cherche à se venger des mâles. Plus jeune, elle a été violée lorsqu'elle est arrivée à Valliance. Maintenant, c'est elle qui chasse mais elle est très prudente dans ses actions.

Draiz Luzombre - Kobold(Umbral) h - **Aventurier**
Ensorceleur (dragon) 3 - AL:CB - Cherche son père disparu depuis 4 ans
Enchaînant les petits boulots, Draiz survit depuis la disparition soudaine de son père Skak dans Valliance. Les forces de l'ordre ne l'aidant pas, il essaye d'obtenir assez d'argent afin de recruter un détective privé.

Félix Roy - Tiefelin(daémon) h - **Escroc**
Évocateur 3/Escroc 1 - AL:CM - Joue très bien la comédie
Individu peu scrupuleux cherchant sa prochaine victime à escroquer, il utilise tous les moyens. Ventes de potions coupées à l'eau, guide égarant un groupe dans une rue malfamée et autres fourberies sont ses uniques moyens de survie.

Killian le rabatteur - Ravien h - **Guide**
Filou 2 - AL:N - Lâche
Employé par des cafés ou des maisons closes, il rabat des clients vers son patron de la journée. Il n'hésite pas à vendre ses talents de guide aux étrangers.

Lausselin Vifcouronne - Ravien h - **Biographe**
Artiste 5 - AL:CB - N'arrête pas de parler quand il stresse
Auteur de biographies d'aventuriers, il recherche souvent de nouveaux groupes pour écrire leurs missions afin de les publier dans la gazette "Aventure".

Morsegur du clan Wras - Korrien h - **Chef mercenaire de la main noire**
Combattant 5/Filou 2 - AL:N - Évite les religieux
Venu d'un lointaine montagne du nom de Wras, Morsegur devint riche après avoir nettoyé la cachette d'une nécromancienne dans le Kozdéza. Avec sa petite troupe, il accepte toute mission qui paye bien et n'a aucun remord à recruter des jeunes sans expérience qui ont toutes les chances de mourir.

Mrouvip Rouefolle - Gnome(sel) h - **Médecin aventurier**
Médecin 3/Prêtre de Béllissima 1 - AL:LB - Tombe amoureux facilement
Cet aventurier indépendant est d'un naturel positif et apporte son aide sur les routes de campagne de Valliance et se rend dans la métropole pour trouver une mission digne de ses talents.

Helmina Nadler - Nolcadien f - **Pêcheuse aventurière**
Marin 4 - AL:CB - Aime les mâles dodus et blagueurs
Possédant un petit navire de pêche, elle traine souvent dans le quartier du Corbeau pour louer ses services aux aventuriers qui ont besoin d'un moyen de transport marin.

Tarin de la charrue - Sylfe h - **Chasseur de primes**
Chasseur de primes 2 - AL:NM - Paranoïaque et déteste les racistes
Ce fils de sang noble a été banni de sa famille à cause de son sang "impur". Devenu chasseur de primes, il n'hésite pas à rejoindre des groupes d'aventuriers mais les trahira s'il se sent en danger.

Zréla Binéon - Kobold(nuage) f - **Conductrice de diligence**
Chasseur 2/Serviteur 1 - AL:CB - Adore jouer à des jeux d'argent
Avec sa diligence "Le foudroyant", Zréla a une bonne réputation pour amener ses clients presque à l'heure. Habituée aux routes dangereuses, elle est protégée par son molosse Kiki bien plus gros qu'elle et qui est équipé d'une armure de cuir à piques enchantées pour augmenter sa vitesse.

Le sous-sol du quartier du Corbeau

Les égouts du Corbeau sont bien entretenus avec des sécurités magiques pour éviter que les idiots d'aventuriers s'amusent à l'explorer comme si c'était un donjon. Les forces de l'ordre font de leur mieux pour y envoyer des nettoyeurs car il est trop difficile pour eux d'assurer l'ordre dans ce quartier et d'éliminer les bestioles dans les égouts.

C'est un marché lucratif pour les ratiers et mercenaires qui peuvent compter sur la campagne environnante et les produits chimiques magiques de Valliance pour leur donner du travail. Rats et vermines géantes sont les plus courants mais des abominations en tout genre tels que des morts-vivants et des bêtes sauvages peuvent apparaître.

Avec une telle population d'aventuriers et donc de criminels, le marché noir a fait en sorte que ce quartier ait une entrée discrète mais facile d'accès pouvant être sabotée à tout moment. Même s'ils sont découverts, ils ont trouvé un moyen facile pour créer une nouvelle entrée en seulement une semaine.



Mahtan Melwasul

Alchimiste et fêtard renommé
Ravien h - AL:CN - Alchimiste 6/Filou 1

Où peut-on le trouver ?

À la recherche de nouveaux amis, il traîne dans les différents cafés, tavernes et auberges du quartier du Corbeau et des Piastres.

Que sait-on de lui ?

Ce passionné de psychotropes est un alchimiste reconnu qui vend sous le manteau ses meilleures préparations aux jeunes bourgeois en manque d'expériences inédites. L'argent qu'il récolte ainsi que son héritage familial lui permet de vivre convenablement et faire la fête assez souvent.

La fête est pour lui très importante et il n'hésite pas à inviter un maximum de personnes prêtes à "voyager" vers de nouveaux horizons. Même si ses décoctions semblent dangereuses, il n'est pas un alchimiste aux maigres talents. Il prend toujours soin d'être prêt à tout débordement et à soigner ses invités. Son objectif reste d'élever l'esprit et d'être en communion avec le monde.

Malgré son étrange passion, il refuse pourtant de sombrer dans des fêtes obscènes et malsaines ce qui n'est pas simple. Les riches ont tendance à désirer toujours plus et Mahtan fait son possible pour que ses amis ne tombent pas dans des fêtes aux dérives maléfiques. Malheureusement pour lui, il est lui-même très tenté d'aller toujours plus loin et son talent pour créer de nouvelles drogues est très convoité.

Ses idées de génie alchimiques naquirent dès son plus jeune âge lorsqu'il mangea par mégarde un champignon aux puissants effets hallucinogènes. Ses parents crurent à son décès mais il survécut et développa une addiction qui dévasta en partie son corps.

Étudiant certes problématique, il sut obtenir ses diplômes à l'université des arts non magiques. Le drame de la perte de ses deux parents durant un voyage dans les îles de Zonaka fut le traumatisme à l'origine des fêtes de Mahtan. Seul et perdant la notion du temps, il comprit qu'il devait se trouver un objectif. Ces fêtes sont pour lui le moyen de rester sain d 'esprit et de chercher dans ses expériences le moyen de trouver une paix relative mais aussi d'obtenir de l'aide pour retrouver les corps de ses parents.

Pourtant le monde des rêves n'est pas sans danger et même si ses invités ne s'élèvent pas suffisamment, Mahtan est devenu un expert de ce plan particulièrement dangereux. Les araignées de phase sont ses plus terribles adversaires mais aussi des êtres de cauchemar. Aujourd'hui, il se bat sur plusieurs fronts et fait son possible pour rester sur le droit chemin. La triste vérité est que tôt ou tard, ses ennemis découvriront le moyen de faire pression sur lui pour que ses talents servent une autre cause que la sienne.

Aventure

Pré-requis

Le groupe de joueurs doit être de bons fêtards et apprécier Mahtan pour désirer l'aider.

Synopsis

Les joueurs ont été invités par Mahtan pour tester de nouveaux "produits". Avec quelques invités, ces derniers vont faire la fête et prendre cette drogue afin d'être plus joyeux. Hélas, Mathan va être enlevé par des individus masqués qui vont le mettre dans un gros panier.

Les joueurs devront poursuivre ce groupe et trouver des indices pour le retrouver dans la ville. L'objectif est que cette équipe soit bien préparée et ne puisse pas être en aucune façon stoppée durant l'enlèvement. Ces derniers ont des ressources telles que la magie et des personnes qui doivent les ralentir. Cette course poursuite doit être amusante et donne des informations aux joueurs pour la suite. Quelques idées d'indices:

- Une montre à gousset avec un code de fabrication. Permet de retrouver la trace de son propriétaire grâce à un fabricant de montres.
- Une forte odeur d'épice. Permet de trouver l'entrepôt d'épices où travaille le bandit.

À l'entrepôt où l'on stocke des épices, les joueurs devront coincer le subordonné qui a participé à l'enlèvement. Ce dernier est un trouillard qui acceptera de parler et les mènera contre une somme d'argent ou par intimidation. Le bandit n'hésitera pas à les trahir si le personnage n'est pas gagnant.

Dans le quartier de la Fournaise d'isarno, il existe des chantiers de fabrication de navires abandonnés et c'est dans un galion à moitié terminé que Mathan est retenu. À l'intérieur se trouvent des fous des dieux dirigés par une noble déchue du nom de Yeuna de l'ambre tombée amoureuse de Mathan. Ces derniers préparent un rituel avec les drogues de Mathan pour rejoindre les dieux. C'est un suicide collectif et Yeuna désire partir avec son bien-aimé. Les joueurs auront du temps pour se préparer et pourront entendre des conversations entre Mathan et Yeuna. En effet, leur ami kidnappé essaye de convaincre Yeuna d'arrêter et que sa dépendance aux drogues peut être soignée. Malheureusement, Mathan n'est pas très convaincant mais les joueurs pourront découvrir des mot-clés qui leur permettront de convaincre la jeune femme d'arrêter cette folie.

Les fous des dieux sont dangereux et n'ont pas peur de mourir mais si leur cheffe est convaincue alors une partie d'entre eux préféreront fuir le combat. Malheureusement, le rituel attire de dangereux prédateurs qui veulent tuer Mathan et lorsque les joueurs penseront que c'est gagné, plusieurs araignées de phase apparaîtront pour tuer les joueurs puis Mathan. Ce dernier a un moyen de survivre s'il est grièvement blessé. Voici quelques idées de conclusion :

- La jeune noble est sauvée et elle tombe amoureuse d'un des joueurs
- Les fous des dieux qui ont été convaincus pensent que les joueurs sont des élus des dieux et vont leur demander d'aider la faction des Hiérophantes.
- Tout le monde est mort sauf Mathan et la police fait une enquête.
- Les joueurs apprennent que leur ami voyage dans les rêves et peut déboucher à une autre aventure.



PIERRE CARTRIN

Inventeur de génie
Sylfe h Âge mûr - AL : N - Érudit 7

Où peut-on le trouver ?

Il passe une grande partie de son temps à travailler dans son atelier sauf lorsqu'il a besoin de matériel particulier où il va à la rencontre des forgerons ou commerçants tels que la forgeronne Asken.

Que sait-on de lui ?

Cartrin est connu pour être un excentrique aux expériences farfelues mais qui paye bien ceux qui veulent tester ses machines. Pour les "courageux", il est donc un moyen de trouver de l'argent facile et les autres un moyen de finir dans une tombe oubliée du quartier Sans-sous. Du côté scientifique, son travail est perçu comme une perte de temps et pour d'autres avant-gardiste. En compétition avec le professeur KranKran, ils s'ignorent totalement et continuent leur travail avec un acharnement digne des inventeurs incompris de leur époque.

Son objectif est de créer un aéronef sans aucun besoin de magie. La science pure sans dépendance à aucun sortilège. Son prototype de ballon volant est bien avancé mais il cherche encore à améliorer les matériaux et le moteur pour l'alimenter en air chaud. Ses études en chimie continuent de chercher des gaz capables de gonfler un ballon sans aucune aide extérieure.

Fort heureusement, Pierre ne réalise pas cette aventure scientifique seul car sans son premier cobaye, il n'aurait jamais pu s'approcher autant du succès. Ce "fou" est une tieffelin du nom de Laura, orpheline et sans abri, qui eut la "chance" de rencontrer le professeur Cartrin. Elle risqua sa vie et assista cet illuminé avant tout pour l'argent et un toit. Le temps passa et Pierre devint plus un grand frère un peu dérangé pour elle.

Un matin, l'expérience se termina mal tuant presque son assistante Laura et pour la première fois depuis longtemps, Cartrin s'occupa d'elle bien plus que de ses propres inventions. Pour Pierre, elle était devenue un peu sa seule famille et décida d'embaucher des "cobayes" volontaires pour faire les tests nécessaires pour son travail. Grâce à cette collaboration et la fortune de Cartrin, la réussite du projet avance à grand pas et les financiers privés commencent à être intrigués par le potentiel de son travail. Vu qu'il est encore indépendant, des fortunes voient en lui un moyen de concurrencer le Consortium de l'Hydre. L'entreprise Sigar a déjà tenté de lui proposer une collaboration qui s'est soldée par un refus sous le conseil de son associée Laura. Contrairement à lui, elle est une petite rusée avec un bon sens des affaires.

Pour le moment, sa fortune personnelle lui permet de continuer ses projets sans inquiétude mais ses ressources fondent comme une peau de chagrin et l'origine de celle-ci attise les rumeurs. Son assistante insista pour connaître la vérité mais Cartrin ne lui raconta qu'en partie son ancienne vie avant de devenir l'inventeur un peu fou du quartier.

Être un sylfe n'a rien de facile et ses parents furent embarrassés d'avoir eu un tel enfant. Avec la disparition des dieux, avoir un sang-mêlé venant d'un ancêtre extérieur d'une époque lointaine était un très mauvais présage. Vivant autrefois dans la cité de Lyce, il ne trouva pas sa place dans cette société qui voyait en lui un être maudit. Ses parents lui donnèrent une éducation et le cachèrent dans leur demeure en l'occupant avec des livres d'histoire et des contes. Ces œuvres l'inspirèrent et enflammèrent son imagination lui donnant pour objectif de faire voler les gens sans aucune magie.

Apprenant la science seul, il devint un alchimiste autodidacte assez doué lui permettant de trouver un travail. Hélas pour concrétiser ses rêves, il lui fallait beaucoup d'argent et il devint un aventurier. Pendant dix années, Pierre vagabonda dans les terres de Rava et les îles de Zonaka avec différents groupes aux objectifs plus ou moins "corrects". Sa fortune fut accomplie lorsque lui et ses associés découvrirent le fabuleux trésor du pirate disparu "Barbe sang". Dans cette dernière aventure, les rumeurs vont bon train chez les marins et les pirates car Cartrin et son "associé" shasikyr Quiel Zatas furent les seuls à revenir avec les poches pleines. Qu'est-il advenu des cinq autres aventuriers, nul ne le sait.

Pour le moment, Cartrin ignore les ragots et continue son travail sans relâche mais au fond de lui, il existe une inquiétude grandissante de voir un jour, Zatas à l'entrée de son atelier.

Aventure

Pré-requis

Le groupe de joueurs a besoin d'argent et ils ont vu une affiche leur indiquant une mission dangereuse pour l'inventeur Cartrin.

Synopsis

Les joueurs ont besoin désespérément d'argent et la mission de Cartrin est une bénédiction pour eux. Ils doivent tester une nouvelle machine qui est un ballon avec une machinerie lui permettant de se diriger dans les airs. On ne peut y monter dedans et l'utiliser qu'au nombre exact des joueurs. Leur objectif est simplement de tester la machine. Cartrin leur expliquera les manettes et de ne pas utiliser le gros bouton rouge.

Hélas, la machine est défectueuse et partira en haute altitude quelles que soient les manettes utilisées. En très haute altitude, ils seront piégés et risquent de mourir sauf s'ils utilisent le gros bouton rouge qui dégonflera le ballon et les feront s'écraser quelque part dans une terre hostile.

Le reste de l'aventure sera leur retour à Valliance où ils devront éviter de mourir par la faune et la flore locale. Ce début de scénario est très libre et peut vous permettre d'introduire un autre scénario de type exploration. En voici quelques idées :

- Arrivée dans un temple maudit où ils auront réveillé un monstre tentaculaire qui va les harceler durant leur traversée.
- Jungle où il y a des tribus qui s'affrontent. Cannibales si possible.
- Terre gelée où ils doivent aider un clan de yétis qui pensent qu'ils sont des envoyés du ciel.



François de Lavalle

Chasseur de primes d'élite
Ravien h Âge mûr - AL:CN - Chasseur de primes 9

Où peut-on le trouver ?

Souvent à la recherche d'un nouveau travail dans les rues du Corbeau ou à la guilde, on peut aussi le retrouver dans les tavernes malfamées du quartier du Haut pic.

Que sait-on de lui ?

Vétéran des forces armées de Valliance, il les a quittées après avoir "manqué de respect" à un haut gradé. Un an de prison plus tard, il devint un mercenaire qui se fit une belle réputation avec des chasses aux monstres ou en rejoignant des bandes d'aventuriers. Ses périples le menèrent à travers toutes les terres de Rava et même au Dalakyr.

Sa présence à Valliance n'a pas été appréciée par de nombreuses personnes haut placées dans l'armée voyant en lui un fauteur de trouble incontrôlable. Même les chasseurs de primes ne l'apprécient pas forcément et les criminels encore moins. Grâce à cette "réputation" de dur à cuir, il obtient des propositions en tout genre et François choisit les missions qu'ils l'intéressent.

Malgré ses nombreux succès, il continue de risquer sa vie dans des chasses particulièrement dangereuses. Vieillissant, beaucoup estiment qu'il devrait prendre sa retraite et vivre une vie simple dans un petit village perdu. Est il simplement têtu ou a-t-il une raison personnelle ? Rares sont ceux qui lui ont posé réellement la question.

Avec un tel tempérament, il a peu d'amis dans sa vie et ces derniers ont tous un caractère bien trempé. Le plus connu reste le vieux serpent avec qui il a déjà travaillé. De temps en temps, ils boivent ensemble pour parler affaires ou pour échanger des informations voire pour régler un "problème" ensemble. La vérité sur Franck est que sa fortune n'est pas pour lui mais pour sa famille exilée dans le petit village de Koséron situé dans la campagne environnante d'Alaris. Celle-ci fut contrainte de fuir à cause de ses ennemis dans l'armée de Valliance et il préféra les éloigner le plus possible de lui. La rancœur du Caléto Jeanne Lança persiste encore aujourd'hui.

La raison d'une telle haine remonte en l'an 169Esd où une patrouille de Valliance fut appelée à intervenir dans le petit village de Pomma. Cette petite bourgade avait été malmenée par des pillards. Leurs ordres étaient d'intercepter ces derniers et de ramener les survivants devant la justice. Lorsqu'ils arrivèrent à Pomma, tout semblait être en ordre mais Franck eut un mauvais pressentiment et désobéit à son chef le Brîgo Lança en partant enquêter. Grâce à ses fouilles, il eut des soupçons sur la nourriture pouvant être atteinte de maladie. L'odeur particulière lui avait rappelé un cas d'infestation de goules.

François tenta sa chance auprès du chef de sa compagnie le Caléto Rokutoras et lui expliqua ce qu'il avait trouvé. Malheureusement son tempérament peu sociable lui avait attiré l'animosité de nombreux gradés et il fut moqué par ces derniers tournant sa demande en une preuve d'insubordination. Ces derniers demandèrent une punition exemplaire mais Rokutoras ignora cette requête et ordonna même d'approfondir les investigations. Néanmoins François fut mis de côté durant les recherches et fut obligé de simplement guetter les alentours.

Les craintes de Franck se confirmèrent lorsque les pillards revinrent au village sous forme de goules ainsi que les femmes et hommes contaminés qui se cachaient dans les caves et autres granges de Pomma. La compagnie aurait dû être anéantie s'ils n'avaient pas renforcé leurs défenses après leurs recherches cependant la victoire aura un goût amer pour les survivants.

Sur les quarante hommes de la compagnie, seulement neuf en sortirent vivants. Durant la bataille, Franck fut sauvé par le Caléto Rokutoras qui avait cru en lui et perdit ses seuls amis dans la bataille. C'est lors de la crémation des corps que Franck frappa le Brigô Lança dans une rage noire. Cette dernière avait eu le culot de mettre la faute de cette "débâcle" sur plusieurs soldats. Son geste lui coûtera par la suite bien plus qu'il n'aurait jamais cru. Passant en cours martiale, il fut accusé d'indiscipline et de désertion ainsi que de fautes graves envers ses supérieurs. Les accusations de Lança et de ses alliés allaient l'anéantir, lui et sa famille. Sans le savoir, une soldat fiereck du nom de Linda Courfleuri protégea sa famille en l'emmenant loin de Valliance. Se défendant comme il pouvait, l'enquête le condamna finalement qu'à une seule année de prison grâce à l'intervention de l'avocate Mazelle Daedan. Marqué par les horreurs qu'il avait vu sur le champ de bataille, il n'arrive pas à trouver le repos et continue sa chasse perpétuelle de monstres en tous genres. Un jour, il espère qu'il trouvera la paix qu'il recherche et alors il retournera auprès des siens.

Aventure

Pré-requis

Les joueurs sont des chasseurs de primes et ont réussi une ou plusieurs missions dangereuses.

Synopsis

Les joueurs ont été recrutés après que l'ancienne équipe ait été tuée. Ils sont en renfort avec un autre chasseur, François De Lavalle. Ces derniers devront faire équipe avec lui et l'objectif est qu'ils apprécient de travailler avec lui et son efficacité afin de développer d'autres aventures avec lui. La bête se trouve dans le cimetière de rouille et a développé un intellect qui lui permet de chasser des citoyens de Valliance sur les routes environnantes. La créature ne doit pas être vaincue en un seul combat mais il faut qu'on ressente un effet de chasse se déroulant en plusieurs parties. Voici un exemple pour organiser ce combat :

Étape 1 Site de la dernière attaque du monstre. Suivre les traces.
Étape 2 Confrontation avec le monstre. On brise sa carapace et il s'enfuit.
Étape 3 Poursuite et un ou plusieurs joueurs sont sauvés par François d'un piège mortel du monstre.
Étape 4 Confrontation finale avec des monstres supplémentaires.



QUARTIER DU DRACOPORT

Il fut un temps où ce quartier rassemblait les tours des dragons, griffons et autres bêtes volantes. Ces montures étaient fortement utilisées dans l'armée mais aussi par les puissants mages et aventuriers. Pour ne point oublier cette époque révolue, on nomma ce quartier Dracoport et aujourd'hui, on y accueille les navires de voyage amenant les précieux visiteurs à Valliance

Égout A
Patrouille A
Danger A, E, H

Lieux connus

Clinique vétérinaire des Dracolaz

Spécialisée dans les animaux volants en tout genre allant du simple corbeau à la guivre des mers, ils s'occupent aussi de tous les animaux exotiques abandonnés en ville et ont une magnifique volière pour les traiter. On peut d'ailleurs les adopter à un bon prix mais les propriétaires de la clinique sont d'excellents psychologues et ne font jamais affaire avec des personnes louches ou incapables de prendre soin d'un animal.

Dirigeant **Karan Runes** - Aasimar(ange) h Grand âge - **Propriétaire**
Chasseur 9/Vétérinaire 4 - AL:N - Peu communicatif
Nombre d'employés environ 12
Personnalités notables
Sabrina Grandciel - Ravien f - **Vétérinaire en chef**
Vétérinaire 9 - AL:LN - Raconte des blagues nulles
Lysanne Tempête - Sylfe f - **Vétérinaire** - A une fille
Vétérinaire 3/Filou 2- AL:NM - Opportuniste
Létto Runes - Ravien h Âge mûr - **Fils de Karan** - Marié et un enfant
Vétérinaire 9 - AL:NB - Respectueux de la vie animale
Abélone Runes - Ravien f Âge mûr - **Vétérinaire et épouse de Létto**
Vétérinaire 6/Chasseur 1 - AL:NB - Aime taquiner son mari

Particularités
Lorsqu'une personne désire adopter un animal de la clinique, les vétérinaires posent des questions afin de savoir s'ils peuvent faire confiance à cette personne. Considérez qu'ils ont une compétence en psychologie de +10 au minimum. Karan Runes a 86 ans et il est devenu amer. Il a vu mourir bien des gens qu'il aime et il ne reste plus que son fils et deux petits enfants qui sont devenus des aventuriers dont il n'a plus de nouvelles. Lysanne revend en douce les organes des animaux décédés au marché noir.

L'arbre des amours

Cet arbre se trouve en pleine rue mais il est protégé par ses habitants. La légende dit que ceux qui s'y percutent sans le vouloir, tombent amoureux et ont une belle vie. Même si cette fable est fausse, il y a une part de vraie car cet arbre était celui d'une dryade et ses enchantements persistent encore d'une façon très aléatoire. Résultat, aucun érudit ne put découvrir cette magie sauvage étrange qui lance de temps en temps un puissant sortilège de charme sur deux personnes qui se sont percutées sous cet arbre.

L'école de magie de l'illusion

Nichée sur une presqu'île, cette école est située dans l'un des endroits les plus étonnants de la ville de Valliance. Les illusions sont d'une beauté rarement égalées et permettent d'éveiller chez ses étudiants la créativité nécessaire pour être un bon illusionniste. Contrairement aux apparences, l'école est dure avec ses élèves et demande des qualités qui mettent à rude épreuve les nerfs. En ce lieu, les étudiants dans l'invocation sont accueillis mais sont très rares. La sélection est des plus strictes et seule une dizaine d'élèves ont le droit de suivre ce cursus.

Insolite
L'école sans ses illusions est une structure très banale mais elle est surtout en vérité bien plus grande qu'on le croit. En effet, il y a en réalité deux écoles. La seconde est cachée par de puissants sorts d'illusion qui trompent la plupart des êtres vivants. Seuls les élèves de dernière année y ont accès et ne peuvent en sortir tant qu'il n'ont pas fini celle-ci.

Dirigeant **Maély Sombrevague** - Ondin f - **Directrice**
Illusionniste 15 - AL:N - N'est pas du matin
Nombre d'employés environ 70 à 80
Personnalités notables
Pulwen Grosbâton - Gnome(sel) f - **Professeure**
Illusionniste 8 - AL:NB - Adore la mode
Bria Lagrange - Ravien f vénérable - **Concierge**
Bagarreur 9 - AL:LB - Forme exceptionnelle - A 6 enfants et 16 petits enfants

---

Particularités
Même si l'enseignement est dur, rares sont ceux qui ne gardent pas un excellent souvenir de cette école. Le rire et la joie font partie de la vie quotidienne et Bria Lagrange est souvent considérée par beaucoup comme leur Mamie. Mais attention à ne pas la mettre en colère ou vous risqueriez de subir sa technique des 1000 ans de douleur.

L'hôtel Grande vague

Malgré la rude concurrence, cet hôtel fait son possible pour survivre. Il accepte maintenant tous les clients et baisse ses prix afin que l'argent rentre dans les caisses. Les chambres sont souvent en mauvais état et les employés sont très fatigués.

Dirigeant **Lanita Fourche** - Ravien f Grand âge - **Propriétaire**
Marchand 9 - AL:LB - Honnête et sympathique
Nombre d'employés environ 9 à 13
Personnalités notables
Raymond Leclocher - Ravien h Âge mûr - **Chef de la sécurité**
Chasseur de primes 4 - AL:N - lâche et grande gueule
Olala Fleuri - Gnome(sel) f - **Femme de chambre**
Serviteur 3 - AL:NB - Hyperactive
Cyril Worg - Ravien h - **Homme de chambre**
Serviteur 2 - Al:CB - Charmeur

Particularités
L'hôtel croule sous les dettes qui appartiennent au Consortium de l'Hydre et si dans huit mois, ils ne trouvent pas 12 000 pièces d'or alors ils devront fermer ou appartenir à leur créancier. Résultat, tous les employés sont très fatigués et s'endorment de temps en temps un peu n'importe où.

La douce sirène

Dirigé par Séraphine Séliac, ce bar est très apprécié et surtout bien placé pour accueillir les nouveaux arrivants des navires de voyage. Cuisinant des repas simples, elle a une équipe capable de servir rapidement et a su s'organiser pour répondre à la demande toujours grandissante.

Insolite
La douce sirène est un très ancien établissement qui autrefois n'était pas un bar. Détruit et rebâti une bonne dizaine de fois durant le dernier millénaire, rares sont ceux qui se souviennent du drame durant la guerre divine. Des érudits renégats s'étaient cachés dans le sous-sol de cet établissement et furent dévorés par les murs maudits ne laissant aucune trace. Ce sous-sol n'est plus accessible aujourd'hui depuis que des maçons ont condamné l'accès, ignorant le danger.

Dirigeant **Séraphine Séliac** - Ravien f Âge mûr - **Propriétaire**
Marchand 6 - AL:NB - Adore mettre une petite fessée pour motiver
Nombre d'employés environ 9 à 13
Personnalités notables
Mala "la maligne" Grandphare - Gnome(sel) f - **Cuisinière**
Artisan 3 - AL:CB - Ne tient pas en place
Brizon Gogéron - Ravien h - **Serveur**
Serviteur 1 - AL:N - Fainéant et aime l'opium

Particularités
Cet établissement a l'habitude d'avoir des bardes qui viennent jouer tous les midis et soirs. Le plus régulier de ces artistes est Aggox un kobold des nuages unijambiste adoré par les clients.

La dracotour

Cette tour élancée ayant la forme d'une fleur accueille les touristes qui visitent la cité avec une bête ou un véhicule volant. En ce lieu, on peut les y laisser au bons soins des dresseurs de la dracotour. Les bêtes sont bien traitées mais le prix à payer est assez conséquent. Les autorités s'en servent aussi pour enfermer une bête sans maître. On y voit bien des créatures allant de la rare manticore jusqu'au pégase voire le griffon.

Insolite
Avant que cette tour soit spécialisée pour les visiteurs, c'était une tour pour l'armée montée. On y élevait les jeunes bêtes et on y soignait celles qui étaient blessées. Cela fait trois siècles que son rôle a changé mais un ancien dresseur gnome du nom de Dolgoin Lurus hante la tour. Il apparaît très rarement mais toutes ses victimes ont eu très peur.

Dirigeant **Muraco** - Fiereck f - **Directrice** - À des dettes
Chasseur 5/Filou 3 - AL:NM - Égoïste
Nombre d'employés environ 18 à 24
Personnalités notables
Clélie Barbecendre - Sylfe f - **Maître dresseuse**
Chasseur 6 - AL:CB - Naïve
Tazia Verrière - Ravien f - **Dresseur** - A deux enfants
Chasseur 1/Roublard3 - AL:LM - Prête à tout pour elle et ses enfants
Hector Donjon - Ravien h - **Dresseur**
Chasseur 2 - AL:LN - Espère devenir le meilleur dresseur de Valliance

---

Particularités
Muraco et Tazia profitent de leurs positions pour faire du chantage ou rendre des services spéciaux aux clients liés au marché noir. Malgré ce trafic, le travail est bien fait et les bêtes sont bien traitées.

Le poste de police du rapace

Les forces de l'ordre ont fort à faire dans ce quartier. Les visiteurs sont les cibles rêvées des filous qui y pullulent. Leurs geôles regorgent de jeunes malfrats et les forces de l'ordre se doivent d'être "polies" avec ces derniers.

Insolite
Le bâtiment a été percé par bien des trous et il existe donc des moyens de s'enfuir pour ceux qui connaissent le code secret des voleurs. Hélas, si on ne connait pas bien le chemin on peut tomber dans un piège.

Dirigeant **Bruno Bûcher** - Ravien h - **Maître Sentinelle**
Chevalier 6 - AL:LB - Respectueux de ses hommes
Nombre d'employés environ 35 à 50
Personnalités notables
Tolktok Ukraz - Kobold(Saumure) h - **Sentinelle**
Combattant 4- AL:NB - Adore faire des grimaces aux enfants

Mathia Afond - Tiefelin(diable) h - **Sentinelle** - Marié et un enfant
Combattant profane 4 - AL:LB - Sévère mais juste
Herbert Lamantin - Ravien h Âge mûr - **Sentinelle** - Marié et trois enfants
Combattant 4 - AL:LN - Apprécie les liqueurs

Particularités
Le poste de police du rapace fait de son mieux pour servir les citoyens. Il est certainement celui qui donne la meilleure image des forces de l'ordre. Les gardes sont très réactifs et arrivent deux fois plus rapidement lorsque quelqu'un appelle à l'aide.

Les entrepôts Hydros

Hydros est l'une des plus importantes entreprises d'import-export des terres de Rava. Implémentées dans toutes les cités-états, la république du Kitor, le Dalakyr et le Vunrakak, leurs flottes sont composées de nombreux navires et autres convois de chariots pour amener leurs produits à leurs nombreux clients.

Insolite
Cette entreprise a été rachetée après la faillite de la famille Vasaron. Celle-ci ne put faire face à la concurrence et aux attaques sur ses navires de commerce orchestrées par le Consortium de l'Hydre. Rien ne peut être prouvé et la flotte Vasaron ainsi que ses locaux bien placés appartiennent maintenant au Consortium de l'Hydre.

Dirigeant **Le Consortium de l'Hydre**
Nombre d'employés environ 80 à 100
Personnalités notables
Dolosk Dracolora - Kobold(Saumure) h - **Directeur**
Érudit 5/ Filou 3 - AL:NM - Intransigeant et accepte les pots de vin
Bakus Archipelo - Ondin h - **Chef de la sécurité**
Combattant 9 - Al:LM - Organisé comme à l'armée
Shinelle Joufflu - Gnome(sel) f - **Cheffe d'équipe**
Érudit 8 - AL:N - Fait toujours bien son travail

Particularités
Les entrepôts sont bien protégés et leurs gardes ont des molosses bien entraînés. L'entrepôt nommé Tartarus est le bâtiment le mieux sécurisé car on y enferme les biens les plus précieux. On peut y trouver plusieurs constructions magiques capables de voir l'invisible et qui détectent toutes les vibrations à 6m.

Restaurant Le bidon

Cet établissement attire ses clients grâce aux rires gras et à la musique entraînante qui y règnent presque en permanence. Même si ce restaurant n'a pas une excellente cuisine et que l'hygiène laisse à désirer, c'est surtout celui où on y rigole le plus. Chaque soir, il y a une petite fête où on danse jusqu'à minuit pour ré-ouvrir à 11h.

Insolite
Cette bâtisse a été reconstruite 63 fois depuis les quatre derniers siècles. Nul érudit ou mage ne comprend ce qui attire la malchance sur ce bâtiment et le pire c'est qu'il n'y a jamais eu de blessés lorsqu'il s'est effondré. Néanmoins, il apporte aussi chance à ceux qui y vivent dedans.

Dirigeant **Gaspard Bidon** - Gnome(sel) h - **Propriétaire**
Marchand 5 - AL:CN - Rarement sérieux
Nombre d'employés environ 6 à 9
Personnalités notables
Gnalzar krolarium - Kobold(nuage) h - **Cuisiner**
Filou 4/Artisan 1- AL:CN - Très sympa et fait un peu n'importe quoi
Bagulz Lecharon - Gnome(sel) h - **Musicien** - A un enfant
Barde 5 - AL:CN - Adore faire une musique qui permet de faire la chenille
Hypicus Tonneau - Gnome(sel) h - **Serveur**
Serviteur 1/Barde 1 - AL:N - Chante très faux sauf quand il est ivre

Particularités
Toute l'équipe est de petite taille mais ils sont tous de joyeux lurons. La plupart des employés ne tiennent pas le coup et certains meurent de cirrhose du foie mais avec le sourire aux lèvres. Gaspard a été attaqué judiciairement pour du tapage nocturne mais il a toujours gagné ses procès sans se présenter au jugement car trop ivre.

Restauration Longsoupir

Cette échoppe vivement recommandée par les magiciens et érudits de Valliance pour la restauration de livres anciens reste peu connue du grand public. Caché dans une vieille petite ruelle de la cité, cet atelier survit grâce au bouche à oreille et ravit ses clients en restaurant miraculeusement un vieux livre "irrécupérable". Hélas, depuis la disparition de l'épouse du vieux Longsoupir, celui-ci accepte de moins en moins de travail et cet atelier reste fermé des jours voire des semaines.

Dirigeant **Korélien Longsoupir** - Propriétaire (Voir page 100)
Nombre d'employés environ 0
Personnalités notables
Pouic et Nono sont les chats de l'échoppe. Ils sont de temps en temps insupportables quand on maltraite Korélien.

Autres personnalités connues

Finiebla Belleroute - Gnome(sel) f - **Marin** - Veuve et un enfant
Marin 2/Filou 1 - AL:NM - Déteste les touristes et les riches
Après la perte de son mari tué par un navire de plaisance qui a percuté leur navire, Finiebla est devenue amère et remplie de haine. Elle s'est mise à boire et espère un jour se venger.

Illiz Boréone - Shasikyr f Âge mûr - **Artiste de rue**
Artiste 5/Chasseur 1 - AL:CN - Souriante et adore les animaux
Avec son singe Bobo, elle anime l'arrivée des touristes qui n'hésitent pas à lui offrir quelques pièces pour son spectacle. Vivant au jour le jour, elle espère revoir sa fille qui est décédée depuis 15 ans.

Geoffroy Nova - Ravien h Âge mûr - **Écrivain**
Artiste 6 - AL:CN - Sympa mais n'aime pas le soleil
Ce littéraire passionné de psychologie féminine adore aller de taverne en taverne discuter et aider ses semblables à comprendre les mystères de l'esprit.

Hector Grilleorage - Ravien h Âge mûr - **Gestionnaire de l'accueil des navires** - Érudit 6 - Al:LM - Maniaque du travail bien fait
À la capitainerie, Il est l'un des gestionnaires de l'accueil des navires et c'est grâce à lui que la gestion des vaisseaux est aussi bien gérée. Impitoyable avec les erreurs, il n'hésite pas à utiliser tous les moyens pour licencier une personne qu'il trouve inefficace.

Tallulah du clan Wapi - Fiereck f - **Guide**
Serviteur 3/Filou 1 - AL:CB - Pipelette
Cherchant une bande de touristes à guider, Tallulah est certainement la personne la plus sympathique de tous les guides. Elle est peut être un peu trop sympathique voire collante.

Yozi Faravellor - Kobold(magma) h - **Vendeur de rue**
Escroc 5 - AL:CM - Adore jouer au poker
Yozi est un rabatteur professionnel travaillant pour tous les malfrats de la cité. S'il voit une proie pouvant intéresser un gang, il manipule celle-ci pour qu'elle tombe entre leurs mains.

Le sous-sol du quartier du Dracoport

Très ancien quartier, il a été réaménagé plusieurs fois depuis le silence des dieux. Aujourd'hui, il a été sécurisé plus que ses voisins et ses bouches d'égouts sont scellées par magie. Des entreprises s'en occupent pour que les déchets ne s'accumulent pas et ne créent des bouchons pouvant entraîner des inondations indésirables. Les animaux qui arrivent à trouver des refuges sont de petite taille à cause des grilles renforcées magiquement repoussant les créatures des mers imposantes.

Le marché noir fut contraint de fermer bien de ses accès dans ce sous-sol et n'a finalement pas rouvert d'accès. L'endroit a cependant les restes de leurs anciens portails brisés dont l'énergie peut altérer les animaux qui s'en approchent.



Korélien Longsoupir

Restaurateur de livres anciens
Tiefelin(démon) Grand âge - AL:CN - Érudit 5/Universel 3

Où peut-on le trouver ?

De jour, il travaille dans sa petite librairie où il préserve les livres anciens. La nuit, il se promène dans les quartiers du vieux port et du vieux bastion en espérant retrouver son épouse disparue.

Que sait-on de lui ?

Le vieux Korélien est une référence chez bien des érudits. Son talent pour restaurer les livres est rare et fort apprécié dans la communauté des lettrés de Valliance. Pourtant son corps de tiefelin lui a attiré bien des problèmes durant sa jeunesse et même encore aujourd'hui. Les regards, paroles et les gestes des gens superstitieux l'ont fait souffrir pendant longtemps jusqu'à ce qu'il rencontre Madeleine, son épouse.

Rencontrée dans une ruelle étroite où ils se percutèrent, Korélien et Madeleine se découvrirent une passion pour les livres. La jeune professeure de l'école de divination vit en lui un talent incroyable pour restaurer les livres et le poussa à travailler pour les écoles. Korélien était suspicieux mais finalement année après année, il ouvrit sa librairie spécialisée en restauration de livres avec l'aide de Madeleine. Cette époque heureuse le fut plus encore lorsque son petit "ange" accepta de l'épouser.

Ainsi le couple vécut heureux et ils adoptèrent bien des animaux errants pour leur tenir compagnie. Malheureusement, la maladresse de Madeleine leur apporta bien des tracas. Korélien pensait même que c'était une malédiction et chercha secrètement un moyen de l'en délivrer. Grâce à ses travaux sur les livres anciens, il put établir des liens avec des puissants érudits et mages capables de l'aider dans sa quête.

Son sang de tiefelin et surtout sa lointaine parente Marilith le rendait exceptionnel aux yeux de bien des magiciens. Usant de cette spécificité, il espérait obtenir l'aide nécessaire pour trouver une piste sur l'origine de la maladresse de son épouse. Sans s'en rendre compte, il étudia et passa bien trop de temps sur ses recherches délaissant son petit "ange". Sans le savoir, son manque d'attention perturba son épouse dont la malchance devint de plus en plus omniprésente. En l'an 192Esd, Madeleine perdit son emploi et l'époque heureuse se brisa à jamais.

Devant la détresse de son épouse, Korélien ne sut quoi faire à part la rassurer sur le fait qu'il pouvait subvenir à leurs besoins. Hélas, ça n'arrangea en rien la situation. Le fait qu'elle soit inutile et si maladroite accentua sa dépression qui amena Madeleine à quitter de plus en plus souvent leur demeure cherchant quelqu'un à aider. Submergé par le travail, Korélien ne pouvait surveiller son épouse en permanence et trouver une solution à l'horrible malchance qui frappait sa bien-aimée.

Un jour de forte tempête, un client masqué et vêtu d'une lourde robe décrépie déposa un livre ancien à son échoppe. L'étranger était venu afin qu'il restaure cet objet et qu'il repasserait lorsque Korélien n'en aurait plus besoin. N'aimant guère l'individu qui ne semblait pas pouvoir payer, il le renvoya d'où il venait lui rendant son livre. L'étranger refusa préférant lui laisser le livre gratuitement et Korélien eut un mauvais pressentiment. Son amour pour les livres anciens finit par gagner et il garda l'ouvrage.

Le livre était dans un état lamentable et le matériau utilisé était clairement inhabituel. Dans sa tête s'insinuèrent des mots provoquant une fascination pour le livre qui décrivait des magies et des mondes dont il n'avait jamais entendu parler. Travaillant d'arrache-pied sur l'ouvrage, il fit des miracles en une seule nuit pour le restaurer et ne put s'empêcher de découvrir des rituels pouvant l'aider à résoudre le problème de sa bien-aimée. Harassé par la fatigue, il suivit les instructions du livre et s'endormit sur son bureau.

Un pressentiment malsain brisa son sommeil et en panique, Korélien chercha Madeleine dans son échoppe. Ne la trouvant pas, il courut à l'extérieur hurlant le nom de son épouse. Près d'une semaine plus tard, le 13 Uisce marqua la fin de la période heureuse de Korélien lorsque les forces de l'ordre lui demandèrent d'identifier le corps de Madeleine.

Brisé, il sombra petit à petit dans le désespoir et pensa rejoindre son épouse dans la mort. C'est en une nuit sombre que Korélien vit le fantôme de sa bien-aimée. Celle-ci cherchait désespérément son chemin et tentait d'aider ceux qui la croisaient. La joie de la revoir ne fut que de courte durée car Madeleine ne pouvait ni le voir ni l'entendre. Depuis ce jour, Korélien fait tout son possible pour la retrouver et la libérer de son sort de fantôme.

Et le livre de l'étranger ? Disparu... Pour l'instant.

Aventure

Pré-requis

Le groupe de joueurs espère restaurer un livre que seul Korélien pourrait faire ou ils sont simplement amis avec ce dernier.

Synopsis

Les joueurs découvrent que Korélien va perdre sa boutique à cause d'une dette qu'il était censé avoir payée. On essaye de l'escroquer juridiquement et les joueurs comprendront rapidement que cette dette n'est pas réellement dans les règles et a été émise par un malfrat du nom de Grégor Fourcha. Néanmoins pour récupérer les preuves, il faudra entrer chez le truand en réalisant un cambriolage.

Dans la demeure, il y a de nombreux pièges et un coffre fort. Il faudra infiltrer les serviteurs et saboter les alarmes afin de pouvoir rentrer. Le coffre-fort pourra être ouvert via le code ou en coupant l'électricité de la machinerie au sous-sol et un excellent crochetage.

À l'intérieur, ils devront combattre un golem ou être rusés afin de récupérer les documents compromettants et faire en sorte que les forces de l'ordre s'occupent de l'affaire.



Quartier des Piastres

Autrefois de simples petites communautés de pêcheurs, Valliance absorba ces dernières et bâtit le quartier des Piastres afin d'en faire un nouveau centre intellectuel et culturel. Les nouvelles classes moyennes s'y installèrent rapidement afin d'être le plus proche de l'université et de profiter d'un quartier neuf et loin de la classe populaire.

Égout A
Patrouille A
Danger B, D, H

Lieux connus

Alchimiste et produits thérapeutiques Arkham

Connue que par les scientifiques et mages spécialisés dans des produits chimiques et magiques exotiques, le docteur Arkham est une excentrique dont la réputation balance entre le génie et la folie. Elle a reçu plusieurs avertissements de la part du conseil sur ses recherches visant l'instabilité des corps sous l'influence des énergies magiques. Malgré les blâmes reçus, elle a de nombreux soutiens comme le Consortium de l'Hydre ou les Abandonnés.

Dirigeant **Hervevenn Paskella Arkham** - Ravien f - **Docteur en chimie**
Alchimiste 7 - AL:CN - Rêve de choses étranges

Particularités
Il faut bien vivre et le docteur Arkham n'hésite pas à produire des élixirs souvent interdits par la loi. Les aventuriers expérimentés le savent bien et n'hésitent pas à la rencontrer pour obtenir ses excellentes potions. Récemment, elle est en collaboration avec l'actrice Riwen Golsaël pour une affaire étrange d'élixirs commandés par Mama Pinson. (Voir Page 67)

Chez Henti

Cette petite boucherie bien placée a su se faire une bonne réputation avec une viande de qualité venant en général des élevages du village de Mont-fleuri et de Koréon. Les restaurants les plus réputés et les grandes fortunes achètent chez lui et ses prix sont donc assez élevés.

Dirigeant Henti Brassero - Ravien h - **Propriétaire et boucher**
Artisan 5/Soldat 1 - AL:N - Bon vivant
Nombre d'employés environ 3 à 4
Personnages connus
Catherine Brassero - Ravien f - **Comptable**
Marchand 3 - AL:N - Joyeuse mais triste à l'intérieur
Kaymond Noirmanteau - Ravien h - **Apprenti**
Artisan 1 - AL:CN - Idiot irresponsable et naïf
Nathaniel Brassero - Ravien h - **Fils de Henti**
Érudit 1 - AL:NM - Calme mais violent intérieurement

Particularités
Très porté sur l'argent et le travail, Henti est en effet un excellent boucher et commerçant mais pas un très bon mari. Sa femme le trompe assez souvent et elle a une liaison avec le nouveau apprenti Kaymond. Leur fils fait des études d'avocat et en a pour quelques années mais il a déjà quelques penchants violents qu'il assouvit avec les prostituées. Ce problème moral est dû au fait qu'il connaît les secrets de sa mère et a subi la maltraitance de son père.

L'Excellence

L'incroyable, le sublime, l'extraordinaire, le divin… Les mots ne suffisent pas pour décrire le majestueux théâtre l'Excellence. Immense et surchargé d'enchantements magiques, il a permis de développer l'art en proposant des représentations avec de nombreuses illusions et se transforme afin de permettre à l'orchestre de Valliance de se produire.

Insolite
Ce magnifique théâtre a été financé avec l'aide du Consortium de l'Hydre. À la surprise des Valliancien, la puissante organisation ne prend aucune part des bénéfices et avait seulement réclamé d'être remboursée de son investissement en dix années et qu'une part de 5% des bénéfices de l'Excellence reviennent à la ville.

Dirigeant **Dethaa Léomaris** - Kobold(nuage) f - **Propriétaire** - Mariée
Artiste 7/Marchand 7 - AL:CB - Exigeante
Nombre d'employés environ 10 à 16
Personnalités notables
Fickaël Chandelier - Ravien h Grand âge - **Gardien**
Brute 5/Érudit 2 - AL:N - Attentif au curieux et violent
Ríwen Golsael (Voir page 82)
Maître Nicoletta Defouqué (Voir page 109)

Particularités
L'endroit attire les curieux et le vieux Chandelier a l'habitude de les jeter dehors. C'est un vicieux pervers qui a des trous dans des murs pour épier les actrices quand elle se déshabillent. Les acteurs sont nombreux afin d'être prêts pour les trois représentations par semaine du théâtre. Le premier jour de la semaine est toujours consacré aux étudiants de l'université.

La potion salvatrice

Vendeuse de potions et huiles magiques depuis 389 ans, la famille Ivoria est respectée dans toutes les terres de Rava grâce à ses nombreux commerces détenus par ses descendants. Ressemblant à un énorme chapeau pointu, cette boutique a été agrandie au fur et à mesure. À l'intérieur, il y a tout ce qu'il faut pour confectionner leurs produits et dans tout ce bazar, on trouve les meilleures potions sur le marché.

Insolite
Cette maison a été rafistolée un très grand nombre de fois à cause des "accidents" lors d'élaboration de nouveaux "produits". L'architecture un peu folle est si bizarre qu'il est normal de marcher au plafond de temps en temps ou sur des murs à cause de problèmes magiques encore irrésolus.

Dirigeant **Sathacha Ivoria** - Ravien h Grand âge - **Propriétaire**
Alchimiste 12 - AL:CB - Toujours de bonne humeur et farceur
Nombre d'employés environ 6 à 8
Personnages connus
Malorn Ivoria - Ravien h Âge mûr - **Spécialiste en potions** - Fils de Sathacha
Alchimiste 8 - AL :N - Adore son père
Cynthia Ivoria - Ravien f - **Étudiante** - Petite fille de Sathacha
Alchimiste 0 - AL:CB - Adore sa famille
Gaoli Kronoch - Kobold(umbral) f - **Apprentie et étudiante**
Alchimiste 1 - AL:LN - Loyale à l'extrême envers la famille Ivoria

Services
Il existe des journées de rabais dans la boutique pouvant aller jusqu'à 15%

Particularités
L'épouse de Malorn est décédée il y a trois ans en contractant la tuberculose foudroyante. Depuis il s'enfonce lentement dans une dépression profonde. Sa mère n'arrive point à lui remonter le moral et craint qu'il agisse bêtement. Sa fille Cynthia a été envoyée à l'université non magique afin d'apprendre le métier et surtout de l'éloigner de son père. Ce dernier n'a pas encore sombré mais des idées de recherches pour ranimer son épouse ont déjà planté les graines de la folie.

Le Chant du cygne

Restaurant apprécié pour sa décoration où de véritables cygnes charmés peuvent aller voir les clients. On y mange aussi très bien avec une diversité de plats qui leur a permis de se faire une excellente réputation. Le prix attractif et le nombre de places lui assurent un excellent avenir dans la gastronomie.

Dirigeant **Juflo Ronflo** - Gnome(sel) h - **Propriétaire** - Marié et un enfant
Marchand 5 - AL:NM - Égoïste et aime les combats clandestins
Nombre d'employés environ 8
Personnalités notables
Lise Montlarme - Ravien f - **Cheffe cuisinière**
Artisan 8 - AL:N - Passionné et cherche toujours à progresser
Marcha Gantelet - Sylfe f - **Hôtesse d'accueil**
Barde 3/Serviteur 2- AL:LN - Joviale et charmeuse

Particularités
Juflo est un incorrigible radin qui fait tout pour son bénéfice personnel et espère vendre sa boutique lorsqu'une bonne proposition se sera présentée. Marcha et Lise sont les éléments clés de la réussite du restaurant et ont un amour profond pour leur métier et l'un pour l'autre.

Le Nocturne

Etablissement de jeux d'argent, sa proximité du quartier du Corbeau lui a permis d'avoir une bonne clientèle. Il propose un grand éventail de jeux d'argent allant des jeux de cartes, de roulettes et de paris sur des combats clandestins. Ces derniers sont "cachés" aux autorités mais en vérité le gouvernement ferme les yeux vu que le Nocturne fait tout son possible pour que les combats se déroulent dans de bonnes conditions sans aucun décès.

Dirigeant **Silsiliel Mazora'Elkaso** - Shasikyr f - **Propriétaire**
Érudit 5/Marchand 3- AL:LN - Courageuse
Nombre d'employés environ 24
Personnalités notables
Uros Killorasarak - Kobold(magma) h - **Chef de la sécurité**
Artificier 8 - AL:CB - Adore faire des ombres chinoises
Yvar Orfèvre - Tiefelin(diable) h - **Comptable** - Marié et un enfant
Érudit 4 - AL:LN - Danse très bien nu quand il est ivre
Petra Shreck - Nolcadien f - **Croupière**
Filou 5 - AL:CM - Apprécie les combats clandestins

Particularités
Silsiliel est une shasikyr qui a décidé de reprendre à zéro sa vie à Valliance après avoir quitté son ex-mari avec qui elle a eu trois enfants mort-nés. Elle ne montre pas son chagrin et apprécie ses petites victoires au quotidien. Petra la croupière adore son travail et triche pour briser les espoirs des autres comme les siens l'ont été.

Le pied enchanté

Petit établissement mais bien connu par les commerçants et les familles nobles telles que les Caramilla ou les Dusang, le maître cordonnier Dubois est respecté pour son art et son talent dans les enchantements magiques. On trouve tous les styles de chaussures modernes ou du siècle dernier.

Dirigeant **Serrat Dubois** (Voir page 104)
Nombre d'employés environ 2 à 3

Services
Objets magiques pour les pieds jusqu'à 12 000 po
Peut prendre des commandes pour fabriquer des objets avec un prix majoré de 10%.

Le sommeil des rois

Le luxueux hôtel est l'une des destinations pour les riches fortunés qui désirent faire un séjour à Valliance. Doté des inventions les plus récentes, telles que des bains magiques chauffants et une sécurité extraordinaire, l'hôtel répond à tous les besoins de ses clients.

Dirigeant **Kolzélas Tatio'Avaziel** - Shasikyr h - **Propriétaire**
Illusionniste 5/marchand 3 - AL:LM - Adore l'argent
Nombre d'employés environ 26 à 32
Personnalités notables
Guilbou Pince - Gnome(se)l h - **Chef de la sécurité** - Marié et un enfant
Brute 5/Combattant 1 - AL:N - Aime mettre la main aux fesses
Marlène Beauflocon - Ravien f - **Réceptionniste** - Marié et trois enfants
Serviteur 2/Érudit 1 - Al:NB - Aime aussi mettre la main aux fesses

---

Particularités
Dans cet hôtel, les serviteurs ont l'habitude de suggérer aux clients les meilleurs établissements pour se divertir. La sécurité est aussi magique que mécanique. Excellentes serrures et automates sont communs et tous les employés sont sous des contrats magiques permettant d'avoir leur "loyauté". L'hôtel dispose l'une des rares chambres froides conçue par les technomanciens de la famille Verne.

Serrure et porte Cerbère

Cette boutique d'artisans de portes et serrures a su très bien vendre son talent en s'installant dans les Piastres. Avec tous les cambrioleurs, les citoyens de ce quartier désirent se sentir en sécurité. La famille Cerbère est dans le métier depuis 18 générations et elle a une entreprise prospère qui a connu aussi bien la réussite que l'échec. Leurs serrures magiques ont une excellente réputation et de nombreux mages n'hésitent pas à faire appel à leurs services.

Dirigeant **Brior Cerbère** - Ravien h Âge mûr - **Propriétaire**
Artisan 5/Transmutateur 1 - AL:N - Adore l'argent
Nombre d'employés environ 5 à 7
Personnalités notables
Solène Cerbère - Ravien f Âge mûr - **Épouse et comptable**
Marchand 5/Transmutateur 1 - AL:CB - Adore taquiner son mari
Djoki Amatullor - Kobold(Saumure) h Grand âge - **Serrurier**
Artisan 8 - AL:N - Sourd et aime le sexe - Cinq petits enfants
Bilo Belletruffe - Gnome(Sel) h - **Apprenti**
Artisan 0 - AL:N - Feignant et aime faire la sieste

Particularités
Dans cet atelier ne cessent de courir les trois jeunes enfants de la famille Cerbère. Djoki en papi gâteux fait son possible pour éviter les drames et ne cesse de raconter comme la vie était bien mieux à son époque. Malgré tout ce vacarme, les employés travaillent dans la bonne humeur et forment une petite famille.



Personnalités connues

Hector Lenel - Ravien h Grand âge - **Acteur de théâtre à la retraite**
Artiste 8 - AL:N - Strict dans son enseignement
Connu pour sa merveilleuse prestation dans la pièce "L'or et la fleur", cet ancien acteur fut aussi un professeur de l'Excellence puis prit une retraite bien méritée qui fut perturbée par l'arrivée du groupe des quatre élus qu'il entraîna pour une pièce de théâtre.

Maéza Boréo - Shasikyr f - **Conseillère publicitaire**
Érudit 3/Illusionniste 3 - AL:CB - Taquine et juge les gens
La publicité est l'avenir du commerce et Maéza est une pionnière dans son genre. Elle a une petite boutique sans aucun employé mais elle travaille dur pour réussir et bien des commerces ont pu s'apercevoir que ses techniques fonctionnent très bien.

Miusufip Karakozora - Kobold(cristal) f - **Vendeuse de drogue et étudiante**
Alchimie 1 - AL:CN - Souvent ironique
Étudiante en alchimie qui rata sa scolarité. Elle survit en vendant des drogues aux jeunes riches étudiants de l'université. Elle a déjà fait plusieurs fois de la prison pour des crimes mineurs.

Pierros Givra - Ravien h - **Peintre**
Artiste 2 - AL:N - Dépressif mais talentueux
C'est un peintre maudit dont les portraits provoquent un accident au client dans les 48 heures. Cette catastrophe est provoquée par une horrible apparition provoquant un accident ou forçant la victime à s'automutiler. Ces crimes étranges ne sont pas passés inaperçus et l'enquête est en cours.

Pézi Chaudelarme - Fiereck h - **Professeur indépendant**
Universel 6 - AL:N - Grand fan de Riwen
Professeur indépendant, il vit dans ce quartier et donne des cours particuliers dans tous les types de magie. C'est un bon professeur qui excelle dans les bases des sortilèges.

Le sous-sol du quartier des piastres

Bien plus récent que celui de la rive nord de Valliance, les égouts ont été travaillés pour une meilleure récolte des eaux usées et des tunnels larges pour faciliter les excursions d'extermination de vermines géantes qui ont tendance à s'y installer. Il existe des machineries afin que l'eau courante soit purifiée et transportée vers des puits et les appartements. Pour les plus riches, ils ont même la possibilité d'avoir de l'eau chaude.

Malgré que l'accès aux égouts soit scellé magiquement et bien entretenu, les criminels du marché noir ont saboté plusieurs de ces entrées afin de pouvoir s'en servir. Ces accès ne sont connus que par des malfrats très bien renseignés et qui gardent jalousement l'information. C'est grâce à la Première pierre que les vendeurs de drogues ont un accès au marché noir mais dont l'utilisation est limitée aux associés de "confiance".



SERRAT DUBOIS

Cordonnier Enchanteur
Ravien h Âge mûr - AL: LN - Transmutateur 5/Artisan 2

Où peut-on le trouver ?

La plupart du temps, il est dans son magasin ou chez un riche client qui désire une intervention sur ses chaussures.

Que sait-on de lui ?

De bonnes chaussures font de bons pieds et une bonne marche vous permet de fouler le sentier de la réussite. C'est ainsi que Serrat voit son métier et il l'adore. Il est l'un des meilleurs cordonniers de Valliance en collaboration avec des confrères mages. Serrat propose des chaussures, bottes et autres souliers les plus incroyables qu'ils soient. Ses confections sont destinées aussi bien pour les plus petites bourses que pour les plus riches. Bien entendu, aucune grosse fortune rentre dans son magasin car il accepte même les pauvres dans son échoppe.

Pourtant son commerce est pris pour cible par le Consortium de l'Hydre qui désire l'intégrer voire de racheter son commerce afin qu'il rejoigne leur guilde. Serrat n'est cependant pas intéressé et s'efforce d'ignorer les demandes incessantes qui tombent dans sa boîte aux lettres. Malheureusement, la compétition entre les cordonniers s'accentue et il a déjà reçu des menaces… qu'il a ignoré bien évidemment. Serrat pense uniquement à son travail et ne semble lever son nez que pour accueillir un client dans le besoin.

Son épouse Bilisa est tout aussi passionnée et réalise la conception des chaussures tout en s'occupant de tout ce qui est administratif de leur petit commerce. Même si son mari est peu sociable, il ne peut pas refuser à son épouse de sortir un peu. Elle l'amène à des soirées de "mode" afin de rencontrer ses clients et d'autres artisans. Grâce à son épouse, il apprécie bien plus sa vie et c'est pour cette raison qu'il a accepté d'avoir des apprentis mages ou cordonniers.

Avec l'aide de mages de transmutation, il confectionne les chaussures de personnalités de la ville de Valliance mais pas seulement. Le Conseil de Valliance lui demande de réaliser en secret des chaussures pour leurs employés d'élite. Ces projets sont réalisés dans des locaux spéciaux de la tour du Conseil et Serrat peut être absent une semaine voire plus lorsque c'est nécessaire. Bien entendu durant ces périodes, son épouse gère la boutique mais celle-ci n'apprécie pas ces contrats. Son inquiétude grandissante crée quelque fois des tensions dans le couple et engendre des disputes parfois fort bruyantes.

L'échoppe du Pied enchanté est perturbée et son avenir n'est clairement pas assuré. Les prochaines années seront certainement difficiles et ses concurrents se frottent les mains à l'idée de pouvoir récupérer ses riches clients. Pourtant Serrat ne se doute pas que son implication dans les affaires du Conseil de Valliance risque de lui apporter de bien plus gros problèmes.

Aventure

Pré-requis

Le groupe de joueurs doit être un ami de Serrat ou être des agents "non officiels" avec le Conseil de Valliance.

Synopsis

Les joueurs ont entendu ou été informé que la boutique de Serrat a été cambriolée. À première vu, rien n'a été volé dans son atelier et pourtant le cordonnier est anxieux au point d'en être livide. Que ce soit Serrat ou un agent du conseil, les joueurs sont contactés pour aider à résoudre un fâcheux problème.

Même si pour la version officielle, rien n'a été volé et le cambrioleur a fui en entendant Bilisa, la vérité est qu'on a dérobé les plans de la confection d'un objet magique usant d'une magie dite "moderne". La voleuse est Dame Gracia Levolland, fille du duc Levolland de Lyce. Cette dernière est connue du Conseil de Valliance pour ses actes d'espionnage mais elle a été suffisamment habile pour éviter d'être prise en flagrant délit. Serrat a été charmé par la demoiselle et ce dernier espère que l'affaire n'arrivera pas aux oreilles de son épouse.

La maladresse de Serrat a permis de voler des plans qui n'auraient pas dû quitter la tour du Conseil. Néanmoins, le cordonnier espère se racheter en récupérant les plans dans une soirée masquée dans la somptueuse demeure de la famille Béziros où se trouveront la demoiselle et son client. Les joueurs vont devoir accompagner le mage et s'organiser pour récupérer les ébauches.

L'objectif est d'intégrer la fête avec l'aide du Conseil de Valliance pour devenir des espions "temporaires" et récupérer les plans. Voici quelques idées de rôles dans la fête : serveur, garde du corps, investisseur intrépide, cuisinier, musicien, capitaine de navire. En s'infiltrant, il faudra trouver le bon agent ennemi qui va récupérer les plans afin de pouvoir le suivre. Cette partie du scénario peut être faite très simplement ou de façon plus compliquée en créant un jeu de questions/réponses pour arriver à dévoiler son identité.

Lorsque les joueurs trouveront l'agent ennemi, ils devront récupérer les plans en faisant une filature puis une course-poursuite en calèche. Des agents adverses interviendront pour protéger leur employeur et il faudra prendre le contrôle de leur calèche afin de rattraper leur objectif. L'agent rival jettera les documents pour tenter de les semer et se rendra s'il est coincé. Ce dernier peut vous permettre d'introduire un méchant récurent.

Selon la réussite des joueurs, Serrat peut s'en sortir plus ou moins bien mais cette aventure a aussi pour objectif de faire rentrer les joueurs en tant qu'agents du Conseil. Grâce à cette mission, vous pouvez :

- Créer une campagne d'espionnage à Valliance ou dans d'autres pays.
- Créer des aventures sur la politique de Valliance.
- Faire de Serrat un personnage évolutif selon les actions des joueurs pour sauver son mariage et son commerce.



Quartier Renaissance

Nul doute que ce quartier est le plus recherché par les jeunes nouveaux riches où on y trouve le musée et la merveilleuse nouvelle bibliothèque de Valliance. C'est ici que les philosophes modernes apprécient de se rassembler. Cafés, librairies et galeries s'installent dans des rues bien aménagées et proches de la campagne tant désirée par les esprits "libres" voulant fuir la ville.

Égout A
Patrouille A
Danger D

Lieux connus

Au vieux parchemin

Boutique appréciée aussi bien par les érudits que les fortunés, on y vend les encres, du papier et des grimoires de bonne qualité. On y trouve aussi toutes sortes de sortilèges mineurs. C'est aussi une entreprise de ritualistes permettant l'entretien de vos rituels de protection pour les demeures suffisamment aisées.

Insolite
Cette boutique n'appartient pas au dirigeant mais à un vampire qui se surnomme lui-même le Crâne. Grâce au travail d'entretien des rituels, il récupère des informations sur les demeures qu'il peut ensuite infiltrer pour se nourrir. Il fait très attention et a décidé de charmer des individus utiles pour le moment s'interdisant de créer des vampires mineurs. Avec une grande patience, il s'assure que son contrôle sur la boutique soit total.

Dirigeant **Filiodas Kerazi'Elkaron** - Shasikyr h - **Propriétaire**
Abjurateur 7 - AL:LB - Toujours un mot agréable pour ses clients
Nombre d'employés environ 4
Personnalités notables
Crâne - Ravien(vampire) h - **Maître des employés**
Cyclomancien 5/Voleur 3 - AL:CM - Calculateur et rusé
Balette Beauchapeau - Gnome(sel) f - **Vendeuse**
Marchand 2/Filou 1- AL:LM - Adore s'habiller en noir

Particularités
Balette est une servante consentante du vampire et l'aide de son mieux. Même si elle est de son côté, elle n'est pas très douée et fait très souvent des bourdes. La boutique tourne correctement mais le teint blafard des employés réduit lentement et sûrement le nombre de clients.

Baguettier Sourisar

Auparavant la famille Sourisar habitait dans le vieux bastion et a décidé d'avoir une nouvelle boutique digne de leur succès et surtout d'avoir un atelier plus grand et confortable. Les mages les plus riches n'hésitent pas à faire le chemin pour commander des baguettes magiques pour leurs enfants ou pour faire un beau cadeau.

Dirigeant **Waumba Sourisar** - Gnome(sel) f Grand âge - **Propriétaire**
Abjurateur 7/Marchand 4 - AL:NB - A des gaz qui sentent la lavande
Nombre d'employés environ 5 à 8
Personnalités notables
Lonsoéo Sourisar - Gnome(sel) h Grand âge - **Mari de Waumba et artisan**
Artisan 5/Transmutateur 3 - AL:N - A une canne et un peu gâteux
Galgo Sourisar - Gnome(sel) - **Petit fils de Waumba et artisan**
Transmutateur 3/Artisan 1 - AL:CB - Adore les histoires d'aventuriers
Minki Sourisar - Gnome(sel) f - **Étudiante en abjuration et petite fille de Waumba** - Abjurateur 0 - AL:LN - Très sérieuse et aime la mode

Services
Vend des bâtons ou baguettes magiques de niveau 1 à 3 des sorts les plus communs avec un prix de 5% moins cher. Pour les objets sur commande, le prix est majoré de 50% avec un prix maximum de 10 000 po.

Particularités
La famille Sourisar vit depuis trois siècles à Valliance et est connue pour être des têtes de mule. Néanmoins, personne ne peut nier leur honnêteté. Les deux enfants de Sourisar sont partis de Valliance depuis des années faire leur vie mais aujourd'hui ils sont heureux d'avoir accueilli leurs petits enfants afin qu'ils se forment dans le métier de Baguettier. Avec leurs nouveaux ateliers, ils sont capables de créer d'excellentes baguettes et n'hésitent pas à faire des collaborations pour créer de puissants objets.

L'amiral

Cet immense magasin est une première dans les terres de Rava. Proposant sur plusieurs étages de nombreuses fournitures diverses et variées, il fait concurrence au marché de Valliance en vendant à bas prix. Pour beaucoup ce type de magasin est l'avenir et permet aux entreprises de distribution de répondre à une demande toujours plus grande.

Dirigeant **Le Consortium de l'Hydre** (Voir page 70)
Nombre d'employés environ 40 à 70
Personnalités notables
Javazi Uro'jail - Shasikyr f - **Directrice**
Marchand 5/Espion 2- AL:NM - Détruit le moral des employés faibles
Bolin du clan de la mâchoire - Korrien h - **Chef de la sécurité**
Brute 7 - AL:LM - Terriblement efficace - Père de quatre enfants

Services
Propose nourriture, vêtements, ustensiles et de nombreux produits de consommation courante avec un prix réduit de 5% à 15%.

Particularités
Ce merveilleux magasin est incroyable pour les clients mais un véritable enfer pour les employés. Tenu d'une main de fer par Bolin, les voleurs sont souvent attrapés et maltraités avant d'être livrés aux forces de l'ordre.

Le bar-librairie La fontaine

Assez austère et calme, il est un lieu apprécié par les érudits, mages et artistes qui affectionnent le calme, la lecture et les discussions philosophiques autour d'une tasse de thé ou de café. Aucun alcool n'est vendu et on peut emprunter un livre pour le lire lorsqu'on consomme. Tous les livres ont reçu un enchantement mineur leur permettant de ne pas être tâchés par des liquides ou du gras.

Dirigeant **Réinard La fontaine** - Ravien h Grand âge - **Propriétaire**
Universel 12 - AL:CB - Chaleureux
Nombre d'employés environ 1 à 3
Personnalités notables
Liz Kervinio - Ravien f - **Tenancière** - Divorcée et trois enfants
Serviteur 3 - AL:CB - Mère poule

Particularités
Ce bar a de nombreux enchantements créés par le maître des lieux. Ainsi on est accueilli par une statue parlante qui raconte des dizaines de fables pour ceux qui désirent l'écouter. Les objets comme des bougies sont animées afin de s'installer auprès des clients désirant plus de lumière.

La grande bibliothèque de Valliance

Cette nouvelle structure devait remplacer les anciennes dispersées partout dans la ville. Un lieu unique bien protégé et surtout qui est plus facile d'accès pour tous les citoyens. C'est la plus grande fierté des Vallianciens et celle-ci est la référence dans les terres de Rava et bien au-delà de ses frontières. On y trouve des livres dans tous les domaines et c'est ici qu'on y archive aussi toutes les connaissances les plus précieuses ou interdites. Uniquement les érudits liés au Conseil de Valliance avec le laissez-passer A35 peuvent y accéder.

Insolite
Le noyau de la grande bibliothèque fut construit dans le plus grand secret et en une nuit. D'incroyables ressources furent déployées afin de créer des archives bien organisées et très bien protégées pour les documents les plus dangereux. On y trouve les copies des ouvrages liés à la nécromancie mais aussi tous les rapports sur ce qui s'est passé durant la guerre des maîtres.

Dirigeant Razel Noircorbeau - Ravien f Grand âge - Grande archiviste
Devin 13 - Al:LN - Incroyable mémoire et arrière grand mère
Nombre d'employés environ 60
Personnalités notables
Zaélielle Risalron - Shasikyr f - **Maître archiviste**
Illusionniste 11 - AL:N - Collectionneuse de statuette
Korélien Legentil - Tiefelin(daémon) h - **Bibliothécaire**
Érudit 5 - AL:CB - Serviable
Vickys Kultrac - Kobold(saumure) f Âge mûr -**Bibliothécaire**
Évocateur 5/Érudit 1 - AL:LN - Fainéant

Particularités
Même si c'est un nouveau bâtiment et que le Conseil de Valliance a essayé d'être plus organisé, la bibliothèque reste comme tous les bâtiments administratifs de Valliance, un véritable labyrinthe. On ne peut pas accéder aux études magiques sans le laissez-passer qu'il faut obtenir dans la tour du conseil.

La grande salle de concert de Valliance

Avec l'Excellence, c'est le lieu favori des Vallianciens pouvant se payer l'entrée. On y joue les plus grandes symphonies. Cette salle est la plus grande actuellement dans toutes les terres de Rava mais aussi dans les pays voisins. Magnifique, elle est enchantée afin d'avoir une acoustique "parfaite" et des jeux de lumières illusoires sont utilisés afin de créer des spectacles inoubliables. Bâtie à l'écart de la ville, l'objectif était de proposer un cadre naturel relaxant et inspirant la paix intérieure.

Dirigeant **Conseil de Valliance** (Voir page 58)
Nombre d'employés environ 8 à 12
Personnalités notables
Quanah Bonchêne - Fiereck f Âge mûr - **Directrice**
Érudit 6/Artiste 2 - AL:N - Toujours stressée et abuse du café
Yuliel Sassael - Shasikyr h - **Secrétaire**
Espion4/Érudit3 - AL:CN - Véritable ami de Quanah

Particularités
Cette salle de concert est utilisée par plusieurs orchestres qui proposent des spectacles variés qui sont annoncés à Valliance mais aussi dans toutes les grandes villes des terres de Rava afin d'attirer de riches fortunes aux concerts.

Le Musée de Valliance

Construit en même temps que la grande bibliothèque, le musée est une victoire des érudits qui voyaient la nécessité de ne pas perdre au fil du temps les vestiges des anciennes civilisations. Grâce à ce grand musée, le gouvernement espère attirer les citoyens afin de cultiver les masses sur l'histoire et de ne pas oublier les horreurs des guerres passées. Le succès fut immédiat et il attire de nombreux visiteurs. On y trouve surtout des expositions sur les conflits de la fin de l'ère des dieux.

Dirigeant **Achard Brumesang** - Ravien h Grand âge - **Directeur**
Érudit 12 - AL:N - Adore le chocolat et a un petits fils
Nombre d'employés environ 12 à 16
Personnalités notables
Zadisla Vassar - Ondin h - **Chef de la sécurité**
Combattant 6 - AL:LN - Adore le théâtre
Golpi Kroashazon - Kobold(saumure) f - **Réceptionniste**
Érudit 4 - AL:LB - Aime la lecture et la science
Murielle Hautevalée - Ravien f Âge mûr - **Gardienne du musée**
Brute 4 - AL:LM - Aime parier sur les combats clandestins

Services
Prix de l'entrée 1 pa

Particularités
Aucun objet précieux n'est exposé et il y a surtout des débris de fouilles effectuées dans les terres de Rava. L'archéologie étant une science récente, il y a encore beaucoup de flou sur les informations données dans ce musée. Murielle est une gardienne efficace qui n'hésite pas à donner une bonne correction aux intrus les plus faibles tels que les enfants. Achard se fait vieux et radote en permanence mais il reste efficace dans son rôle.

Le paradis de la magie

Boutique d'objets magiques en tout genre, cet établissement est connu pour offrir des objets plus rares que ses concurrents. Il existe des périodes où on a des promotions qui attirent une foule de clients difficiles à gérer.

Dirigeant **Le Consortium de l'Hydre** (Voir page 70)
Nombre d'employés environ 3 à 5
Personnalités notables
Révak Hautchamp - Tiefelin(daémon) h - **Directeur**
Transmutateur 5/Marchand 2 - AL:CB - Enthousiaste et curieux
Fuliko Nidreissor - Kobold(nuages) h - **Créateur d'objets magiques**
Transmutateur 5 - AL:CM - Ambitieux et avide d'argent
Alpius Libras - Ravien h - **Vendeur**
Marchand 1 - AL:NB - Cherche l'amour

Particularités
Cette petite équipe de jeunes mages a vu son commerce racheté par le Consortium de l'Hydre mais ce dernier leur laissa carte blanche tant que les bénéfices sont stables. Leurs recherches permettent de proposer de nouveaux objets utiles et qui sont produits en nombre limité. Fuliko est celui qui a permis au consortium de racheter la boutique et travaille en traître pour le marché noir.

Le poste de police de renaissance

Ce poste de police est l'un des plus calmes de la cité mais les gardiens doivent faire face aux mendiants et autres escrocs qui pullulent. Avec le théâtre de L'excellence non loin d'eux, ils doivent maîtriser les foules de fans violents et mettre aux cachots les mécontents. La proximité de la zone rurale oblige les gardes à devoir chasser le sanglier égaré ou les gros rats.

Dirigeant **Jules Charbonnier** - Oréade f - **Maître Sentinelle**
Combattant 5 - AL:N - Fainéant et connait de nombreuses combines
Nombre d'employés environ 15 à 25
Personnalités notables
Dalipik Yndarylith - Kobold(magma) f - **Sentinelle**
Combattant1/Tueur 3 - AL:CM - Fait des pas de danse de bonne humeur
Animart Grenier - Gnome(sel) h - **Sentinelle**
Combattant 4- AL:LM - Aime les combats clandestins et a des dettes
Yvar Rempart - Ravien h - **Sentinelle** - Père de deux enfants
Combattant 3 - AL:NB - Naïf

Particularités
Dans le dos de Charbonnier, Dalipik et Animart ainsi que plusieurs gardiens n'hésitent pas à "s'amuser" avec les pauvres qu'ils attrapent. Dalipik est la plus psychopathe qui n'hésite pas à tuer "accidentellement" sa victime en la brûlant ou en la noyant sans observateur qui pourrait la dénoncer.

Locaux du journal La gazette des rêves

Journal récent détenu par la famille Béziros, il est l'une des références dans la mode et les arts. Les journalistes sont choisis pour leur charisme et leurs implications dans la haute sphère de la société de Valliance. Ils se doivent d'être sur toutes les nouveautés culturelles qui intéressent les jeunes bourgeois de la cité des Mages.

Dirigeant **Famille Béziros** (Voir page 130)
Nombre d'employés environ 15 à 20
Personnalités notables
Lazaëlle Nirvana - Aasimar(agathion) f - **Directrice du journal**
Barde 8 - AL:N - Snobe les individus considérés comme inférieur
Travis Lyre - Ravien h - **Meilleur Journaliste** - Marié et un enfant
Investigateur 5 - Al:CN - Très charismatique (Cha 18)
Grania Crux - Ondin f - **Journaliste**
Investigateur 2- AL:NM - Opportuniste
Rarc Hyppogriffe - Ravien h - **Dessinateur** - Marié et deux enfants
Artiste 5 - AL:N - Déteste les blagues et est endetté

Particularités
La morale est bien secondaire dans le domaine de l'art et c'est un élément important pour être recruté dans ce journal. La compétition est rude et sans pitié ce qui a brisé des journalistes et certains se sont même suicidés.

Merveillossa

Cette école privée de première vie attire toutes les fortunes aisées et des classes moyennes. Avec sa sécurité et son petit parc, c'est un lieu idéal pour l'épanouissement des enfants afin d'éveiller leurs talents. Depuis 12 ans, cet établissement fait encore ses preuves depuis son ouverture mais le succès de ses élèves dans les écoles de magie a prouvé que leurs méthodes un peu rudes sont la clé de la réussite.

Dirigeant **Alokiki Bulwachor** - Kobold(Magma) h Grand âge - **Propriétaire**
Abjurateur 7/Marchand 2 - AL:LM - La réussite avant tout
Nombre d'employés environ 8 à 10
Personnalités notables
Aelez Tanno - Sylfe f Âge mûr - **Professeure de mathématique**
Technomancien 6 - AL:N - Frappe les bouts des doigts si on se trompe
Corzionne Fléchariellе - Shasikyr f - **Professeure de magie**
Devin 7 - AL:CB - Adore son métier et aime le chocolat
Grania Crux - Kobold(magma) f - **Professeure de littérature**
Érudit 5 - AL:NM - Opportuniste et amante d'Alokiki
Aubin Ledonjon - Ravien h Grand âge - **Concierge** - Marié et cinq enfants
Combattant 3/Serviteur 3 - AL:LN - Adore raconter des histoires

Services
Inscription pour l'année 500 po
Cours particuliers 10 po l'heure

Particularités
L'école est assez vaste pour avoir un total de 300 élèves qui suivent un cursus de quatre à six ans selon le talent de l'élève. L'école fournit des vêtements magiques permettant de rentrer dans l'enceinte de l'école sans provoquer les alarmes. Deux golems de pierre sont dans la cours et ne s'activent que sur ordre des professeurs.

Personnalités connues

Barthéla Brulemagie - Ravien f Âge mûr - **Ritualiste indépendant**
Abjurateur 5 - AL:CN - Désespérée, a honte de sa situation et naïve
Sans travail, elle se dit indépendante mais plus personne ne désire la recruter pour le moment. Après plusieurs erreurs sur l'entretien de rituels, elle a accumulé les dettes alors que son petit ami l'a quitté. Elle cherche à tout prix un moyen de trouver du travail. N'importe lequel.

Béror Tonnerre - Ravien h - **Traducteur indépendant**
Nécromancien 5 - AL:CM - Excellent menteur
Béror a réussi à mettre la main sur des sortilèges interdits. Il espère corrompre des jeunes mages afin de trouver un moyen de percer les défenses de la grande bibliothèque et obtenir le secret de la non-vie.

L'automate de l'Amiral
Cette machine technomantique est une première car elle permet de faire goûter les produits du Consortium de l'Hydre. C'est surtout du café et du thé venant du grand magasin l'Amiral.

Zahinée Fapar - Fiereck f - **Écrivaine**
Artiste 3 - AL:LB - Adore la couleur violette et en porte toujours un peu
Cette écrivaine de littérature fantastique est l'une des stars montantes de Valliance. Ses idées étranges d'un monde sans magie et les aventures de son héros Joseph Bologne de Saint-George sont de plus en plus populaires parmi les nouvelles générations.

Le sous-sol du quartier renaissance

Tout comme le quartier des Piastres, la sécurité des égouts est bien entretenue. Les entrées sont scellées magiquement et les forces de l'ordre patrouillent ou proposent des missions de nettoyage aux chasseurs de primes. Les créatures qui s'y cachent viennent de la campagne mais restent peu dangereuses. Le marché noir n'a installé que des sorties dans ce quartier et n'ont pas encore pu créer une entrée suffisamment discrète pour ne pas attirer l'attention du gouvernement sur eux.



DONOVAN DIAMANT D'OR

Invocateur Extrazonakronien
Humain h Âge mûr - AL :CB - Invocateur 13

Où peut-on le trouver ?

Ce dernier est rarement chez lui et consacre beaucoup de son temps dans la grande bibliothèque de Valliance et adore discuter magie avec des confrères au café du Petit dragon.

Que sait-on de lui ?

Donovan est un extrazonakronien et vient d'un monde très lointain. Son enfance a été marquée par la perte de ses parents, et il a été pris sous l'aile d'un puissant mage qui lui a appris son art. Fasciné par les plans extérieurs, il y a d'ailleurs trouvé son familier et ami, Doby, un dragon féerique qu'il considère comme un membre de sa famille.

Donovan était avec son ami de toujours le paladin Zachariel Amesha, hauts placés dans la direction de leur royaume. Loin de rester dans leurs fauteuils, ils furent embarqués plus ou moins malgré eux dans de nombreuses aventures par-delà les plans. Ils s'y firent de nombreux alliés, et plus d'ennemis encore.

La curiosité maladive de Donovan, ainsi que son indélicatesse légendaire provoquaient très souvent des situations tendues et des catastrophes desquelles Zachariel venait le sauver, tantôt avec un bagou hors du commun, tantôt à coups de bouclier bien placés. Malheureusement leur dernière aventure ne se déroula pas comme prévue. Alors qu'ils voulaient sauver le monde des fées d'une maladie magique, ils durent affronter Akaï, un serviteur du cavalier de l'apocalypse de la pestilence bien plus puissant qu'eux.

Redoublant de ruses, d'astuces et faisant preuve d'une grande pugnacité, les deux amis affrontèrent la menace avec leurs alliées féeriques dans une grande bataille. Blessé et vaincu, Akaï déchaîna ses derniers pouvoirs en créant un puissant vortex de magie. Le terrible sort lança une tempête d'éclairs foudroyant les fées survivantes et transperça Donovan qui s'écroula inconscient. Exultant sur sa réussite, Akaï avait oublié que Zachariel était toujours là. Dans un rugissement vengeur, le paladin percuta avec son lourd bouclier le daémon blessé et le projeta dans son propre vortex.

Néanmoins, le sortilège ne s'arrêta pas à la mort brutale d'Akaï mais fut amplifié par la magie sauvage du monde des fées créant des failles inter-planaires. Donovan était condamné à être tué par le vortex ou au pire aspiré par l'une de ces portes vers un autre monde. N'écoutant que son courage, Zachariel attrapa son ami inconscient et tenta l'impossible pour s'arracher de l'attraction du vortex. Malheureusement sa force n'était point suffisante et ne trouva qu'une seule solution pour s'en sortir. Sans aucune crainte pour sa vie, Zachariel bondit dans l'une des failles inter-planaire.

Cet acte héroïque sauva la vie du magicien qui reprit conscience en pleine rue de Valliance. Blessé et totalement perdu, il eut la chance de rencontrer Dalvyn Orobos qui fut attiré par un étrange pressentiment. En l'an 186Esd, Donovan récupéra de ses blessures et apprit le ravien ainsi que les règles de la cité de Valliance.

Néanmoins, Donovan était tourmenté par la disparition de son ami Zachariel qui n'avait pas pu rejoindre le monde de Zonakron. Lui qui naguère était toujours souriant et prompt à la plaisanterie arbore à présent une mine sombre et renfrognée. L'effet est renforcé par ses yeux à l'iris transparent dont il a troqué la couleur contre des connaissances interdites à la Première pierre au marché noir. Il consacre à présent tout son temps et ses ressources à trouver un moyen de quitter Zonakron et retrouver son ami. Ses recherches lui ont d'ailleurs permis de comprendre que ce dernier n'est pas perdu mais plutôt prisonnier dans une autre dimension.

Aventure

Pré-requis

Les joueurs sont des mercenaires intéressés par une bonne prime. Le MJ devra proposer une somme correcte pour que les joueurs soient intéressés d'accomplir la mission.

Synopsis

Les joueurs rencontreront Donovan dans un café apprécié par les mages où ce dernier les attendra en lisant un livre flottant. Parlant de façon froide et désabusée, il expliquera les objectifs de sa requête avec un paiement en avance de 10% de la somme promise. Le magicien indiquera que d'autres mercenaires ou chasseurs de primes enrôlés par d'autres mages indépendants risquent d'être sur la même mission.

L'objectif de la mission est d'utiliser une orbe d'analyse magique sur une étrange manifestation d'énergie dans la forêt de la harpe se trouvant en dehors du protectorat de Valliance. Les joueurs devront faire un voyage de cinq jours à cheval vers cette forêt. Les indications de Donovan les mèneront dans la petite communauté de Lima.

Dans ce petit village, les habitants sont terrifiés car chaque jour il y a des disparitions et des fantômes de feu apparaissent durant la journée. Les joueurs devront affronter des spectres enflammés qui sont les victimes de la perturbation magique mais n'interviendront qu'en dehors de Lima. Dans le petit village, il existe une ancienne chapelle d'Oro où un cristal enchanté a permis de le protéger. Néanmoins, le cristal se trouve dans le sous-sol secret de la chapelle où il faudra traverser des pièges dont les clés pour les éviter se trouvent dans les dogmes de la divinité de la magie.

La manifestation magique se trouvant dans la forêt a créée une faille dimensionnelle qui a établi un lien corrompu avec le plan du feu et de l'énergie négative. Sans le cristal de Lima, les spectres pourront attaquer les joueurs qui devront faire face aux élémentaires de feu qui patrouillent autour de la faille.

Durant cette aventure, vous pouvez faire intervenir un groupe rival de mercenaires qui pourrait complexifier la réussite de la mission ou la simplifier selon les actions des joueurs. Néanmoins, je vous conseille de l'ajouter que pour des joueurs expérimentés.



Nicoletta de Fouqué

Brillante peintre
Ravien Âge mûr f - AL:CB - Artiste 13

Où peut-on la trouver ?

À l'Excellence lorsque Riwen Golsaël joue une pièce ou au parc de l'indépendance lorsqu'il peint de magnifiques tableaux.

Que sait-on d'elle ?

Le maître peintre Nicoletta de Fouqué est l'une des meilleures artistes de son temps. Prisée par les plus riches dans toutes les terres de Rava, elle apprécie aussi bien la campagne que la ville. Professeure à l'université non-magique pour l'école d'art, elle est la peintre officielle du Conseil de Valliance et a réalisé tous les portraits des membres du Conseil. Son art a inspiré bien des artistes et ses tableaux sont convoités par de nombreux collectionneurs.

Tout semble sourire à Nicoletta de Fouqué, une carrière, une famille, une renommée. Pourtant cette dernière continue de travailler comme si elle n'avait rien acquis de tout cela. Cette frénésie du travail est considérée comme un don pour beaucoup mais pour d'autres c'est une véritable malédiction. Des douleurs parcourent le corps fatigué de l'artiste et elle ne peut pas s'arrêter. La raison se trouve dans un passé lointain où Nicoletta de Fouqué sentit pour la première fois cette énergie "inépuisable".

La famille De Fouqué ne comptait guère d'artistes. Ils travaillaient la terre comme employés agricoles et avaient une modeste maison dans la petite communauté de Charbia. En ce lieu éloigné et perdu, ils vivaient une vie simple et routinière. Pour une enfant telle que Nicoletta, ce cercle vicieux d'activités abrutissantes était un véritable calvaire pour cette artiste. Un jour, elle rencontra un arbre capable de lui parler. Ce vieux sylvanien ne pouvait guère se déplacer mais il avait été réveillé par la tristesse de la jeune fille. Nicoletta fut fascinée par l'arbre et discuta avec son nouvel ami à qui elle donna le nom de Lupso. Attristée de voir que le sylvanien ne puisse voir le changement de sa vallée, elle chercha un moyen de le lui montrer. Par chance, son arrière grand-mère avait des parchemins et quelques crayons lui permettant de s'entraîner à dessiner les paysages de la campagne de Charbia. Avec les conseils du vieux Sylvanien, elle fut une excellent élève capable de créer d'incroyables illustrations avec du matériel archaïque. Ses parents s'inquiétèrent mais lorsque son père découvrit les dessins il fut touché par le talent de son enfant.

Malheureusement dans la petite communauté de Charbia, une vague de maladies frappa les enfants et Nicoletta ne fut pas épargnée. Ses parents étaient fous de chagrin de la voir mourir lentement. En contemplant les œuvres de sa fille, la mère découvrit le secret de la jeune enfant. Elle avait un ami de la forêt et cette chose pouvait peut-être la guérir. Amenant Nicoletta à Lupso, le sylvanien fut attristé de voir sa jeune amie souffrir mais hélas, il connaissait peu de moyens pour la sauver sans qu'un lourd prix soit payé.

Et le prix fut payé sous la forme d'un fruit que la jeune enfant dévora. À l'intérieur se trouvait l'amour que ses parents lui portaient ainsi que leurs vies. Une énergie énorme anima son corps ralentissant le mal qui le rongeait. Nicoletta bouillonnait de vie mais comprit rapidement ce qui s'était passé. Son ami Lupso était navré mais il avait juré à ses parents de l'aider à exploiter son talent afin d'en faire profiter le monde.

Après quelques années sous les conseils du Sylvanien, elle partit à Valliance où elle fit carrière. Sa grande énergie qui intrigue beaucoup ses fans est aussi bien un don qu'une malédiction. De temps en temps, elle revient voir son mentor à Charbia afin de lui montrer les œuvres dont elle en est la plus fière saluant au passage ses anciens amis.

Aventure

Pré-requis

Le groupe de joueurs doit être en bons termes avec les artistes de Valliance ou simplement ils sont amis avec Nicoletta.

Synopsis

L'artiste les invite dans son atelier où elle leur montre ses dernières créations. Il est possible que ce soit l'occasion pour eux de voir un croquis de l'un des joueurs, récompense d'une aventure précédente. Nicoletta désire les engager pour une mission qui la concerne personnellement. Loin dans la campagne de Valliance dans son village natal Charbia, les villageois ont subi plus d'une fois des épidémies et un ami lui a indiqué une piste sur la source du mal. Contre une somme conséquente, les joueurs devront récupérer des échantillons de terre, d'eau et de plantes de ce lieu.

Leur objectif se trouve en plein milieu des bois du village vers un petit marais. Il existe en réalité les restes d'un ancien village depuis longtemps oublié. Pour y arriver, les joueurs devront voyager jusqu'au village isolé de Charbia. On peut y faire des rencontres avec de sympathiques paysans ou des bandits voire croiser de mystérieuses fées. En arrivant au village, ils verront que l'endroit est assez misérable et triste. La vie est dure avec les malheurs qui les frappent un peu trop souvent et ces derniers cherchent une solution. Les bonnes volontés trouveront le moyen de faire don de leurs forces à ces paysans.

Le voyage vers la source du mal est néanmoins bien plus difficile. Le marais indiqué par Nicoletta est un marais traversé par la rivière "le bourgeon" qui alimente en eau potable le village de Charbia. En ce lieu isolé, les restes du village oublié sont maintenant le nid de plantes altérées par une faible faille vers le monde des fées. Ces créatures utilisent leur pollen afin de créer des illusions charmantes pour faire venir leurs victimes dans leur antre et s'en nourrir lentement. Ces plantes carnivores tenteront aussi de négocier si les joueurs leur résistent et chercheront à trouver un terrain d'entente. Avec leurs trésors récupérés sur leurs précédentes victimes, ils espèrent acheter leur clémence pour se déplacer ailleurs. À la moindre faiblesse, les créatures n'hésiteront pas à les tuer. La mission se termine en ramenant les échantillons à Nicoletta. Grâce à eux, elle pourra fournir ces éléments à un alchimiste indépendant.



Quartier Ostimos

Tout comme le quartier du Corbeau, cette ancienne partie de la ville s'est adaptée à l'arrivée croissante des visiteurs. Se métamorphosant au fil des années, les commerces remplacèrent les vieilles demeures bannissant les familles vers les nouveaux quartiers résidentiels de la cité. Ses belles rues illuminées de magnifiques lampadaires magiques sont là pour faire rêver les touristes en les incitant à débourser leur argent en souvenirs.

Égout B
Patrouille A
Danger A, D, H, I

Lieux connus

Cimetière d'Ostimos

Ce cimetière est le plus ancien de la ville et même s'il est bien entretenu, il est en grande partie fermé au public. De nombreuses cryptes s'enfoncent dans le sol et sont instables. Il y a eu plusieurs accidents et les autorités ne savent pas encore comment arranger la situation. Le sol est très mou et devient facilement marécageux faisant disparaître des cryptes entières sous terre. C'est pour cette raison que les autorités ont rassemblé les plus vieux résidents de ce cimetière dans un columbarium où leurs cendres et noms sont inscrits sur une plaque de métal magique.

Ce cimetière est si ancien que bien des endroits sont utilisés pour des transactions malhonnêtes mais surtout pour que des couples infidèles ou interdits se rencontrent. De temps en temps, un ou plusieurs monstres s'installent mais ils sont rapidement éliminés par les gardes ou un chasseur de primes.

Crème divine

Ce restaurant a une merveilleuse vue sur le fleuve et une terrasse pour y faire manger ses clients lorsque le beau temps le permet. Établissement réputé, il reste bon marché afin que les touristes puissent s'y désaltérer. Retapé il y a trois ans, le nouveau propriétaire a su faire de ce restaurant un incontournable pour les citoyens de Valliance.

Dirigeant **Jixxa Vakkroa** - Kobold(saumure) f Âge mûr - **Propriétaire**
Escroc 3/Tueur 3 - AL:NM - Mesquine et siffle lorsqu'elle est en colère
Nombre d'employés environ 8 à 12
Personnalités notables
Awen Phoenix - Shasikyr h - **Cuisinier en chef**
Artisan 5 - AL:N - Adore lâcher un gros pet quand on l'ennuie

Pitchu Grosnuage - Gnome(sel) f - **Comptable**
Érudit 3 - AL:LN - A de grosses lunettes et rit facilement aux blagues
Rosalie Bellemagie - Aasuimar(ange) f - **Serveuse**
Serviteur 2 - AL:CN - Fêtard et résiste bien à l'alcool

Particularités
Ce commerce est lié au Consortium de l'Hydre qui a placé l'un de ses membres en tant que propriétaire après avoir escroqué l'ancien titulaire. Néanmoins, Jixxa apprécie son nouveau rôle et est devenue finalement un employeur "correct". Les employés ne savent rien du passé de celle-ci et il vaut mieux pour eux.

Galerie des beautés de Lught

À partir de vieux entrepôts, la galerie des beautés de Lught est un projet en constante évolution. Longue de plusieurs kilomètres, elle permet à de nombreuses petites boutiques d'art et aux artistes d'exposer leurs œuvres dans les allées labyrinthiques de la galerie. Avec une architecture exotique et changeante selon la section, des statues illuminées par de magnifiques effets illusoires enchantent les citoyens et les touristes désireux de se changer les idées.

Insolite
Sous les merveilles artistiques se trouvent les anciennes caves des entrepôts. Utilisées pour stocker du matériel, plusieurs d'entre elles ont été oubliées et souvent exploitées par les contrebandiers du marché noir. Dans une de ces caves, il existe un tableau maudit qui aspire les individus qui le regardent dans un demi-plan où règne un vampire et ses sbires.

Dirigeant **Violaine Divinlaurier** - Ravien f - **Directrice**
Artiste 4/Érudit 4 - AL:CB - Parle de façon très snob
Nombre d'employés environ 8 à 10
Personnalités notables
Méfeko Super - Aasimar(agathion) f - **Artisan bijoutier indépendante**
Artisan 4/Transmutateur 1 - AL:N - Adore les roses blanches et romantique
Juliette Descrocs - Gnome(sel) f - **Artiste Sculpture**
Artiste 5 - AL:CN - À un franc-parler et adore les étoiles
Gaspard Leloup - Ravien h - **Chef de la sécurité**
Combattant profane 5 - AL:NB - Adore jouer aux échecs

Particularités
Ce vaste complexe abrite presque 30 boutiques ou galeries d'artistes à l'exception des petites boutiques. Les artistes doivent céder leur place après un mois d'exposition et ne peuvent revenir qu'après avoir obtenu un nouveau laissez-passer A17 pouvant prendre au moins six mois pour l'obtenir. Il existe plusieurs toilettes publiques entretenues par des employés qui passent toutes les heures. Dans ce complexe, il y a souvent des patrouilles afin de s'occuper des individus ne sachant pas se tenir et des clients mécontents d'un achat ou d'une vente.

La banque Juterxa

Cette banque populaire est celle qui a su s'imposer parmi les commerçants, les nouveaux investisseurs et aussi la couche populaire. Même si les Juterxa sont vus comme des individus froids et calculateurs, ils sont loyaux envers leurs clients et donnent une chance à ceux qui ont le courage d'entreprendre.

Dirigeant **La famille Juterxa**
Nombre d'employés environ 30 à 40
Personnalités notables
Awen Phoenix - Tiefelin(démon) h - **Chef de la sécurité**
Combattant 7 - AL:CB - Téméraire et dur à cuir
Bramal Tavernier - Ravien h - **Maître comptable**
Érudit 8 - AL:LM - Opportuniste et sans cœur
Gizelle Levent - Ravien f Âge mûr - **Guichetière**
Serviteur 3 - AL:LN - Adore les potins et les rumeurs

Particularités
Cette banque a été attaquée par des bandits plusieurs fois et ils ont réussi à s'emparer d'un peu de l'argent. Mais ces dernières années, la sécurité a été renforcée rassurant la clientèle. Les clients espèrent surtout éviter la guichetière Gizelle Levent capable de vous oublier en partant prendre un café. D'où l'expression récente "se prendre un vent".

La boutique de Polichon

Vendeur de fruits et légumes mais aussi de pâtisseries maison, il attire les clients avec les bonnes odeurs de ses gâteaux qu'il répand dans les rues grâce à quelques tours de magie. Même s'il a eu quelques plaintes, Polichon n'a pas eu d'ennuis pour le plus grand bonheur des enfants venant tester ses étranges petites pâtisseries.

Insolite
Édouard Polichon est le descendant d'un archon canin d'Éssus nommé Yzaiel décédé il y a plus de 1600 ans. Sa famille garde son épée à deux mains magique depuis tout ce temps. Celle-ci ne révèle ses pouvoirs que si elle est entre les mains d'une personne d'alignement Bon et plus encore s'il est un descendant de l'archon canin.

Dirigeant **Édouard Polichon** - Ravien h - **Propriétaire**
Artisan 5 - AL:N - Excellent danseur
Nombre d'employés environ 3 à 4
Personnalités notables
Josie Polichon - Ravien f - **Épouse d'Édouard**
Artisan 6 - AL:N - Excellente danseuse
Roger Polichon - Ravien h - **Apprentie pâtissier** - Fils d'Édouard
Artisan 0 - AL:CB - A une voix extrêmement grave

Particularités
Polichon est un coureur de jupons et il a entre une à trois amantes selon les périodes mais c'est aussi le cas de son épouse qui le fait aussi en cachette. Les deux ne savent pas qu'ils se trompent mutuellement mais hélas, le plus tragique, c'est qu'ils s'aiment toujours.

La chocolaterie de Vermont

Boutique où l'on fabrique et vend le bon chocolat De Vermont, elle a la chance d'être très bien placée sur l'avenue la plus fréquentée du quartier. Elle fonctionne si bien que c'est le commerce le plus florissant du quartier d'Ostimos permettant à la famille De vermont d'ouvrir d'autres chocolateries dans les grandes cités des terres de Rava. Ouvertes à "tous", on peut goûter leur chocolat via des vendeurs de rue qui font de la publicité chaque après-midi durant les beaux jours.

Insolite
Le fantôme du maître artisan De Vermont hante la boutique car il ne peut reposer en paix tant qu'il n'aura pas réussi à créer le meilleur chocolat. Il n'a jamais pu être exorcisé et cela malgré tous les efforts de la famille De Vermont. Pour le moment, le fantôme n'a jamais été violent et ils vivent avec lui espérant qu'un jour il trouvera le repos.

Dirigeant **Famille de Vermont**
Nombre d'employés environ 3 à 5
Personnalités notables
Nathalie Bourgeon - Ravien f - **Cheffe du personnel**
Marchand 4- AL:CB - Gourmande - Veuve et a un enfant
Violette Clocher - Tiefelin(diable) f - **Videuse**
Bagarreur 5 - AL:N - Toujours bien habillée et aimable

Particularités
Des gardiens empêchent toute personne trop sale d'y entrer. En effet, la propreté est importante aux yeux des De Vermont et c'est pour cette raison qu'il est possible d'acheter du chocolat en dehors de la boutique.

Le buisson

Cet établissement est un salon de détente où l'on peut jouer de l'argent à des jeux de cartes ou à la roulette. De magnifiques serveurs s'occupent des clients qui payent un extra pour avoir une bonne compagnie. Gare à ceux qui sont impolis car vous serez rapidement envoyés dans la ruelle arrière de l'établissement où séjournent les rats et les poubelles.

Insolite
Ce vieil immeuble a été rénové et a été surtout secrètement bâti pour espionner tout ce qui s'y passe. Il existe donc de nombreux passages secrets et des pièces protégées contre la divination extérieure et intérieure excepté contre les pouvoirs de la boule magique dans le bureau de Merwick.

Dirigeant **Merwick Patapon** (Voir page 49)
Nombre d'employés environ 8 à 12
Personnalités notables
Briagenn Cobra - Ravien h - **Réceptionniste**
Filou 3/Serviteur 1 - AL:NB - Blagueur
Chu'a Nuage de feu - Fiereck h - **Videur**
Bagarreur 6 - AL:N - Médite sur le toit du Buisson quel que soit le temps

Services
Prix d'entrée du rez-de-chaussée 5 po

Particularités
Cet établissement est divisé en plusieurs étages selon les désirs du client. Il existe trois étages. Le premier est pour se détendre au son de la musique d'un barde et pour déguster des apéritifs ainsi que de bons alcools. Au deuxième, ce sont les jeux d'argent et il faut parier au moins 50 po pour y entrer. Le dernier est pour ceux qui veulent se détendre en privé avec une professionnelle du sexe que l'on peut rencontrer au rez-de-chaussée. Le prix est au minimum de 80 po.

Orphelinat du Saint chêne

Non loin du quartier du Vieux bastion, cette vieille bâtisse a vu un nombre incroyable d'enfants et a survécu à des siècles de maltraitance. Ce bâtiment tortueux est un assemblage étrange d'édifices qui se sont soudés pour donner un abris aux enfants abandonnés ou de parents décédés à la guerre. L'endroit a une réputation comme étant "convenable" mais le silence glacial venant de cet orphelinat alimente bien de sinistres rumeurs

Insolite
Un si vieux bâtiment a été témoin de bien des malheurs et de bonheurs. Même si l'endroit pourrait renfermer de quelconques horreurs, il en est rien. En réalité, une bénédiction de Bélissima protège les enfants et leurs gardiens. Néanmoins, la force de la bénédiction semble perturber les rêves des enfants qui entendent une étrange demande d'aide.

Dirigeant **Marlène Roncier** - Tiefelin(daémon) f Âge mûr - **Directrice**
Médecin 5/Érudit 3 - AL:LB - Cache les malformations et est très polie
Nombre d'employés environ 8 à 10
Personnalités notables
Méfeko Super - Gnome(sel) f Âge mûr - **Cuisinière en chef**
Artisan 4/prêtre de Bélissima 1 - AL:CB - Dure mais généreuse
Camie Dragona - Ravien f Âge mûr - **Gardienne**
Combattant 5 - AL:N - Gentille quand elle ne boit pas
Lizette Bravache - Ravien f jeune 9 ans - **Orpheline**
Filou 1 - AL:LN - Sourit tout le temps et beaucoup trop curieuse

Particularités
Cet orphelinat apaise les émotions et on peut louer une chambre à condition de faire un don à l'orphelinat. Lorsqu'on s'y repose on obtient le double des effets d'un repos long. Lizette essaye de trouver un adulte capable de l'aider à trouver la dame qui appelle à l'aide. Comme d'autres enfants, elle entend les murmures de Bélissima à travers une chapelle emmurée et oubliée. Restaurer l'autel arrêterait les rêves et amplifierait les effets de la bénédiction.

Rêves de dragon

Boutique très bien fournie en matériels magiques pour tous les mages et érudits, c'est un lieu pour les professionnels où les amateurs sont rarement acceptés. Dans ce magasin, il est autorisé de vendre des objets magiques rares dépassant les 10 000 po à condition d'avoir les autorisations administratives.

Dirigeant **Arthurus Longueflamme** - Tiefelin(daemon) h Âge mûr
Directeur - Évocateur 11 - AL:LN - Sans aucun humour
Nombre d'employés environ 8
Personnalités notables
Vazé'ielle Warikis - Shasikyr f - **Cheffe de la sécurité**
Combattant profane 9 - AL:LM - Aime les duels et les combats clandestins
Alice Longueflamme - Ifrit f âge mur - **Épouse**
Évocateur 11 - AL:LN - Ne perd jamais son sang-froid
Roïc Longueflamme - Ravien h - **Fils de Arthurus et jumeau de Flora**
Ensorceleur(daémon) 0 - AL:N - Timide et adore les escargots
Flora Longueflamme - Ravien f - **Fille de Arthurus et jumelle de Roïc**
Ensorceleur(feu) 0- AL:CB - Téméraire et aime la danse
Krisuzo Zéranex - Kobold(cristal) h - **Comptable**
Érudit 5 - AL:LN - Adore ses cinq enfants et son épouse

Services
Vente d'objets magiques de 2 000 po jusqu'à 20 000 po. Les prix sont majorés de 5%

Particularités
À cause du sang d'extérieur qui coule dans leurs veines, cette famille est vue comme une menace malgré leurs réussites. Ce sont des gens fiers qui continuent leur vie en ignorant cette haine autant que possible. Leurs enfants leurs sont précieux mais ils ont du mal à leur exprimer leur amour pour eux. Les Longueflamme sont aussi des maîtres de conférence intervenant très souvent sur l'histoire d'artefacts anciens dans le monde.

Personnalités connues

Gilmon Basilik - Ravien h Grand âge - **Poète et marin à la retraite**
Artiste 3/Marin 3 - AL:NB - Adore faire des compliments aux belles femmes
Veillant sur les rues où il a rencontré l'amour de sa vie, il passe son temps à aider les gens ou à les divertir avec quelques beaux poèmes.

Lakael Marzo'lionne - Shasikyr f Âge mûr - **Médecin indépendante**
Médecin 3/Pirate 1 - AL:CN - Adore la couleur bleue
Ancienne pirate et maintenant médecin, elle est souvent appelée par les forces de l'ordre lorsqu'il y a un blessé dans le quartier. Efficace et rapide, elle fait tout cela pour l'argent et espère bien se payer une retraite dans les îles de Zonaka.

Jojok Grosventre - Gnome(sel) h - **Dessinateur**
Artiste 2/Filou 1- AL:N - Claustrophobe
Vendeur de croquis du visage des clients qui en désirent un, il fait tout son possible pour survivre. Croulant sous les dettes de jeu envers le Rideaux rouge, il espère trouver une solution même si c'est illégal ou il risque de disparaître comme bien d'autres avant lui.

Jijilk Hobaron - Kobold(nuage) h Âge mûr - **Artiste**
Artiste 5 - AL:CB - Cœur pur
Artiste qui a une machine faisant office d'un mini-théâtre, il réalise des représentations avec ses gremlins dociles. Ces derniers appartiennent légalement à Jijilk et a un objet magique afin de les empêcher de s'éloigner trop loin de leur propriétaire. En réalité, les gremlins l'adorent et le protégeront de leur vie s'il le faut.

Le sous-sol du quartier d'Ostimos

Même si le quartier fut rénové pour accueillir les étrangers, il est bien trop ancien pour que la sécurité des entrées des égouts soit scellée magiquement. Ces vieux égouts ont souvent besoin d'être nettoyés afin d'éviter que des bouchons dus aux déchets ne provoquent des inondations lors des pluies abondantes. Les rats et autres vermines venues des mers peuvent pulluler et il y a souvent des primes pour chasser ces bêtes.

Ce sous-sol vétuste est un labyrinthe où on peut trouver d'anciens vestiges de l'ancienne Valliance. Crypte antique ou fondations de manoir disparu depuis des siècles, cette zone est considérée comme "dangereuse" et des sceaux magiques sont mis par des patrouilles de Valliance. Malheureusement, tout ce dédale est mélangé avec les égouts de la ville empêchant les forces de l'ordre et les chasseurs de primes de tuer efficacement les nombreuses créatures venant des profondeurs. C'est pour cette raison que de temps en temps, un monstre arrive à s'infiltrer dans les sous-sols moins sécurisés de la partie nord de Valliance.

Avec toutes ces cachettes, le marché noir est très bien installé et leurs clients utilisent souvent les entrées disséminées dans ce quartier pour aller faire leur commerce. Les forces de l'ordre démantèlent de temps en temps une entrée mais savent très bien que c'est inutile tant qu'ils ne pourront pas assurer un meilleur contrôle de ce sous-sol.



Les quartiers résidentiels

J'ai tellement d'amis ici ! Des grognons, des malins, des vieux qui puent, des enfants farceurs et des animaux tout comme moi ! Ici, on est tous acceptés qu'on soit beau ou môche. J'aime être là à vous regarder vivre et si vous vous sentez seul, je peux vous tenir compagnie en me frottant à vous.

- Maurice



QUA. DES GRANDES PLACES

Ouvriers, artisans, pêcheurs ou tout métier avec un salaire raisonnable vivent dans ce quartier où la vie est incroyablement plus simple qu'en campagne. Cheminées, eau potable, enchantement de protection sur les serrures et contre la vermine, les petits commerces sont nombreux et des petits marchés permettent de trouver tout ce dont on a besoin. Malheureusement, dans ce labyrinthe de rues il existe des cachettes pour tous les exclus de la société et les fantômes d'une époque oubliée.

Égout C
Patrouille B
Danger A, B, C, D, E, F, G, H, I, J

Lieux connus

Beaux Nuages

Cette école surchargée est considérée comme l'une des plus difficiles pour les enseignants. Trop d'élèves et pas assez de professeurs, ils doivent pourtant

assurer l'enseignement des lettres, de l'algèbre et de l'éducation civique. Malheureusement, les débordements et les bagarres sont fréquentes de même que les embrouilles entre parents. Pourtant sans le travail fourni par cet établissement, de nombreux citoyens de Valliance ne sauraient guère lire ou écrire aujourd'hui.

Insolite
Cette robuste école est un ancien baraquement de soldats dont les murs datent de six siècles. Renforcé par les bénédictions d'Éssus, l'endroit abrite une ancienne chapelle à cette divinité se trouvant au beau milieu de la cantine. Celle-ci est peu entretenue et sa magie est en réalité endormie.

Dirigeant **Vizi Smokar** - Kobold(umbral) f Âge mûr - **Propriétaire**
Marchand 5/Érudit 2 - AL:NM - Adore les pots de vin et le bon vin
Nombre d'employés environ 12 à 15
Personnalités notables
Claudie Flammesort - Ravien f - **Professeure de lettre**
Abjurateur 3/ Érudit 1 - AL:NB - Adore enseigner mais dépressive
Zaxence Duval - Ravien h Âge mûr - **Professeur d'algèbre**
Érudit 4/Ensorceleur(Dragon) - AL:N - Attiré par les kobolds
Othias Chevalier - Tiefelin(diable) h - **Professeur d'éducation civique**
Escroc 3/Érudit 2 - AL:LM - Cache sa nature tiefelin et dur avec les élèves

---

Particularités
L'école publique accueille les enfants de toutes les couches sociales et obtient de nombreuses subventions. Vizi est une excellente commerçante et a su utiliser au mieux le désespoir des parents pour donner des privilèges à ceux qui paient un extra à l'école. Grâce à cette méthode, la directrice vit très bien sa vie et a ajouté des pièces confortables pour les privilégiés. Malgré son très mauvais caractère envers les enfants, Othias est un professeur qui adore enseigner la loi et les bonnes manières en utilisant des méthodes cruelles mais finalement très efficaces.

Cimetière des grandes places

La particularité de ce cimetière par rapport à ses semblables est qu'on a utilisé des cryptes de plusieurs étages. Ainsi, il n'y a pas de tombe directement au sol mais seulement des mausolées s'élevant d'une dizaine de mètres au dessus du sol. Bien entretenu, les artistes de la ville ont été très souvent sollicités afin de proposer de magnifiques statues pour briser l'aspect lugubre du cimetière. Le succès est tel que bien des touristes et curieux n'hésitent pas à flâner afin d'admirer les œuvres d'art exposées sur les mausolées.

Clinique vétérinaire des Lizardais

Modeste établissement, cette dernière a sauvé la vie de bien d'animaux de compagnie des petites gens n'ayant pas forcément les moyens. Son dirigeant a dédié sa vie à ces animaux traités comme de simples objets et vient souvent aider à l'animalerie de l'oncle Bob. Le centre a aussi un petit refuge qui est plein à craquer de malheureuses bêtes abandonnées et blessées. Hélas lorsqu'il n'y a pas d'autre solution, ils endorment définitivement ceux qui ne peuvent avoir l'énergie de survivre.

Dirigeant **Zyella Liuelle'Kso** - Shasikyr f Âge mûr - **propriétaire**
Vétérinaire7/Oracle(nature) 3- AL:LB - Adore les alcools forts
Nombre d'employés environ 4 à 6
Personnalités notables
Talasi Champfleuri - Fiereck f - **Vétérinaire**
Vétérinaire 3 - AL:LN - Adore les volatiles et a un ami perroquet
Bléza Aiubélatu - Ifrit f - **Aide-soignante**
Vétérinaire 1/Prêtre(Cernunnos) 1 - AL:CN - Dans les nuages
Ziéckel Lafourche - Ravien h Âge mûr - **Secrétaire**
Érudit 5 - AL:N - Stricte et ordonné - Marié et trois enfants

---

Particularités
La clinique prend souvent des apprentis qui abandonnent rapidement tellement le travail y est dur. Zyella s'y balade souvent et n'hésite pas à donner à manger aux animaux pour les aider. Elle n'est pas très appréciée par beaucoup de monde qui pense que c'est à cause d'elle que les animaux errants se multiplient. Bléza semble très souvent dans les nuages et est considérée à tort comme une feignante. En réalité, elle entend les murmures lointains du dieu Cernunnos et grâce à lui, elle peut bien traiter les animaux.

Dortoir des fraises

C'est un hôtel pour tous où on peut louer une chambre ou une place dans un dortoir pendant au moins une semaine. Le prix est convenable et il est débordé par les demandes. Lafaroc est donc obligé de filtrer les requêtes et réclame une caution afin de décourager les mauvais payeurs.

Insolite
Ce vieil entrepôt reconverti fut le théâtre d'un horrible accident. Un incendie ravagea celui-ci il y a 81 ans et tua ses 23 occupants. Le lieu fut purifié par les mages mais il reste encore un mystère non élucidé, qui a bien pu coincer ces pauvres gens et les éliminer dans cet incendie? De nombreuses familles ayant perdu un proche espèrent connaître la vérité.

Dirigeant **Ingrid Lafaroc** (Voir page 117)
Nombre d'employés environ 2 à 4
Personnalités notables
Saphira Du Sceau - Oréade f - **Cheffe de la sécurité**
Bagarreur 5/Érudit 1 - AL:LN - Amère et triste
Rozikor Loruss - Kobold(magma) h - **Homme de ménage**
Serviteur 1/Filou 1 - AL:NM - Survivant

Particularités
Sgrogue est un ami des Lafaroc et c'est ici qu'il a amené la famille d'Hélène la lavandière (Voir page 173) pour la protéger de M. Jirtas. Ingrid a accepté car elle déteste M. Jirtas même si elle sait qu'elle risque d'avoir de graves ennuis. Elle a deux dortoirs avec 25 places et 10 chambres de quatre places. Les serrures sont de mauvaise qualité (Crochetage DD15). Rozikor est un simple voleur et un lâche alors que Saphira est une noble bannie à cause de son "sang impur".

L'animalerie de l'oncle Bob

Ancienne école abandonnée par les autorités, elle semble prête à s'écrouler à tout moment. Pourtant, celle-ci est souvent le dernier espoir de bien des animaux abandonnés. Grâce à Bob, ces animaux ont une seconde chance et trouvent un foyer lorsque les amis de Bob viennent chercher des animaux pour leurs champs ou un nouveau compagnon.

Insolite
Cette vieille école a été abandonnée à cause des fissures menant jusqu'aux égouts. L'odeur y était insupportable et on laissait la vermine vivre aux côtés des enfants. C'était inadmissible. Aujourd'hui, tous ces problèmes existent encore mais la vermine est dévorée par les animaux et l'odeur insupporte guère les nouveaux occupants.

Dirigeant **Bob Orfrelon** - Ravien h Grand âge - **Propriétaire**
Vétérinaire 5/Marchand 2 - AL:CB - Fier mais malade
Nombre d'employés environ 3 à 4
Personnalités notables
Viviane Orfrelon - Oréade f - **Nièce de Bob**
Vétérinaire 2 - AL:N - Curieuse
Zaltana du clan Tala'Or - Fiereck f - **Vétérinaire**
Vétérinaire 7 - AL:CB - Travail, travail et ... faire la fête !

Particularités
Viviane a été recueillie par Bob car sa famille désirait qu'elle apprenne le métier. En vérité, elle a été rejetée à cause de son sang impur et elle le sait. Depuis qu'elle vit avec Bob, elle a trouvé sa place et espère être aussi compétente que Zaltana.

L'hôpital et la maternité de la Clémence

Énorme structure qui ne cessa de grandir afin d'accueillir les nombreux malades de Valliance, ce lieu est une fierté pour tous les citoyens de la cité des mages. Depuis la terrible peste des os, il devint une priorité pour le Conseil de Valliance d'avoir un hôpital efficace pour son époque. La maternité n'existe que depuis 112 ans mais celle-ci fut déjà agrandie plusieurs fois. Même si aujourd'hui, la recherche en médecine a pratiquement été stoppée avec la disparition de l'école de cyclomancie, les médecins de l'hôpital sont bien formés et font leur possible pour assurer un service correct afin de sauver leurs patients.

Insolite
L'hôpital fut aussi bien un lieu de miracles que de tragédies. Avec plus de mille ans d'existence, le lieu fut détruit plusieurs fois, des meurtres et des complots furent déjoués et des médecins sauvèrent des centaines de milliers de vies grâce à leur dévotion. Ce lieu regorge donc de secrets oubliés pouvant être découverts à tout moment par un curieux.

Dirigeant **Charlotte Magma** - Ravien h - **Directeur**
Cyclomancien 9/Médecin 3 - AL:LB - Adore la poésie et le chocolat au lait
Nombre d'employés environ 200 à 300
Personnalités notables
Takus Brimlio - Kobold(cristal) h - **Chef de service chirurgie**
Médecin 9 - AL:CB - Adore les femmes
Tokiba Furiovozca - Kobold(magma) f - **Chirurgienne**
Médecin 10 - AL:NM - Opportuniste
Laluta Bronze - Fiereck f - **Médecin généraliste** - Mariée et deux enfants
Médecin 5 - AL:NB - Agréable et pelage quatre couleurs

Particularités
Malgré la taille de l'hôpital, il y a beaucoup de demandes et seuls ceux qui peuvent payer ont la possibilité de recevoir des soins. Même si les prix sont abordables, Tokiba Furiovozca fait toujours en sorte de traiter en priorité ceux qui sont prêts à ajouter une prime supplémentaire. Malheureusement, bien des nécessiteux sans le sous se sont retrouvés à souffrir de longues heures avant qu'on ne s'occupe d'eux.

L'orphelinat incendié du Blanc corbeau

Il y a six ans, cet ancien orphelinat a brûlé dans un incendie encore inexpliqué qui a tué 41 personnes. Le lieu est considéré comme dangereux et des mages font leur possible pour trouver la nature de la malédiction du Blanc corbeau. Même si l'énergie malfaisante de l'orphelinat ne peut s'échapper vers les maisons voisines, des imbéciles tentent de prouver leur courage en y restant une nuit. La force de la malédiction est inerte la plupart du temps grâce aux sorts des mages du conseil mais celle-ci peut réussir à s'éveiller la nuit à 1h32 du matin tuant (Le plus souvent du temps) tous les gens qui se trouvent dans l'orphelinat ou trop proche.

La boucherie

Les bagarreurs et les parieurs amateurs adorent cet établissement qui se permet de faire des combats clandestins. Même si ces derniers sont interdits, ils sont en réalité tolérés par les forces de l'ordre tant que ça ne provoque aucun "problème". Vous désirez manger un morceau ? De la viande, de la viande et de la viande avec des pommes de terre.

Dirigeant **Zolucki Zorgürn** - Kobold(magma) f - **Propriétaire**
Marchand 5 - AL:NB - Honnête et surmenée par le travail
Nombre d'employés environ 4 à 5
Personnalités notables
Baras Ralon - Ravien h Âge mûr - **Cuisinier**
Combattant 3/ Artisan 3 - AL:CB - Adore raconter des histoires
Kzorm - Kobold(magma) h - **Fils de Zolucki**
Bagarreur 1/Érudit 1- AL:NM - Étudiant en comptabilité

Particularités
Baras est un vieux soldat qui adore la rigolade, la cuisine et une bonne baston dans les règles. Zolucki est son amie qui a financé cet établissement. Cette dernière est veuve et élève son fils comme elle peut et fait son possible pour que son amitié avec Baras n'aille pas plus loin. Hélas son fils est jaloux et passe ses nerfs de temps en temps dans des combats à mains nues lorsqu'il quitte son apprentissage en comptabilité.

La joyeuse chopine

Auberge bien entretenue et proche de l'hôpital, la famille Chopine est excellente dans leur accueil et a réussi à fidéliser sa clientèle. Malheureusement, son succès a aussi attiré de nombreux ennemis du simple concurrent au financier agressif voire même la bande des Bonnets qui aimerait que la famille paye sa "protection" comme tout le monde.

Dirigeant **Flivilp Chopine** - Gnome(sel) f Âge mûr - **Propriétaire**
Artisan 6/Marchand 1 - AL:CB - Attirante
Nombre d'employés environ 5 à 8



Personnalités notables
Bristo - Gnome(sel) h Âge mûr - **Mari de Flivilp et comptable**
Marchand 7 - AL:NB - Amoureux fou de sa femme
Nonot - Gnome(sel) h - Fils de Flivilp - **Tavernier**
Serviteur 1/Marchand 1- AL:N - Adore plaisanter avec les femmes
Gali - Gnome(sel) f - **Fille de Flivilp**
Artiste 1 - AL:CN - Rare beauté (Cha 20)

Particularités
Dans la famille Chopine, Flivilp est la cuisinière et dirige l'auberge. Le mari gère l'approvisionnement et les comptes tandis que Nonot gère les clients. Gali est le mouton noir de la famille qui espère entrer à l'université pour devenir une poète sillonnant les campagnes des terres de Rava. L'auberge a plusieurs emplacements pour les diligences ou les fiacres afin que les clients puissent rapidement partir vers les destinations désirées.

Le panier de Baast

Taverne remplie de chats recueillis par son propriétaire, c'est un établissement tranquille connu par les journalistes recherchant un endroit pour discuter de l'actualité avec leurs informateurs.

Dirigeant **Nurmfingel schlössenwurst** - Gnome(sel) h Âge mûr - **Propriétaire**
Filou 4/Illusionniste 3 - AL:CB - Habillé comme un saltimbanque
Nombre d'employés environ 1
Personnalités notables
Opi Darntran - Kobold(nuages) f - **Serveuse**
Serviteur 3/Filou 1 - AL:N - A un sens de l'honneur

Particularités
Membre des Abandonnés, Nurmfingel les aide de temps en temps lorsqu'il en a le pouvoir et fait son possible pour les cacher lorsque les autorités ou les criminels tentent de mettre la main sur l'un de ses compagnons. Opi a une dette envers Nurmfingel qui a sauvé son fils .

Le poste de police de la place de l'Est

La région de l'Est du quartier des Grandes places est gangrenée par la criminalité. Ce poste de police, tout comme celui du Haut pic se doit d'obtenir des résultats et subit une grande pression de la part de la Centrale. En conséquence, les gardiens ne s'embêtent pas à savoir qui est fautif et envoie en geôle tout individu "suspect". L'abus de pouvoir et la corruption sont connus des habitants mais c'est un sujet tabou. Finalement, les citoyens de ces rues craignent autant les criminels que les forces de l'ordre.

Dirigeant **Kéon Graillard** - Tiefelin(démon) Âge mûr - **Maître Sentinelle**
Combattant 6 - AL:NM - Lasse du quotidien
Nombre d'employés environ 30 à 40
Personnalités notables
Prune Boisargent - Ravien f - **Sentinelle**
Chevalier 4 - AL:LN - N'aime pas les impurs
Jysofu Poulette - Gnome(sel) h - **Sentinelle**
Artificier 3/Filou 1 - AL:NM - N'hésite pas à tirer sur les fuyards
Gnanzigz Duchapeau - Gnome(sel) h - **Sentinelle**
Combattant profane 5 - AL:N - Ronfle très fort en dormant

Particularités
Dans ce poste, on y trouve près de 50 geôles qui sont rarement pleines. Leur objectif est de faire peur en les enfermant puis de les relâcher avec une amende. Le maître sentinelle Graillard est fatigué et amer à cause du jugement des autres et pense n'avoir que des ennemis jalousant sa place.

Le poste de police de la place de l'Ouest

La région de l'Ouest du quartier des Grandes places a moins de criminalité que l'Est mais demande beaucoup de travail. Les tire-laines sont nombreux et ils doivent faire face à une criminalité organisée. Comme celle du Haut pic, les gardes doivent avoir des résultats et ne réfléchissent guère trop pour résoudre un conflit. La solution la plus simple est la meilleure et surtout ils espèrent éviter des enquêtes longues et fastidieuses.

Dirigeant **Zulkbibi Ashalor** - Kobold(umbral) f Âge mûr - **Maître Sentinelle**
Combattant profane 6 - AL:NB - Adore les énigmes - A trois enfants
Nombre d'employés environ 30 à 40
Personnalités notables
Mathilde Noirapace - Ravien f - **Sentinelle**
Combattant 5 - AL:NM - Adore l'opium - A abandonné son fils à Mille-rois
Ohanzee Hibou - Fiereck f - **Sentinelle**
Artificier 3 - AL:N - Intelligente et observatrice
Yvon Vidoc - Ravien h - **Sentinelle**
Combattant 4 - AL:CB - Adore le fromage qui pue

Particularités
Équipé avec plusieurs golems technomantiques pour faire face aux émeutes, il est aussi équipé d'un étage entier de bureaux de gratte-papiers pour accélérer la partie administrative. Zulkbibi est très fière de ses méthodes et a reçu plus d'une fois des primes et des récompenses. Mathilde est très corrompue et quelques pièces dans sa poche vous permet d'éviter bien des problèmes.

Le rat d'un soir

Cette taverne est très appréciée par la classe moyenne de Valliance et autres individus cherchant la tranquillité. En effet, l'établissement est bien protégé contre les sortilèges de divination et dispose de pièces afin de s'isoler du reste des clients. Des individus mariés viennent souvent pour passer du bon temps sans que leur moitié ait un quelconque moyen pour le découvrir.

Insolite
Le rat d'un soir est un établissement très ancien dont les fondations remontent au temps de la guerre divine. Son premier propriétaire était un succube du nom de Qyriana qui a disparu lors du silence des dieux. Des rumeurs parlent de salles secrètes avec des trésors cachés mais le cupide propriétaire actuel n'a absolument rien trouvé.

Dirigeant **Lambert Regnard** - Ravien h Âge mûr - **Propriétaire et tavernier**
Marchand 5 - AL:N - Cupide mais sympa
Personnalités notables
Mizou Bonnepoire - Gnome(sel) f - **Serveuse**
Serviteur 1 - AL:CB - Dit souvent Ohlala et est adorable

Services
Ragoûts de rognon 4 pa
Particularités
Le vieux chien Maurice adore cet établissement et on le trouve souvent dans cette taverne réclamant une gratouille. Dans la partie "spéciale", on y trouve une pièce réservée aux individus désireux d'être tranquilles en échange d'une forte somme (500 po la soirée). Cette pièce a une excellente protection contre la divination et les intrusions magiques. Si une personne tente de faire une divination vers la pièce protégée, le propriétaire peut recevoir un message mental d'une contre-divination (Jet de volonté de la cible DD25) qui lui montrera le visage du curieux.

Le va aux fraises

Cette auberge fait office de relais pour les fiacres et a de nombreux clients. Dans celle-ci, il n'y a que des chambres de luxe mais dans son second établissement, le Dortoir des fraises, on y trouve de nombreuses chambres à louer plus abordables. On y propose de bons petits plats pour toutes les bourses et pour les plus riches, il y a une excellente cave à vins.

Insolite
Ce bâtiment a de nombreuses sorties de secours afin d'aider les amis de la gérante. Derrière sa cave à vins, il existe trois pièces secrètes pour du matériel en tout genre et quelques objets magiques destinés aux révolutionnaires du Kitor. Pour ouvrir les accès secrets, il faut une broche magique particulière ou déclencher une alarme magique.

Dirigeant **Ingrid Lafaroc** - Ravien f Âge mûr - **Propriétaire**
Marchand 4/Serviteur 2 - AL:CN - Haine qui la dévore et généreuse
Nombre d'employés environ 5 à 9
Personnalités notables
Ronan Lafaroc - Ravien h Âge mûr - **Cuisinier** - Mari d'Ingrid
Artisan 3 - AL:N - Inquiet pour son épouse
Ben Lafaroc - Ravien h - **Fils d'Ingrid** - Serveur
Serviteur 1- AL:N - Espère devenir charpentier
Juna Lafaroc - Ravien f - **Fille d'Ingrid**
Espion 1 - AL:NM - Aime torturer les sbires des "méchants" tyrans

Services
Bouteille d'excellent vin 5 po

Particularités
Les chambres sont de très bonne qualité, les serrures ont un DD30 avec une protection magique, l'eau courante est disponible et les murs sont enchantés pour réduire les bruits extérieurs. Ayant hérité de la haine silencieuse de sa mère, Juna est une révolutionnaire extrémiste et haït le Conseil de Valliance. Elle espère plus tard faire partie de ceux qui feront tomber les "tyrans".

Locaux du journal Valliancien

Premier journal de Valliance détenu par la famille Béziros, ce vieux bâtiment qui existe depuis plus de six siècles a été reconstruit plusieurs fois à cause d'incendies, de vices de fabrication ou d'attentats. Toujours debout, il est une fierté pour beaucoup de Vallianciens pauvres ou riches. Il est le symbole de la liberté d'expression bien trop rare en dehors de Valliance. De nombreux journalistes réputés ont débuté leur carrière dans ce journal pour devenir plus tard des célébrités à Valliance.

Insolite
Malgré tout ce que ce bâtiment a subi, il tient toujours debout et cette solidité réside dans son passé. Durant la guerre divine, un serviteur d'Essus avait bâti une chapelle au même endroit et ses fondations sont d'une solidité exceptionnelle. La bénédiction est toujours active même si elle est moins puissante aujourd'hui. Sans que ses occupants le sachent, il y a l'autel d'Éssus qui se trouve dans une pièce du sous-sol sous un tas de boites, caisses et autres déchets abandonnés.

Dirigeant **Famille Béziros**
Nombre d'employés environ 20 à 30
Personnalités notables

Zaéva Lesceptre - Aasimar(archon) f - **Directrice du journal**
Investigateur 10 - AL:CB - Adore les fraises
Faséllia Koi - Fiereck f - **Journaliste d'élite** - Mariée et deux enfants
Investigateur 8 - AL:NB - Danse en cachette quand elle est heureuse
Aarolk Yazizur - Kobold(nuages) - **Journaliste** - Marié et un enfant
Investigateur 5 - AL:CN - Téméraire
Pazézel Jormarur - Kobold(nuage) f Âge mûr - **Ritualiste illusionniste**
Illusionniste 5 - AL:CB - A 6 ex-petits amis
Salazar Lelapin - Gnome(sel) h - **Dessinateur satirique**
Artiste 2 - AL:CN - Développe une seconde personnalité

Particularités
Le journal "le Valliancien" a su se perfectionner et s'adapter à son public. Avec des effets magiques mineurs pour égayer les pages du journal, il a aussi l'incroyable avant-garde d'ajouter de mini-illustrations se moquant de l'actualité. Le Valliancien reste sérieux et fait tout son possible pour être le meilleur sur le prix des marchandises durant toute la journée.

Pompes funèbres du Sylvanien

Entreprise sérieuse qui s'occupe des enterrements pour ceux qui ont un minimum de moyens, elle exerce surtout son métier dans le cimetière des Grandes places et d'Ostimos. En relation avec des pleureurs professionnels, les Sylvaniens sont capables de faire de n'importe quel enterrement un succès et sont connus pour proposer les meilleurs cercueils du marché.

Insolite
La famille Sylvanien est une vieille famille de Valliance qui remonte si loin que même les archives ne semblent pas être capables de savoir quand ils sont arrivés.

Dirigeant **Hésène Sylvanien** - Ravien f Grand âge - **Propriétaire**
Cyclomancien 5/Érudit 7 - Al:LN -
Nombre d'employés environ 5 à 7
Personnalités notables
Mathéo Sylvanien - Ravien h - **Fils de Hésène**
Marchand 8 - AL:LN - très amoureux de son épouse Yoalone
Yoalone Sylvanien - Shasikyr f - **Belle fille de Hésène**
Cyclomancien 5/Érudit 1 - AL:LB - Travailleuse et honnête
Arletta Sylvanien - Ravien f - Fille de Hésène - **Avocate**
Érudit 6 - AL:NB - Passe rarement voir sa famille
Thaziel Sylvanien - Demi-Shasikyr h - **Étudiant en magie** - Petit fils de Hésène - Cyclomancien 0 - AL:CB - Adore sa grand mère

Particularités
La grand-mère Hésène tient toujours les rennes de l'entreprise mais elle est bientôt prête à laisser sa place. Néanmoins, sa belle fille a refusé plusieurs fois d'accepter cette place. Entre Yoalone et Hésène, il existe une véritable amitié entre elles et Yoalone souffre beaucoup de voir son amie mourir lentement.

Services de calèche Xivérros

Entreprise bien connue par tous les citoyens, elle est en rude concurrence avec ce commerce de transport en pleine croissance. Avec ses 23 calèches, elle intervient surtout dans les quartiers populaires et touristiques assurant une qualité "correcte" pour ces usages. Avec des cabines chauffées grâce à des rituels magiques, elle reste une valeur sûre aux yeux de tous les citoyens de Valliance.

Insolite
Il y a 737 ans, Milzi Xivérros a eu une histoire secrète liée à une djinn qui fut si amoureuse qu'elle vécut à ses côtés jusqu'à sa mort. La larme du djinn se cristallisa et fut enchâssée dans un magnifique collier. Cet objet magique se transmet de fille aînée à fille aînée protégeant ces dernières avec une chance accrue.

Dirigeant **Bronzie Xivérros** - Kobold(nuage) f Grand âge - **Propriétaire**
Marchand 9 - Al:LB - Très malade et aveugle mais a toute sa tête
Nombre d'employés environ 30 à 35
Personnalités notables
Shnéko Xivérros - Kobold(nuage) f Âge mûr - **Fille de Bronzie**
Marchand 5/Ensorceleur(djinn) 3 - AL:CB - Adore les patates
Njak Njak Xivérros - Kobold(nuage) h Âge mûr - **Époux de Shnéko**
Marchand 3/Érudit 3 - AL:N - Grincheux sauf avec son épouse
Arbélin Oursbrun - Ravien h Âge mûr - **Gestionnaire des calèches**
Brute 3/Serviteur 2 - AL:LM - Fume beaucoup - A trois enfants

Particularités
Avec les trois enfants de Shnéko, Bronzie est aux anges malgré les affreuses douleurs de ses os et du cancer des poumons qui la ronge. Néanmoins, Bronzie est inquiète car elle a deux autres enfants qui sont partis en très mauvais termes avec elle et espère qu'ils ne se vengeront pas.

Personnalités connues

André Bontuyaux - Ravien h Âge mûr - **Chasseur/vendeur de rats**
Chasseur 3 - AL:N - Aime l'humour noir et son travail
Les rats sont un problème depuis des siècles et les ratiers tels qu'André auront du travail pour toute leur vie. Comme tous ses confrères, il est un excellent guide dans les égouts pour les chasseurs de primes.

Colbogo Chaudlardon - Gnome(sel) h - **Ramoneur**
Serviteur 1/Filou 1 - AL:LN - Parle beaucoup trop et narcissique
Devenu par hasard ramoneur lorsqu'il a menti aux gardiens qui l'avaient pris sur un de ses cambriolages, il a finalement décidé d'en faire son métier.

Gorgon "La rose" Rosélis - Ravien(blème) h - **Monstre**
Combattant 7/Filou 3 - AL:NM - Calculateur et ambitieux
Après être devenu une blême, il a essayé de convaincre sa famille de le rejoindre. Son épouse a réussi à mourir contrairement à son fils qui est devenu lui aussi un "être" supérieur. Il cherche maintenant à agrandir sa famille discrètement et en réalisant des tâches pour le marché noir.

La cicatrice - Kobold(umbrale) h - **Tueur à gages et cambrioleur**
Filou 5/Alchimiste2 - AL CM - Excellent violoniste
Nul ne connaît son vrai nom mais c'est une brute notoire qui n'hésite pas à empoissonner pour se venger. Pour vivre, il cambriole, vole et assassine uniquement pour de l'argent.

Sally la rêveuse - Shasikyr f - **Diseuse de bonne aventure**
Oracle 4 - AL:CN - Rigole de façon aléatoire et imite des chants d'oiseaux
Cette pauvre Sally est une âme tourmentée qui a perdu la mémoire. Elle survit autant que possible en tant que mendiante mais elle est torturée par des visions divinatoires. Sally n'hésite pas à chercher les gens qu'elle a vu afin de les avertir d'un danger qui les menace.

Le sous-sol du quartier des Grandes places

Les égouts de cet immense quartier populaire sont un véritable nid à problèmes. Bien des horreurs liées à des expériences magiques interdites ou à des accidents peuvent facilement se cacher dans ce gruyère. Avec un entretien plus que mitigé, les vermines et autres indésirables se multiplient facilement et déclenchent de graves accidents sanitaires.

Il existe cependant une nuance dans son entretien. Ainsi si on s'approche du quartier du Haut pic et du quartier Sans-sous ou vers le nord-est, le sous-sol est un terrain dangereux lié à de nombreux crimes ou mystères. L'entretien est cependant bien meilleur lorsqu'on est loin de ces zones. Les habitants du quartier font appel très souvent aux forces de l'ordre et déposent des plaintes afin que le gouvernement agisse. Malheureusement, le conseil ne considère pas ceci comme une priorité et pense que cette pollution ou dégradation n'est qu'un problème mineur.

La zone profonde du sous-sol des Grandes places n'a pas seulement des nappes phréatiques mais aussi une région vivante et sauvage. Celle-ci s'étend loin dans les terres et son accès se trouve à plus de huit cents mètres de profondeur. Entre Valliance et cette zone, il y a de nombreuses galeries naturelles qui mènent à des culs-de-sac et peuvent s'écrouler.

Le marché noir se situe sous ce quartier ou plus exactement sous le fleuve séparant le vieux bastion et ce quartier. En conséquence, les entrées ou sorties pour y aller sont temporaires et changent tous les mois afin d'éviter que les forces de l'ordre puissent réaliser une attaque sur le marché.



QUA. DU VIEUX BASTION

Lieu où se trouvaient autrefois les fondations des murailles et le fort de Valliance, il n'en reste aujourd'hui que quelques vestiges et de vieilles rues venant d'une époque de plus de mille ans. Ce vieux quartier rassemble de bien belles demeures dont les architectures ont permis à celui-ci d'évoluer. Néanmoins, vieux ne veut pas dire que ce n'est pas accueillant. Bien au contraire, c'est ici qu'on trouve les habitants les plus chaleureux et qui partagent leur convivialité avec joie.

Égout C
Patrouille B
Danger A, B, C, D, E, F, G, H, I

Lieux connus

Au charbon repu

Cette taverne est très prisée par les ouvriers du quartier de l'acier. Ils s'y rassemblent à chaque débauche et passent du bon temps autour de quelques verres d'alcool. C'est un endroit où on aime pas trop les personnes qui ne sont pas du même milieu que les ouvriers et surtout les richouilles. On n'hésite pas à bousculer et insulter ces individus afin qu'ils partent au plus vite.

Dirigeant **Bélise Gardénia** - Tiefelin(démon) f - **Propriétaire et tavernier**
Marchand 3/Escroc 2- AL:N - Cupide
Nombre d'employés environ 3 à 5
Personnalités notables
Killian "L'ordure" Boisseaux - Ravien h - **Arbitre de combats clandestins**
Tueur 5/Brute 1 - AL:CM - Adore les jeux sexuels déviants
Lazizo Lunazaror - Kobold(saumure) f - **Serveuse**
Médecin 3/Serviteur 1 - AL:NB - Fini ses phrases par un sifflement

Particularités
Cette taverne héberge des combats de sélection permettant d'accéder aux compétitions lucratives des arènes. Dirigée par l'Ordure, ce dernier laisse même les plus faibles tenter leur chance. Résultat, il y a très souvent des blessés graves. Fort heureusement, la belle Lazizo est là pour soigner les blessés.

Au vieux combattant

Cette vieille auberge aux fondations de plusieurs siècles fut le point de rencontre des soldats à la retraite. Aujourd'hui, les bardes viennent conter les histoires de ces guerriers héroïques, survivants des horreurs des anciennes guerres. Sourires aux lèvres, les jeunes adolescents se rassemblent souvent dans cet établissant espérant entendre un nouveau récit d'une époque bien différente à la leur.

Insolite
Cette vieille bâtisse a une longue histoire et pas seulement en bien. Elle a vécu les trahisons comme les victoires mais étrangement, elle apaise le cœur de ceux qui souffrent. On se sent chez soi. L'origine de cet étrange pouvoir est inconnu. Ange ou démon, on est ici pendant un court instant au repos pour faire le point avec sa propre histoire. Tout personnage qui a des problèmes liés à la folie, peur etc... qui reste 8h en ce lieu n'est plus affecté par aucun effet négatif pendant 48h et peut ensuite relancer un jet de sauvegarde contre ces effets avec un bonus de +4.

Dirigeant **Tyflu Anjakarth** - Kobold(Umbral) h Âge mûr - **Propriétaire**
Marchand 5/Combattant 4 - AL:N - A plusieurs blessures de guerre
Nombre d'employés environ 5 à 7
Personnalités notables
Raëlone Yoalaziel - Shasikyr h - **Cuisinier**
Artisan 4/Chasseur de primes 3 - AL:LN - Attentif et psychologue
Laéwan "Ventre à pattes" Gibet - Tiefelin(démon) h - **Serveur**
Serviteur 3/Filou 1 - AL:NB - Dodu - Marié et deux enfants
Bilo Bellechausette - Gnome(sel) h - **Conteur**
Artiste 5 - AL:CB - A besoin d'aller aux toilettes toutes les deux heures

Particularités
Tous les soirs à 8 heures, Bilo conte les aventures qu'il connait bien cependant une fois par semaine, il raconte une nouvelle histoire qu'il a trouvé durant ses recherches. Lorsque ces histoires concernent un des employés de l'établissement, il leur donne un surnom afin d'éviter de les embarrasser. En effet, le cuisinier, le serveur et le maître du vieux combattant sont tous des anciens "héros".

Boulangerie Artichaut

Tôt le matin, l'odeur du bon pain parcourt les rues et ouvre l'appétit de tous les travailleurs. Cet établissement est récent mais son propriétaire est un dur à cuir de l'armée qui a survécu près de 30 ans au sein des patrouilles dans

le protectorat. Sa petite famille est bien connue et les petites gens affluent pour voir le sourire accueillant de Madame Artichaut et le grognement timide de son mari lorsqu'on complimente son travail.

Dirigeant **Ysiel Artichaut** - Shasikyr f - **Propriétaire**
Artisan 5/Ensorceleur(dragon) 1- AL:NB - Passionnée par l'artisanat du pain
Nombre d'employés environ 5 à 7
Personnages connus
Victor Artichaut - Ravien h Grand âge - **Maître boulanger**
Guerrier 7/Artisan 4 - AL:NB - Bourru mais papa poule
Zachari Artichaut - Demi-shasikyr h - **Étudiant dans l'armée** - Fils d'Ysiel
Combattant 1 - AL:LN - Courageux mais naïf
Azashia Artichaut - Demi-shasikyr f - **Fille jumelle d'Ysiel**
Ensorceleur(dragon) 0 - AL:CB - Chaleureuse et farceuse
Béatrice Artichaut - Demi-shasikyr f - **Fille jumelle d'Ysiel**
Ensorceleur(dragon) 0 - AL:CB - Adore la sieste
Benjamin Lesflots - Ravien h - **Apprenti boulanger**
Artisan 1 - AL:N - Veut toujours faire mieux

Particularités
Aidé par plusieurs apprentis, Victor Artichaut a la chance de pouvoir compter sur son épouse. Ses deux jeunes filles qui n'ont que neuf ans sont d'une nature chaleureuse et joviale attirant la sympathie des clients. Son fils est quant à lui au fort Des huit où on lui enseigne l'art de la guerre. Pourtant, Victor est vieux et n'aurait jamais cru à une telle vie mais grâce à sa rencontre avec Ysiel à Rochefer, il a la chance d'avoir trouvé le bonheur.

L'imprimerie Salière

Imprimant en grande majorité des ouvrages en peu d'exemplaires, l'équipe Salière est spécialisée dans les livres haut de gamme. Protection contre la détérioration de tous types, scellement magiquement avec mot de passe, cryptage magique des écrits, leur savoir-faire est reconnu même si on les considère comme des travailleurs de la vieille époque.

Insolite
Cette imprimerie fut autrefois la cachette du culte d'un seigneur démon lié aux morts-vivants disparu depuis plus de 1300 ans. Les traces de ces anciens rituels ont presque tous disparus excepté celui qui protège un livre doué d'une intelligence maléfique. Ce dernier se cache avec sa magie aux yeux des personnes qui ne sont pas réceptifs à ses propositions. Hélas, il est coincé dans une pièce abandonnée de la boutique.

Dirigeant **Gozy Fourchette** - Gnome(sel) f Âge mûr - **Propriétaire**
Artisan 5/Universel 2 - AL:LB - Aime le travail bien fait - Mariée et un enfant
Personnalités notables
Méloir Brumesang - Ravien h Âge mûr - **Ritualiste**
Transmutateur 7 - AL:LN - Aime le travail bien fait - Marié et deux enfants
Éloïse Charb - Ravien f - **Technicienne**
Technomancienne 3 - AL:N - Adore les oiseaux

Particularités
Depuis plus d'une dizaine d'années, Méloir et Gozy ont une relation extra-conjugale. Ces derniers le cachent très bien et leur amour est profond mais ne l'acceptent pas totalement car contre nature à leur fidélité envers leurs conjoints respectifs. Hélas, la nouvelle technicienne est aussi tombée amoureuse de Méloir et ce triangle amoureux risque de mal se passer.

L'école de magie de Transmutation

Cette importante école a de nombreuses inscriptions et se doit de trier les demandes mais aussi de permettre d'entrer via des concours. Elle a beaucoup plus d'étudiants car elle enseigne la transmutation mais aussi la technomancie et l'évocation. Avec tous ces étudiants, l'école est forcée de faire de nombreux travaux et essaye de s'agrandir pour répondre à la demande. Beaucoup pensent que la technomancie devrait avoir sa propre école afin de rassembler les études des sciences modernes, l'alchimie et la technomancie mais ça ne semble pas être au programme du conseil.

Insolite
L'école a des cercles de vol permettant aux élèves d'accéder à un étage d'un bâtiment flottant. Pour les utiliser, il faut porter l'habit de l'école ou un badge magique de visiteur. Il existe de nombreux rituels permettant d'annoncer les cours et les élèves qui sont en retard.

Dirigeant **Valiesse Pazar'Lyr** - Shasikyr f Âge mûr - **Directrice**
Transmutateur 15 - AL:N - Froide et protectrice - Deux enfants mort-nés
Personnalités notables
Wazopi Cendrazy - Kobold(umbral) f - **Professeure**
Transmutateur 6 - AL:CB - Fait du surf sur son familier tortue très rapide
Ewan Kartin - Ravien h Âge mûr - **Concierge**
Brute 3/Serviteur 3- AL:N - Adore son chat Marnie

Particularités
Avec tout ce monde, le concierge est devenu une vraie teigne qui utilise le coup de pied au cul afin que les élèves sachent se tenir correctement. C'est pourtant grâce à lui que l'école ne sombre pas dans le chaos tellement elle manque de personnel.

La belle dansante

Ce restaurant-café est le point de rendez-vous des étudiants voire des professeurs de l'école de magie de transmutation en général. Le lieu a été amélioré par de nombreux enchantements permettant de servir la clientèle via des serviteurs invisibles et d'avoir au plafond de magnifiques illusions créées par des artistes populaires.

Dirigeant **Fernand Costard** - Ravien h Âge mûr - **Propriétaire et tenancier**
Universel 5/Marchand 3 - AL:CN - Connait de nombreuses légendes
Personnalités notables
Julie Costard - Ravien f Âge mûr - **Cuisinière**
Artisan 5 - AL:NB - Dodue et bonne vivante
Vysio Elora'Prak - Shasikyr h - **Serveur**
Espion 4 - AL:N - Charmeur et voleur

Particularités
Fernand est un amoureux de la magie et cet établissement est représentatif de cette passion. Ses deux jeunes filles et son fils nouveau-né sont pour lui difficiles à gérer et le contraignent à être un père "responsable". Vysio est un charmeur et un espion du Dalakyr même s'il adore courtiser toutes les personnes masculines ou féminines qu'il trouve intéressantes. Julie est une véritable commère qui sait tout ce qui se passe dans le quartier mais elle déteste colporter de mauvaises rumeurs sur les gens.

Le poste de police du Bastion

Un des plus anciens bâtiments du quartier qui fut à l'origine de l'une des tours du fort de Valliance, il y a plus de 1200 ans. Abandonné, retapé pour être une tour pour les forces volantes, hanté puis exorcisé, hôpital de fortune, planque de malfrats et aujourd'hui c'est un poste des forces de l'ordre. Vaste, il stocke des constructions magiques pour les émeutes mais on peut rapidement l'aménager pour mettre en quarantaine des malades ou isoler des prisonniers dangereux.

Insolite
Son histoire est si longue que s'il se passe quelque chose d'étrange dans cette vieille tour, personne ne s'en étonne. Spectre ou fantôme malfaisant revenant d'un passé lointain qui assassine des prisonniers ou des gardes, découverte d'anciens passages oubliés ou portails magiques, la liste est longue et les forces de l'ordre habituées.

Dirigeant **Flora Diva** - Ravien f Âge mûr - **Maître Sentinelle**
Combattant 7 - AL:LM - Sens de l'honneur et du défi poussé
Nombre d'employés environ 30 à 40
Personnalités notables
Bert Schuster - Nolcadien h - **Sentinelle**
Artificier 3 - AL:N - Adore les défis alcoolisés et a un gros chien pataud
Lola Picvert - Ifrit f - **Sentinelle**
Combattant profane 5 - AL:N - Fainéante et aime lire des romans
Lémissa Broiecharbon - Ravien f - **Sentinelle**
Combattant 3 - AL:CB - Aimerait devenir investigatrice

Particularités
Dans ce poste de police, il y a cinq golems technomantiques assez récents et un puissant golem de pierre (FP14) à l'entrée du poste vieux de six siècles. La maître sentinelle Diva fait régner l'ordre d'une main de fer et autorise la force brutale pour ceux qui osent défier l'autorité. Ses officiers ne sont pas toujours en accord avec elle mais ne peuvent nier que leur travail est difficile avec les brutes qui sévissent du côté de la Fournaise d'isarno.

Le bouclier du Cridio

Cette vieille échoppe fut autrefois une forge qui a été reconvertie en salle d'escrime. Formation, entraînement spécifique ou pour le plaisir, on peut aiguiser son art martial à travers plusieurs pièces aménagées selon le style de combat que vous désirez pratiquer. La pratique du combat à mains nues n'est cependant pas pratiquée.

Dirigeant **Taran Lavipère** - Ravien h Âge mûr - **Propriétaire**
Combattant 10 - AL:N - Autoritaire et déteste les "racistes"
Personnalités notables
Réli Draco - Aasimar(ange) h - **Entraineur**
Combattant 5 - AL:N - Amère
Alia Draco - Aasimar(ange) f - **Entraîneuse**
Combattant profane 5 - AL:CB - N'écoute que les ordres de Taran
Hulrond Lacharge - Ravien h - **Entraineur**
Combattant 7 - AL:NM - Vicieux en combat

Particularités
Les Draco sont de faux jumeaux qui ont subi bien des torts à cause de leur sang d'extérieur. Ils ont quitté l'armée afin de rejoindre leur mentor Lavipère. Hulrond est quant à lui un entraîneur assez sadique mais efficace et qui adore se battre dans le circuit de combats libres. Beaucoup d'aventuriers s'y rendent afin de perfectionner leurs talents.

Pot O pot

Ce petit commerce de création de potions est très connu par les enfants et les farceurs. On y trouve toutes sortes d'objets comme un coussin péteur, des gadgets pour changer de voix ou une potion afin de provoquer une forte pilosité temporaire. Populaire chez les jeunes et très impopulaire chez les adultes, ce commerce fonctionne bien surtout durant les fêtes.

Insolite
Cet établissement en forme de chapeau de sorcière fut véritablement la demeure d'une prêtresse vaudou il y a 57 ans. Cette dernière fut une curiosité pour de nombreux érudits de Valliance. Hélas, la cabale qui règne sur la magie vaudou dans les îles de Zonaka n'avait pas approuvé son déplacement dans la ville des mages et elle l'exécuta.

Dirigeant **Margilonne Petitpied** - Gnome(sel) f Âge mûr - **Propriétaire**
Illusionniste 5/Érudit 1 - AL:CN - Adore faire des acrobaties en discutant
Personnalités notables
Rodolphe Petitpied - Ravien h Âge mûr - **Époux de Margilonne**
Transmutateur 4/Marchand 1 - AL:CB - Imite la voix de n'importe qui
Lakupi Vibrario - Kobold(cristal) h - **Apprenti et étudiant en illusion**
Illusionniste 2 - AL:N - Rêveur et maladroit

Particularités
Dans cette boutique, on y trouve des pièges de farces et attrapes très divers à un prix raisonnable. Il est difficile de les lister mais plus l'idée est tordue, plus on a de chance d'obtenir cet objet. Néanmoins, votre maître de jeu devra faire attention à ce que ces objets ne cassent pas son aventure.

Sorts & Rituels de Vrikilz

Rassemblant près d'une trentaine de mages spécialisés dans l'entretien des rituels magiques, l'entreprise Vrikilz intervient à Valliance mais aussi dans tout le protectorat. Avec des archives et des études sur la conception des rituels et leurs évolutions selon les flux magiques de Zonakron, ils arrivent à obtenir d'excellents résultats. Néanmoins, le commerce a bien changé durant ce dernier siècle et leurs méthodes doivent changer avant que des concurrents plus modernes leur prennent leur clientèle.

Dirigeant Jozapai Vrikilz - Kobold(Saumure) f - **Propriétaire**
Marchand 3/Abjurateur 1 - AL:LN - Débordée et stressée
Personnalités notables
Balopra Latoupie - Gnome(sel) f Âge mûr - **Directrice**
Transmutateur 7- AL:LN - Adore se promener avec son chien Brontos
Hélène Boisgolem - Ravien f Âge mûr - **Maître ritualiste**
Abjurateur 6 - AL:CB - Charmeuse et aime le théâtre. Amoureuse de Golsaël
Léo Sorcelame - Oréade h - **Maître ritualiste**
Enchanteur 7 - AL:N - Fatigué par ses cinq enfants mais toujours souriant
Yaziellone Zélésias - Shasikyr h - **Apprenti et étudiant en abjuration**
Abjurateur 4 - AL:LN - Adore la mode et est amoureux d'une femme mariée

---

Particularités
La famille Vrikilz a été frappée par le malheur lorsque la jeune Jozapai perdit ses parents dans un triste accident de calèche. Héritière de l'entreprise, elle donna la direction de l'entreprise à Balopra Latoupie. Cette amie de la famille accepta cette lourde tâche afin de seconder la jeune propriétaire de cette entreprise florissante. Hélène est attristée par la disparition de ses patrons et a voulu en savoir plus sur leur tragique accident. Même si elle a trouvé qu'il existait des zones d'ombre dans l'affaire, ses demandes d'enquêtes plus approfondies ont été toutes rejetées.

Personnalités connues

Avitiano Hautecolline - Tiefelin(diable) f - **Justicière masquée**
Combattant 3/Filou 2 - AL:NB - N'a pas d'humour et déterminée
Simple couturière pas très douée, elle devient une héroïne masquée avec un long chapeau noir la nuit. Sautant de toit en toit, elle surveille les rues du vieux bastion pour sauver les "innocents" des voyous.

Le vieux Robert Cendrier - Ravien h Grand âge - **Un vieux qui se balade**
Marin 8 - AL:LB - Radote ses vieilles histoires de marin
Le vieux marin adore son quartier et il aide ceux qui se sont égarés. Ce vieux briscard est un fin psychologue(+16) et adore piéger les escrocs. Néanmoins, le vieux Robert détient des histoires oubliées qui intéresseraient de nombreux aventuriers.

Hozéla Beauparadis - Ravien f - **Épouse dévouée**
Escroc 4/Enchanteresse 3 - AL:CM - Froide et sans pitié
Hozéla est une veuve noire qui séduit les riches, les épouse et fait en sorte qu'ils aient un accident malheureux. Son mari actuel Uron commence à l'agacer et elle espère le faire disparaître très bientôt.

Yapi Lunastrak - Kobold(nuages) f - **Voleuse et escroc**
Escroc 3/Orcale(Occulte) 3 - AL:CM - Sympathique
Cette charmante kobold a depuis son enfance gagné des pouvoirs liés à un seigneur démon de la discorde. Même si ce dernier est aussi emprisonné, il permet à Yapi de savoir comment créer le doute avec des semi-vérités qu'elle utilise pour briser des groupes d'amis ou des couples.

Le sous-sol du vieux bastion

Les anciens égouts du Vieux bastion sont bien entretenus et les entrées sont toujours sécurisées magiquement. La faune des mers et autres créatures néfastes s'infiltrent malgré tout dans le sous-sol de ce quartier et ils ont de nombreuses cachettes pour y prospérer. L'ancien Bastion actuel repose sur les ruines d'une Valliance qui connut les ravages de la guerre. En conséquence, la cartographie du sous-sol est très inexacte et dangereuse. Les chasseurs de primes et les patrouilles des forces de l'ordre réalisent au moins une excursion par mois pour éliminer les menaces.

Le marché noir a installé plusieurs de ses sorties à sens unique dans ce sous-sol et une seule entrée très ancienne se trouve en dessous du poste de police. Ces passages vers le marché noir sont d'apparence inerte ressemblant à de simples ruines. Néanmoins si un individu tente d'en percer les secrets de puissantes défenses s'activent pour éliminer les indésirables.

Le monolithe de distorsion de Krédalth

Cet étrange artefact joue un jeu de cache-cache avec la Première pierre. Capable d'effacer son existence des esprits des individus qui l'ont vu, il est aussi à l'origine des déformations du sous-sol du quartier du vieux Bastion qui réduit grandement la "chance" de le rencontrer. Cet objet intelligent est simplement perdu depuis la disparition des dieux et il cherche à retrouver son maître Krédath, un archon messager. Il a le pouvoir de perturber voire d'empêcher tous les déplacements magiques tels que la téléportation. Cet artefact peut se téléporter auprès de son maître lorsqu'il l'ordonne mais ce dernier est dans l'incapacité de le faire. Avec un rituel complexe inconnu sur Zonakron, on peut devenir son nouveau propriétaire.



Cambrioleur sympathique
Kott h - AL:CB - Filou 3/Illusionniste 3

Où peut-on le trouver ?

S'occupant des animaux du quartier des Grandes places, il passe souvent son temps à traîner de refuge en refuge et dans les tavernes pour rigoler avec les habitués.

Que sait-on de lui ?

Ancien citoyen du Kotti, il est l'un des rares membres de son espèce à vivre à Valliance. Romanaël est son nouveau nom "libre" et désire oublier son ancienne vie. Pourtant, il ne peut cacher son amour pour les animaux et s'occupe de ceux qui n'ont aucun maître. Membre de l'animalerie de l'oncle Bob, il fait son possible pour les nourrir et prendre soin des animaux blessés ou malades. Il est accompagné en permanence de sa meilleure amie, la poule Mauricette.

Sa seconde passion qu'il cache, c'est le cambriolage et le vol. L'excitation de ses méfaits est une véritable drogue mais il se dit être un gentilhomme du vol. Il s'interdit de voler les plus démunis et se fait un devoir de trouver des lieux dignes de son talent. Malheureusement, dans ses premières années sans aucune expérience, il se retrouva en prison plus d'une fois mais il fut rapidement libéré après quelques semaines de cachot. Il est maintenant bien plus expérimenté et fait attention à ne pas s'attaquer à des maisons pour le moment trop difficiles pour lui. Connaissant bon nombre de receleurs, il revend son butin et utilise son argent pour aider son ami bob et les animaux.

En tant que cambrioleur indépendant, il a de nombreux concurrents et il n'est donc pas très apprécié par les réseaux criminels. Les propositions ne manquent pas mais son éthique ne lui permet pas d'accepter. Résultat, il a bien failli mourir un certain nombre de fois sous les attaques de brutes cherchant à lui faire quitter définitivement le métier. Romanaël n'est cependant pas impressionné par toutes ces intimidations. Comme il dit toujours : "Oh j'ai vécu bien pire dans mon pays natal."

En tant qu'ancien éclaireur de l'armée du Kotti, il fut témoin de bien des massacres impitoyables. Même si c'était son devoir en tant que soldat, le sang sur ses mains lui était insupportable. Afin de briser ses liens avec son peuple, il a choisi un nouveau nom : Romanaël. Un tel acte le condamnait à l'exil et d'être chassé pour hérésie. Vivant dans la peur de rencontrer un halfelin zélé, il reste toujours sur ses gardes, prêt à fuir les ennuis. Pourtant malgré sa vigilance, il crut que sa dernière heure était arrivée lorsqu'il fut attrapé par le héros Merwick Patapon.

Célèbre dans les terres de Rava et devenu l'ambassadeur de son peuple à Valliance, il fut surpris par ce dernier lors d'un de ses cambriolages. Rapide et aussi furtif qu'une ombre, il n'eut aucune chance. Romanaël ne supplia pas pour sa vie car il était le Gentilhomme et en tant que tel il accepta sa sentence. C'est ce comportement qui lui sauva la vie et Merwick ne le tua pas. Bien au contraire, il voulut en savoir plus et après quelques verres de vin, Romanaël trouva en lui un mentor. Il savait cependant que ce dernier ne pourrait pas le protéger des autres halfelins mais qu'il pouvait compter sur lui pour l'aider à éviter la loi de temps en temps.

Romanaël a une dette d'honneur envers Merwick et lorsque ce dernier lui demande son aide dans une affaire, il n'hésite pas à répondre présent. Néanmoins, il sent que des assassins du Kotti sont arrivés en ville et il fait de son mieux pour rester discret.

Aventure

Pré-requis

Le groupe de joueurs doit être connu pour être des individus bienveillants avec les animaux ou avec les kottis exilés. Afin d'impliquer vos joueurs dans l'aventure, vous pouvez faire kidnapper plusieurs de leurs familiers ou compagnons animaux.

Synopsis

Les joueurs seront approchés par Romanaël qui leur proposera une mission pour sauver des animaux errants qui vont être utilisés pour des expériences ignobles par un groupe de marchands korriens du nom du cercle des canines. Les joueurs seront aidés par Romanaël pour retrouver la trace de ces nains sadiques.

Tout d'abord, ils devront trouver les bureaux de cette entreprise dont les activités sont tout à fait légales. Romanaël les mènera jusqu'au bâtiment et donnera toutes les informations sur la structure des bureaux et des sécurités à éviter. Malheureusement, le cambrioleur ne pourra pas le faire lui-même car son visage est connu par les gardes et les forces de l'ordre.

Après une infiltration réussie ou en découvrant qu'un des employés doit se rendre au convoi des animaux, les joueurs pourront se préparer à réaliser leur sauvetage. La cible est un navire de trente employés qui se préparent pour leur départ le lendemain. Les joueurs doivent trouver un moyen de limiter le nombre de marins afin de provoquer l'évasion des animaux. Voici quelques exemples :

- Provoquer une bagarre entre les marins
- Faire une grosse fête pour les rendre ivre en utilisant des drogues dans leurs boissons.
- Faire intervenir les forces de l'ordre pour arrêter des marins

Les joueurs doivent trouver le moyen de s'infiltrer dans le navire mais celui-ci a des défenses contre les intrusions. Par exemple, il faut récupérer un objet magique mineur sur un officier marin qui ne déclenche pas les alarmes lorsqu'on entre dans la zone. Une machinerie électrifie aussi les portes des grilles pour accéder à la cale où les animaux sont emprisonnés. Durant l'opération de sauvetage, vous pouvez ajouter des dérapages comme la possibilité de libérer une bête/monstre féroce pouvant provoquer des dégâts en ville. Ces imprévus peuvent être l'occasion d'ajouter un évènement tel que de découvrir un article sur leurs erreurs dans un journal précisant qu'une enquête est en cours.



Fatou

Vendeur de rats grillés et de chouchous à la crème
Ravien h Âge mûr - AL:N - Marchand 6/Filou 1

Où peut-on le trouver ?

Habitué des quartiers populaires, il adore aussi vadrouiller dans le quartier du Haut pic où il a de nombreux amis qu'ils soient criminels ou non. Il évite le quartier Sans-sous bien trop dangereux et n'aime guère aller jusqu'au quartier de la Fournaise d'isarno bien trop loin de ses clients habituels.

Que sait-on de lui ?

Jovial et adorant discuter de tout et de rien, il apprécie énormément son métier de vendeur de rue. Pourtant, son passé reste un secret pour beaucoup et tout le monde l'appelle Fatou. Les rumeurs vont bon train à son sujet pensant même que c'est un psychopathe faisant cuire de la viande de ravien ou de gnome. Rien de tout cela est vrai mais ce dernier a bien vécu une triste histoire qu'il garde pour lui.

Fabri Tourloin était son nom et il était le propriétaire d'un bon terrain dans le village de Beauciel. Fatou avait d'excellentes terres où il y faisait pousser de nombreux légumes et faisait brouter du bétail sur les terres en jachère. Avec une main-d'œuvre suffisante, il était devenu un petit bourgeois qui avait su faire fortune grâce à ses talents du négoce. Marié et un enfant du nom de Vilar, il était heureux et n'aurait jamais cru que l'avenir serait un gouffre cauchemardesque dont il en sortira à peine vivant.

En l'an 179Esd, sa femme fut attaquée par un jeune ours noir malade. La bête contamina son épouse par une morsure et cette dernière tomba gravement malade. Mélange de plusieurs maladies, Fatou usa de sa fortune afin de faire venir les meilleurs soigneurs des environs. Malheureusement, ces derniers ne purent que ralentir la progression de la maladie sans être certains de ce qu'elle avait.

Désespéré, il décida de partir à Valliance pour trouver de l'aide. Le long voyage dura presque trois jours. En terrain inconnu, son anxiété et sa détresse attirèrent l'attention des Escrocs à l'affût d'une nouvelle proie. Allant directement à l'hôpital, il ne put trouver l'aide d'un médecin prêt à se rendre au chevet de son épouse et fut donc contraint de chercher un médecin indépendant.

Après deux jours de recherche sans aucun succès, il fut accosté par M. Jirtas en personne. Celui-ci avait des relations mais qui coûtaient cher à persuader. Bien entendu, le but de ce malfrat était la maladie mais l'esprit tourmenté de Fatou était concentré sur l'idée de sauver son épouse. C'est ainsi qu'il fit la connaissance du Docteur Mazara et de ses gardes du corps menés par Gorgon Rosélis. Il paya une fortune ce médecin aux vastes connaissances et l'amena à sa demeure à Beauciel.

Accompagné d'un violent orage, il arriva dans une demeure puant la mort. Son épouse s'était transformée en une abomination répugnante dévoreuse de sang et répandant les maladies dont elle en était devenue l'hôte. Cette journée se termina par la mort de la quasi-totalité des gardes du corps et de la fuite de leur chef qui sans le savoir avait réussi à porter le coup de grâce à l'épouse de Fatou. Ce dernier fou de chagrin brûla sa demeure afin de purifier l'endroit des immondes corps contaminés de ses serviteurs, de sa bien-aimée et de son fils. Malheureusement alors qu'il pensait que ce cauchemar était terminé, il vit son fils devenir une monstruosité semblable à son épouse. En feu et hurlant de douleur, il prit la fuite vers les denses forêts non loin de Beauciel.

Brisé, le malheur s'acharna sur lui lorsque les autorités de Valliance enquêtèrent sur le drame et il fut traîné en justice comme coupable probable. Après une année de combat judiciaire, il fut libéré et lavé de toute accusation. Avec le peu d'argent qu'il lui restait, il vendit ses terres et devint Fatou le vendeur de rue.

Année après année, Fabri Tourloin reprit goût à la vie grâce à la bonne humeur et à la solidarité entre les pauvres bougres des quartiers populaires. Aujourd'hui, Il travaille avec le sourire mais secrètement, il reste aux aguets afin d'avoir des nouvelles sur son fils disparu.

Aventure

Pré-requis

Le groupe de joueurs est une bande de chasseurs de primes ou qui a un intérêt à s'occuper des disparitions de pauvres dans les quartiers défavorisés.

Synopsis

Les joueurs sont accostés alors qu'ils se restaurent à la roulotte de Fatou. Ce dernier leur parlera de ces étranges disparitions et les rumeurs de cannibales dans les quartiers. Hélas, les forces de l'ordre préfèrent ignorer les plaintes des habitants. Les malheureux ont cependant rassemblé une cagnotte afin de recruter des chasseurs de primes. Fatou a décidé d'être leur porte-parole et espère qu'on retrouvera les deux enfants avec leur chat qui ont disparu avant-hier.

Qu'ils acceptent pour l'argent, par bonté ou par amitié, les joueurs devront se ballader dans les ruelles du Hauts pic. En glanant des informations, ils découvriront qu'il y a eu déjà trois autres disparitions autour d'une maison. Même si cette demeure semble en mauvais état, rien n'indique qu'il y a un quelconque problème néanmoins, les joueurs devront obtenir l'information que les enfants entendent des paroles dans les murs. En vérité, la maison a un passage étroit situé entre les murs que les goules utilisent pour faire passer des produits discrètement à travers le quartier. Les goules utilisant cet étroit chemin n'ont rien dit à leur chef à propos des enfants. Ces dernières ne sont pas totalement corrompus et désirent les protéger de leur maître. Les traîtres goules n'hésiteront pas à aider les joueurs s'ils découvrent que ces derniers désirent aider les enfants.

Les joueurs devront comprendre qu'il existe un groupe de goules criminelles et un autre qui protège les enfants. Le dilemme moral sur les goules cherchant la rédemption est important et ces dernières espèrent donner un message à Fatou qui est le suivant: Le monstre Rosélis veut ta tête Fatou. Même si ce dernier désire se venger, il est fort occupé à gérer ses affaires et de ne pas être éliminé par ses concurrents sur le marché noir.



KOLIMAR GARUGA

Professeur de l'école de transmutation
Kobold(magma) h - AL:LN - Transmutateur 7

Où peut-on le trouver ?

Très souvent à l'école de magie de transmutation, il est un véritable cerbère pour les élèves qu'il n'hésite pas à tempérer s'il les voit en infraction avec le code de l'école.

Que sait-on de lui ?

Le strict professeur de magie Kolimar Garuga est bien connu de tous les étudiants de magie. Celui-ci est un véritable maître dans la discipline et il est devenu l'un des piliers de son école en permettant la nette amélioration des résultats des élèves. Bien entendu, les élèves le voient comme un véritable chien de garde de la discipline et le craignent.

Usant du mot tocard très souvent, il a pour devise de "Maintenir la discipline quoi qu'il advienne". Malgré l'animosité à son égard, il sait que c'est pour leur bien et ses supérieurs ont reconnu son efficacité. Même s'il est loin d'être le meilleur mage de transmutation, il s'occupe de ses étudiants avec beaucoup de passion et n'hésite pas à les encourager voire de leur donner des cours particuliers.

Grâce à ses efforts, il est heureux de voir ses étudiants réussir et espère bâtir un avenir meilleur pour la cité de Valliance grâce à eux. Cet objectif peut paraître étrange mais Kolimar fut un jeune étudiant durant la guerre des maîtres et son impuissance durant cet évènement marqua à jamais ses ambitions.

Insouciant et d'une nature impulsive à son jeune âge, il avait enfreint les règles moult fois rien que durant sa première année d'étude. Sa famille ne savait plus vraiment quoi faire de lui et avait peur qu'il se fasse renvoyer de son école. Pourtant, lorsque de terrifiants combats entre les écoles éclatèrent, il fut l'un des rares étudiants de première année à y avoir participé et survécu.

Aveugle du grand danger qu'il courait, personne n'avait pu le dissuader d'agir contre les renégats. Attaché voire amoureux de son professeur Riéa'el Osylion, il désirait la protéger. Elle avait été la seule à le comprendre et avait su faire germer la graine d'une passion pour l'étude de la magie. Malheureusement son indiscipline allait grandement le changer. Durant le conflit, il se fit capturer et utilisé pour forcer les professeurs à baisser leur garde. Osylion, trois étudiants ainsi qu'un autre professeur furent tués grâce à son aide, déchiquetés par les sorts élémentaires des renégats.

Malgré sa rage et le désespoir, Kolimar trouva le moyen de s'échapper de ses bourreaux. Poursuivi par les mages rebelles, il fut sauvé par des anciens élèves de l'école de transmutation. En dépit de sa liberté retrouvée, il décida de rester pour aider tout en s'occupant des blessés et tentant d'éteindre les différents incendies. Ce n'est que lorsque la bataille fut finie qu'il s'effondra en pleurs.

Le traumatisme fut très lourd et le changea profondément. Ses parents étaient certes heureux de le savoir en vie mais perdirent le fils plein d'énergie d'autrefois. Kolimar était plus strict avec lui-même qu'aucun professeur ou tuteur n'aurait pu l'être. Cette rigueur lui permit d'obtenir son diplôme avec les honneurs et quelques années plus tard, il passa haut la main les examens pour devenir professeur.

Malheureusement, malgré ses réussites son talent n'a jamais pu réellement exploser. Son imagination a été réprimée et cadenassée par des regrets et les horreurs qu'il a vu durant la guerre des maîtres. Bien de ses amis aimeraient le voir délivré de ce passé mais les tentatives se sont soldées par des échecs.

Aventure

Pré-requis

Les joueurs sont des mercenaires avec une bonne réputation d'investigation ou/et plusieurs joueurs sont amis avec Kolimar.

Synopsis

Les joueurs acceptent une mission payée par Kolimar qui désire retrouver un ancien élève kobold du nom de Daélic Orakon qui a disparu. Ce dernier a manqué les cours depuis plus d'un mois mais la direction n'a pas voulu approfondir.

Les joueurs découvriront que l'adresse de cette famille n'est qu'une boîte aux lettres sans aucune résidence rattachée. En récupérant des lettres dedans, ils suivront des indices les menant vers un ancien hôtel abandonné du vieux port. À l'intérieur se trouvent des sans-abris mais ces derniers font semblant de ne pas connaître le jeune kobold et sa famille. S'ils les bousculent ou enquêtent, ils verront que les sans-abris ont vendu la famille pour de la drogue.

Plusieurs méthodes peuvent leur permettre de convaincre les sans-abris à coopérer mais cela peut vite tourner en un combat sanglant. En effet, dans le groupe de clochards se trouve une goule qui n'hésitera pas à forcer un combat. Les joueurs pourront négocier une entrevue avec les vendeurs de drogues qui accepteront d'apporter Daélic Orakon.

La rencontre se réalise dans un lieu abandonné tout comme l'hôtel et attirera l'équipe dans un piège. L'endroit est rempli de goules qui espèrent éliminer les fouineurs en les transformant. Néanmoins, vous devez donner la possibilité à vos héros de contrecarrer le piège et de sauver Daélic Orakon. Sa famille a été transformée en goule excepté le jeune étudiant en magie.

Quelques pistes de résolution de l'aventure

- Les joueurs tuent tout le monde et récupèrent la prime pour avoir purifié un nid de goules.
- Les joueurs sauvent Daélic et l'un des joueurs l'adopte ou trouve une famille d'accueil.
- Les joueurs arrivent à attirer les forces de l'ordre ou des chasseurs de primes afin de profiter de la confusion pour sauver Daélic.



Les Beaux Quartiers

Que c'est beau, il y a des arbres partout et de belles statues. Des boules de lumières illuminent toutes les rues mais c'est bizarre il y a presque personne. Les gens me trouvent laid et n'hésitent pas à me chasser alors que je voulais seulement les renifler. Pourquoi ils ne veulent pas de moi ?

- Maurice



Quartier La Pergola

Magnifique quartier où le meilleur de la science, de la magie et de l'architecture moderne fut utilisé afin d'en faire une œuvre d'art. Les lampadaires enchantés font apparaître des papillons illusoires et une brise magique éloigne les mauvaises odeurs laissant place à un air plus pur que dans les quartiers populaires. C'est ici qu'on trouve les établissements en vogue auprès de la haute bourgeoisie.

Égout A
Patrouille A
Danger E

Lieux connus

Boréal

Magasin appartenant à la famille Boréal, c'est le premier institut de beauté vendant des produits exotiques venant des terres lointaines et de leur centre de recherche. Son commerce est florissant grâce à son avant-gardisme pour les parfums ou les pommades magiques et ses coiffeurs sont les plus appréciés par la haute société de Valliance.

Insolite
Le bâtiment utilisé est l'ancienne demeure de la famille noble "De la foudre" dont le patrimoine a été cédé à la famille Boréal pour payer leurs dettes. Cette ancienne famille a tout perdu et s'est faite manipuler dans des financements bancaires.

Dirigeante **Mazda Boréal** - Ravien f Âge mûr - **Propriétaire et dirigeante**
Marchand 6/Érudit 3 - AL:LM - Investisseuse sans pitié
Nombre d'employés environ 3 à 5
Personnalités notables
Zéra Couronne - Gnome(sel) f - **Vendeuse en chef**
Serviteur 3/Érudit 1 - AL:N - Véritable professionnelle - Divorcée
Julia Beauchamp - Ravien f - **Vendeuse**
Serviteur 3 - AL CN - Très bavard - A trois amants

Services
Parfum de luxe 500 po
Parfum premier prix 100 po
Baume de Boréal 300 po
Coiffure 20 po

Particularités
Cet établissement est pour l'élite et tout est fait pour les accueillir. La magie est très présente et tout est en marbre. Des golems de marbre(FP13) s'occupent de la sécurité s'il y a un problème, ce qui est très rare. Julia espère profiter de sa beauté pour charmer le bon parti afin de ne plus être en manque d'argent.

Club de gentils hommes "Le canon"

Ce salon pour les grosses fortunes est surtout le lieu de rencontre des nouveaux riches de Valliance. Appartenant au riche M. Sigar, on y boit d'excellents alcools, on y joue au billard et aux cartes en discutant de commerce, de politique mais aussi des crimes étranges touchant la masse populaire.

Dirigeant **Kael Sigar** (Voir page 71)
Nombre d'employés environ 10 à 14
Personnalités notables
Zaril Hache - Ravien h Âge mûr - **Chef de la sécurité** - Marié et six enfants
Combattant 11 - AL:LN - Très fier et a beaucoup d'honneur
Thalon Isarno - Tieflin(daémon) h - **Serviteur**
Serviteur 3/Filou 1 - AL:LB - A une dette envers M. Sigar
Elwan Leduc - Ravien h - **Serviteur**
Espion 5 - AL:LM - Adore servir le café avec classe

Services
Prix d'adhésion 600 po + 50 po par mois
On ne peut pas entrer sans une carte d'invitation signée par un membre

Particularités
L'endroit est surveillé par le Consortium de l'Hydre grâce à Elwan mais Sigar n'est pas stupide. Même s'il ne sait pas qu'un espion est proche de lui car il apprécie Elwan, il sait que ses adversaires tout comme lui font leur possible pour avoir des informations sur leurs adversaires. Zaril est un ancien champion d'arène de Mille-rois qui a décidé de prendre sa retraite au service de Sigar.

Club impérial

Institution huppée, ce club rassemble les individus aux fortunes modestes voire immenses mais dont les intérêts sont surtout politiques aussi bien intérieures qu'extérieures. On y invite souvent d'importants étrangers de passage à Valliance afin de discuter de tous les sujets actuels sur les affrontements entre les différentes factions des terres de Rava. On joue souvent aux cartes pour se détendre et il existe une salle d'entraînement pour l'escrime.

Insolite
Le club impérial a été fondé par la Iatïs Annaëlle Rémorhaz avant la disparition des dieux et fait partie des plus anciens clubs. Cette dernière était connue pour son patriotisme envers Valliance et elle appréciait de rassembler les érudits afin qu'ils travaillent sur les sujets politiques sensibles de sa cité. À l'entrée du club, les visiteurs sont accueillis par la célèbre rapière "Vasérion" du Iatïs Rémorhaz ancrée dans une pierre d'ambre flottante.

Dirigeant **Faust Forsher** - Nolcadia h - **Propriétaire**
Érudit 5/Combattant 3 - AL LN - Adore l'histoire des terres de Rava
Nombre d'employés environ 10 à 16
Personnalités notables
Gilbert Lancier - Ravien h - **Majordome en chef**
Combattant 9/Serviteur 2 - AL:LB - Apprécie la poésie
Jixlaro Korazarda - Kobold h - **Serviteur**
Espion 5/Serviteur 2 - AL:LM - Exigent sur la propreté
Tallulah de la tribu Rowtag Fa - Fiereck f - **Serviteur**
Combattant 3 - AL:LN - Impétueuse et un peu sauvage

Services
Prix d'adhésion 1000 po + 100 po par mois
On ne peut pas entrer sans une carte d'invitation signée par un membre

Particularités
Le majordome Lancier est un perfectionniste et il a pris sous son aile Tallulah afin de lui enseigner l'escrime et qu'elle défende le club comme il le ferait. Son élève est en effet excellente mais n'a guère acquis ses principes même si elle a gagné sa loyauté. Quant à Jixlaro, c'est un espion de l'Iris jaune mais qui prend très au sérieux son travail d'employé du club.



L'hôtel Double lunes

Hôtel de luxe digne des plus riches fortunes, Le Double lunes a une décoration extraordinaire de pierres noires, vertes améthyste et or. Les sculptures et les tableaux viennent des plus grands artistes des six derniers siècles et la magie utilisée permet d'impressionner même les plus nantis. Les chambres sont toutes des œuvres d'art et on a une vue incroyable sur la ville de Valliance. Les employés sont entraînés pour être beaux et efficaces sans compter les rituels utilisés sur eux afin d'avoir une loyauté indéniable. Le Double lunes est simplement l'hôtel pour l'élite.

Insolite
La famille Frazard eut énormément de mal pour obtenir une dérogation afin d'utiliser les rituels de loyauté sur leurs employés. Celle-ci fut acceptée en 162 mais l'enchantement permet seulement de garder une trace sur leur position dans la ville et de résister aux sortilèges de charmes.

Dirigeant **Famille Frazard**
Nombre d'employés environ 20 à 36
Personnalités notables
Kerrian Flamberge - Ravien h - **Directeur**
Marchand 9 - AL:N - Adore aller au théâtre
Léonie Wyvern - Aasimar(agathion) f - **Cheffe de la sécurité**
Combattant profane 8 - AL:NB - Narcissique - A un enfant
Lyssiel Arakinol - Shasikyr f - **Réceptionniste**
Serviteur 6 - AL:LM - Opportuniste et a de nombreuses aventures

---

Particularités
En ce lieu bourgeois, les serviteurs doivent tout faire pour répondre aux caprices de leurs clients: plats extravaguants, informations sur les sujets

d'actualité, services de messagerie et aussi les moins avouables tels que la compagnie d'une personne dans leur chambre. La sécurité est excellente et cet hôtel est certainement l'un des plus grands défis pour tous les voleurs de Valliance.

La banque Frazard

La nouvelle banque Frazard qui déménagea dans le quartier le plus chic de Valliance n'a pour client que les grandes fortunes des terres de Rava. Aussi luxueuse qu'un palais royal, elle est tout aussi bien protégée et dispose des derniers progrès en sécurité. Ici, nul ne peut entrer sans un laissez-passer ou une tenue montrant votre statut de riche bourgeois.

Dirigeant **Famille Frazard** (Voir page 73)
Nombre d'employés environ 20 à 30
Personnalités notables
Rotama Trépos - Ravien f Âge mûr - **Directrice**
Marchand 7/Érudit 5 - AL:LN - Travaille beaucoup trop et aime le jeu
Nagnu Jonquillejolie - Gnome(sel) f Âge mûr - **Cheffe de la sécurité**
Évocateur 11 - AL:LN - Très stricte sur le comportement des employés

Particularités
La défense de cette banque est absurde et utilise des rituels de défense mortels et des constructions magiques récentes. La banque utilise des défenses non magiques très performantes telles que des champs électriques. La famille Frazard a investi dans de nouvelles technologies en installant des monte-charges et une machinerie complexe pour faire parvenir un courrier dans le bâtiment via des mini-chariots.

Le club 31

Le club est connu pour la qualité de ses alcools exotiques et son environnement chaleureux. Il est difficile d'y postuler même si on est riche car il faut avant tout avoir appartenu à l'armée, à la marine ou être un officier avec un grade de capitaine ou plus sur un navire. Ici, on a une salle d'entraînement d'escrime et de tir et on peut se détendre en jouant à des jeux d'argent entre confrères. Les bagarres non autorisées sont punies de bannissement du club durant plusieurs jours.

Insolite
Ce club a un nom particulier correspondant au nombre de fois qu'on l'a rebâti. Ce dernier est très ancien et les archives ont du mal à savoir quand le premier club fut fondé et par qui. Il est truffé de passages secrets dont certains ne sont même pas connus par l'actuelle propriétaire.

Dirigeant **Volafielle Annaellone** - Shasikyr f Grand âge - **Propriétaire**
Pirate 10/Escroc 6 - AL:CM - Aime se rappeler le bon vieux temps
Nombre d'employés environ 12 à 20
Personnalités notables
Alarig Barbeflamme - Ravien h Âge mûr- **Chef de la sécurité**
Combattant profane 10 - AL:LM - Borgne et sent incroyablement bon
Rygniou Rouloulou - Gnome(sel) h - **Réceptionniste**
Escroc 5/Filou 1- AL:CN - adore le lancer de dagues
Brimar Vertciel - Aasimar(ange) h - **Majordome**
Tueur 6 - AL:CN - Beau visage

Services
Nécessite d'être un gradé de l'armé ou de la marine et surtout d'être recommandé par le marché noir. Prix d'inscription 1000 po et 50 po par mois.

Particularités
Ce lieu est une couverture pour le marché noir et permet à ses clients de passer un portail les menant au vomitoire. L'entrée est bien protégée et a de nombreuses protections magiques lui permettant d'être invisible et intangible tant qu'on n'utilise pas un objet particulier pour la faire apparaître. Volafielle est une très ancienne criminelle dont le véritable nom est Jeziabelle Josoel'Ruona. À la retraite depuis plus de quarante ans, ses ennemis sont pour la plupart morts de vieillesse. Tous les employés du club sont entraînés à tuer et sont "fidèles" à Volafielle.

Le poste de police de la Couronne

Rien ne semble échapper aux patrouilles des gardiens de la Couronne, grâce à elles la criminalité est au plus bas dans ce quartier. Ils contrôlent tous les individus "suspects", c'est à dire toute personne aux habits incorrects. Ils s'occupent aussi de faire en sorte d'arrêter tout individu sans laissez-passer dans les quartiers Haut jardin et Ravanne. On y trouve donc les forces de l'ordre les plus difficiles à corrompre même si ces dernières acceptent les pots-de-vin si on y met un bon prix. Les chanceux qui sont à ce poste de police ont une prime en fin d'année qui permet d'obtenir leur "loyauté".

Dirigeant **Matra de la pique** - Ravien h - **Maître Sentinelle**
Combattant 8 - AL:LM - Rusé et sûr de lui
Nombre d'employés environ 40 à 50
Personnalités notables
Mazarizielle Jolaoryr - Shasikyr f - **Sentinelle** - Marié
Chevalier 4 - AL:LN - N'apprécie pas son poste
Léana Verger - Ravien f - **Sentinelle**
Combattant profane 4 - AL:LB - Serviable avec les citoyens
Shremi Azatorsh - Kobold(umbral) f - **Sentinelle**
Artificier 3 - AL:NM - Excellente au lit

Particularités
Matra est un mécréant capable de tout pour garder son poste et ses pots-de-vin reçus par des riches fortunes désirant ses services. Il trompe son épouse avec sa maîtresse principale Shremi Azatorsh et d'autres dames de tous les milieux. La raison pour lesquelle Matra est toujours le chef de ce poste, ce sont ses relations. Malheureusement pour lui, il ne sait pas que ses "bonnes" relations pourraient le faire disparaître s'il dérape.

Personnalités connues

Bastien Cocher - Oréade h - **Comptable fou**
Érudit 3/Tueur 1 - AL:CM - S'énerve lorsqu'on fait trop bruit
D'une nature calme et posée, il existe une fureur et une frustration qui domine de plus en plus Bastien. Ce dernier a en horreur les prostitués et a tué sa première victime il y a trois mois, une gnome nommée Pilou Poivrier.

Canjiss Bonnepoire - Gnome(sel) h - **Détective privé**
Investigateur 3 - AL:LN - Tombe dans les pommes à la vue du sang
Vous avez perdu votre chat, chien ou votre grand mère ? Le détective Bonnepoire est là pour vous aider ! Malgré son apparence, il est vraiment bon pour retrouver les animaux perdus.

Madame Irène Rapace - Ravien f - **Maître chanteur** - A une fille
Escroc 10 - AL:LM - Psychologue et manipulatrice
Usurière pour les bourgeois en manque d'argent souvent à cause de leur addiction aux jeux, elle apprécie le quartier où elle habite afin d'aller voir ses "amis".

Quily Baratras - Kobold(nuages) f - **Messagère professionnelle**
Filou 3 - AL:LN - S'occupe de son petit frère et de sa petit sœur - Orpheline
Spécialisée dans les messages pour les hôtels, elle est l'une des préférées de l'hôtel Double lunes. Avec ses bottes magiques et sa connaissance des rues, elle arrive rapidement à destination.

Tsutaliel Narilyr - Shasikyr h - **Le poète des riches**
Artiste 7 - AL:CN - A de nombreux flirts et d'incroyables talents
Beau et créatif, il adore côtoyer les jeunes bourgeoises du quartier en leur créant des poèmes. Séducteur mais aussi talentueux, il recherche des mécènes pour son travail. Il est connu dans le protectorat de Valliance.

Le sous-sol du quartier de la Pergola

Avec une population riche et des établissements de luxe, les égouts sont très bien entretenus et les bouches d'égouts sont vérifiées tous les jours par les forces de l'ordre. Dans ces égouts, il n'y a pratiquement aucune menace et les rares monstres qui arrivent à échapper aux patrouilles sont simplement très discrets et rusés pour ne pas attirer l'attention. Des grilles ont été installées afin de limiter encore plus les intrusions des indésirables dans ce quartier.

Le marché noir n'a pas pu établir des entrées ou des sorties dans ces sous-sols et l'organisation a été obligée d'utiliser le club 31 pour le faire.



Quartier Haut-Jardin

Zone destinée aux demeures luxueuses des nouveaux riches, c'est un quartier hautement sécurisé qui est entouré d'une muraille enchantée pour éviter que les intrus ne s'approchent de leurs demeures. Les bois sont bien entretenus et les petites bêtes vivent pour mourir sous les flèches ou balles des bourgeois.

Égout A
Patrouille A
Danger E

Lieux connus

Manoir « Le beau miroir » de la famille Lancellier

Aux yeux des autres fortunes, ils restent ceux qui gèrent les ordures de la ville. Les Lancellier ont su gravir les marches de l'ascension sociale et sont vus par les plus pauvres comme des travailleurs qui ont réussi. Leur ancêtre Wirbop Lancellier a une magnifique statue dans le parc afin d'honorer sa mémoire. L'endroit fourmille de serviteurs qui doivent réagir aux moindres désirs de leur employeur.

Insolite
Ce manoir appartenait au rival en affaire de Wirbop, Jason Perceciel. Ce dernier était aussi une fripouille qui utilisait tous les moyens pour contrôler le commerce de "l'hygiène" à Valliance. Les deux rivaux étaient surtout envieux d'un commerce capable de contrôler non seulement les égouts si enviés mais aussi d'avoir un pouvoir sur le Conseil de Valliance. Finalement, Wirbop gagna la partie et prit son précieux manoir avant de le faire disparaître "mystérieusement".

Dirigeant **Snugla Lancellier** - Gnome(sel) f Âge mûr - **Cheffe de la famille**
Escroc 8/Artificier 3 - AL:NM - Aime les gros flingues
Nombre d'employés environ 22 à 26
Personnalités connues
Estiènne Levolland - Ifrit h - **Chef de la sécurité**
Tueur 10 - AL:LM - Élimine les problèmes sans perdre de temps
Gadydy Fournaise - Gnome(sel) f - **Agent à tout faire**
Filou 7 - AL:LM - Adore le théâtre - A un fils
Limidi Lancellier - Gnome(sel) f - **Fille de Snugla**
Escroc4/Érudit 2- AL:LM - Aime l'argent et le pouvoir
Puddoc Lancellier - Gnome(sel) h - **Fils de Snugla**
Brute 5/Artificier 1 - AL:CM - Aime entendre les faibles suppliés

---

Particularités
La famille Lancellier est avide de pouvoir et est étrangement loyale envers les membres de son "clan". Elle cherche à gagner en force et s'est alliée au

Consortium de l'Hydre pour éliminer leurs rivaux dans un avenir proche. Puddoc est assez incontrôlable et a tendance à s'amuser avec ses "amis" en tabassant des religieux. Gadydy est le nettoyeur principal de la famille qui efface les problèmes et Limidi est la calculatrice froide et sans pitié qui soutient au mieux sa mère. Le mari de Snugla a dû être éliminé après une erreur qui a failli coûter cher à la famille

Manoir « Le coffret prismatique » de la famille Juterxa

Magnifique demeure du principal investisseur dans l'industrie agroalimentaire, celle-ci impressionne par ses quatre étages dont la couleur des murs change selon l'heure de la journée. En ce lieu, la famille Juterxa s'épanouit et jouit d'un niveau de vie exceptionnel.

Insolite
Le lieu où fut bâti le manoir est composé d'une terre rocheuse très solide et imbibée magiquement. Les murs du sous-sol sont d'une solidité absurde et résistent à la magie permettant de mettre leurs richesses à l'abri de tous les voleurs et des curieux.

Dirigeant **Kaokao Juterxa** - Kobold(umbral) h - **Cheffe de famille**
Marchand 12 - AL:LM - Papa poule
Nombre d'employés environ 16
Personnalités connues
Sève de Fergant - Oréade f - **Chef de la sécurité**
Combattant 8 - AL:LN - Protège la famille jusqu'à sa mort
Julie Farouche - Ravien f Âge mûr - **Majordome**
Serviteur 5/Érudit2 - AL:CB - Adore la lecture

Particularités
La famille Juterxa est assez paranoïaque et elle a bien raison. Impitoyable en affaires, sa réussite lui a attiré l'animosité de bien des ennemis. Avec ses 4 enfants, Kaokao et son épouse Nialiko travaillent avec acharnement pour assurer la prospérité de leur lignée en utilisant une éducation sévère. Malgré leur méthode, ils sont "incorruptibles" et seuls leurs intérêts importent.

Manoir « La rose verte » de la famille Béziros

Connue pour être détentrice de nombreux journaux et imprimeries, la famille Béziros a une demeure représentant leur amour pour l'art. L'architecture et son jardin sont avant-gardistes grâce à sa magie protectrice pour les plantes et un jeu de lumières très bien dosé pour donner une ambiance féerique. Tous les quatre mois, la famille Béziros réalise une fête en sa demeure invitant les personnalités les plus en vogue et les plus riches.

Dirigeant **Sédila Béziros** - Ravien f Âge mûr - **Cheffe de famille**
Marchand 10 - AL:CB - Protège les plus faibles
Nombre d'employés environ 12
Personnages connus
Garielle Shasa'Ikiri - Shasikyr h - **Mari de Sédila**
Marchand5/Érudit 5- AL:CN - Aime à la folie et seulement sa famille
Avillia Béziros - Demi-Shasikyr f - **Fille de Sédila**
Marchand 1- AL:LM - Avide de pouvoir
Divios Béziros - Demi-Shasikyr h - **Fils de Sédila**
Devin 1 - AL:CB - Étudiant en divination
Abalor Courroyale - Ravien h Âge mûr - **Chef de la sécurité**
Chevalier 9 - AL:LM - Cruel et sévère
Cyril Roche - Tiefelin(diable) h Âge mûr - **Majordome**
Serviteur 6 - AL:NB - Bienveillant et serviable

Particularités
Avec une réputation incroyable, la famille Béziros se doit d'avoir une sécurité irréprochable grâce au Chevalier Courroyale. Ce dernier n'hésite pas à briser les membres d'un curieux et oblige les serviteurs à être impeccables. Néanmoins, ces méthodes déplaisent énormément au majordome qui est le seul à s'opposer à lui lorsqu'il va trop loin. Malheureusement pour Courroyal, c'est le majordome qui a toujours le dernier mot.

Le manoir des De Vermont

Famille noble qui frôla la faillite plus d'une fois, elle fut aussi la cible de bien des ennemis de l'ancienne Ravanne. Aujourd'hui, ils sont à la tête d'une petite fortune dans le chocolat et ils possèdent plusieurs cultures de cacao dans les îles de Zonaka. Leur magasin à Valliance est leur fierté et espèrent étendre leur influence dans toutes les terres de Rava et les pays voisins.

Insolite
Les De Vermont sont une famille de survivants qui espèrent le retour de la famille royale. Leurs ancêtres ont été chassés voire assassinés par des groupes non royalistes mais aussi par d'autres lignées nobles espérant fonder un nouvel empire où ils seraient les rois. Aujourd'hui, cette famille a laissé tomber cette quête alors qu'un important indice sur la disparition de la famille royale se trouve dans le mausolée De Vermont.

Dirigeant **Élar De Vermont** - Ravien h - **Chef de famille**
Marchand5/Combattant 4 - AL:N - Sévère mais juste
Nombre d'employés environ 14 à 16
Personnalités notables
Lucile De Vermont - Ravien f - **Épouse de Élar**
Érudit 5/Abjurateur 3 - AL:NB - Amoureuse de son mari
Téliau - Ravien h - **Fils de Élar**
Marchand 2 - AL:CB - Talentueux dans le commerce
Kastar Chimère - Ifrit h - **Chef de la sécurité**
Combattant 6 - AL:N - Songeur

Particularités
La famille De Vermont est heureuse et a eu la chance d'avoir quatre enfants. Le fils aîné est destiné à reprendre l'affaire mais ce dernier désire plus que tout libérer le fantôme en devenant le meilleur chocolatier de son époque. Les trois autres, trois filles, sont encore trop jeunes pour intervenir dans les affaires de leur noble famille. Kastar est déstabilisé par la disparition de son ami proche Godefroid Beauroi et espère que les forces de l'ordre le retrouveront.

Le manoir du jardin suspendu de la famille Boisroi

Descendants de Sillon Boisroi "Le fendoir de feu", célèbre chasseur de pirates vivant il y a près de sept siècles, les Boisroi ont frôlé plus d'une fois la faillite et la honte. C'est grâce à des investissements risqués durant les 50 dernières années que cette famille de marins-pêcheurs devint des nouveaux riches. Malgré une réputation négative auprès de leurs collègues, ils sont respectés pour avoir protégé les intérêts des marins auprès du conseil afin d'obtenir des aides financières pour l'ensemble de la profession.

Insolite
Ce manoir est suspendu dans les airs avec plusieurs piliers de marbre ressemblant à des arbres. Sous le manoir se trouve un étang dont le centre est dédié à la divinité Cernunnos.

Dirigeant **Lavime Boisroi** - Gnome(sel) f Grand âge - **Cheffe de famille**
Marchand 8/Marin 7 - AL:N - Têtue et inverse les mots bizarrement
Nombre d'employés environ 8
Personnalités notables
Rabouc - Gnome(sel) h Âge mûr - **Fils de Lavime**
Marchand 8 - AL:LN - Aime les services des prostituées
Vital Hibours - Ravien f Âge mûr - **Cuisinier**
Artisan 5 - AL:NB - Excellente pâtissière - Marié et deux enfants.
Nolionne Sarasys - Shasikyr h Âge mûr - **Chef de la sécurité**
Combattant 5/Filou 5 - AL:CB - Virtuose du combat avec deux armes

---

Particularités
La famille Boisroi est nombreuse et reste sous le commandement de leur matriarche Lavime. Cette dernière a eu un fils et deux filles qui ont quitté la demeure familiale en suivant leurs propres voies. Lavime a aujourd'hui six petits enfants. Nolionne sert la famille depuis 37 ans et est connu pour n'en faire qu'à sa tête pour protéger ses employeurs qu'il adore. Vital Hibours est une excellente pâtissière protégée par Lavime en personne qui est même inscrite comme bénéficiaire dans son testament.

Le manoir de la famille Rouilledragon

Prestigieux mages depuis trente générations, ils survivent grâce à la vieille fortune de la famille et ne se préoccupent pas de la perte progressive de leurs richesses. Arrogants, ils se croient toujours importants alors qu'ils ont perdu leurs influences durant ce dernier siècle. Néanmoins, leurs derniers enfants semblent avoir du talent et pourraient peut être ranimer la gloire passée de leur lignée.

Insolite
Ce vieux manoir est une extraordinaire relique qui est en partie vivante. Celui-ci est la fierté de la famille et il est capable de protéger et de servir la famille Rouilledragon à travers de nombreuses actions comme chauffer une pièce selon l'individu, la protéger avec des sorts ou apporter un livre de la bibliothèque.

Dirigeant **Morgane Rouilledragon** - Ravien f Grand âge - **Dirigeante**
Invocateur 8 - AL:N - Aime regarder les lunes et observer les étoiles
Nombre d'employés environ 5 à 7
Personnalités notables
Aziliz Rouilledragon - Ravien f Âge mûr - **Héritière Rouilledragon**
Invoctauer 7 - AL:NM - Dure, hypocrite et hautaine
Éwin Rouilledragon - Ravien h Âge mûr - **Époux de Aziliz**
Cyclomancien 5 - AL:N - Alcoolique et adore se vanter
Olzkiel Barkyr - Shasikyr h - **Chef de la sécurité**
Évocateur 8 - AL:N - Aime l'argent et la bibliothèque des Rouilledragon
Brille Oragéon - Kobold(saumure) f Âge mûr - **Majordome**
Serviteur 5/Artisan 3 - AL:LN - Apprécie les compliments sur sa cuisine

---

Particularités
Les deux enfants d'Aziliz ont une énorme pression sur leurs épaules. Le plus grand vient d'entrer à l'école d'abjuration et ce dernier n'a pas le droit à l'erreur. Avec l'échec des deux enfants de Morgane qui ont été bannis du manoir, il ne reste plus qu'Aziliz pour sauver l'honneur de la famille. Même si cette dernière n'a pas été exceptionnelle, elle fut une héroïne lors de la guerre des maîtres.

Le manoir de la famille Tulie

Descendante du héros Évrard Tulie, la famille Tulie a acheté son titre de noblesse en 184Eou. Possédant des terres à Valboisé et Lyce, ils ont décidé de bâtir leur demeure à Valliance afin d'influencer la politique de la cité et apaiser les tensions entre les trois cités-états. Malheureusement, cette famille a perdu de sa superbe depuis la disparition des dieux et se retrouve avec un petit manoir dans le quartier Haut-jardin. En 196Esd, des intrus ont saccagé le sous-sol familial et un incendie endommagea fortement la demeure qui est maintenant en réparation.

Insolite
Le sous-sol familial avait été transformé en laboratoire par les jumeaux qui ont dû utiliser un système d'auto-destruction pour effacer leurs traces lorsque des intrus firent irruption durant une de leurs expériences. (Voir page 173)

Dirigeant **Helkert Tulie** - Ravien f Âge vulnérable - **Chef de famille**
Chevalier 5/Marchand 3 - AL:N - Atteint d'Alzheimer
Nombre d'employés environ 8
Personnalités notables
Zéon - Ravien h - **Fils de Nobert Tulie et jumeau de Julian**
Transmutateur 5 - AL:LM - Adore le fromage et le bon pain
Julian - Ravien h - **Fils de Nobert Tulie et jumeau de Zéon**
Enchanteur 5 - AL:LM - Adore inciter l'adultère
Lifrid Lianes - Ravien f Âge mûr - **Majordome**
Serviteur 5 - AL:N - Amante des jumeaux
Cafirbie Prune dorée - Gnome(sel) f Âge mûr - **Cheffe de la sécurité**
Artificier 5/Ensorceleur(Feu) 1 - AL:N - De nombreuses dettes de jeu

---

Particularités
La famille Tulie est dispersée et seuls les enfants sont dans le manoir avec leur grand père. Le fils Nobert et la fille Soizic de Helkert s'occupent des affaires familiales à Valboisé et Lyce. Cafirbie est loyale à la famille mais hélas les jumeaux ont réussi à la faire chanter et doit se taire pour protéger son mari Zymit et sa fille Bilibie.

Le manoir de la famille Vizérlion

Riche famille du Vunrakak, ils ont bâti cette demeure afin d'avoir un pied à terre à Valliance. Dans ce manoir se trouve le frère cadet de l'actuel maître des Vizérlion dont la mission est de se lier d'amitié avec les individus influents de la cité. Même si le bâtiment semble assez simple par rapport à celui de ses voisins, il en est rien lorsqu'on y rentre. Avec un intérieur digne des grosses fortunes de la cité, on est époustouflé par la décoration émeraude et rubis de l'endroit pourvu de serviteurs automatisés de luxe.

Insolite
Au centre du manoir se trouve un puissant portail magique permettant à la famille de se téléporter vers une résidence à la campagne à 200 km de Valliance.

Dirigeant **Famille Vizérlion**
Nombre d'employés environ 5 à 10
Personnalités notables
Xurku Vizérlion - Kobold(cristal) h Âge mûr - **Fils Cadet de la famille et dirigeant -** Marchand 6 - AL:NM - Espère éliminer son frère et adore danser
Zexpo Vizérlion - Kobold(cristal) h - **Fils de Xurku et étudiant en divination**
Devin 1 - AL:LM - Adore inciter l'adultère
Vakno Vizérlion - Kobold(cristal) f - **Épouse malheureuse de Xurku**
Érudit 3 - AL:CN - De plus en plus tentée d'avoir des amants
Chilzi Bartronak - Kobold(magma) f Âge mûr - **Majordome**
Espion 5 - AL:LN - Adore les jeux d'argent et ses enfants restés au pays

---

Particularités
Le Clan Vizérlion est une puissance politique au Vunrakak qui conseille le gouvernement actuel. Avec des liens avec tous les pays qui commercent avec sa nation, ils ont un incroyable pouvoir capable d'inquiéter le Conseil de Valliance. Néanmoins, ces derniers n'ont pas d'intérêts à saboter Valliance et ils préfèrent s'occuper d'affaires plus urgentes dans leur pays et avec le Dalakyr. Aujourd'hui, Xurku espère tisser des alliances qui lui permettront de prendre la place de son frère et l'Iris jaune semble être intéressé par cette famille.

Personnalités connues

Armand Montfort - Aasimar(agathion) h - **Meneur de mercenaires**
Combattant profane 8 - AL:LN - Ses coéquipiers meurent souvent
Chef de la compagnie spéciale s'occupant de surveiller les égouts et le quartier. Il est le noyau dur de cette équipe et n'hésite pas à changer son équipe à la moindre suspicion de corruption.

Hibikus Roudouillard - Gnome(sel) h - **Patrouilleur anti-pauvre**
Filou 4 - AL:LM - Voyeur et adore les jeux d'argent
Afin d'éviter que des intrus entrent dans le quartier, il y a quelques patrouilleurs très discrets qui informent les mercenaires engagés pour les chasser ou les forces de l'ordre. Hibikus est très efficace dans son travail et reçoit des primes qu'il gaspille aux jeux. Mais ce qu'il adore le plus, c'est d'espionner les ébats sexuels des serviteurs des manoirs.

Kernard Barberousse - Ravien h - **Jardinier indépendant**
Druide 3 - AL:NM - Adore la chasse et le sang dans sa gueule
Travaillant pour les druides du Cassasnos mais surtout pour les Giamos, Kernard adore son travail de jardinier. Néanmoins, il lui arrive de partir de Valliance afin de se ressourcer et de chasser.

Clémentine Viellecrypte - Ravien f - **Conductrice de calèche indépendante**
Chasseur de primes 3/Serviteur 1 - AL:CB - Peur panique du combat
Ancienne chasseuse de primes, elle survécut à l'extermination de son équipe. Malgré la réussite de leur mission, elle en fut traumatisée et préféra devenir une conductrice de calèche pour les riches fortunes du Haut-jardin. Afin de pouvoir dormir, elle s'est mise à boire de plus en plus.

Le sous-sol du quartier Haut-jardin

Les égouts y sont bien plus sécurisés et seule l'île du Cridio a une meilleure protection. Grille avec enchantements et alarmes, les forces de l'ordre y patrouillent régulièrement. Il existe même une équipe spéciale payée par l'ensemble des habitants du quartier afin de s'occuper de toutes les menaces venant de l'extérieur. Même s'il y a peu de vermines dangereuses, les criminels cherchant à faire fortune rapidement tentent de temps en temps de cambrioler une demeure du quartier mais ils se font arrêter.

Les sous-sols des différentes propriétés sont fermés même aux forces de l'ordre et à la patrouille spéciale. Les gardes de ces maisons s'en occupent mais c'est aussi grâce à cela que les riches familles peuvent cacher facilement des activités aux yeux des autorités.

Quartier Ravanne

Portant le nom de l'ancien empire de Rava, c'est ici qu'on a déplacé magiquement les domaines des plus grandes fortunes. Chaque famille a une demeure et un terrain digne de leur puissance absurde. Statues de 5 à 8m de haut qui sont de puissants golems, tours de griffons ou de drakes, palaces aux enchantements magiques les plus permissifs, ces familles vivent dans un autre monde et sont souvent détachées de la vie quotidienne des Vallianciens.

Égout A
Patrouille A
Danger E

Lieux connus

Demeure de la famille Caramilla

Le domaine de Caramilla montre la puissance de cette famille à travers un jardin sublime où la magie est particulièrement impressionnante. Ce lieu paisible rassemble la famille noble la plus versée dans les arcanes magiques et leurs mystères. Leur manoir dispose d'une tour pour leurs griffons et il s'agit d'une installation à la pointe des rituels magiques contemporains. Tout individu employé dans le domaine vit dans celui-ci afin de limiter une possible corruption extérieure sur eux.

Dirigeant **Famille Caramilla** (Voir page 73)
Nombre d'employés environ 10
Personnalités notables
Natiko Hérazus - Kobold f Grand âge - **Majordome**
Serviteur 5/Ensorceleur(dragon) 5 - AL:LN - Rusée et vive d'esprit
Envel Crido - Ravien h Âge mûr - **Maître cuisinier**
Artisan 6/Filou 1 - AL:NM - Alcoolique et voleur mais excellent cuisinier
Lobert Brillecolline - Oréade h Âge mûr - **Serviteur**
Serviteur 5 - AL:N - S'endort quand il veut et où il veut

Particularités
Les employés sont dévoués à leurs tâches et sont bien rémunérés. Rares sont ceux qui restent plus de 15 ans à leur service. Les plus anciens ont une attache particulière à la famille et même le cruel Envel serait prêt à donner sa vie ou celle d'un serviteur pour protéger les intérêts des Caramilla. Tous les employés doivent savoir maîtriser la magie de façon innée ou non.

Demeure de la famille Dusang

Le domaine de la famille Dusang fait tout pour montrer leur fierté. Ils possèdent un véritable zoo où ils élèvent des créatures dangereuses et rares. Leur objectif est d'avoir des bêtes capables de les accompagner dans leurs dangereuses chasses et ils ne peuvent donc pas compter sur de simples chiens. Leur demeure a une architecture moyenâgeuse et ressemble plus à un donjon qu'à un manoir.

Dirigeant **Famille Dusang** (Voir page 73)
Nombre d'employés environ 12
Personnalités notables
Asylielle Tratallone - Shasikyr f Âge mûr - **Majordome**
Combattant 6/Serviteur 4 - AL:LN - Fort sens de l'honneur
Roodot Crapaud - Gnome(sel) h Âge mûr - **Serviteur**
Érudit 5/Serviteur 3 - AL:LB - Joyeux et positif
Rici Larmeargent - Ravien f Âge mûr - **Maître dompteur**
Chasseur 5/Vétérinaire 3 - AL:CB - A un tatouage sur la fesse droite
Tzaka Krolor - Kobold(magma) f - **Serviteur**
Serviteur 5 - AL:LN - Sait très bien jouer de la flûte

Particularités
Les Dusang mettent durement à l'épreuve leurs nouveaux employés et certains ne comprennent pas comment Asylielle et Roodot auraient pu les servir pendant presque un siècle. Ces derniers sont considérés comme des membres de la famille même s'ils ont toujours refusé de l'intégrer via un mariage. Pour ces deux là, seul servir la famille Dusang est important. Rici Larmeargent fut le dompteur qui survécut le plus longtemps à leur service.



Demeure de la famille Frazard

Extrêmement riche, la maison familiale est magnifique et leur domaine est utilisé pour mettre en valeur les statues et autres œuvres d'art tel un musée de l'histoire des terres de Rava. Protégé par des sécurités discrètes, le manoir est d'une architecture étrange qui fait penser à un dragon dormant sur son trésor. Tout l'intérieur en marbre est fait pour qu'une lumière douce entre dans chaque pièce. Même la nuit, les lieux sont éclairés d'une telle façon qu'on dirait une véritable lune entourée d'un jardin aux couleurs changeantes.

Dirigeant **Famille Frazard** (Voir page 73)
Nombre d'employés environ 20
Personnalités notables
Régine Livra - Ravien f Âge mûr - **Majordome**
Serviteur 5/Érudit 3 - AL:LN - Spécialiste du lancer de craie
Fripo Chaudron - Gnome(sel) h - **Maître cuisinier**
Artisan 13 - AL:LB - Généreux et bien portant
Makoki Smallolar - Kobold(cristal) f Âge mûr - **Servante**
Filou 3/Serviteur 3 - AL:CB - Maladroite mais très attentive aux ennemis
Vessa Grincerive - Ravien f - **Nourrice**
Serviteur 4 - AL:CB - Dodue - Mariée et neuf enfants

Particularités
Fripo est connu pour être simplement le meilleur cuisinier de Valliance et la famille Frazard n'hésite pas à utiliser son talent lorsqu'elle réalise des rencontres avec leurs rivaux de Valliance. L'individu le plus étrange reste Makoki qui est toujours une servante de la famille malgré sa maladresse. En vérité, son humour et sa joie de vivre a simplement réussi à charmer tous ceux qui la connaissent.

Demeure de la famille Lustrac

Véritable écurie géante, les terres de Lustrac sont faites pour dresser et préparer les bêtes à leurs futurs combats. Avec des aménagements pour des joutes et des bois pour la chasse, le domaine des Lustrac est très sauvage

par rapport à ses voisins. En son centre, il existe une entrée vers une grande cave où se trouve la forge de la famille. Entourée de magma renouvelé magiquement, elle est utilisée pour fabriquer les armes ancestrales des quatre familles des sang-bleu. Le manoir est d'une architecture distinguée et modeste mais d'une taille impressionnante.

Dirigeant **Famille Lustrac** (Voir page 74)
Nombre d'employés environ 18
Personnalités notables
Actus Bragon - Ravien h Grand âge - **Majordome**
Combattant 8/Érudit 5 - AL:LM - Tue sans hésiter - Veuf
Yépa Labrêche - Sang-mêlée gnome/fiereck f - **Maître d'arme**
Combattant 11 - AL:LB - N'a pas connu ses parents
Jéanna Vertempête - Sylfe f - **Serviteur**
Serviteur 3/Combattant 1 - AL:LN - Dort très profondément

Particularités
Actus a connu bien des générations de Lustrac et celui-ci a toujours été extrêmement dur et sans passion. Tel était le devoir qu'on lui a confié afin de durcir le cœur des Lustrac. Un rôle difficile qui l'a rendu mauvais mais dont la loyauté est telle que ça en effraie plus d'un. Yépa est une maître d'armes rare qui a été recrutée par la famille Lustrac alors qu'elle avait gagné sa liberté dans un tournoi de gladiateurs à Mille-rois. Son talent d'instructrice a rarement été égalé et elle est une fierté des Lustrac.

Le domaine de la famille Osik'Elriel Shakyr

Liée à la cour royale du Dalakyr, cette famille prestigieuse a acheté ce domaine à la vielle famille de mages les Brisetempête. Ces derniers ont perdu en grande partie leur fortune suite à de mauvais investissements et suite à une terrible querelle familiale entre les trois sœurs héritières, le domaine fut vendu. Il n'y a plus aucun membre de cette prestigieuse famille qui avait pourtant tant sacrifié pour la ville de Valliance durant le dernier millénaire.

Insolite
Ce domaine a un jardin particulièrement bien entretenu et grâce à la magie, ils ont pu cultiver des plantes très rares. Il existe même des plantes carnivores de plusieurs mètres qui sont calmées par magie. Un énorme cristal magique alimente le sol d'une énergie qui permet de créer des plantes mutantes dont les propriétés sont encore inconnues.

Dirigeant **Skyaly Térsiola** - Shasikyr h Âge mûr - **Responsable du domaine**
Abjurateur 8 - AL:LN - Adore les chats et a un faible pour les fierecks.
Nombre d'employés environ 8 à 11
Personnalités notables
Asolion Réliasielle - Shasikyr h - **Chef de la sécurité**
Combattant 9 - AL:LN - Mal à l'aise avec la gente féminine
Quioel Vitielle - Shasikyr f - **Cuisinière en chef**
Artisan 5 - AL:N - N'aime pas Valliance et surtout la pollution
Chuchip Brisebaton - Fireck f - **Jardinière**
Artisan 5 - AL:NB - Timide et très belle
Passiel Térsiola - Shasikyr f Âge mûr - **Épouse de Skyaly**
Marchand 6 - AL:N - Froide et élégante

Particularités
Le domaine est rarement habité par la famille Osik'Elriel Shakyr et de nombreux invités sont logés en ces lieux lorsque ces derniers visitent Valliance. En l'absence d'un membre de la cours royale, Skyaly Térsiola s'occupe de tout et il est heureux de pouvoir vivre dans la cité des mages contrairement à son épouse. Leur union bat de l'aile et Skyaly a malheureusement sympathisé avec Chuchip qui attise la tentation.

Demeure du comte Schlafender Mond

Autrefois élégant, ce domaine s'est détérioré pendant seize longues années. Telle une immense tombe trônant non loin de l'océan, le manoir observe les mers comme une vieille sentinelle. Malade et dépressif depuis la mort de son épouse en haute mer, le comte Schlafender Mond peint sans cesse l'océan avec une obsession morbide qui a fait fuir plus d'un employé. De ses trois enfants, seul l'aîné est resté attendant l'heure où il pourra reprendre le domaine.

Insolite
L'épouse de Siegfried n'est pas décédée en haute mer mais à cause de Siegfried qui l'a menée à se suicider en se jetant d'une falaise. Afin de faire taire les employés qui en savent trop, il les a éliminé en faisant disparaître leurs corps dans la chaudière magique de son manoir. Les peintures sont sa façon d'exprimer son chagrin, ses regrets et sa peur de voir revenir son épouse d'entre les morts pour se venger. Inconsciemment, ses œuvres annoncent un tel évènement car loin dans les îles de Zonaka, le commandant Granar est sur le point de trouver le trésor maudit du capitaine Levolland. (Voir campagne les pirates de Zonaka)

Dirigeant **Siegfried Schlafender Mond** - Nolcadien h - **Propriétaire**
Marin 6/Érudit 3 - AL:CN - Aigri, colérique et jaloux
Nombre d'employés environ 10 à 13
Personnalités notables
Manna Cerf - Ravien f Âge mûr - **Majordome**
Serviteur4/Tueur 4 - AL:LN - Aime son maître
Yutik Jormüngor - Kobold(magma) h - **Serviteur**
Filou 5 - AL:CM - Survivant et rusé - A un fils dont il ignore l'existence

---

Particularités
Ce domaine a la particularité d'avoir dans son sous-sol, une immense cave où le navire familiale attend. La sortie vers l'océan ne s'ouvre qu'avec la canne du comte qui active un rituel de modélisation de la pierre. À l'intérieur du manoir, les employés font leur travail mais malgré les tentations de voler quelques argenteries, ils évitent car deux voleurs ont eu étrangement des accidents mortels, l'année dernière. Ça fait un an que Yutik se cache dans ce manoir. Il est chassé par les bandes des Crocs et des Porteurs après avoir éliminé plusieurs d'entre eux par empoisonnement.

Le domaine de la famille Wyrmasara

Abandonné depuis cinq ans après le décès de la famille dans un accident de la route, l'héritier Wyrmasara n'a pas désiré vendre cette demeure alors qu'il vit dans la cité-état de Valboisé. L'étrange acte de cet héritier est surtout qu'il n'a rien voulu vendre alors que de précieux bijoux et autres objets de grande valeur sont encore dans le manoir. C'est pour cette raison qu'il existe néanmoins une sécurité privée qui s'occupe de garder les lieux afin d'empêcher les vols.

Insolite
L'héritier est en réalité empêtré dans des problèmes de droits de succession à cause de deux testaments différents. La bataille juridique entre les différents membres de la famille n'a pas cessé depuis cinq ans et ne semble pas prête de s'arrêter. Malheureusement pour les Wyrmasara, il existe un troisième et véritable testament dans le manoir.

Dirigeant **Famille de Wyrmasara**
Nombre d'employés environ 10
Personnalités notables
Léa Rempart - Ravien f - **Cheffe de la sécurité**
Chasseur de primes 7 - AL:N - Audacieuse et aime les jeux d'argent
Makya du clan Mikasi Milap - Fireck f - **Cheffe en second**
Combattant 5 - AL:CB - Sprinteuse émérite
Godefroy Herseabysse - Ifrit h - **Gardien**
Artificier 4 - AL:N - Allergique aux fleurs et adore la politique

---

Particularités
Même si c'est tentant, il n'y a que très peu d'objets qui ont été volés et ça malgré la corruption aisée des gardes. Le véritable problème est que la grande majorité de ces objets de valeur ont des rituels magiques complexes qui nécessitent un bon mage pour les dissiper. Ça ne vaut simplement pas le coup pour les cambrioleurs. Les gardiens de cette demeure sont bien entraînés mais ils ne risqueront pas leur vie. Néanmoins ils ont des pierres magiques permettant d'alerter les forces de l'ordre qui peuvent arriver en moins de 20 minutes.

Le sous-sol du quartier Ravanne

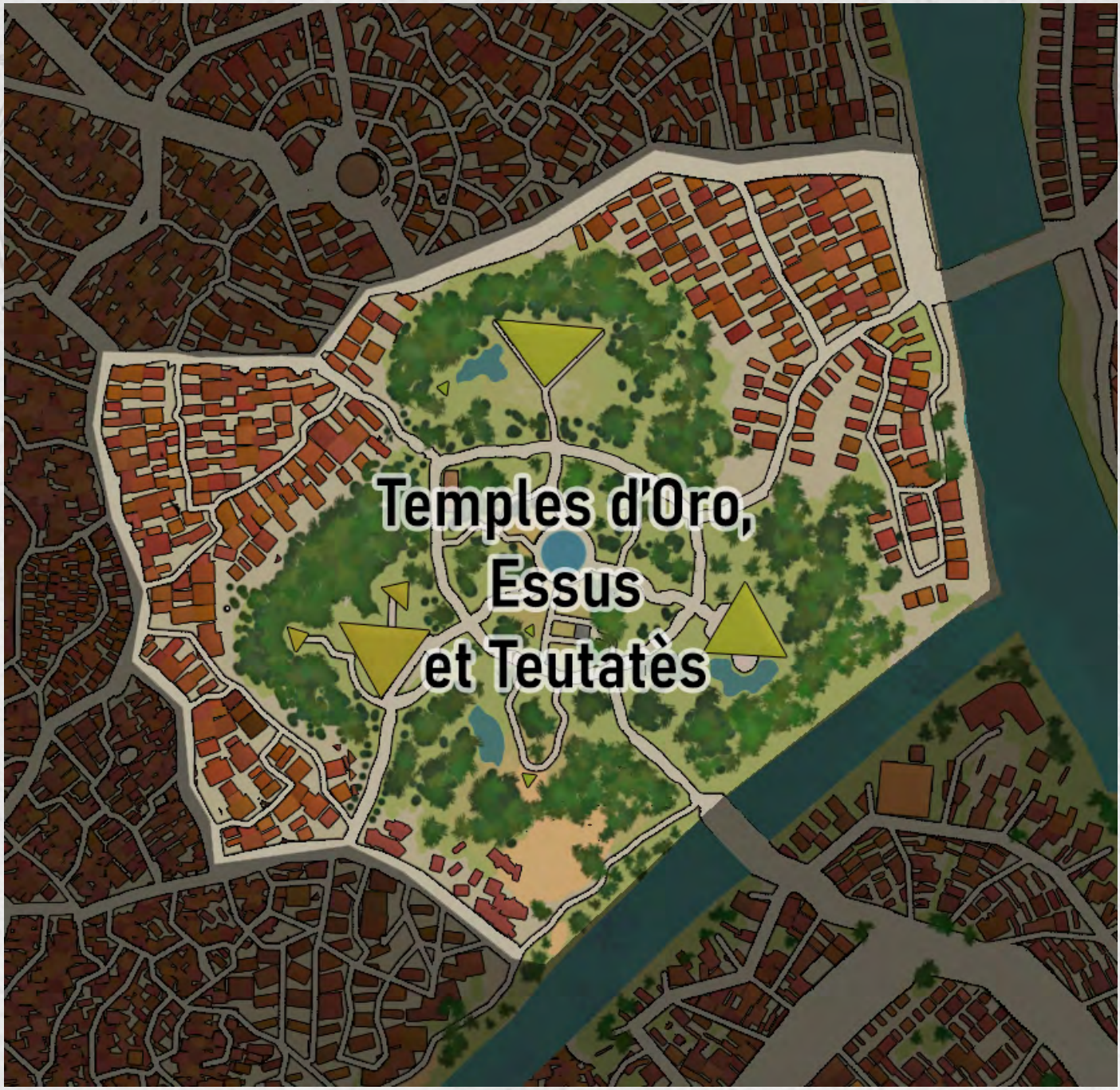
Il n'y a pas de système d'égouts dans ce secteur. Chaque domaine a son propre système de gestion des eaux usées et les aménagements dans le sous-sol sont des caves privées fermées qui ont de nombreuses protections contre tous types d'intrusions. Il n'y a donc aucune menace pour une personne s'y aventurant excepté les protections des manoirs.



Les quartiers de l'autorité

Les gens sont si sérieux ici ! Et c'est si compliqué que je me perds tout le temps. Des fois, ils ne savent pas comment j'ai fait pour arriver devant eux et se mettent en colère. Surtout le petit monsieur aux cheveux blancs qui aimerait bien savoir qui je suis. Mais ça, c'est un secret !

- Maurice



Quart. des Hiérophantes

Malgré la disparition des dieux depuis presque deux siècles, il existe toujours des chapelles et des temples ainsi que de nombreux religieux espérant le retour de leurs divinités. Hélas, autrefois magnifique, les années n'ont laissé que les ruines d'une époque révolue où il est dangereux de s'y attarder. Les forces de l'ordre n'ont plus de patience pour les miséreux qui ont perdu la tête et les frappent sans retenue.

Égout C
Patrouille C
Danger B, E, H, I, J

Lieux connus

L'école de magie de l'invocation

Mise en quarantaine depuis la fin de la guerre des maîtres, il est formellement interdit d'y entrer. Même si on peut s'aventurer dans l'enceinte de l'école en évitant les protections magiques d'alarme, il est ensuite très difficile d'aller plus loin. Golems et autres sortilèges de protection mortels sont disposés à toutes les entrées et il y a des patrouilles de l'armée qui viennent surveiller les alentours toutes les heures.

La raison officielle est que les combats ont créé des zones de magie sauvages créant des portails capables d'attirer des créatures hostiles. La réalité est proche du message donné par le gouvernement de Valliance mais c'est simplement bien plus grave. L'école de l'invocation grouille de monstres qui s'entre-tuent ne cessant de revenir à la vie à cause d'une boucle temporelle. Les autorités savent qu'une ou plusieurs créatures inconnues extrêmement puissantes y sont "prisonnières" mais n'ont jamais pu établir un contact avec elle. Les autorités ne savent pas si elles sont hostiles car elles ont toujours observé ce qui se passait sans jamais intervenir.

La cachette des rêveurs

Ancienne bâtisse servant de réserve au culte d'Éssus, elle a été condamnée par les autorités à cause de sa fragilité. Malgré tout, l'endroit est utilisé par les adorateurs des dieux qui s'y cachent. Néanmoins, son sous-sol s'est écroulé récemment obligeant les sans-abris à trouver une autre cachette.

Insolite
En fin de l'année 196Esd, les Hiérophantes décidèrent de s'attaquer à une

bête lunaire dans le monde des rêves afin de délivrer les personnes qu'elle avait enlevées. Hélas, ce fut un échec et leurs âmes ont été emportées par l'abomination. Les survivants firent s'effondrer en partie l'endroit et récupérèrent seulement le corps d'Okion qui était étrangement encore en vie. Les corps des Hiérophantes décédés se transformèrent en nécrophages et cherchent à sortir.

La place du paradis

Jardin où les statues brisées des dieux sont exposées, c'est ici que se rassemblent les prédicateurs en psalmodiant leurs sermons pour ceux qui veulent bien écouter. Hélas, cette place est dangereuse car il y a souvent des bagarres voire des groupes de jeunes civils qui s'ennuient et qui passent leurs nerfs sur les plus faibles qu'ils attrapent.

La chapelle de Calétos

Dédiée à la divinité du courage, cette chapelle est à l'abandon bien plus que d'autres monuments aux dieux. Pourtant, il y a toujours des personnes qui viennent faire un geste symbolique telle une promesse silencieuse de ne jamais abandonner son prochain. Des rumeurs laissent entendre que lorsqu'on cherche une aide inespérée, c'est ici qu'on doit venir se recueillir.

Insolite
Ces rumeurs peuvent paraître stupides mais il y a une part de vérité. Des héros masqués existent à Valliance et certains d'entre eux viennent ici méditer et peuvent entendre l'appel à l'aide d'une personne en danger.

La chapelle de Cernunnos

Même si les activistes contre la civilisation donnent une mauvaise image de cette divinité, cette chapelle a partiellement survécu. La nature semble la protéger et c'est cette preuve du divin qui a permis à de nombreux religieux de garder la foi.

Insolite
La puissance de la nature est toujours présente malgré la perte du lien divin avec Cernunnos. Le lien commence à s'intensifier et ceux qui entendent les murmures liés à ce dieu de la nature viennent ici à chaque fois qu'une des lunes est pleine.

La chapelle de Lught

Malgré la disparition de la divinité, tous les artistes ont fait leur possible pour que l'œuvre d'art qu'est ce lieu saint ne disparaisse pas avec le temps. Entretenu par les artistes afin de trouver l'inspiration, cet endroit est malheureusement souvent attaqué par les religieux jaloux qui le dégradent avec des excréments et autres déchets malodorants.

La statue brisée de l'ange Pétroz

Lieu de recueillement pour l'ange Pétroz décédé lors de la guerre divine, cette statue fut brisée par les religieux le considérant comme un traître. Ce serviteur divin au service d'Éssus prit le parti de stopper la guerre et de prendre soin en priorité des mortels exploités. Il fut tué durant une bataille contre le Dalakyr et cette statue fut fabriquée en cachette en son honneur puis installée dans le quartier lorsque les dieux disparurent.

Insolite
À l'intérieur de la statue se trouve une mèche de cheveux de Pétroz qui fait vibrer la statue de temps en temps. Tout individu à 9m est affecté par un sort qui apaise les émotions et retire la fatigue. Si une personne est en danger de mort non loin de la statue, celle-ci s'anime afin de persuader les attaquants d'arrêter. Considérer que c'est un jet de diplomatie avec un bonus de +15.

Le grand temple d'Éssu

Abandonné, le temple a été bâti pour durer et se dresse toujours fièrement vers les cieux malgré les assauts de la nature et du temps pour le faire fléchir. C'est le temple qui inspire le plus les dévots aux dieux et il est utilisé pour abriter les malheureux qui ont tout perdu sauf leur foi. Malheureusement, la discorde éclate souvent alors que la folie ou la frustration prend le dessus faisant éclater une bagarre.

Insolite
C'est dans les profondeurs et les salles secrètes du temple que la faction des Hiérophantes se rassemble pour survivre et agir afin de trouver un moyen de faire revenir les dieux. Ce quartier général est protégé avec les Hiérophantes encore en vie.

Le grand temple d'Oro

L'édifice gigantesque dédié au dieu de la magie est en partie entretenu mais le commun des mortels ne le sait pas. L'ensemble résiste mal au temps car la magie des rituels a disparu et le temps fait des ravages. Les parties flottantes du temple se sont écrasées sur la partie inférieure ne laissant que des ruines.

Insolite
Le noyau du temple est scellé et permet d'accéder au nœud de création endormi. De puissants gardiens élémentaires liés à Oro sont toujours présents et dorment en attendant qu'un intrus ose y entrer. Ils n'ont pas disparu comme le reste des extérieurs mais sont extrêmement violents et tueront tout individu non lié à leur dieu. Les autorités ont donc préféré abandonner l'extérieur du temple afin de décourager les curieux et renforcer la sécurité du noyau en utilisant de puissantes illusions et des sortilèges obligeant les intrus à filer.

Le grand temple de Teutatès

Sinistre et glacial sont les deux adjectifs qui qualifient ce monument dédié à Teutatès. L'endroit est dangereux et même les autorités préfèrent éviter ces lieux qui attirent les malades, les désespérés et les plus fous des dieux. L'odeur de la mort empeste les lieux et les charognards pullulent.

Insolite
La très mauvaise réputation de ce lieu est attisée par les maîtres du marché noir car ils l'utilisent comme entrée mais aussi pour vendre des drogues aux croyants dépressifs du quartier.

Le Pardonné

Ancienne bâtisse où les statues des saints étaient entreposées, elle est utilisée comme un abri où on distribue une soupe populaire. L'endroit est très abîmé et sale mais tout croyant capable de réciter quelques couplets d'une divinité du panthéon de Rava est le bienvenue.

Insolite
Ce lieu béni par les divinités du panthéon de Rava permet à ceux qui ont foi en eux de reprendre des forces plus rapidement et d'apaiser les émotions. Grâce à cette aura, il n'y a presque aucun conflit et les personnes ayant la foi regagnent 10 points de vie en restant ici pendant quatre heures.

Dirigeant **Les Hiérophantes** (Voir page 84)
Nombre d'employés environ 4 à 6
Personnalités notables
Thélo Lafoudre - Ravien Âge mûr h - **Bénévole**
Escroc 3/Tueur 1 - AL:CM - Lâche et profite de la bonté d'autrui

Particularités
Tous les soirs, les Hiérophantes offrent une soupe aux malheureux qui ont gardé la foi. La nourriture servie est un don des riches et autres bonnes volontés de la ville. Thélo est une fripouille qui met des doses de drogues pour les endormir afin de voler ces derniers.

Le temple de Bélisima

Autrefois, ce lieu était utilisé pour prier Bélisima et obtenir sa bénédiction pour une naissance ou l'espérance d'avoir un enfant. Aujourd'hui, ce n'est qu'une ruine où une fosse est apparue. Rares sont ceux qui s'en approchent exceptés ceux qui désirent se cacher d'un ennemi acharné.

Insolite
L'endroit est une porte vers les égouts de la cité où les bêtes se sont réfugiées. Les créatures y vivent paisiblement et sous l'influence d'un rituel mourant, se multiplient et grandissent anormalement. Personne n'a pris conscience que le temple de la fertilité est en partie la cause des infestations récentes d'insectes géants et autres créatures mutantes.

L'oratoire du panthéon

Vieux de 1289 ans, l'oratoire est un bâtiment de pierre circulaire permettant aux ancêtres des Vallianciens de débattre des sujets concernant le peuple. Au fur et à mesure, cet endroit devint le lieu de rencontre des représentants des cultes du panthéon de Rava. Aujourd'hui, l'oratoire est une relique de l'ancien pouvoir religieux qui gouvernait autrefois Valliance. Abîmé et envahi par les mauvaises herbes, ce bâtiment est pourtant sous le contrôle de la ville de Valliance qui désire protéger l'un des monuments clés de l'origine de la cité.

Insolite
Avec de nombreux enchantements pour résister au passage du temps, seules les plus puissantes magies pourraient l'endommager. Au cœur du bâtiment se trouve un puissant rituel divin qui est une combinaison de bénédictions données par tout le panthéon de Rava. Tout sortilège divin lancé en ce lieu par un prêtre d'un dieu de Rava voient leurs effets doublés.

Dirigeant **Le Conseil de Valliance** (Voir page 58)
Nombre d'employés environ 4 à 6
Personnalités notables
Bolku Groam - Kobold(magma) h - **Maître sentinelle**
Artificier 5 - AL:N - Adore faire des farces aux religieux
Kilbert Forteresse - Ravien h - **Gardien**
Combattant 2 - AL:NM - Profite de son pouvoir pour racketter
George Alchis - Ravien h - **Gardien**
Combattant profane 3 - AL:LN - Diplomate et sympa - Jeune papa

---

Particularités
Ce lieu est destiné à devenir un monument à visiter par les touristes mais le comportement des fous des dieux empêche ce projet de prendre forme. Les forces de l'ordre stationnées ici sont sur les nerfs à cause des insultes incessantes et des multiples agressions des religieux hurlant que leur présence est un blasphème. En conséquence, les gardiens n'hésitent plus à utiliser la force et de blesser les "criminels" voire d'envoyer direct en prison la moindre personne suspecte.

L'Ascension

Ancien lieu d'épreuves pour les prêtres du panthéon de Rava, c'était aussi un puissant cercle d'invocation pour appeler des serviteurs divins afin d'aider la ville de Valliance. Hélas depuis la disparition des dieux et les catastrophes liées à l'invocation d'extérieurs, le bâtiment est scellé et interdit d'y pénétrer sans autorisation d'une haute autorité du gouvernement.

Insolite
Lorsque les dieux disparurent ainsi que leurs serviteurs, des énergies incontrôlables apparurent dans l'Ascension tuant la plupart des personnes qui s'y trouvaient. Aujourd'hui, la grande majorité des dangers a été neutralisée mais des accidents peuvent arriver à tout moment faisant apparaître un élémentaire fou ou des créatures dévastatrices inconnues.

Dirigeant **Athtar Percevent** - Shasikyr h Âge mûr - **Responsable**
Abjurateur 10 - AL:LB - Toujours à l'heure et ferait tout pour ses enfants
Nombre d'employés environ 8 à 16
Personnalités notables
Ginette Brisedémon - Ravien f - **Responsable de la sécurité et Maître sentinelle** - Artificier 6 - AL:N - S'ennuie et rêve d'action - A deux enfants
Valouku Pincenez- Gnome(sel) h - **Observateur**
Invocateur 7 - AL:LN - A toujours un mauvais pressentiment
Jiji Bonnebotte - Gnome(sel) f - **Observatrice**
Transmutateur 5 - AL:N - Trop curieuse et passionnée par l'ascension

---

Particularités
Même s'il y a peu de gardes, l'endroit est néanmoins bien protégé lorsqu'on s'approche du cœur du bâtiment. Plusieurs golems technomantiques et protections magiques permettent de repousser facilement les intrus extérieurs. La pièce du cercle d'invocation est quant à elle interdite par des sorts exceptés ceux qui ont reçu un enchantement particulier gravé sur leurs os. Ces derniers sont tous des observateurs et doivent faire des rapports ainsi que des recherches pour réussir à analyser le flux de l'énergie dégagé par le bâtiment. Le dernier accident a eu lieu en 190Esd

Personnalités connues

Bajoulu Théière - Gnome(sel) f - **Sans-abri généreuse**
Serviteur 3/Prêtre d'Oro 1- AL:NB - Cœur pur
Sœur jumelle de Pegbor, elle espère retrouver son frère disparu. Elle a tout perdu et aide à servir la soupe au Pardonné.

Lizfi Opra'Huriel - Shasikyr f - **Vendeuse de drogues en tous genres**
Filou 6 - AL:NM - Est une dominatrice
Vendeuse de drogues, elle adore voir souffrir les clients qui lui manquent de respect. Grâce à ses méthodes rusées, elle a cinq "esclaves" qui lui obéissent aveuglément afin de ne plus être en manque de drogue.

Le martyr - Ravien h - **Étrange individu**
Oracle(vie) 5 - AL:CB - Se gratte le cul très souvent
Cet homme ne connait pas son nom mais il est une âme charitable qui vient en aide à tout individu en danger. Le plus incroyable, c'est qu'il est mort déjà plusieurs fois mais il disparaît et revient à la vie quelques heures plus tard. Quelques mages espèrent trouver son secret en le kidnappant.

Pegbor Théière - Gnome(sel - goule) h - **Monstre**
Filou 4/Ex-prêtre d'Oro 1 - AL:CM - A peur qu'on le reconnaisse
Charognard rusé, il survit tant bien que mal à sa malédiction contractée il y a quatre ans. Frustré et honteux, il devient un prédateur lorsque la faim l'oblige à trouver de quoi se nourrir.

Flora Lumière - Aasimar(ange) f - **Folle de dieux**
Filou 3 - AL:CN - Se laisse mourir à petit feu
Après avoir perdu son enfant suite à un viol, elle a été enfermée dans l'asile de Fayen. Après son évasion, elle s'est cachée dans le quartier de l'Hiérophante où elle est considérée comme une bénie. Petit à petit, elle ne trouve aucun sens à sa vie et espère être utile une dernière fois.

Ozckal Bronnflar - Kobold(cristal) h Âge mûr - **Fou de dieux**
Marchand 4 - AL:CN - Bienveillant excepté quand il est en manque
Sa foi en Éssus l'a rendu fou après la faillite de sa famille et lorsque son épouse est partie avec ses enfants. Cherchant une réponse, il étudie les dogmes du dieu du commerce pour trouver une réponse à son malheur.

Frère Lisha - Aasimar(azata) h - **Herboriste**
Médecin 4 - AL:CB - A fait vœux de pauvreté
Avec une peau bleue et tachetée, sa parenté à un extérieur l'a beaucoup fait souffrir. Abandonné par ses parents, il fut sauvé par Okion l'aveugle et devint un herboriste qui aide son prochain sans jamais vouloir aucun argent en échange.

Yvonne Maçon - Ravien f Grand âge - **Folle de dieux**
Érudit 7/Prêtresse d'Oro 1 - AL:CB - Une de ses jambes est infectée
Malgré la maladie et la douleur, Yvonne a décidé de dédier sa vie au partage de la connaissance afin de ranimer la foi parmi les désespérés. Elle sait qu'Oro va revenir espérant qu'elle survivra assez longtemps pour le voir.

Le sous-sol du quartier des Hiérophantes

Bien que ce quartier soit peu recommandable, la proximité de ce dernier avec des quartiers populaires obligent les autorités à l'entretenir autant que possible. Les forces de l'ordre détestent y intervenir car elles sont obligées de déloger les fous des dieux qui infestent le sous-sol. Témoins de la déchéance de ces misérables, les patrouilles perdent souvent patience et n'hésitent pas à utiliser la force pour déloger les intrus.

Ce sous-sol est très ancien et c'est un terrain idéal pour le marché noir. La Première pierre a plusieurs entrées et sorties bien connues des criminels. Ces dernières sont démantelées de temps en temps par les forces de l'ordre mais sont vite remplacées par de nouvelles.

Des animaux essayent de s'épanouir dans ce sous-sol mais les incursions des chasseurs de primes ainsi que les battues réalisées par les citoyens du quartier sont suffisantes pour qu'il n'y ait presque aucune menace.



Dalvyn Orobos

Mage consultant spécialiste des plans
Ravien h Grand âge- AL:NB - Prêtre d'Oro 2/ Universel 9

Où peut-on le trouver ?

Dans son cabinet de mage consultant, on peut aussi le rencontrer dans les écoles de magie. Il intervient de temps en temps en tant qu'intervenant extérieur.

Que sait-on de lui ?

Mage avec une longue expérience, c'est surtout un érudit aux très grandes connaissances spécialiste des créatures planaires et des plans d'existance. Même si depuis le silence des dieux, on ne rencontre pratiquement jamais une entité venant d'un autre plan, les recherches sur le sujet n'ont jamais réellement cessé. Son excellente réputation lui permet d'avoir une clientèle riche et il est souvent recommandé par tous les professionnels de magie.

Intervenant dans toutes les écoles de magie de Valliance, c'est un homme qu'on aimerait rencontrer mais ses activités récentes font qu'il est peu disponible. Peu d'individus sont au courant que Dalvyn a eu le malheur de rencontrer les quatre héros (Voir page 174) dont les actions ont failli le tuer.

En tant qu'expert en plan inter-dimensionnel, il fut contacté par Okion l'aveugle, chef des Hiérophantes. Ce dernier et ses acolytes tentaient de protéger des innocents contre des créatures de cauchemar. Ces immondes monstres venaient du plan des rêves et faisaient tout leur possible pour emmener leurs cibles dans leur royaume afin de les offrir à une engeance bien plus malfaisante, une bête lunaire.

Les Hiérophantes désiraient garder l'affaire secrète car les innocents qu'ils protégeaient avaient des rêves spéciaux pouvant les aider à comprendre la disparition des dieux. Dalvyn n'était pas sûr d'accepter de les aider mais c'est la rencontre avec les quatre élus qui chamboulera ses décisions. Il prit conscience des enjeux et accepta de réaliser un assaut dans le monde des rêves pour sauver tous les prisonniers des créatures de cauchemar.

Cette attaque devait être réalisée avec l'aide de ces quatre héros avant que la bête lunaire emporte son butin vers son monde. Malheureusement, ces derniers ne sont pas venus et cette opération fut réalisée sans eux. L'attaque fut un véritable échec qui coûta la vie à la quasi totalité des Hiérophantes et Dalvyn put s'enfuir de justesse avec son apprenti au prix d'une moitié d'âme emprisonnée dans un joyau magique.

Pendant un temps, son apprenti Hugues s'occupa de lui et l'aida à survivre mais Dalvyn sombra rapidement dans un état végétatif. Son apprenti ne pouvait pas s'occuper de lui tout en réalisant des recherches pour le sauver et fut obligé de le déposer à l'asile de Fayen qui prit "soin" de lui. Durant cette difficile période, Dalvyn vécut deux vies. L'une à l'asile où il était abandonné dans une chambre vide et l'autre où il était emprisonné dans l'immense navire d'esclaves de la bête lunaire et ses sbires. Il savait que tôt ou tard son autre moitié d'âme serait arrachée de son corps et scellerait son destin. C'était sans compter sur sa volonté aiguisée par les épreuves de sa vie qui allaient lui permettre de tenir bon.

Sans comprendre ce qui se passait, le navire de la bête lunaire explosa en vol et s'échoua sur le sable fin au bord d'un lac immense. Malheureusement, le joyau où son âme était enfermée ne fut pas brisé. Aucun des esclaves survivants ne tentèrent de le délivrer le laissant seul dans les cales du drakkar noir de la bête lunaire. Bien des individus auraient baissé les bras mais Dalvyn n'accepta pas la défaite et garda espoir. Cette ténacité sera salutaire car il sera sauvé par son apprenti accompagné des quatre élus. Arraché de sa prison, il découvrira les environs du crash et de l'étrange lieu où il se trouvait. Avant de quitter cet endroit, il sentit la présence de son dieu Oro et comprit que ce dernier était emprisonné. Bien trop diminué, il ne put guère enquêter et se laissa guider par son apprenti qui le ramena dans le monde des mortels.

Aujourd'hui, Dalvyn doit faire face à de nouvelles épreuves. Physiquement, il subit une étrange altération magique qui change la couleur de son sang. L'affliction sape sa santé et le perturbe dans ses dangereuses recherches. Le fait d'avoir été témoin de l'éveil de Bokrug mais surtout de l'emprisonnement de son dieu Oro, Dalvyn est devenu obsédé par ses recherches oubliant même de manger ou de dormir. Fort heureusement, son apprenti veille sur lui espérant que quelqu'un viendra en aide à son maître.

Aventure

Pré-requis

Le groupe de joueurs doit désirer un service de Dalvyn qui demandera en échange de son aide la réalisation d'une tâche.

Synopsis

Une connaissance de Dalvyn du nom de Lenri Poison devait lui apporter des livres et a trois jours de retard. Ce dernier est un peu lent mais il est un travailleur honnête toujours ponctuel. Son apprenti Hugues de la tour étant absent, il aimerait que les joueurs aillent quérir ces livres pour lui.

L'adresse se trouve dans le vieux bastion où on peut trouver la petite librairie de Lenri. Malheureusement la boutique est fermée et les voisins n'ont pas vu le vieux libraire depuis quatre jours. En questionnant le voisinage, ils découvriront qu'il y a eu une dispute avec sa petite fille Marion, étudiante en magie des illusions. S'ils tentent de forcer la serrure, ils découvriront qu'il y a eu lutte et des lunettes cassées seront retrouvées ainsi que d'autres indices leur permettant de faire une enquête. Les livres de Dalvyn sont manquants et ces derniers concernent les études des flux magiques de Zonakron et leurs influences durant les trois derniers siècles.

En enquêtant, ils comprendront que Marion n'a rien avoir avec la disparition de son grand-père mais aura un indice capital, le nom du dernier client que la jeune mage avait déconseillé à Lenri. Le nom du malfrat est Grélori Cracklune et il a forcé le vieil homme à décoder un code scellant la magie d'un héritage magique de sa famille. En allant chez cet homme, ils arriveront trop tard et un démon fou sera libéré cherchant à tuer toutes les personnes présentes et s'appropriera les livres.



Hugues de la tour

Apprenti suprême de Dalvyn Orobos
Ravien h - AL:CB - Transmutateur 6

Où peut-on le trouver ?

Lorsqu'il n'est pas avec son maître, il traîne la plupart du temps dans les bibliothèques et les cafés réputés pour leurs érudits

Que sait-on de lui ?

Pour la plupart des étudiants et des professionnels en magie, c'est une personne qui n'a pas "réussi". Ce dernier fut expulsé de l'école de transmutation après de nombreuses fautes graves envers ses professeurs. On se souvient de lui pour son incroyable arrogance plus que de son talent pour la magie. La famille De la tour n'a cependant jamais abandonné son rejeton même si son père lui a pratiquement coupé les vivres en 196Esd.

La plupart des gens savent qu'il est maintenant l'apprenti de Dalvyn Orobos vu qu'il s'en est vanté un très grand nombre de fois dans des cafés. Pourtant sa vantardise bien connue semble s'être effacée durant les derniers mois. Il avait même disparu pendant plus d'un mois créant à son propos de nombreuses rumeurs pour la plupart erronées. Ces "on dit" sont toujours d'actualité pour le plus grand bonheur de Hugues mais hélas pour lui, certaines d'entre elles sont bien vraies et il espère que les forces de l'ordre ne viendront pas toquer à sa porte un bon matin.

Ses craintes sont les rumeurs qui mentionnent ses activités criminelles pour le marché noir. Travaillant pour la capitaine Shanis Moreau spécialisée dans la contrebande de drogues en tous genres, il avait réalisé des recherches sur une drogue nommée Cranabis. Cette substance développée par une alchimiste décédée récemment avait des propriétés extraordinaires de dépendance et provoquait des plaisirs fortement recherchés par des clients fortunés. Son "contrat" avec Shanis fut interrompu grâce à l'aide des quatre héros(Voir page 174) et Hugues espère bien ne plus jamais remettre les pieds dans les allées sordides du marché noir.

Malheureusement pour Hugues, le fait d'y avoir mis les pieds une fois suffit à vous attirer bien des ennuis pour toute une vie et il est très loin de s'en être sorti. Même si les raisons de ses activités criminelles sont tout à fait louables, bien des gangs et autres riches criminels espèrent obtenir ses connaissances sur le Cranabis et les sortilèges qu'il a su développer pour sauver son maître Dalvyn Orobos.

Ces évènements se sont passés durant les mois de l'année 196Esd alors que son maître avait accepté l'étrange proposition des Hiérophantes. Pour Hugues, ces fous auraient dû être ignorés mais quatre individus qui étaient à ses yeux quelconques voire minables ont su attirer l'intérêt de son maître. Une arme à la magie extraordinaire mais instable était en leur possession. Un cas d'étude tout simplement parfait pour lui et ses talents mais la négociation fut plus difficile que prévu. Au départ les quatre incapables refusèrent les propositions de son excellent maître puis Okion l'aveugle frappa à leur porte. Ce débris complètement fou qui croit pouvoir communiquer avec un dieu qui n'existe pas amadoua son vieux maître avec des paroles ineptes. Même si Hugues tenta de dissuader son maître, il comprit que les Hiérophantes avaient un lien avec les quatre imbéciles et l'arme magique.

Son maître était un génie et à travers le vieux Okion, il allait pouvoir s'approprier l'objet contre service rendu. Malheureusement, ce travail qui semblait à la portée du moindre étudiant de magie en première année devint une véritable épreuve de titan. Pour la première fois de sa vie, il comprit à quel point il était loin d'être parfait et ses talents bien plus médiocres qu'il n'aurait jamais cru. La complexité du voyage dans le plan des rêves était incroyable et il dut admettre qu'il n'avait pas le talent de son maître.

Déçu, ses pensées et sa volonté s'effritèrent et petit à petit il pensa même arrêter la magie. Dalvyn stoppa la chute de ses ambitions avec un discours qui le marquera à tout jamais. Son maître l'avait bien plus compris qu'il ne l'aurait jamais fait lui-même et l'obligea à voir le monde différemment. Dalvyn croyait en lui et non à cause de ses paroles mais de sa volonté de vouloir toujours donner le meilleur de lui-même. Cette reconnaissance et la philosophie de son maître sur la vie brisèrent sa coquille arrogante qui le protégeait de l'extérieur. Les larmes versées ranimèrent les flammes de sa passion pour les arts magiques.

Ensemble, ils préparèrent l'assaut dans le plan des rêves pour combattre la terrible bête lunaire mais aussi à un plan B pour s'échapper. Ce second plan sauva la vie d'Hugues mais blessa mentalement son maître dont une part de son âme fut emprisonnée. La créature et ses serviteurs hantent encore son esprit ainsi que l'horreur de cette bataille perdue d'avance. Pourtant, Hugues ne baissa jamais les bras et contrairement à son caractère égoïste d'antan, il brûla d'énergie pour trouver un moyen de sauver son maître.

Par l'intermédiaire de ses contacts parmi les étudiants des arts magiques, il accéda à des livres de magie complexe. Avec l'incroyable bibliothèque de son maître, il travailla d'arrache-pied sur un moyen de voyager dans le monde des rêves jusqu'au navire de la bête lunaire. Il espérait voler la moitié d'âme de Dalvyn ou au pire négocier avec la créature. Hélas, lorsqu'il découvrit la solution, c'est l'argent qui lui fit horriblement défaut. Ses quelques talents en alchimie datant de l'école de magie lui permirent de trouver un travail juteux mais qui dérapa lorsque sa cliente le captura et l'emmena dans les bas-fonds de la ville de Valliance. Désespéré, il travailla jour et nuit afin de satisfaire la capitaine Moreau ne récoltant qu'une ridicule somme d'argent contre ses services. Alors que tout espoir commençait à disparaître, ce sont les quatre élus qui débarquèrent soudainement pour le libérer et même pour l'aider à sauver son maître.

Aidant les quatre "élus", il utilisa son rituel pour se transformer en un navire volant dans le plan des rêves en créant sur son front un symbole magique permanent. Cette aventure le mena aux confins des songes sur les berges d'un immense lac sans vie entouré d'une plage. Ce lieu est l'antre d'une créature antique du nom de Bokrug et dont le sommeil fut perturbé par le crash du navire de la bête lunaire. À travers de nombreuses épreuves, les quatre héros réussirent avec son aide à sauver son maître mais aussi des esclaves venant de Valliance et d'autres mondes. Grâce à lui, ils réussirent à s'enfuir de l'antre du grand ancien pour enfin retrouver une vie "normale". Aujourd'hui, Hugues continue ses études et réalise des recherches en espérant trouver un remède au mal qui ronge son maître Dalvyn.

Cridio

L'île nommée Cridio est depuis longtemps le centre de Valliance. On y trouve la majorité des bâtiments administratifs vitaux de la cité et seuls les employés ont le droit d'y habiter. Ce sont des demeures rudimentaires mais utiles qui permettent de réduire la distance entre les employés du conseil et leurs tâches laborieuses.

Égout A
Patrouille A
Danger -

Lieux connus

Cabinet d'avocat de Malroche

C'est un lieu riche qui reçoit les individus fortunés qui ont des "problèmes". Expert dans la loi Valliancienne et même dans les autres cités-états, les avocats du cabinet évitent de nombreux scandales et sauvent les "innocents" des accusations honteuses sur leurs clients.

Insolite
Le cabinet de Malroche est en réalité hanté par le fantôme d'Herbert Malroche qui est l'esclave de son petit fils Vallo. Ce dernier a réussi à trouver le moyen de le contrôler grâce à un rituel et à son crâne. Son aide lui est précieuse car il lui permet d'accéder à son grand savoir et s'en sert comme espion. Malheureusement, il ne peut l'utiliser que deux heures par nuit. Le fantôme est rancunier mais il apprécie aussi la témérité de son petit fils éprouvant une certaine fierté.

Dirigeant **Vallo Malroche** - Ravien h - **Propriétaire et avocat**
Escroc 3/Érudit 3 - AL:CM - Apprécie la luxure
Nombre d'employés environ 4 à 6
Personnalités notables
Yvano Mithril - Tiefelin(diable) h - **Avocat**
Érudit 8/Prêtre(Bélial)1- AL:LM - Danse très bien - Marié et un enfant
Jules de la rose - Sylfe h - **Avocat**
Érudit 5 - AL:CN - Avide de réussite et de pouvoir
Cray Lalitha'Syla - Shasikyr h - **Secrétaire**
Érudit 3/Serviteur 3- AL:N - Espère obtenir l'attention de Vallo
Herbert Malroche - Ravien(fantôme) h - **Conseiller de Vallo**
Érudit 7/Devin 5 - AL:LM - Adore les pommes

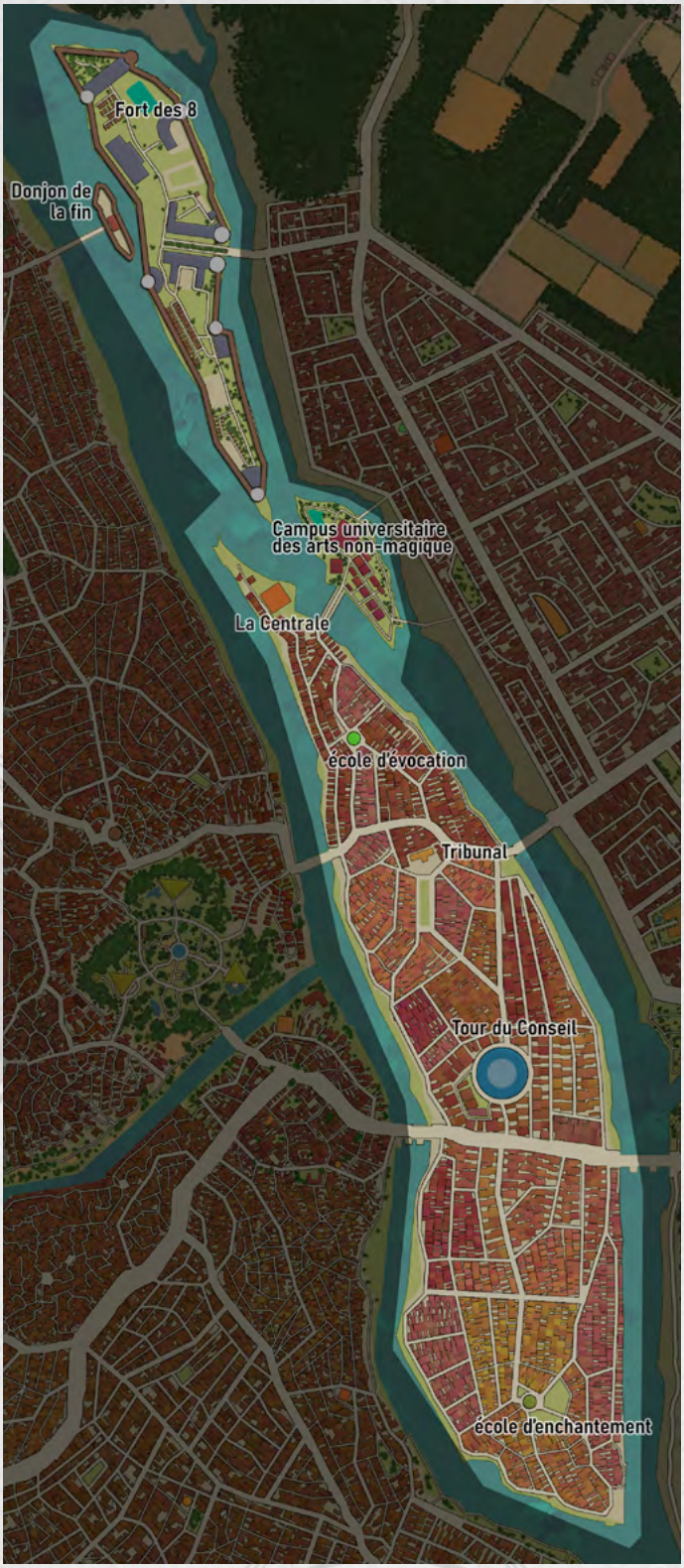
Services
Tarif défense 100 po/jour

Particularités
Ce cabinet est l'un des plus en vogue et ne cesse de surprendre grâce à ses réussites étranges. Beaucoup d'avocats espèrent qu'un scandale entachera ce cabinet mais tous les témoins de leurs méfaits disparaissent mystérieusement. Yvano est un agent de l'Iris jaune et intervient dans les affaires sales de leurs "amis" afin de les rendre dépendants des cultistes de Bélial. Ce dernier est très amical et adore plaisanter avec ses clients afin de les mettre à l'aise avec lui.

Campus universitaire des arts non magique

L'incroyable campus de Valliance est le plus grand de toutes les terres de Rava et rassemble des milliers d'étudiants qui après leurs études partiront dans les grandes cités des pays voisins ou dans les cités-états rivales de Valliance. En ce lieu, il existe plusieurs bibliothèques et de nombreux bâtiments pour enseigner l'art bardique, l'artisanat, l'alchimie, les sciences ou le droit. De nombreux étudiants des écoles de magie doivent assister à des cours dans ce campus et ce campus rassemble en un seul endroit tous les genres d'individus désireux de trouver leur place dans la société.

Insolite
Le campus était autrefois un bastion où on renfermait les archives interdites de l'époque ainsi que les créatures dangereuses qu'on désirait étudier. Aujourd'hui, il existe peu de vestiges de cette époque même si on peut trouver des pièces abandonnées et maudites.



Dirigeant **Conseil de Valliance** (Voir page 58)
Nombre d'employés environ 80 à 110
Personnalités notables
Vrinde Chazaron - Kobold(saumure) f Âge mûr - **Directrice**
Érudit 11 - AL:N - Aime le calme et la chaleur d'un bon feu - A quatre enfants
Alfred Marinier - Sylfe h Grand âge - **Professeur de chant**
Artiste 5/ Érudit 1 - AL:NM - Colérique, dur avec les élèves
Mathas Legibet - Ravien h Âge mûr - **Maître d'éducation**
Érudit 4 - AL:LN - Sévère et utilise le mot tocard pour les retardataires
Webby Lunette - Gnome(sel) f - **Professeure de Géographie**
Érudit 6 - AL:N - Cherche l'âme sœur
Raoul Vilroche - Ravien h Âge mûr - **Professeur d'alchimie**
Alchimiste 7 - AL:LN - Adore faire la fête avec ses élèves

Particularités
Le campus a une cantine, un internat et tout ce qu'il faut pour que ses

étudiants puissent vivre sans être obligés d'aller en ville. Néanmoins, l'île du campus a la particularité d'avoir créé de nombreuses fratries qui réalisent une compétition entre elles. À la fin de chaque année d'étude, une fête est célébrée pour remettre le prix du meilleur groupe. Cette compétition se veut être amicale mais au fil des années, celle-ci a dégénéré dans une vraie guerre. Pour les professeurs, c'est une façon de bien former les étudiants à la difficile vie après les études. Néanmoins, beaucoup de crimes sont masqués et bien des élèves en sortent traumatisés.

Clinique vétérinaire du Griffonais

Vétérinaires d'élite s'occupant en urgence des bêtes du gouvernement, ils sont aussi appelés de temps en temps par les puissantes fortunes de la cité. Avec un bâtiment conçu pour pouvoir traiter les bêtes les plus massives telles que les wyvernes, ils se déplacent rapidement grâce au navire volant magique amarré à leur bâtiment pour soigner n'importe quel animal à des kilomètres de Valliance.

Insolite
Il y a quatre siècles, le Griffonais vint au secours du dragon des nuages Bozarakus et de son ami Tarasus Lobalois. Alors que tout semblait perdu, les maîtres de la clinique réussirent à lui sauver la vie. Fou de joie, le mage offrit son navire volant afin de les aider dans leur métier. Aujourd'hui, il est utilisé uniquement pour les urgences médicales.

Dirigeant **Adatus Griffonais** - Tiefelin(démon) h - **Propriétaire et vétérinaire**
Chasseur 6/Vétérinaire 4 - AL:LN - Préfère les bêtes aux gens "civilisés"
Nombre d'employés environ 12 à 18
Personnalités notables
Liam Griffonais - Ravien h - **Vétérinaire et fils de Adatus**
Vétérinaire 3 - AL:NB - Parle souvent tout seul
Gisèle Griffonais - Ravien f - **Avocate et fille de Adatus**
Érudit 1 - AL:N - N'aime pas qu'on lui donne des ordres

Particularités
Les bêtes sont soignées avec beaucoup de moyens et le personnel de l'établissement travaille avec enthousiasme. Proche de l'armée, ces derniers peuvent être réclamés en temps de guerre pour soigner sur place les montures. Gisèle est le mouton noir de la famille Griffonais, elle est en froid avec son père depuis le décès de sa mère dans un accident, il y a trois ans.

L'armurie Fortdrako

Ce vieux bâtiment permet le stockage des munitions et de vieilles armes pour la défense ou pour approvisionner en urgence l'armée de Valliance. Ce lieu a été rénové et agrandi de nombreuses fois devenant un véritable labyrinthe de pièces et de monte-charges. Même si ce vieux fort reconverti en entrepôt ne s'élève pas haut, il existe cinq étages souterrains. Avec des murs épais et surtout des rituels renforçant considérablement leur solidité, il est difficile d'y pénétrer.

Dirigeant **Conseil de Valliance** (Voir page 58)
Nombre d'employés environ 40 à 50
Personnalités notables
Dribrug Innarun - Kobold(saumure) f - **Maître magasinier**
Érudit 6 - AL:N - Se heurte facilement dans des objets
Dakath Loynore - Shasikyr h Âge mûr - **Maître Décamétos et responsable**
Combattant profane 7 - AL:N - Boit un peu trop et colère facile
Notko Vieuxpouce - Gnome(sel) h Âge mûr - **Magasinier**
Serviteur 4 - AL:N - Aime le bon fromage et l'herbe à pipe - A deux enfants

---

Particularités
Même si l'activité n'est pas permanente, Dribrug fait son possible pour faire correctement son travail et pour motiver ses employés. Ces derniers sont tous des soldats qu'on ne préfère pas voir à un poste de responsabilités ou trop dangereux. Incapables, esprits fragilisés ou simplement fils de "riche", Dribrug doit faire avec ce qu'il a.

L'école de magie d'évocation

Mise en quarantaine depuis la fin de la guerre des maîtres, il est formellement interdit d'y entrer. Même si on peut s'aventurer dans l'enceinte de l'école en évitant les protections magiques d'alarme, il est ensuite très difficile d'aller plus loin. Golems et autres sortilèges de protection mortels sont disposés en plus des patrouilles de l'armée qui passent au moins une fois toutes les heures.

La raison officielle est que les combats ont créé des zones de magie sauvage tuant tout individu dans l'école. La réalité est proche du message donné par le gouvernement de Valliance mais c'est simplement bien plus grave. L'école de l'évocation est saturée de fantômes de mages fous s'affrontant dans des duels magiques dévastateurs. La structure de l'école s'autorépare en absorbant les magies utilisées et les esprits. La présence de créatures puissantes inconnues n'a pas pu être confirmée contrairement aux trois autres écoles.

L'école de magie d'enchantement

Mise en quarantaine depuis la fin de la guerre des maîtres, il est formellement interdit d'y entrer. Celle-ci est en permanence gardée par de nombreuses créations magiques dénuées de volonté et tuant tout intrus à vue après un unique message de sommation. Des sortilèges de protection mortels sont disposés dès qu'on s'approche de l'enceinte.

La raison officielle est que les combats ont créé des zones de magie sauvage rendant folle toute personne rentrant en contact avec celle-ci. La vérité est très loin de cette annonce divulguée par le gouvernement. L'ensemble de l'école essaye de corrompre l'esprit de tout individu s'en approchant. Il est donc très difficile d'en bloquer les effets. Cette école semble chercher un moyen de grandir et les équipes du gouvernement font tout pour détruire ces nouvelles structures. Une créature inconnue semble survivre à l'intérieur mais ne fait qu'observer ce qui se passe sans sortir de l'école.

La Centrale

Cœur des investigations sur toutes les affaires "complexes" de Valliance, on y trouve la grande majorité des investigateurs. Vraie fourmilière, elle est aussi mal agencée que le reste des bâtiments administratifs. Les locaux sont cependant bien entretenus et les forces de l'ordre y stockent leurs golems et leurs équipements lourds. De nombreux moyens de transports sont entreposés afin d'envoyer rapidement les investigateurs sur le terrain.

Dirigeant **Jonad Cigare**(Voir page 63)
Nombre d'employés environ 150 à 200
Personnalités notables
Groris Beaucheval - Ravien h - **Homme de ménage**
Serviteur 3/Filou 1 - AL:N - Pas futé mais agile des pieds
Myrènne Dufoin - Ravien f - **Réceptionniste**
Serviteur 4/Érudit 2- AL:N - A une voix stridente et impétueuse

---

Particularités
Véritable fort administratif, la centrale rassemble des archives et des connaissances nécessaires pour le bien de leurs missions. Les geôles sont bien protégées et empêchent l'utilisation de magie. Un stock de golems technomantiques et d'automates de maintien de l'ordre sont prêts à être déployés en moins d'une heure.

La tour du Conseil

Le centre de la gouvernance de Valliance est à la pointe de la technologie et de la magie. C'est ici qu'on espère éviter de venir car si vous avez un laissez-passer à récupérer, il est possible de se perdre voire de devenir fou, tellement c'est compliqué. La tour est un chef d'œuvre de construction et de magie facilitant la vie de ses résidents. Plusieurs parties de la tour sont en suspension dans les airs et le sommet où se situe le centre de décision de Valliance est entouré d'un champ d'énergie.

Insolite
La tour n'a cessé de grandir mais le Conseil s'est toujours réuni au même endroit depuis sa création. Le lieu a été enchanté afin que nul membre et employé du Conseil ne puissent d'une quelconque façon se faire du mal. L'ensemble a de nombreuses protections et des moyens pour éviter toutes intrusions dans les zones réservées aux hauts membres du gouvernement.

Dirigeant **Le Conseil de Valliance** (Voir page 58)
Nombre d'employés environ 400 à 500
Personnalités notables
Holata du clan Vifours - Fiereck h âge mur - **Maître conseiller**
Cyclomancien 10 - AL:NB - Fait toujours des grimaces dans le dos des gens

Tabea Reichnau - Nolcadien f Âge mûr- **Maître conseillère**
Illusionniste 11- AL:CB - Zozote - Mariée et quatre enfants
Modana Archer - Ravien f âge mur - **Maître conseillère**
Abjurateur 10 - AL:LN - N'aime pas la plaisanterie
Ashiaza Logikiu - Shasikyr f - **Maître conseillère**
Transmutateur 10 - AL:N - Adore les crêpes et fan de Riwen Golsaël

Particularités
La tour mesure pas loin de 120 mètres de haut et la base fait un kilomètre de diamètre. Cet immense complexe est un véritable enfer administratif tout comme les règles de la société Valliancienne. Les étrangers se moquent énormément de cette complexité et ils racontent souvent l'affaire du laissez-passer A38 qui déclencha une hystérie collective parmi les administrateurs de la tour.

Le donjon de la fin

Telle une lance sinistre perçant le ciel, le donjon de la fin est la prison haute sécurité de Valliance mais aussi une oubliette. Ici, vous perdez vos droits en tant que citoyen et êtes considérés comme des traîtres. Même si les mentalités ont changé depuis la disparition des dieux, la traîtrise n'est pas prise à la légère par les Vallianciens qui considèrent la punition comme appropriée. L'endroit est immense et peut contenir plus de 2 000 détenus. Elle est protégée lourdement contre la magie et les intrusions de toutes sortes.

Dirigeant **Térama Leduc** - Tiefelin(diable) f Grand âge - **Directrice**
Transmutateur 12/Brute 2- AL:LM - Adore les combats clandestins
Nombre d'employés environ 300 à 350
Personnalités notables
Jalik du clan Klad - Korrien f - **Maître bourreau**
Brute 9/Combattant 3 - AL:LM - Aime le travail bien fait
Kéan Lavague - Ravien h - **Responsable du N5**
Combattant 3/Brute 2 - AL:LN - S'entraîne physiquement tous les jours
Lerbert Basilic - Ravien h - **Responsable du N0**
Brute 6/Filou 3- AL:NM - Adore électrocuter les prisonniers bavards
Dizi Krakozar - Kobold(magma) f - **Gardienne adjointe N0**
Filou 5 - AL:N - Excellente joueuse de cartes - Mariée et deux enfants

Particularités
La directrice Leduc est une sinistre célébrité, loyale au Conseil à l'extrême, elle est cependant une partisane de la manière forte. La directrice soutient les idées nationalistes espérant que Valliance puisse gouverner la totalité des terres de Rava. Le donjon de la fin est aussi un lieu d'expérimentation pour les études des nouveaux remèdes contre les maladies magiques, les études de créatures inconnues ou d'effets magiques.

Les niveaux de sécurité déterminent la dangerosité et aussi le traitement que l'ont reçoit dans le donjon de la fin. Plus l'étage est bas plus on est mal traité. Il existe 7 étages et 4 sous-sols.

Le fort des huit

Forteresse imposante et terrain d'entraînement pour les nouvelles recrues, on y forme tous les types de soldats. On y passe ses premières années avant d'être envoyé dans l'une des trois forteresses. Finalement dans cette structure fortifiée, on y trouve surtout des instructeurs et du matériel usagé pour les entraînements.

Insolite
Le fort des huit a un réseau important de galeries souterraines qui ont été en partie abandonnées à maintes reprises. Finalement, ce défaut est aussi une force car les tunnels sont immergés et infestés de vermines en tous genres. Ce danger est un excellent exercice pour les nouvelles recrues afin de les opposer à de réels adversaires leur permettant d'endurcir leur volonté. Même si les dangers sont mineurs, plusieurs élèves sont déjà morts.

Dirigeant **L'latis Yvan Kraken** - Aasimar(archon) h Âge mur - **Dirigeant**
Combattant profane 14 - AL:LN - Fait une confiance aveugle à la loi
Nombre d'employés environ 4000 à 5000
Personnalités notables
Karin Lamasse - Ravien h Âge mûr - **Instructeur**
Chevalier 7 - AL:LB - Pousse les recrues à trouver leur talent
Oléra Titan - Ravien f - **Instructrice**
Combattant 7 - AL:CB - Aime courir et épuiser ses élèves
Virodu Foudre - Ravien f - **Instructrice**
Artificier 7 - AL:CB - Aime les jus de fruits
Basy Walik'asha - Shasikyr h - **Instructeur**
Chasseur 7 - AL:LN - A une wyverne loyale et adore les lézards

Particularités
Les instructeurs sont des Brîgos mais en de rares occasions des hauts gradés prennent ce rôle. De nombreux orphelins et criminels mineurs sont fortement recommandés à s'enrôler afin de leur éviter un jugement expéditif.

Le tribunal de Valliance

Fait en marbre blanc et s'élevant bien au dessus de la plupart des bâtiments, ce site s'occupe des nombreux procès en cours à Valliance. Il y a près de dix salles de jugements et le sous-sol permet d'emprisonner des centaines de prisonniers. Hautement sécurisé, le tribunal fourmille de monde venant de tous les bâtiments administratifs se trouvant autour de celui-ci.

Dirigeant **Le Conseil de Valliance** (Voir page 58)
Nombre d'employés environ 150 à 225
Personnalités notables
Océane Guillotine - Ravien f Grand âge - **Haute magistrate**
Érudit 14 - AL:LM - Apprécie de condamner à mort - A trois petits enfants
Zylviel Lachso'élonne - Shasikyr f - **Juge** - Mariée
Érudit 8 - AL:NB - Fait souvent du sport
Olmar Chaudron - Ifrit h - **Juge**
Érudit 7/Brute 2 - AL:NM - N'aime pas les pauvres
Magdala Chichi - Ravien f Grand âge - **Maîtresse des archives**
Érudit 7/Universel 3 - AL:LB - Gourmande et a six petits enfants

Particularités
Le tribunal a de nombreux enchantements permettant de bloquer la divination et a des cercles d'anti-magie pour les accusés. Les archives sont un véritable labyrinthe dont les pièces sont toutes sécurisées. Des cartes souvent très mal conçues vous font perdre votre orientation et seule la Maîtresse des archives semble n'avoir aucun mal à s'y diriger.

Statue de Duranar Bragon

Une imposante statue de 6m de Duranar Bragon se dresse pour honorer ses services à la ville. Il est considéré comme le sauveur de la cité et il est aussi à l'origine de sa puissance d'aujourd'hui.

Personnalités connues

Blaïse Vifardent - Ondin h - **Étudiant en histoire**
Érudit 3 - AL:CM - Obsédé par la liche Korsakaï et son histoire
Excellent étudiant, il fait parti de ces génies qui vont avoir un grand avenir dans leur profession. Malheureusement, ce dernier est profondément obsédé par la liche Korsakaï et essaye de découvrir son histoire.

Chloé Colombier - Ravien f - **Étudiante en alchimie**
Alchimiste 1 - AL:CN - Jamais au bon endroit
C'est le genre de personne qui est toujours au mauvais endroit au mauvais moment. Sa malchance est bien connue et elle a découvert que sa petite amie la trompait avec un étudiant. Espérons qu'elle ne soit pas témoin d'une chose qui pourrait mettre sa vie en danger.

Bisku Tylbarth - Kobold(cristal) h - **Étudiant en loi**
Investigateur 1/Médecin 1 - AL:NB - Adore les énigmes complexes
Ce jeune étudiant adore les énigmes policières et le Conseil de Valliance a un oeil sur lui. Une telle recrue serait pour eux une chance mais hélas ce dernier semble vouloir devenir indépendant.

Le sous-sol du cridio

La sécurité est telle que rien de menaçant ne survit dans les égouts et grottes naturelles du Cridio. Tous les six mois, ils font une grande purge avec des mages ritualistes afin de renforcer les enchantements et détruire toute menace potentielle.



Quartier du commerce

Cœur commercial de la cité, ce vieux quartier et sa grande place du marché attirent les natifs de Valliance tous les jours pour échanger les derniers produits frais. On y trouve aussi bien une quantité incroyable d'objets du quotidien que des produits rares proposés par des experts.

Égout B
Patrouille B
Danger A, C, I

Lieux connus

Au bric à brac magique

Boutique d'objets magiques bien connue des étrangers, elle est un fournisseur apprécié pour son matériel de bonne qualité et sa gamme de choix. Vendant que de l'utilitaire, on peut y trouver de tout allant de la broche anti-poux à la pipe allume-feu. On peut aussi faire l'acquisition de quelques automates technomantiques simples capables de vous protéger ou de simplement porter vos bagages.

Insolite
Bien avant que ce soit une boutique, il y a 16 ans, c'était une maison qui a explosé suite à une expérience magique ratée par le mage Soréllo Longchapeau. Tout le monde le croit mort mais il a été téléporté très loin sur un autre continent et ne cesse d'avoir des aventures absurdes qui l'empêchent de revenir.

Dirigeant **Rodoulou Fraisier** - Gnome(sel) h - **Propriétaire**
Devin 6/Érudit 2 - AL:N - A de superbes fesses potelées
Nombre d'employés environ 3
Personnalités notables
Toréto Fraisier - Gnome(sel) h - **Étudiant et fils de Rodoulou**
Devin 2 - AL:CB - Très endurant et court deux fois par semaine
Kosoko Onyxal - Kobold(magma) h - **Apprenti**
Érudit 3/Évocateur 1 - AL:N - Tête en l'air et blagueur

Services
Vend de nombreux objets mineurs tels que les broches anti-poux ou la pipe allume-feu. On y trouve pratiquement tous les objets mineurs jusqu'à 1000 po mais avec un prix augmenté de 10%.

Particularités
Toréto est à l'école de divination comme son père mais il vient l'aider quand il peut. Il est très ami avec Kosoko voire en réalité amant. Cette relation est assez compliquée pour les deux et ne savent pas comment gérer cette liaison. La boutique est protégée par plusieurs constructions magiques spécialisées dans la maîtrise des clients.

Au poudre à canon

Cette boutique spécialisée dans les armes à feu est en règle avec les autorités et permet aux clients d'obtenir des armes légalement. Les commandes sont nombreuses et viennent d'une clientèle très diversifiée allant du simple aventurier au citoyen désireux d'avoir une arme chez lui pour se défendre. La taille de cet établissement est surprenante car il a deux étages et un sous-sol plein à craquer d'équipements. L'endroit est très sécurisé et il est la cible de plus d'un cambriolage qui se termine souvent avec plusieurs décès chez les criminels difficilement identifiables.

Dirigeant **Galodin fils de Bobin du clan Thorin** - Korrien h - **Propriétaire**
Combattant 9/Marchand 2 - AL:LM - Méthodique et calme
Nombre d'employés environ 10
Personnalités notables
Karopra fille de Bobin du clan Thorin - Korrien f - **Cheffe de la sécurité**
Combattant 10 - AL:LM - Aime casser des genoux
Suli fils de Yurt du clan Hollor - Korrien h - **Vendeur**
Marchand 2- AL:LM - Apprécie les prostitués des quartiers chauds
Arra fille de Yurt du clan Hollor - Korrien f - **Vendeuse**
Marchand 2 - AL:LM - Utilise de la drogue pour être performante
Arra fils de Ginn du clan Thorin - Korrien h - **Vendeur**
Artificier 1 - AL:LM - Perfectionniste

Services
Vend toutes les armes à feu, armes de guerre et armes communes.

Particularités
Le clan Thorin est la famille royale actuelle et est donc politiquement dangereux mais reste neutre voire très "sympathique" par rapport aux korriens habituels. C'est surtout la qualité du matériel proposé qui attire énormément de clients plutôt que le sourire terrifiant des employés de la boutique. Grâce à un privilège donné par Valliance, ils ont pu installer un système de défense mortel qui a su prouver son efficacité après avoir éliminé près de 21 criminels qui ont tenté leur chance. Contrairement aux idées reçues, les korriens suivent la loi de Valliance à la lettre et tenter de les corrompre, vous envoie direct en prison.

Bijouterie Jazili'Ilia

Tenant tête à de grosses fortunes, la famille Jazili'ilia a su se montrer courageuse en affaire et a su profiter de ses relations avec son pays d'origine, le Dalakyr. Avec des joailliers talentueux, elle a créé d'excellents bijoux attirant une clientèle fortunée de mages ou de riches bourgeois. Ils vendent aussi quelques bijoux magiques mineurs permettant d'avoir quelques clients parmi les aventuriers.

Dirigeant **Bysilone Jazili'ilia** - Shasikyr f Âge mûr- **Propriétaire**
Marchand 5/Artisan 3 - AL:N - Prie Éssus chaque matin
Nombre d'employés environ 8
Personnalités notables
Annick Roivallée - Tiefelin(daémon) f - **Maître Joaillière**
Artisan 7 - AL:N -
Kolipi Hurlakor - Kobold(nuage) f - **Vendeur**
Marchand 2 - AL:N - Adore sa famille
Cathal Jazili'ilia - Shasikyr h - **Mari de Bysilone - Orfèvre et enchanteur**
Transmutateur 4/Artisan 3 - AL:NB - Adore le bon vin
Gamaël - Shasikyr h - **Fils de Bysilone - Étudiant à l'école de transmutation**
Transmutateur 1 - AL:N - Est tombé amoureux d'une étudiante

Particularités
Cette bijouterie est la cible de la concurrence et de plusieurs tentatives de vols ou de sabotages. Pour le moment, ils ont eu de la chance de n'avoir eu que peu de pertes. Malheureusement, ils ont reçu dernièrement de violentes menaces et Cathal cherche de l'aide parmi ses contacts dans la communauté Shasikyr malgré la réticence de son épouse. Les infiltrés Shasikyr espèrent les utiliser pour obtenir des moyens de pression sur les notables utiles qui ont tenté d'intimider cette famille.

La place du marché du commerce

Dans le quartier du Commerce, il existe un carrefour utilisé depuis des siècles comme la place de marché. Celle-ci est entourée de nombreux magasins proposant des produits de première nécessité mais aussi tout type d'artisanat. Lorsque c'est une journée de marché, une foule incroyable de curieux vient faire ses emplettes et aussi trouver de vieux objets bradés afin de débarrasser les caves ou greniers des habitants de Valliance voire des villages proches de la cité.

La poissonnerie Riehl

La famille Riehl a une modeste poissonnerie mais qui a su nouer des relations avec de nombreux pêcheurs. Cette dernière a sauvé bien des marins en difficulté avec leur navire "Des eisige". Dirigée par Kay, il s'occupe de vendre la marchandise lors des grandes journées de marché et de fournir les restaurants du vieux port et du Dracoport en poissons frais. Cependant il ne faut surtout pas dire que leurs poissons ne sont pas frais sous peine de se prendre quelques solides baffes particulièrement puissantes ou un gros poisson sur la tête.

Insolite
Les autorités connaissent bien les Riehl et tant que leurs corrections ne sont pas trop "violentes", ils prendront leur défense et enterrent les plaintes presque immédiatement. Ce privilège a fâché bien des bourgeois qui ont l'audace de critiquer leurs poissons.

Dirigeant **Kay Riehl** - Nolcadien h - **Propriétaire**
Marin 5/Expert 3 - AL:CB - Se fâche beaucoup si on critique sa marchandise
Nombre d'employés environ 2 à 4
Personnalités notables
Oda Riehl - Nolcadien f - **Épouse de Kay**
Marin 8 - AL:CB - Se fâche sérieusement si on critique sa marchandise
Lars Riehl - Nolcadien h - **Fils de Kay**
Marin 2 - AL:N - Se fâche ardemment si on critique sa marchandise
Gesine Riehl - Nolcadien f - **Fille de Kay**
Marin 1 - AL:NB - Se fâche sévèrement si on critique sa marchandise

Particularités
Riehl s'occupe du magasin mais son épouse embarque ses enfants en mer pour la pêche. C'est plus son fils qui vient l'aider de temps en temps à la boutique ou alors Kay embauche un apprenti pendant une année afin de lui apprendre le métier. Les Riels adorent faire des repas en famille invitant quelques marins ou des personnes solitaires pour leur offrir un repas chaud. Ils ont sauvé bien des gens de la dépression par cet acte de bonté.

La broderie de Chzar

Bien des clients de la couche populaire viennent ici pour trouver de bons vêtements solides voire un ensemble aux atours appréciables. Même si leur mode est un peu vieillotte, elle reste néanmoins bien conçue et est solide pour tenir des années sans aucun problème. On y vend même des vêtements avec un enchantement magique simple mais fort utile.

Insolite
Sous cette boutique, sans que le commun des mortels le sache, il existe un sous-sol utilisé par le marché noir. L'endroit est scellé et camouflé afin que les occupants de la broderie ne découvrent pas cette réserve de contre-bande.

Dirigeant **Yopazi Chzar** - Kobold(magma) h Grand âge - **Propriétaire**
Universel 5/Marchand 4- AL:NB - Très en forme et a 12 petits enfants
Nombre d'employés environ 4 à 6
Personnalités notables
Grizou Barakulor - Kobold(nuage) h - **Couturier**
Artisan 3/Filou 2 - AL:CN - Cleptomane mais seulement les anneaux
Taruli Smalok - Kobold(umbral) f - **Vendeuse**
Serviteur 2/Artisan 1 - AL:N - Orpheline et rêve d'une vie meilleure

Particularités
Cette boutique accueille de nombreux apprentis mais uniquement kobolds. En effet, celle-ci sert à intégrer les individus venant du Vunrakak qui n'ont pas le sou pour vivre à Valliance et pour les aider à prendre un bon départ dans la ville des mages.

Le bazar du bizarre

Animaux exotiques, bricoles magiques, parchemins de sort, quelques potions, ingrédients, le bazar est une boutique où on y trouve vraiment des babioles utiles et dans le monticule d'objets oubliés, il est possible de trouver de précieux objets rares. Les curieux sont donc nombreux ainsi que les collectionneurs d'objets antiques. Malgré tous ces objets de valeur, les voleurs évitent l'endroit car plus d'un s'est retrouvé avec un objet maudit entre leurs mains.

Insolite
Cette boutique est à l'origine de bien des malheurs à Valliance et même dans toutes les terres de Rava. Les propriétaires sont tous devenus riches grâce à celle-ci mais elle reste rarement très longtemps entre les mains d'une personne. La raison est que cette maison attire un individu étrange qui apporte son aide en revendant à petit prix d'excellents objets ainsi que de bons conseils pour faire fortune. Néanmoins, accepter de marchander avec lui provoque chez le propriétaire un sentiment d'être observé. Au final, la plupart s'en vont, disparaissent ou sont enfermés à l'asile.

Dirigeant **Martha Levolcan** - Ravien f - **Propriétaire**
Illusionniste 5/Marchande 3 - AL:NB - Humeur changeante(enceinte)
Nombre d'employés environ 4
Personnalités notables
Lorath Levolcan - Ravien h - **Mari de Martha et comptable**
Marchand 6 - AL:CB/LM - Joyeux et adore les enfants
Gigile Fraislardons - Gnome(sel) h - **Vendeur**
Serviteur 2 - AL:N - Énervant

Services
Sur commande, la boutique vend tous les types de compagnon animal pour mage, tous les sorts de niveau 1 et des objets magiques ne valant pas plus de 200 po.

Particularités
La malédiction a déjà affecté le couple Levolcan. Le mari a eu un dédoublement de personnalité et sa part maléfique est un être pervers qui s'est rallié à l'Iris jaune. Pour l'ordre caché de Bélial, Lorath est un être étrange et s'en méfie énormément. Il détient un savoir incroyable et anormal. Pour eux, il y a quelqu'un d'autre derrière tout ça et qui n'est clairement pas de leur côté.

Le cabinet d'avocat Clairciel & Lecerf

Experts dans les affaires commerciales, ils ont une bonne réputation et font leur possible pour la garder. Ils ont perdu une affaire contre Malroche qui a entaché leur célébrité. Malgré tout, ils sont surtout honnêtes dans leur travail et ne sélectionnent pas leurs clients selon certains standards.

Dirigeant **Zaniel Clairciel** - Ravien h Âge mûr - **Propriétaire et avocat**
Érudit 10 - AL:LN - Collectionne les figurines de bronze
Nombre d'employés environ 3
Personnalités notables
Sneddy Lecerf - Gnome(sel) f Âge mûr - **Avocate**
Érudit 12 - AL:N - Aimerait être jeune à nouveau
Arsène Barreaux - Aasimar(ange) h - **Apprenti**
Érudit 1 - AL:NB - Étudiant dans les arts non magiques
Shodlyn Lecerf - Gnome(sel) f - **Secrétaire et Fille de la sœur de Sneddy**
Serviteur 3 - AL:NM - Se sent laide et en veut au reste du monde

Particularités
Le cabinet s'en sort bien mais ils ignorent que Shodlyn la fille de la sœur de Sneddy les a trahi. Elle est sous le charme de Yvano Mithril qui la corrompt petit à petit afin d'en faire une servante de Bélial. Pour le moment, elle est encore loin d'être totalement corrompue mais elle vole des informations à ses employeurs pour les donner à Yvano.

Le poste de police de l'ours

Contrairement aux autres postes de police, celui-ci a une imposante prison dans laquelle on y enferme tous les perturbateurs et autres petits voleurs. Les gardiens et les sentinelles sont "aimables" et ont une bonne réputation auprès des Vallianciens qui coopèrent facilement avec eux. Même s'ils sont tolérants, les gardiens de l'ours sont bien plus honnêtes que leurs confrères.

Insolite
Ce vieux bâtiment a maintes fois été utilisé et il est connu pour être une vraie passoire. Bien des criminels arrivent à trouver le moyen de s'échapper à cause de sa vétusté et surtout de ses anciennes fondations auxquelles on peut accéder par d'étroits conduits ou à travers un mur peu solide. Malheureusement, ces "échappatoires" peuvent aussi être le nid de sales bestioles qui mangent les malchanceux tombant dans leur antre.

Dirigeant **Adélaïde Barrande** - Ondin f Âge mûr - **Maître sentinelle**
Combattant 5 - AL:N - Solide buveuse d'alcool
Nombre d'employés environ 15 à 25
Personnalités notables
Borso VentHiver - Ravien h - **Sentinelle**
Combattant 2/Brute 1 - AL:CN - Rusé et adore mâcher du tabac
Asila Opazra'olona - Shasikyr h - **Sentinelle**
Chevalier 5 - AL:LB - Fort sens de l'honneur et amoureux
Cleddla Lechaton - Gnome(sel) f - **Sentinelle**
Combattant profane 3 - AL:NB - Phobie des rats

Particularités
Asila Opazra'olona est un noble chevalier mais qui a été muté dans les forces de l'ordre suite à un scandale touchant le Cavaros Élise Guivre. La liaison entre eux a été étouffée et afin que ça n'aille pas plus loin, ils ont écarté Opazra'olona dont le service était exemplaire. Borso est un ripou qui accepte les pots-de-vin et espère trouver le secret d'Opazra'olona afin de le faire chanter. Il est couvert par d'autres gardes tout aussi corrompus et utilise l'argent gagné dans les tripots et les combats clandestins.

Le timonier

Coincé dans une petite ruelle du quartier du Commerce, cet établissement de "repos" propose à ses clients de se décontracter au chaud. On peut y fumer de l'opium et rester tant qu'on peut payer sa dose. L'accueil est amical et très suave afin de convaincre les nouveaux clients de tester leurs produits pour rêver à une vie plus aisée.

Insolite
Cette ancienne taverne fut petit à petit mise à l'écart au fil des années. Abandonnée depuis l'an 191Esd, elle fut récupérée par la bande les Crasseux. Cette vieille taverne est truffée de passages secrets allant dans les égouts et dans de profonds souterrains menant aux entrailles de Zonakron.

Dirigeant **Les Crasseux** (Voir page 77)
Nombre d'employés environ 3
Personnalités notables
Claude Marronnier - Ravien h Grand âge - **Client très dépendant**
Marchand 3/Filou 1 - AL:CN - Presque aveugle

Particularités
Ils ont un molosse pour faire peur aux mauvais clients appelé Grogne. Ce chien est bien entraîné (FP3) mais adore les oreilles de cochon et se laisse facilement corrompre. Claude est un vieillard triste à l'histoire sombre. Il y a 11 ans, il vit toute sa famille se faire brûler vive lorsque le village Collibri fut purgé à cause de la découverte de plusieurs cas de peste des os. Tourmenté par des cauchemars, il est obligé d'utiliser de l'opium pour se reposer

Personnalités connues

Aderbile Bottine - Gnome(sel) h - **Crieur**
Brute 2/Filou 2 - AL:CM - Voix très grave - A une épouse et un enfant
Crieur professionnel, il est payé durant les jours de marché par les commerçants pour faire les annonces des produits qui ont un bon prix. En dehors de ça, c'est une crapule ivrogne qui adore tabasser des personnes seules ou en couple le soir avec trois de ses amis (Rencontre FP5).

Sophia Ardenti - Ravien f - **Prostituée indépendante**
Escroc 3/Enchanteresse 2 - AL:CN - Adore ses amis les chats
Surnommée l'escorte rose à cause de la teinte de ses cheveux, elle est une prostituée de luxe qui a été répudiée par sa famille lorsqu'ils découvrirent ses recherches interdites en magie d'enchantement.

Rémy Clocher - Ravien h Grand âge - **Clochard et informateur**
Érudit 12 - AL:CB - Sans famille et a un gros chien gentil
Ce vieux mendiant est un fin lettré qui attire la générosité en citant des poèmes ou tirades connues. Observateur, il sait beaucoup de choses sur le quartier et est connu pour être un bon informateur.

Timy - Ravien h 10ans - **Informateur commercial**
Filou 1 - AL:N - Parle beaucoup trop
Orphelin et vivant autrefois à l'orphelinat de Mama Pinson, il a une excellente mémoire ce qui lui permet de connaître par cœur le cours des marchandises du matin. Grâce à ce talent, il espère trouver un travail permanent dans le commerce.

Le sous-sol du quartier du Commerce

Vieux quartier bien trop ancien pour bloquer magiquement les accès aux égouts, les forces de l'ordre font leur possible pour éviter que des imbéciles y descendent. Des entreprises se font beaucoup d'argent pour déboucher ces vieux égouts qui s'encombrent rapidement de déchets.

Grâce à l'activité des mendiants, des ratiers et des crapules en tout genre, il n'y a presque aucune menace d'animaux dangereux. Finalement, les véritables menaces restent les brutes ou voleurs de mauvaise humeur même si c'est assez rare. En effet, dans ce sous-sol avec un trafic si élevé, les gens sont assez polis et se saluent paisiblement continuant leurs commerces.



Les quartiers industriels

J'aime pas cet endroit ! ça sent si mauvais et ça me fait mal à la truffe. Oh les gens sont si sales et fatigués. Ils sont souvent grognons mais ils s'adorent aussi. Cette camaraderie, ça j'aime bien. Ils sont dans la même galère comme ils disent. Et moi ? Et bien j'aime bien les entendre rire, c'est pour ça que je me balade par ici.

- Maurice



QUARTIER DU VIEUX PORT

Depuis la création de Valliance, ce port a toujours existé et sa longue histoire est parsemée d'incendies, de pillages, d'histoires d'amour et de héros. Aujourd'hui, c'est simplement le vieux port qui représente avant tout les racines de Valliance et où on peut trouver les tavernes les plus accueillantes pour les marins et voyageurs de passage.

Égout C
Patrouille C
Danger A, B, C, I, J

Lieux connus

Au rituel des mers

Entreprise familiale de mages ritualistes modestes, les Valmagions travaillent pour les pêcheurs depuis des générations. Connue et appréciée par les marins vivant à Valliance et sur les mers, cette famille est habituée à réaliser des maintenances à toute heure du jour comme de la nuit. Les habitués obtiennent souvent des aides pas onéreuses voire même gratuites.

Insolite
Dans leur boutique, on y trouve un autel dédié à Cernunnos que les marins gratifient de temps en temps d'offrandes. De temps en temps, une magie bienveillante redonne des forces aux individus proches de l'autel.

Dirigeant **Gilbart Valmagions** - Ravien h Grand âge - **Propriétaire**
Universel 6/Marin 3 - AL:NB - S'endort en pleine conversation
Nombre d'employés environ 4
Personnalités notables
Réma Valmagions - Ravien h Âge mûr - **Fils de Gilbart**
Transmutateur 7 - AL:N - Pense qu'à travailler
Catia Valmagions - Ravien f Âge mûr - **Épouse de Réma**
Transmutateur 8 - AL:N - Pense qu'à travailler
Movir Chausette - Gnome(sel) h - **Apprenti**
Transmutateur 3 - AL:NB - Étudiant à l'école de transmutation

Particularités
Réma et son épouse Catia ont deux jeunes enfants mais qui ne semblent pas très motivés pour le métier de ritualiste. Leur apprenti Movir a clairement le même état d'esprit que le reste de la famille. Il espère vivre en tant qu'employé même si pour cela il doit être payé une misère.

Chasseur de monstre Le trident

Chasseurs professionnels, ils ne prennent que des contrats pour tuer des bêtes dangereuses et rares. Enrôlés par des mages ou des bourgeois, ils n'embauchent que les téméraires qui veulent obtenir une excellente prime même s'il est rare que l'un d'entre eux ne décède pas lors de la chasse.

Dirigeant **Quintilik "Quint" Krasus** - Kobold(nuages) h - **Propriétaire**
Chasseur 11 - AL:CN - N'a aucun respect envers les intellos
Nombre d'employés environ 2 à 4
Personnalités notables
Ioéna Cendrière - Tiefelin(daémon) f - **Chasseuse de montres**
Chasseur 5 - AL:LM - Survivante et loyale envers sa mission

Particularités
Quint est un kobold solitaire et grognon qui a vu trop d'horribles morts lors de ses chasses. Il a recueilli Ioéna alors qu'elle n'était qu'une jeune enfant et celle-ci est devenue sa partenaire. Aussi impitoyable l'un que l'autre, seule la chasse compte et tant pis si l'une des recrues est un amateur.

L'école de magie d'abjuration

La prestigieuse école de l'abjuration est l'école qui a repris l'enseignement de la cyclomancie et intervient dans l'université des arts non magiques pour les cours de médecine. Avec un taux de succès de 46% pour obtenir le diplôme de maîtrise, ses élèves sont fortement recherchés. L'enseignement est certes complexe mais il permet d'obtenir des abjurateurs efficaces et surtout il n'inculque pas à n'importe qui la magie. Leurs professeurs ainsi que des observateurs analysent les étudiants et n'hésitent pas à les recaler s'ils sentent un danger dans leurs comportements.

Insolite
L'école a une particularité incroyable qui est de construire les plus puissantes protections de la cité. Pour cela, le noyau de l'école où se déroulent les cours des dernières années se fait dans une pièce d'adamantium protégée avec les plus puissantes protections magiques jamais créées. Sous leurs pieds se trouve aussi l'une des plus puissantes armes de la cité, un golem d'adamantium (FP21).

Dirigeant **Diorix Phoenix** - Aasimar(Archon) h - **Directeur**
Abjurateur 12 - AL:NB - Fait de la poésie très nulle - Marié et trois enfants
Nombre d'employés environ 50 à 70
Personnalités notables
Léanard Grisnuage - Ravien h - **Professeur**
Abjurateur 8 - AL:NB - Tire le slip des élèves qui l'énervent
Jikiki Smaugia - Kobold(saumure) h - **Concierge**
Filou 5/Abjurateur 1 - AL:CN - Surprend les élèves qui pensent être seuls

---

Particularités
L'école a des espaces protégés par des éléments que seuls les étudiants et les employés de l'école peuvent emprunter. Il est donc courant de traverser un couloir de flammes et rien ne peut vous arriver ainsi qu'à tous les objets que vous portez. Le directeur adore intervenir dans les cours et teste les étudiants.

L'usine de Boisroi

Grande chaîne de traitement des produits de la mer, elle a été plus d'une fois aménagée pour finalement devenir une grande usine employant près de 50 personnes. Même si l'usine fournit de nombreux petits commerces, ses clients sont surtout les grandes cités des terres de Rava, du Dalakyr et la république du Kitor.

Dirigeant **Famille Boisroi** (Voir page 130)
Nombre d'employés environ 42 à 60
Personnalités notables
Heklasp Bullesavon - Gnome(sel) h Âge mûr - **Chef d'équipe**
Artisan 5/Technomancien 3- Al:LN - Rigole pour tout - A deux enfants
Ernin Picardent - Ravien f Grand âge - **Cheffe d'équipe**
Artisan 5/Technomancien 5 - AL:LB - Ventriloque - A trois petits enfants

---

Particularités
Heklasp et Ernin sont les piliers de cette usine et même s'ils ne sont pas en accord avec leur employeur, ils sont si appréciés que la famille Boisroi a été obligée de réembaucher ces deux fauteurs de troubles.

La Criée de Valliance

Ce grand bâtiment permet de vendre le résultat de la pêche des marins. C'est ici que chaque matin, les marchands et restaurateurs s'affrontent pour acheter les meilleures prises pour leurs clients. Le travail est bien organisé et les bagarres immédiatement réprouvées par les marins ou les quelques gardes.

Insolite
Certainement l'un des plus vieux sites de Valliance, cette simple place où le marché à la criée se tient pour les pêcheurs fut dans le passé un lieu consacré à exécuter les criminels et un tribunal populaire. Sa longue histoire cache dans ses fondations des secrets oubliés depuis des siècles qui sont scellés par magie sous une épaisse couche de pierres.

Dirigeant **les Porteurs** (Voir page 76)
Nombre d'employés environ 8 à 12
Personnalités notables
Jylopak Wuzul - Kobold(cristal) f Grand âge - **Gérante fantoche**
Marin 4/Marchand 3 - AL:LB - Fume la pipe et a deux petits enfants

---

Particularités
Les personnes qui travaillent à la criée sont en lien avec le gang des Porteurs. Cette mafia est un peu considérée comme une famille qui protège tous les individus proches du métier de la mer. La vieille Wuzul n'est pas un membre du gang mais elle est un peu la "maman" de tous les marins.

Le Chasseur des mers

Cette taverne de marins et de chasseurs de monstres est une vieille bâtisse reprise par un aventurier à l'excellente réputation. Avec des jeux d'adresse pour les sangs chauds qui aiment montrer leurs talents, c'est le lieu idéal pour entendre les rumeurs des dernières réussites ou catastrophes que subissent les marins de Valliance.

Insolite
La taverne a un accès secret débouchant dans une caverne submergée dont l'une des sorties peut vous amener à l'extérieur.

Dirigeant **Ash de Normandy** (Voir page 150)
Nombre d'employés environ 3 à 5
Personnalités notables
Villian Ruchame - Sylfe h - **Serveur**
Serviteur 2 - AL:N - Abandonné par ses parents vivant à Valboisé

Services
Le boudin de magma (Boudin très épicé) 5 pc

Particularités
Dans cette taverne, les défis sont toujours des jeux de tirs sur des cibles bougeant magiquement ou d'adresse particulièrement difficile où l'on mise un peu d'argent. Défier le patron est possible et le vaincre vous rapporte 100 po néanmoins vous devez débourser 10 po pour le tenter. Les clients sont des amis qui respectent le tenancier. Si vous avez le malheur de le menacer, vous vous ferez de nombreux ennemis.

Le Harpon

Jamais ouvert le jour, le Harpon est une taverne pour être ivre mort durant la nuit voire pour les plus résistants jusqu'au lever du jour. Les alcools sont tous forts et le plus apprécié reste l'infâme liquide qu'on appelle Grog. On s'y amuse à des jeux stupides et on se bagarre pour se défouler. Dans le sous-sol, Il existe une arène pour les combats clandestins.

Insolite
Dans les profondeurs du Harpon, il existe une prison pour un balor du nom de Shalyzarox enchaîné depuis presque de 879 années. Tout le monde l'a oublié car il fut enfermé par un groupe d'aventuriers qui ne survécut pas à ses blessures. Il se nourrit de la violence et de débauche autour de lui ce qui lui permet d'influencer les esprits afin de trouver un moyen de briser les murs de sa prison.

Dirigeant **Natie Viforage** - Aasimar(ange) f - **Propriétaire et tavernière**
Marchand 4/Filou 3- AL:CN - Hantée par la mort de son fils et sa fille
Nombre d'employés environ 3
Personnalités notables
Magdala "la phacochère" - Ravien f - **Videuse**
Brute 8 - AL:CN - Laide et a tendance à cracher souvent - A trois enfants
Carix Rivage - Ravien h - **Serveur**
Brute 2 - AL:N - Fort au bras de fer - Sa femme l'a quitté pour un gnome

---

Particularités
En ce lieu, Magdala s'occupe de gérer la sécurité et tous les habitués se sont pris une raclée par celle qu'on surnomme dans son dos, la phacochère. Les combats se font dans l'arrière boutique de la taverne et sont organisés au moins une fois par semaine.

Le Kraken grillé

Tristement célèbre, cette taverne grouille de marins les plus revanchards et les bagarres sont monnaie courante. Pourtant, la bonne humeur est aussi une caractéristique de cet établissement qui ne prend jamais au sérieux un conflit. Bras de fer, arène de combats, lancer de couteaux, prostitution et alcools forts sont les activités classiques du Kraken grillé. Ce dernier n'ouvre qu'à partir de 18h et ferme au lever du jour.

Insolite
L'établissement est impressionnant car il a été reconstruit avec les ossements du kraken surnommé le tyran de Zonaka tué par la capitaine Germaine. La magie de la structure de la taverne permet d'éteindre les feux mineurs et perturbe tous les sorts de feu lancés en ce lieu.

Dirigeant **Jean Yves Grillon** - Ravien h Grand âge - **Propriétaire**
Pirate 6/Marchand 2 - AL:CN - Danse très bien - A deux petits fils
Nombre d'employés environ 4 à 7
Personnalités notables
Timothé Courtial - Ravien h - **Videur et bagarreur professionnel**
Bagarreur 7 - AL:CB - Aime boire une tasse de chocolat au lait en secret
Kolulu "Grassou" Grasse - Gnome(sel) f Âge mûr - **Serveuse**
Serviteur 3/Filou 3 - AL:NM - Vole ses "amants" d'un soir en les droguant

---

Particularités
Dans cet établissement on peut s'offrir le krakon, une boisson forte utilisée pour des concours de boisson. Chaque verre demande un jet de vigueur DD18 ou on tombe inconscient pendant une minute. L'endroit est dangereux pour ces bagarres mais il y a une règle qui fait que si vous êtes inconscient à cause de l'alcool alors il y a une forme de respect et personne n'a le droit de vous toucher. Bizarrement, tout le monde suit cette règle si on se trouve à coté du Kraken, même les pires raclures de Valliance.

Le plaisir des océans

Cette vieille auberge délabrée est une maison close non loin de l'océan. Cette bicoque rassemble de nombreuses personnes exilées et cherchant un moyen de se faire un peu d'argent pour partir ailleurs. L'entraide entre eux est sincère et il n'est pas rare qu'un des employés de la maison close parte pour changer de vie.

Dirigeant **Wyliziel Uma'Allores** - Shasikyr f - **Propriétaire**
Filou 5/Escroc 3 - AL:NB - Rusée et psychologue
Nombre d'employés environ 8 à 12
Personnalités notables
Happi "Boom Boom" Robichon - Gnome(sel) f - **Prostituée**
Brute 4/Serviteur 2- AL:LN - Peut travailler pendant 20h d'affilée
Yanni "Caresse" Rolland - Aasimar(archon) h - **Prostitué**
Filou 3/Artiste 1 - AL:LN - Poète triste

Particularités
Wyliziel s'occupe du plaisir de l'Océan depuis 37 ans et ne semble pas vouloir en partir. Tous les habitués savent qu'elle a un passé qui la retient dans cette triste demeure. Yanni et Happi sont ses meilleurs amis qui arrivent à la rendre joyeuse de temps en temps.

Le hall des fiertés

Cette petite tour au bord de la mer est un édifice important pour tous les marins. Habitée par des mages qui ont dédié leurs vies à aider les prêcheurs à survivre sur les mers, il sert aussi de mémorial pour tous les fiers marins tués durant leurs périples. Existant depuis 792 ans, la structure a été maintes fois aménagée afin de pouvoir ajouter de nouveaux noms sur les murs et ajouter de nouveaux recueils où sont inscrites les dates des "accidents" qui ont tué un marin.

Dirigeant **Conseil de Valliance** (Voir page 58)
Nombre d'employés environ 3 à 5
Personnalités notables
Mirielle Beausilence - Ravien f Grand âge - **Responsable**
Transmutateur 5/Marin 3 - AL:NB - Répète toujours trois fois son histoire
Délment Luneor - Ravien h Âge mûr - **Archiviste**
Érudit 4/Devin 2 - AL:NB - Ronfle très fort en dormant - A deux enfants
Bérénice Afond - Oréade f Âge mûr - **Réceptionniste**
Serviteur 2 - AL:LN - Elle a deux de tension et adore les courses de chevaux

---

Particularités
Cette tour est devenue une sorte de temple aux yeux de tous les marins de Valliance. De vieux marins se retrouvent et content aux plus jeunes leurs histoires partageant leurs expériences et leurs erreurs. Mirielle adore rejoindre ces vieux vétérans afin de narrer elle aussi ses histoires à rallonge. La vie est tranquille en ces lieux et Bérénice a trouvé sa place dans cet établissement où on ne lui demande pas de se presser. Néanmoins, tout le monde craint de lui demander quelque chose car ça pourrait être très long pour avoir une réponse.

Personnalités connues

Onaël le bourru - Shasikyr h - **Pêcheur indépendant**
Marin 6/Chasseur 2 - AL:N - Parle seulement quand c'est utile
Nul ne connaît son nom de famille mais les marins le respectent pour son travail mais aussi pour la tragédie qui le frappa. Onaël est arrivé à Valliance après un naufrage où il perdit son épouse et ses deux enfants.

Régis Massue - Ravien h Grand âge - **Marin retraité**
Marin 8 - AL:N - Parle trois langues différentes - A un petit fils
Pilier de bar de toutes les tavernes du vieux port, il a quand même ses habitudes au Harpon. Ce vieil ivrogne est un marin qui a survécu à bien des années en mer et en sait énormément à ce sujet... S'il n'est pas ivre.

Thorsten Roth - Nolcadien h - **Pêcheur indépendant**
Marin 4/Pirate 1 - AL:LM - Chantonne des chansons de marin
Pêcheur indépendant depuis de nombreuses années, il est le marin qu'on embauche pour une mission légale ou non. Loyal à ses engagements, il est cependant radical dans ses méthodes.

Ulko Ovalombre - Kobold(umbral) f Âge mûr - **Mytilicultrice**
Marin 4/Marchand 1 - AL:CN - Parle à sa sœur décédée
Située non loin de Valliance, la culture de moules est de plus en plus difficile à cause de la pollution et Ulko perdit sa sœur à cause de cela.

Tulitip Crabeempereur - Gnome(sel) f - **Pêcheuse de crabes**
Chasseur 4/Marin 1 - AL:N - Il exagère tout le temps
Chasseur de crabes est un métier lucratif mais dangereux. Les crabes géants sont monnaie courante et Tulitip est connue pour sa témérité pour les traquer et les tuer.

Cariaus Addalio - Ravien(fantôme) h Grand âge - **Annonceur de troubles futurs** - Marin 7 - AL:CN - Apparaît aux personnes dépressives
Fantôme connu par les autorités mais insaisissable, il apparait aux âmes tourmentées pour discuter et raconter une de ses histoires. Cariaus évoque toujours un grand malheur futur et essaye d'aider les individus qui pourraient stopper ce désastre.

Le sous-sol du quartier du Vieux port

Le plus ancien égout de la ville contient aussi le plus vieux dédale de Valliance. Utilisé autrefois pour la contrebande, il était aussi le refuge idéal pour les Vallianciens afin de se protéger des pillages. Aujourd'hui, ce labyrinthe est une sorte de mini village troglodyte avec ses habitants temporaires. Le lieu est connu pour être un merveilleux endroit pour pêcher et s'y détendre mais aussi prier les dieux des mers. Ces derniers, même s'ils ont disparu, restent vivaces dans les esprits des marins qui par tradition font des offrandes afin que la météo soit clémente.

Cette zone est le territoire du gang des Porteurs qui en accord avec les autorités gère la sécurité de ce sous-sol et maintient l'ordre. C'est aussi l'endroit le plus sûr pour accéder au marché noir mais les Porteurs peuvent faire payer une taxe d'une dizaine de pièces d'or si vous n'êtes pas un habitué. Les créatures ont beaucoup de mal à s'y installer et il y a donc très peu de menaces exceptées de faire une chute mortelle. Malheureusement, les marins ivres qui se sont égarés tombent de temps en temps mourant stupidement dans les eaux du vieux port.



Ash de Normandy

Propriétaire du Chasseur des mers
Ravien h Grand âge - AL:NB - Chasseur 11

Où peut-on le trouver ?

À la taverne du Chasseur des mers principalement. Les sœurs jumelles sont des chasseuses de primes alors que Áedán travaille sur des chantiers du quartier de la Fournaise d'isarno.

Que sait-on de lui ?

Les Normandy sont une famille connue par les aventuriers, mercenaires et chasseurs de primes pour leur taverne accueillante mais pas seulement. Ash est un célèbre chasseur qui a su se faire une excellente réputation en traquant divers monstres. Aujourd'hui, il se consacre à plein temps à sa taverne et surtout à veiller sur ses trois enfants depuis la disparition de son épouse.

Les jumelles sont le cadet de ses soucis qui risquent leurs vies en traquant hors-la-loi et bêtes féroces. Pourtant il avait espéré leur donner une vie plus calme à Valliance. Même si ces dernières voulaient absolument devenir comme lui, il n'avait guère le cœur de les laisser risquer leur vie. Afin de calmer leurs ardeurs, il envoya sa fille Gaia à l'école de magie de transmutation et lui imposa de réussir à d'obtenir son diplôme afin d'avoir son approbation. Le but était de la calmer et de la faire réfléchir. Malheureusement, elle obtint non seulement son diplôme mais elle en était ressortie avec une spécialisation dans la magie du feu et de l'eau.

L'échec était total pour Ash car pendant les nombreuses années d'études de Gaia, il avait décidé d'entraîner sa seconde fille Luna. Cette impétueuse demoiselle désirait devenir comme son papa, une excellente archère chasseuse de monstres. Afin de l'en dissuader, il l'entraîna le plus durement qu'il le pouvait. Ses épreuves étaient si difficiles que même ses clients en étaient un peu choqués. La pauvre était marquée par les efforts et les coups de bâton pour l'obliger à se dépasser.

A-t-elle abandonné ? Bien sûr que non.

Ash fut obligé d'accepter que ses deux filles aussi têtues que lui deviennent officiellement des chasseuses de primes. Même si elles n'étaient que des novices, il donna en héritage son arc magique de givre à Luna et un puissant bâton de mage orné d'une sphère de feu et d'eau à Gaia. Ces objets attireront l'avidité sur ses filles mais leurs puissances pourront les sauver. À leurs débuts, Ash les accompagnait et durant leurs aventures il trouva des petits compagnons pour ses filles, un petit renard pour Luna et un paresseux pour Gaïa. Aujourd'hui, il accepte de les laisser s'aventurer avec d'autres chasseurs de primes de confiance.

Fort heureusement, son fils Áedán était fait d'un autre bois. Son amour pour fabriquer des choses était immense et devint un ouvrier dans le bâtiment. Pris comme assistant par le technomancien KranKran, Áedán apprit à être un architecte des plus prometteur. Malheureusement, un accident sur un chantier le priva de son bras. Cette blessure n'arrêta cependant pas son enthousiasme rendant fier son père Ash.

Incapable de payer une prothèse à son fils, Ash pensa sérieusement à reprendre les armes. Puis par un étrange miracle, il trouva une énorme somme d'argent déposée dans sa cuisine. Ash comprit que quelque chose clochait et son instinct avait une nouvelle fois raison. Peu de temps après, il apprit que son ami Baptiste Aquéri avait été blessé durant sa dernière pêche et qu'il avait disparu après avoir récupéré sa récompense.

Ash acheta le nouveau bras pour son fils mais il était prêt à rembourser son ami avec les intérêts. Décidé à le retrouver, il usa de ses relations et de sa notoriété pour faciliter sa quête. Hélas malgré ses efforts, il n'a pour le moment rien trouvé sauf quelques rumeurs d'un étrange type dans les égouts. L'ancien chasseur de monstres n'a pourtant jamais lâché une piste et espère bien retrouver son ami coûte que coûte.

Aventure

Pré-requis

Le groupe de joueurs doit être en bons termes avec Ash et être des combattants aguerris.

Synopsis

Les joueurs sont abordés par Ash alors qu'ils se détendent dans sa taverne. Ce dernier testera leur habilité pour voir s'ils ne sont pas trop rouillés. S'il est convaincu alors il leur fera une proposition très personnelle avec une belle récompense. Il leur expliquera qu'il est à la recherche d'un ami très connu du nom de Baptiste Aquéri (Voir page 169). Il a vaincu une bête monstrueuse mais a disparu mystérieusement après avoir récupéré sa prime. Une créature multicolore est récemment apparue dans les égouts du Vieux port et il est le seul à en connaître le terrain de chasse. Il aimerait obtenir le corps de cette chose afin de savoir si elle a un rapport avec le monstre que Baptiste a chassé.

Dans ces égouts tortueux, il existe de nombreux dangers et certains sentiers s'enfoncent dans les entrailles de la cité vers des cavernes naturelles où se trouve cette chose étrange. Les joueurs devront se procurer des plans et aller jusqu'à l'antre de cette entité. Hélas, à leur arrivée, ils trouveront un nid où un gros cocon percé trône au milieu. La chimère est devenue bien plus grosse et a évolué.

Les joueurs devront analyser les restes du cocon afin de pouvoir suivre sa piste dans les égouts de la ville. Ils devront trouver de l'aide auprès des érudits qui pourront élaborer un piège pour attirer la chose qui est normalement le mélange entre un rat, une araignée et une mouche.

Le combat contre cette chose se déroule en plusieurs étapes pendant lesquelles la bête change de forme et se déplace pour la combattre à chaque fois dans un lieux différent. Finalement en tuant la chose, ils seront récompensés par les autorités s'ils livrent le corps ou portent la chose à Ash. N'oubliez pas de laisser un indice discret mais évident prouvant que le problème n'est pas résolu et que d'autres abominations vont apparaître.



LOANA

Membre de la bande des Crocs
Fiereck f - AL:NB - Barde 2/Roublard 3

Où peut-on la trouver ?

De jour, elle travaille dans le quartier du Vieux port ou sur les différentes petites places de marché. De nuit, dans le port ou le marché noir pour le gang des Crocs.

Que sait-on d'elle ?

Barde autodidacte, elle distraie les cœurs et les esprits dans le quartier du Vieux port espérant quelques pièces pour nourrir sa famille. Même si son talent est indéniable, elle ne peut guère espérer rivaliser avec ses confrères sortant de l'université qui lui ont déjà pris les places les plus intéressantes. En effet, sa pauvreté et son manque d'expérience l'ont conduite à trouver un autre moyen de subvenir aux besoins de ses petits frères et de sa sœur.

Agissant en tant que membre de la bande des Crocs, elle observe et les informe sur les mouvements suspects des forces de l'ordre ou des bandes rivales. Malgré son bon cœur, elle participe à piéger des gens pour leur soutirer de l'argent ou chanter afin de camoufler les râles de douleur des personnes interrogées. Versant quelques larmes à chacun de ses pires méfaits, elle continue de chanter pour les Crocs car sa famille reste ce qu'il y a de plus important pour elle.

Pourtant la bande des Crocs est loin d'être le groupe le plus malfaisant et Loana s'est attachée à ces fripouilles. Avec le temps, elle est devenue un membre d'élite des Crocs intervenant dans les négociations en tant que conseillère et recherche les nouveaux clients. Grâce à elle, Loana a permis d'éviter des conflits et a fait grandir la bande et son influence pour devenir un rival de la confrérie des Porteurs.

À ses dépends, Loana fut obligée d'accepter la triste vérité, elle ne pouvait pas éviter tous les conflits. Dans une sanglante bagarre contre le terrible gang des Rayures, elle perdit plusieurs amis. Pétrifiée par la peur, incapable de tuer, elle fut protégée par les membres de son gang en risquant leurs vies. Depuis ce jour funeste, c'est grâce à la protection de son chef Kilvain qu'elle peut encore garder sa place parmi les Crocs. Ce dernier ne cesse de lui dire de s'endurcir si elle veut survivre.

Aujourd'hui, elle se sent incapable d'être une véritable contrebandière des Crocs. Son esprit est hanté par son passé qui la tourmente chaque nuit. Comme la quasi-totalité des fierecks, ses parents avaient réussi à fuir les enclos à esclaves du Wafa grâce à l'aide des révolutionnaires de la république du Kitor. Loana portait le nom de sa sauveuse et avait hérité de l'amour du violon de son père Kénné. Sa jeunesse n'était qu'un long voyage à travers les terres de Rava où sa famille vivait de spectacles et du commerce de colporteur. Pourtant malgré cette vie difficile, Loana était heureuse et la solitude disparut vite avec l'arrivée de ses deux frères et sa petite sœur.

En grandissant, elle comprit que sa famille fuyait leur ancien maître et qu'elle ne pourrait jamais vivre dans l'un des beaux villages qu'ils avaient traversés. Le malheur frappa dans le bourg de Bruiszara marquant définitivement l'esprit de Loana. Durant la fête d'automne, cette petite communauté fut saccagée par la troupe de mercenaires des Croquarts. Ces derniers capturèrent rapidement son père et faisaient tout pour trouver sa mère. Fouillant chaque recoin du village pour mettre la main sur eux, les mercenaires pillèrent tout en massacrant les malheureux à portée de leurs armes. Les cris de ces pauvres gens résonnent encore dans la mémoire de Loana tout comme les dernières paroles de sa mère "protège coûte que coûte tes frères et ta sœur". Cette journée fut la plus longue de sa vie, elle survécut au détriment de la liberté de ses parents.

Obéissante, elle chercha de l'aide pour protéger ses frères et sa sœur. La chance lui sourit enfin lorsqu'elle croisa de bonnes âmes qui les protégèrent, les menant à la ville de Valliance. L'orphelinat du corbeau fut leur nouvelle maison mais guère longtemps. L'établissement fut incendié et elle se retrouva à la rue. Kilvain sauva la famille de Loana en lui donnant le toit d'une maison abandonnée. La vie à Valliance est difficile et elle espère tenir sa promesse.

Aventure

Pré-requis

Le groupe de joueurs doit être en bons termes avec le gang des Crocs ou être connu pour avoir protégé des personnes en détresse.

Synopsis

Les joueurs feront la rencontre de Loana alors qu'elle joue du violon dans la rue. Cette dernière les suivra pour ensuite les interpeller dans un endroit discret. Elle leur proposera un travail qui peut leur permettre d'obtenir quelque chose qui pourrait les intéresser pouvant être un accès au marché noir, la rencontre d'un individu en lien avec la bande des Crocs ou simplement de l'or. La mission est de pénétrer chez un marchand kobold du nom Vriluz Kolsolaris. Dans son coffre-fort, il détient des preuves qui lui permettent de faire chanter des connaissances de la bande des crocs.

Les joueurs devront être discrets et malins car ils ne doivent pas éveiller les soupçons des forces de l'ordre mais surtout du Consortium de l'Hydre. Ces derniers sont la véritable menace et si leurs identités sont découvertes alors ils devront faire face à un ou plusieurs exécuteurs du Consortium dont la puissance doit être suffisante pour être potentiellement mortelle. La maison a de nombreux serviteurs et des va-et-vient permettant d'utiliser de nombreuses méthodes comme usurper l'identité de certains, de s'infiltrer via des tonneaux ou de provoquer des dysfonctionnements dans la plomberie. L'endroit est bien défendu par des sécurités magiques et mécaniques et il a même des automates patrouillant la nuit.

Ils peuvent bien entendu essayer de l'intimider mais vous devrez montrer que l'action risque de se retourner très vite contre eux sans obtenir les documents désirés. L'objectif est d'introduire la menace du Consortium afin que les joueurs en deviennent des adversaires dans leurs aventures futures ou devenir un de leurs pantins grâce à des preuves compromettantes.



JEAN VERNE



TERESA VERNE

Ravien Grand âge - Technomancien 15

Où peut-on les trouver ?

La plupart du temps dans leur vieille demeure dans le Vieux port ou le quartier du Commerce pour des achats et rencontrer des amis.

Que sait-on d'eux ?

Le vieux couple Verne est connu par les marins, les roturiers et surtout par tous les scientifiques de la ville de Valliance. Aujourd'hui à la "retraite", Jean et Teresa font partie de la crème de la technomancie qui ont permis d'incroyables avancées dans le domaine avec les premiers moteurs, l'amélioration incroyable des golems technomantiques et de bien d'autres améliorations du quotidien.

Contrairement à son mari, Teresa est la plus sociable et finalement la plus connue. Enseignante à l'école de magie de la transmutation dont la spécialité est la technomancie, les enfants l'ont toujours adorée pour sa douceur et sa patience. De nombreux mages n'hésitent pas à lui rendre visite afin de discuter de politique, de magie ou même de sujets plus personnels. Bien des érudits considèrent que si Duvalier devait laisser sa place alors ils espèrent que Teresa Verne reprenne le flambeau. Malheureusement pour eux, elle n'aime guère le pouvoir et consent seulement de donner des conseils à ses amis qui requièrent son aide.

Bouru et presque infatigable, Jean Verne est un technomancien qui a travaillé pour de nombreuses industries. S'occupant de l'entretien et de l'amélioration de machines toujours plus performantes, il est un brillant ingénieur mage qui n'a jamais su réellement être à la retraite. Beaucoup pensent que sa prochaine invention relèvera de la folie et pourtant, il désire bien réussir à faire le premier véhicule amphibie capable de sonder les plus profondes failles des océans. Invention appelée le Vernus, on dit que cet énorme engin serait capable de transporter un équipage d'une cinquantaine de personnes et pourrait rester sous l'eau en permanence. Un défi qu'il a déjà presque relevé avec un prototype archaïque qu'un Korrien pirate du nom de Rimyr lui a dérobé.

Vivant dans leur vieille et grande demeure située dans le vieux port, leurs deux chats sont aussi d'importantes légendes locales. Boudi, terrible chat en forme de ballon ovale, ne peut être touché que par les Vernes et est une véritable terreur des quartiers. Inversement, Pinpin à la fourrure dorée et blanche est un voyageur sympathique qui s'est attiré l'amitié de bien des marins et des roturiers du quartier du Vieux port. Liés magiquement à leurs maîtres, ils sont de véritables sentinelles informant de tout ce qui se passe autour de la maison des Vernes.

Leurs deux enfants ont quitté le nid depuis longtemps mais rares sont ceux qui savent que les Vernes sont une branche de la vieille famille noble de Caramilla. Ces derniers ont d'ailleurs exilé à Mille-rois leur second fils Ékmar pour une affaire de corruption. Sans que leur fils le sache, ils ont un œil sur lui et le protègent à travers le plus courageux des matous, Garfield. Ils savent que ce dernier a pris un chemin difficile et plein de dangers mais ils ont confiance en lui. L'aîné de leurs enfants est quant à lui enseignant à l'académie des fils du Kitor à Aldoris. Il est marié et à deux enfants.

L'étrange boussole des Vernes

Prix N/A

Description

Cette invention existe pour le moment qu'en dix exemplaires. À travers un étrange mécanisme, on peut y verser une goutte de sang et la boussole indique toujours la direction de la personne quelque soit la distance. Elle sert aussi de boussole insensible à tout effet magique qui pourrait la désorienter. Seuls leurs enfants possèdent cet objet et les Verne n'accepteraient de donner cette boussole qu'à des individus qui leur ont rendu un très grand service tel que le membre du conseil Duvalier.



NIEV

Peintre de portraits et agent du Kotti
Kott *f* - AL:CN - Tueur 4/Artiste 3

Où peut-on la trouver ?

On peut la trouver au Dracoport ou au vieux port, cherchant des clients pour leur faire une esquisse ou un portrait.

Que sait-on d'elle ?

Cette Kotti est une étrange artiste connue pour son franc-parlé et ses peintures. Faisant un portrait pour des familles modestes ou même pauvres, elle survit difficilement de son art et loue une chambre à la pension de Madame Janine Longuebarbe. Même Si Niev n'aime pas trop cette dame, elle a l'assurance d'avoir un bon repas deux fois par jour et de côtoyer une personne qui se moque de ses activités.

Même si on peut croire que sa vie ne tourne qu'autour de la peinture, elle est en réalité une tueuse à gages arrivée à Valliance depuis cinq ans. Agent du kott, elle obtient de temps en temps un contrat pour éliminer un traître de son pays. Niev n'est guère un loyal membre de l'empire kotts mais l'argent de ces exécutions est fort utile pour vivre sa nouvelle vie à Valliance. Usant de son art d'empoisonneuse à travers sa peinture, elle élimine ses cibles avec une discrétion hors-pair lui évitant d'être attrapée par les forces de l'ordre.

Néanmoins, Niev fait très attention aux investigateurs de la centrale qui ont commencé à flairer ses activités. Inquiète, elle désire surtout jouir de la vie citadine de Valliance et profiter de tous les amusements que son pays n'est pas prêt d'avoir un jour. Niev est une Kott qui a coupé son lien avec les esprits de la nature et ne désire pas les rétablir. Elle désire simplement être libre mais ne sait pas réellement ce que cela veut dire.

Hélas, elle ne peut pas effacer son passé qui menace sa vie à chaque instant. En tant qu'agent du Kotti pour éliminer les traîtres, elle a dû leur mentir pour réussir à obtenir sa place. Pour réussir là ou les autres agents du Kotti avaient échoué, elle leur prouva qu'il fallait se fondre dans la masse. Grâce à ses talents de peintre, elle pouvait devenir une fausse exilée incomprise dans la belle cité des arts et des mages. Niev arriva à convaincre ses supérieurs et prouva ses dires en éliminant une cible du nom de Chêne des ronces merveilleuses à Valliance. Ce succès lui acheta son billet pour une vie sans le cloisonnement qu'elle subissait au Kotti.

Être en symbiose avec la nature vous prive de bien des libertés et son esprit s'éloigna petit à petit de cet attachement à la culture Kotti. La créativité n'était pas une qualité acceptée car représentant le chaos et le refus des règles de la nature. Un mal impie pour les siens et un véritable paradis pour Niev. Cachant ses idées hérétiques, elle déchargea sa frustration sur ses victimes en devenant un agent du respect des lois du conseil des kotts.

Aujourd'hui, elle tisse un plan pour disparaître avec suffisamment d'argent afin de voyager dans les pays "civilisés" et découvrir le merveilleux monde de ses aspirations.

Aventure

Pré-requis

Le groupe de joueurs doit être facilement manipulable par le personnage ou des alliés de Niev pour des raisons pécuniaires ou autres.

Synopsis

Les joueurs seront touchés par la détresse de Niev ou simplement approchés par celle-ci en tant que mercenaires facilement utilisables. Niev est une experte en déguisement et se fera passer pour quelqu'un d'autre. Celle-ci leur expliquera que l'objectif est aussi simple et lucratif que de dérober un jouet à un nouveau-né. Elle ira récupérer une caisse où se trouve son "héritage". Cette cargaison du Kotti a été détournée par ses "amis" et espère bien leur la voler sans qu'on remonte jusqu'à elle. Elle n'informe pas ses collaborateurs de la provenance et mentira sur ses raisons de voler le matériel. Dans la caisse, il y a de nombreux objets de valeur mais un sac de plantes serait pour un néophyte d'une valeur négligeable et Niev donnera une excellente excuse pour l'obtenir ou le subtilisera.

Les joueurs devront se faire passer pour des ouvriers portuaires pour récupérer l'unique caisse. Bien entendu, il faudra leurrer les autorités sur place afin d'éviter des problèmes avec les forces de l'ordre et trouver un moyen de faire disparaître la caisse sans se faire remarquer. Se faire prendre peut les envoyer en prison pendant une journée ou plus selon leurs actes.

Lorsqu'ils auront réussi à récupérer la caisse ou son contenu, l'équipe va vouloir se poser pour partager. Hélas, la bande des Porteurs a remarqué leur petit manège et des jeunes ouvriers portuaires vont tenter de les arrêter. Niev disparaîtra prétextant d'être inutile au combat ou d'avoir trop peur. En réalité, elle va vouloir voler le sac de plantes et si elle réussit, elle laissera les joueurs dans leur galère. Après leur victoire, les joueurs vont découvrir que l'un de leurs agresseurs va les accuser de la mort d'un de leurs camarades halfelin "Pomme de pin". Niev a tué ce dernier la nuit d'avant pour le Kotti.

Les joueurs vont devoir trouver un moyen de prouver leur innocence où ils vont bientôt discuter avec les poissons. Les joueurs devraient avoir assez d'informations dans la caisse ou grâce aux ouvriers qui leur feront comprendre qu'ils doivent trouver d'où vient la caisse et que l'halfelin décédé devait justement décharger ce navire. Les joueurs vont devoir s'informer sur le capitaine de ce navire du nom de Longar Cramar. Ce dernier est l'un des rares capitaines ayant le droit d'aller au Kotti et est un mercenaire notoire. Le faire parler ne sera pas facile mais il a de nombreux points faibles : Il a un faible pour les halfelines, aime les duels de boissons fortes et les duels d'insultes.

Grâce aux faiblesses de Longar, les joueurs découvriront qu'il a un message du Kotti à déposer à propos de "Pomme de pin". Les joueurs devront s'introduire dans le bureau du capitaine en lui volant sa clé et récupérer les documents pour prouver leur innocence.



La Fournaise d'Isarno

Usines, raffineries et forgerons, le quartier de la Fournaise d'isarno est le poumon de la productivité de Valliance. Armements, outillages, golems, produits chimiques, machines à tisser et surtout de l'acier, les usines ne doivent jamais cesser de fabriquer afin de fournir leurs précieux produits aux clients de Valliance. On y trouve aussi le port industriel où on accueille les grands navires de marchandises mais aussi les chantiers navals pour les bâtir. Cette zone est une vraie fourmilière et elle ne cesse de changer au fil des faillites et des réussites des propriétaires des industries.

Égout C
Patrouille C
Danger B, C, E, G, H, I, J

Lieux connus

Atelier mère & fille Ul'riathiel

Cet atelier confectionne des armes à feu depuis plusieurs siècles et a une excellente réputation. Fournissant des armes de qualité pour l'élite de l'armée Valliancienne, son armement est aussi très apprécié par les jeunes riches bourgeois. Les clients n'hésitent pas à réclamer des conceptions absurdes et exagérées permettant à chaque pistolet Ul'riathiel d'être toujours considéré comme une œuvre d'art très convoitée.

Insolite
Cet atelier a été bâti pour être extrêmement résistant et reçut une bénédiction des prêtres d'Éssus. Grâce à celle-ci, le bâtiment est toujours debout malgré trois explosions qui tuèrent de nombreux employés.

Dirigeant **Shisil Ul'riathiel** - Shasikyr h Grand âge - **Propriétaire**
Artificier 9/Artisan 4 - AL:N - Adore chasser - A un petit-fils
Nombre d'employés environ 18 à 22
Personnalités notables
Léza Brillevolcan - Ravien f Grand âge - **Maître forgeronne**
Artisan 10 - AL:CB - Amante de Shisil et ils ont caché l'existence de leur fille
Kyrénic Ul'riathiel - Shasikyr h Âge mûr - **Fils légitime de Shisil et artificier**
Combattant 2 - AL:N - Fait tout pour travailler le moins possible
Gibytin - Korrien f - **Forgeronne**
Artisan 5 - AL:LN - Renégate korrien et brûlante passion pour la forge
Clervie Guillotine - Aasimar(archon) f - **Enchanteresse**
Transmutateur 8 - AL:LB - Adore le théâtre et la peinture

Particularités
Ce commerce familial a armé aussi bien les brigands que les hauts seigneurs. Même si aujourd'hui avec la réglementation de Valliance, il est bien

plus difficile d'obtenir une arme, il n'est pas rare que des pirates fassent une commande sous le couvert d'un "ami" tout à fait en règle avec la loi.

Centre de production technomantique de Valliance

Zone interdite au public et mortelle si on entre dans les zones de haute sécurité, c'est un véritable privilège de travailler dans cet atelier de fabrication d'objets pour le gouvernement. C'est ici qu'on fabrique des objets magiques communs et du matériel technomantique pour les agents du gouvernement ainsi que pour l'armée. Du vêtement magique avec les rituels nécessaires pour passer les protections et lié à son utilisateur aux baguettes magiques en passant par des huiles de protection contre les éléments, ce centre se doit de produire tout ce qu'il faut pour le quotidien des employés du Conseil.

Dirigeant **Conseil de Valliance** (Voir page 58)
Nombre d'employés environ 65 à 80
Personnalités notables
Riwanez Visonna - Oréade f Grand âge - **Directrice**
Transmutateur 11 - AL:LN - Adore les combats clandestins
Shrezdi Qurotindus - Kobold(magma) f - **Superviseuse des tâches**
Abjurateur 6/Brute 1 - AL:N - Très intimidante et belle
Kavan Cilunno - ifrit h - **Responsable de la sécurité**
Combattant profane 10 - AL:CB - Adore les bains chauds et la musique
Cyrille Célérita - Ravien h - **Créateur d'objets magiques**
Évocateur 6 - AL:LN - Adore faire du maquettisme et le jus de pomme

---

Particularités
La fabrication d'objets magiques à un coût très onéreux et nécessite des études afin que chaque objet ait les protections requises pour être tracé facilement s'il est dérobé. La directrice est prévoyante et fait son possible pour avoir un coup d'avance sur les besoins du gouvernement mais a été prise de cours par les récentes attaques des Vrex à Puits-amer. En conséquence, le rythme de travail est difficile pour les employés qui se doivent de faire de nombreuses heures supplémentaires.

Entrepôts militaires de Valliance

Centre de quarantaine pour les objets magiques pouvant être dangereux, c'est ici qu'on stocke et entrepose le matériel non nécessaire pour l'administration de Valliance. Pièces détachées, constructions magiques de secours, ingrédients, la liste de ces produits est longue car on y enferme aussi tout ce qui a été confisqué lors de perquisitions pour contrebande. Il existe quatre entrepôts dont un est le centre d'analyse des risques et un autre destiné à l'isolation des objets dangereux. Ce dernier est sous une très haute surveillance et protection, les employés y sont formés pour faire face aux pires situations et doivent préparer les objets à risques pour être placés en un lieu secret.

Dirigeant **Conseil de Valliance**
Nombre d'employés environ 80
Personnalités notables
Xizi Ozarus - Kobold(cristal) f - **Responsable de la sécurité des entrepôts**
Devin 8 - AL:LN - Autoritaire et jure facilement - A un enfant
Ashiel Priokisen - Shasikyr h - **Chef de la sécurité**
Artificier 5 - AL:LB - Ne comprend pas les blagues - Marié
Guénael Frontrose - Aasimar(ange) f - **Cheffe de la sécurité**
Combattant 4 - AL:N - Rêveuse et adore les licornes

Particularités
Tout individu travaillant ici est testé psychologiquement afin de déceler une trahison possible et surtout une résistance mentale supérieure à la moyenne. En conséquence, tous les gardes ont une forte volonté et ont des objets permettant de résister à tous les types de charmes. Des renifleurs de magie accompagnent ces gardiens et des constructions magiques gardent les points clés des installations.

Entreprise Drakyléa

Cette famille shasikyr habite à Valliance depuis trois générations et son entreprise familiale n'a jamais connu la crise. Robuste financièrement et toujours capable d'honorer ses commandes, ils ont pris et prennent de nombreux apprentis malgré le fait que leur apprentissage est sévère. L'étude de la charpenterie peut s'avérer complexe et la rigueur chez les Drakyléa est aussi la clé de leur succès. Résultat, bien des apprentis abandonnent au bout de quelques semaines mais ceux qui arrivent à finir leurs cinq années deviennent des artisans de talent.

Dirigeant **Kisalas Drakyléa** - Shasikyr Grand âge - **Propriétaire**
Artisan 9/Marchand 2 - AL:NB - Fan de Riwen Golsaël - Veuf et a un petit fils
Nombre d'employés environ 8 à 16
Personnalités notables
Kaldroth Drakyléa - Shasikyr h - **Chef de chantier - Fils de Kisalas**
Artisan 7 - AL:N - Triste par la perte de deux enfants - A un fils

---

Particularités
L'entreprise Drakyléa a toujours été loyale à la couronne du Dalakyr. Ils ont plus d'une fois aidé leur pays et le feront toujours. Néanmoins, ils rechignent lorsque ça peut affecter leurs amis ou si la demande utilise la violence car ils sont d'une nature pacifique. La famille attire bien de la jalousie et la haine. Les méthodes d'apprentissage leur ont créé des ennemis qui espèrent se venger un jour.

Entreprise Gignon et fils

Constructeur de navires depuis 380 ans, c'est certainement l'une des plus anciennes entreprises maritimes. Construisant de nombreux navires commerciaux mais aussi de guerre pour Valliance. Leurs infrastructures sont préparées pour concevoir des navires modernes disposant de plus de 5 mâts. Équipés d'automates, de golems de bois ou même de cuivre, ils ont aussi des machineries leur permettant d'améliorer leur rendement. La plupart des meilleurs navires de la flotte de Valliance sont sortis de leurs chantiers et les employés de Gignon peuvent en être fiers. Aujourd'hui, cette entreprise familiale perdure et emploie près de 600 personnes.

Insolite
La légende raconte que Vallon Gignon, fondateur de l'entreprise, n'a jamais pu aller sur l'eau à cause d'une malédiction causée par la fornication avec une néréide et sa trahison lorsqu'il le fit avec sa sœur. Ce n'est pas une légende, c'est tout à fait vrai et cette malédiction se transmet de génération en génération. Cette malédiction fait qu'ils tombent malade et qu'il ne peut rien faire lorsqu'il est sur un navire. Tous les Gignon sont en réalité descendants de ces deux Néréides et ont donc du sang féerique (Lignage féerique). Oui, Vallon était un sacré gaillard !

Dirigeant **Sarésa Gignon** - Ravien f Âge mûr - **Propriétaire**
Marchand 6/Combattant 3 - AL:LN - Adore le bon vin
Nombre d'employés environ 550 à 800
Personnalités notables
Tuik Kormag - Kobold(saumure) h Âge mûr - **Grand maître de chantier**
Artisan 11 - AL:LM - Émotif à l'écoute d'un violon
Klaus Greif - Nolcadien h - **Chef de chantier**
Artisan 7 - AL:N - A une haleine de chacal - Marié et un enfant
Papina du clan Kwahu - Fiereck f Âge mûr - **Cheffe de chantier**
Artisan 4/Bagarreur 2 - AL:LB - Adore chahuter avec ses ouvriers
Rosie Tarentula - Ravien f Âge mûr- **Cheffe de chantier**
Marin 3/Artisan 3 - AL:N - Yeux verrons - Mariée et un enfant

---

Particularités
Il existe trois chantiers permanents permettant de bâtir les navires et autour se trouvent les ateliers pour fabriquer les différents éléments nécessaires pour la construction des navires. Il existe de nombreux métiers dont l'utilisation de mages spécialisés dans des rituels pour renforcer la solidité ou la protection contre le feu. Lorsque Valliance est en guerre ou un de leurs clients, ils peuvent ouvrir deux autres chantiers pour répondre à la demande. Même si Tuik n'est pas très aimé à cause de ses méthodes dures et peu morales, tout le monde respecte ses incroyables talents et sa loyauté envers la famille Gignon. Le grand maître de chantier est en effet extrêmement loyal au point de ne pas hésiter à utiliser toutes les méthodes si quelqu'un ose nuire à ses patrons. La raison est très personnelle et sa morale impitoyable est due à un passé tout aussi cruel qui a marqué son corps tout comme son esprit.

L'enclume du soir

Restaurant populaire où l'on cuisine sur une enclume incandescente, il est le rendez-vous de nombreux ouvriers après leur longue journée de travail. Ce lieu est un peu sacré pour ses clients et grâce à ça les gangs l'ont laissé

tranquille. Pourtant il y a souvent quelques bagarres en fin de soirée vite stoppées par le videur Fiereck Kémé.

Insolite
Les enclumes utilisées ont un enchantement complexe qui chauffe jusqu'à incandescence avec le mot de commande Isarno.

Dirigeant **Harold Piquette** - Ravien h - **Propriétaire et cuisinier**
Artisan 5/Combattant 3 - AL:LN - Donne de puissantes gifles
Nombre d'employés environ 8
Personnalités notables
Évelyne Vernier - Aasimar(agathion) f - **Apprentie Cuisinière**
Artisan 1 - AL:CB - Adore les histoires fantastiques
Vallo Brassard - Ravien h - **Serveur**
Serviteur 1 - AL:LB - Donne à manger aux animaux errants
Kémé - Fiereck h - **Videur**
Bagarreur 6 - AL:N - Participe à des combats clandestins

Particularités
Harold Piquette est certes bien dodu mais il est un père de famille qui a connu plusieurs batailles et a préféré quitter l'armée pour se consacrer à son amour de la "bonne" cuisine. Sa femme Maggy et sa fille Yvéta s'occupent à approvisionner leur restaurant avec de bons produits et font attention à leurs comptes.

L'institut Boréal

Usine chimique et de recherche, c'est une entreprise qui ne cesse d'ajouter de nouvelles structures afin de répondre à la demande de ses clients. Leur priorité reste les parfums et autres produits chimiques classiques nécessaires pour le nettoyage.

Insolite
En cachette, cette industrie développe de nouveaux produits pour le Consortium de l'Hydre développant des gaz et autres armements qui intéressent des pays comme le Dalakyr ou les autres cités-états.

Dirigeant **Famille Boréal** (Voir page 126)
Nombre d'employés environ 80 à 90
Personnalités notables
Zareith Lumi'ésyotha - Shasikyr h - **Directeur**
Marchand 9 - AL:LN -
Rufus Draco - Ravien h - **Chef de Recherches** - Marié et deux enfants
Alchimiste 11 - AL:LM - Replace souvent ses lunettes
Hinki Beauvisage - Gnome(sel) h - **Chercheur en chimie**
Alchimiste 5 - AL:NB - Adore apporter des bonbons au travail
Jazaiel Naronne - Shasikyr h - **Chef de la sécurité**
Tueur 9 - Al:LM - A un puissant fouet électrifié

Particularités
La sécurité de l'institut est correcte mais bien plus mortelle lorsqu'on atteint les niveaux où on développe des armes. Combinaison de constructions magiques et de pièges à gaz, celui-ci est un véritable défi pour tous les voleurs de Valliance.

Le cimetière de rouille

Énorme déchetterie industrielle à ciel ouvert, ce lieu pollue les sols et le fleuve de la Riette. On y trouve d'anciennes machines, des épaves de navires et une bonne partie des scories provenant de l'industrie lourde. L'accumulation de ces déchets a créé une zone sauvage pour des insectes monstrueux et autres abominations cherchant un refuge. Rares sont ceux qui osent s'aventurer en ce lieu la nuit et l'armée envoie de temps en temps une patrouille pour éliminer des créatures mutantes. Comme au quartier Sans-sous, des malheureux qui n'ont absolument plus rien survivent en ce lieu. Néanmoins, le cimetière de rouille n'a pas de réelle communauté contrairement au quartier Sans-sous, les individus qui y vivent sont plus proche d'un animal que d'une personne "civilisée".

Le poste de force de l'ordre du Canonnier

Dans une zone où les bagarres sont monnaie courante, les forces de l'ordre utilisent la force et l'intimidation afin de maintenir un semblant de paix. Ne recherchant pas trop les raisons d'un problème ou d'un crime, il n'est donc pas rare que des individus trouvés dans un égout ou dans la mer soient considérés comme un simple accident.

Insolite
Ce poste est très menaçant car ce dernier est doté de plusieurs canons qui fonctionnent toujours.

Dirigeant **Guibaro Cloche** - Gnome(sel) h - **Maître Sentinelle**
Artificier 5 - AL:LM - Aime les affaires simples - Marié et un enfant
Nombre d'employés environ 30 à 40
Personnalités notables
Victor Livien - Ravien h - **Sentinelle**
Combattant 4 - AL:NM - Suit rarement les ordres et aime le chocolat
Niliaki "Niki" Shasa - Shasikyr f - **Sentinelle**
Combattant 2 - AL:N - Fait tout pour travailler le moins possible
Louis Corneventeux - Ravien h - **Sentinelle**
Combattant 3 - AL:CB - Fait des entrées théâtrales quand il aide quelqu'un

---

Particularités
Ancienne petite fortification défensive, elle a été armée de canons pour impressionner les citoyens afin de calmer les révoltes des ouvriers. Dans ce bâtiment, les prisons sont en mauvais état et on y entasse des dizaines d'individus alors qu'il y a à peine une dizaine de places. La corruption gangrène les forces de l'ordre en place et bien des criminels gardent sous le coude quelques pièces d'or pour éviter d'être jetés en prison.

Usine Bolfondu

Spécialisée dans le verre, cette verrerie est la première à utiliser une industrialisation plus complexe comme la sidérurgie. Grâce à l'aide de technomanciens de génie et de méthodes artisanales perfectionnées, ils fabriquent de nombreux objets en verre à un prix difficile à concurrencer.

Dirigeant **Le Consortium de l'Hydre** (Voir page 70)
Nombre d'employés environ 60 à 72
Personnalités notables
Laïti Sham - Kobold(Saumure) f - **Directrice**
Marchand 5/Érudit 1 - AL:LN - Dynamique et blagueuse
Vrorg Hurezz - Kobold(cristal) h - **Machiniste**
Technomancien 5 - AL:NM - Toujours de mauvaise humeur

Particularités
Grâce à cette production de qualité de verre, de nombreux mages ont pu créer des golems de verre avec un coût 20% moins cher. Ces constructions magiques sont souvent des commandes particulières demandant l'intervention d'artistes afin d'en faire de vraies œuvres d'art pour leur demeure.

Usine Brumaro

Usine à la productivité compétitive, les ouvriers qui y travaillent sont très fiers et se donnent du mal. Ils se considèrent un peu comme une famille et beaucoup d'entre eux font partie du syndicat. Grâce à cet enthousiasme, l'entreprise tient bon devant ses concurrents tel que le puissant Consortium de l'Hydre.

Insolite
Sans le savoir, cette entreprise est utilisée pour cacher les activités du culte de Cygoron. Ces dernières sont très discrètes et utilisent la camaraderie des employés comme couverture.

Dirigeant **Kaer Sigar** (Voir page 71)
Nombre d'employés environ 250
Personnalités notables
Kersten Lyion - Ravien h Âge mûr - **Machiniste** - Marié et un enfant
Technomancien 5 - AL:N - Répète toujours la même blague
Robert Dubois - Ravien h Âge mûr - **Contremaître**
Érudit 3/Artisan 3- AL:NM - Truque les données pour nuire

Particularités
Afin que la machinerie ne tombe pas trop en panne, ils reçoivent le soutien de technomanciens indépendants. Ces derniers espèrent obtenir une véritable école de technomancie et une liberté de développer leur art afin d'ouvrir une nouvelle ère de progrès. Kaer Sigar a accepté de les soutenir et a porté leur demande au Conseil de Valliance.

Usine Koziatraz

Spécialisée dans les produits tel que la poudre à canon, l'acide et autres produits communs nécessaires dans bien des domaines, l'usine Koziatraz est la dernière acquisition du Consortium de l'Hydre. Depuis son rachat, l'usine est dirigée d'une main de fer et les ouvriers sont sur-exploités provoquant de nombreux accidents de travail. Même si les emplois attribués aux enfants sont interdits, il arrive qu'ils en embauchent quelques uns pour des missions dangereuses voire mortelles de réparations en proposant une prime alléchante.

Insolite
La famille de kobolds Koziatraz a été ruinée par de très mauvais placements d'argent conseillés par des agents du Consortium de l'Hydre. Pour les autorités, il n'y a eu aucune fraude et l'usine revint pour une misère au Consortium. La famille Koziatraz est dispersée et désespérée dans les terres de Rava.

Dirigeant **Consortium de l'Hydre** (Voir page 70)
Nombre d'employés environ 200 à 300
Personnalités notables
Yvette Ronces - Ravien f Grand âge - **Directrice**
Escroc 6/Marchand 3 - AL:LM - Sans pitié et manipulatrice
Viselle Chiméra - Ravien f - **Cheffe d'équipe**
Alchimiste 3/Artisan 3 - AL:LN - Sautille d'un pied sur l'autre en cas de stress

---

Particularités
Même si le travail est très dur, ils emploient énormément de monde et utilisent des primes afin d'augmenter la production. Malheureusement, ces méthodes créent aussi des factions dans l'entreprise qui s'affrontent souvent afin de récupérer les meilleures augmentations. Le harcèlement moral est courant et plusieurs employés ont eu des "accidents".

Usines sidérurgiques Laforge

Puissante usine dont le raffinage des métaux est exporté à tous les pays et autres cités-états négociant avec Valliance. L'usine Laforge est le point de départ de la puissance du Consortium de l'Hydre et elle n'a jamais été délaissée. À la pointe de la technologie, elle a de nombreux golems de travaux et des combinaisons golémiques afin d'augmenter son rendement.

Dirigeant **Consortium de l'Hydre** (Voir page 70)
Nombre d'employés environ 800 à 950
Personnalités notables
Luba Grosnez - Gnome(sel) f - **Directrice** - Mariée et deux enfants
Marchand 7 - AL:LM - Adore connaître les secrets de ses employés
Roch Ferreux - Ravien h - **Chef de la sécurité**
Bagarreur 5 - AL:LM - Adore les défis physiques - Marié et quatre enfants

---

Particularités
Recrutant énormément d'employés, ils sont très organisés afin que le travail soit fait. Les usines Laforge ont souvent des problèmes de vermines appréciant la chaleur voire les métaux. Il faut donc purger fréquemment ces créatures avant qu'elles ne s'attaquent à un employé.

Usine de montage moteur Laforge

L'industrie motorisée est en pleine expansion et la famille Laforge a su investir dans cette industrie. Néanmoins, son usine cherche encore une vitesse de croisière en production et attend des avancées dans des recherches pour être réellement rentable. Avec l'aide d'automates et d'une combinaison golémique, le travail d'assemblage de tous types de moteur est faisable avec un prix particulièrement élevé qui n'est accessible que pour de grandes fortunes désireuses de créer des machines dont la fonctionnalité permet d'amortir l'énorme dépense de leur acquéreur.

Dirigeant **Consortium de l'Hydre** (Voir page 70)
Nombre d'employés environ 40 à 46
Personnalités notables
Victor Livien - Ravien f Âge mûr - **Directeur**
Érudit 5/Artisan 2 - AL:LN - Adore écouter la pluie et rêveuse - Veuve
Yesanith Zylondral - Shasikyr h Âge mûr - **Maître ingénieur**
Technomancien 8 - AL:NB - Toujours optimiste et genou déformé
Hallnel Champignon - Gnome(sel) f - **Chef du personnel**
Artisan 3/Érudit 2 - AL:CN - Aime humilier les faibles
Claudie Briseflamme - Sylfe f - **Technicien**
Érudit 3 - AL:CM - Ambitieuse, sans remord et narcissique

Particularités
Dans cette usine, il existe des bureaux d'études et de nombreux forgerons permettant de créer les pièces nécessaires pour la construction de leurs moteurs. L'endroit est bien protégé et des sorts de détection aux entrées permettent de déceler rapidement les intrus. La nuit, le site est protégé par des golems technomantiques et des gardes. Il n'est pas rare qu'un intrus soit grièvement blessé et aucune loi ne l'interdit depuis que le Consortium a acquis pour cette usine le laissez-passer A42.

Personnalités connues

Gigi Kusshak - Kobold(saumure) f - **Vendeuse de beignets**
Filou 2/Escroc 1 - AL:CN - Aime les combats clandestins
Elle et sa carriole sillonnent ce quartier avec le but secret d'écouter les rumeurs et autres informations susceptibles d'intéresser les criminels. Sous le nom de Jasmin, elle vend ses informations dans les tavernes peu recommandables.

Liza Vasérion - Ravien f - **Vendeuse de drogue**
Alchimiste 3/Filou 2 - AL:CN - Fanfaronne souvent
Après avoir trouvé un moyen d'élever des araignées des songes, elle vend sa "drogue" à des intermédiaires de confiance espérant être riche. Couverte par son frère Envel dans les forces de l'ordre, elle essaye de devenir suffisamment influente pour monter sa propre bande. Malheureusement, elle fut capturée par la bande des Crocs et des héros la délivrèrent.

Marthy "le géant" Grison - Ravien h Âge mûr - **Ouvrier héroïque**
Bagarreur 3/Artisan 1 - AL:NB - Adore le chocolat - For:21, Int:6
Gigantesque masse de muscles de 2m20, Marthy est un colosse adorable et un peu bête. Travaillant pour Drakyléa, il fait souvent des promenades afin de s'occuper des chats abandonnés. Il a sauvé bien des gens en les protégeant des monstres ou des criminels et Marthy est considéré comme un héros par de nombreux ouvriers qui lui offrent un verre de temps en temps.

Zabner Griffon - Gnome(sel) h - **Tueur à gages et ouvrier**
Brute 2/Artificier 2 - AL:CM - Parle avec beaucoup d'adjectifs liés au feu
Tueur à gages, il travaille à l'usine Bolfondu en tant que simple ouvrier. Il est un dur à cuire qui s'entoure de petites frappes désireuses de se faire un nom. Connu des forces de l'ordre pour des bagarres, elles n'ont pas connaissance de ses activités d'assassin, ni de sa passion pour brûler ses victimes. Zabner sait être discret afin de passer pour une simple brute.

Le sous-sol du quartier de la Fournaise d'Isarno

Avec tous les déchets toxiques, les égouts de ce quartier sont extrêmement pollués écourtant la vie difficile des ouvriers. De plus, ces produits facilitent les mutations chez les insectes ou les rats et sont donc l'une des sources de monstres violents dans le sous-sol de Valliance nord. Même si les forces de l'ordre font beaucoup d'efforts pour purger ces vermines, il n'est pas inhabituel que les ouvriers se fassent mordre par une de ces sales bestioles surtout s'ils sont proches du cimetière de rouille.

Heureusement, la ville de Valliance fait son possible pour gérer les menaces de ces créatures mutantes avec de nombreuses primes pour chasser les bêtes les plus rusées. Les usines installent des pièges pour éliminer les indésirables et font des efforts pour les éloigner. Le sous-sol reste un endroit périlleux qui est truffé de petites galeries naturelles. Ces dernières s'étendent sur des kilomètres et peuvent mener dans les tréfonds de Zonakron ou à l'océan.

Le marché noir a des entrées et sorties vers le niveau du vomitoire qui sont connues par les criminels du quartier. Les forces de l'ordre ne se donnent même pas la peine de détruire ces points vers le marché noir. La vente de drogue pour tenir le rythme de travail est très courant dans ce quartier et les ouvriers viennent se fournir dans les égouts.



Les quartiers ouvriers

Oh la la ! Moi et mes petites pattes, j'ai du mal à me balader par ici et plein de grosses bestioles veulent me manger ! Pourtant, je ne veux pas abandonner les gens qui pensent que tout est fichu. Grâce à moi, ils sourient et reprennent espoir lorsque je leur apporte à manger.

- Maurice



Quartier du Haut Pic

Composé d'habitations construites à la va-vite pour loger les plus pauvres, le labyrinthe du quartier du Haut pic de Valliance est un lieu à éviter. Des hors-la-loi de tous types se trouvent souvent dans ces quartiers et les gangs se battent pour s'approprier des rues afin d'avoir le champs libre pour le commerce illégal en tout genre.

Égout C
Patrouille C
Danger B, C, E, G, H, I, J

Lieux connus

Asile de Fayen

Célèbre psychiatre, Fayen a voué sa vie à tenter de comprendre et de guérir l'esprit. En son honneur, l'asile porte son nom et rassemble toutes les personnes hystériques et les pauvres âmes. La réputation de cet établissement est assez négative car même s'ils tentent réellement d'aider les gens, on s'en sert aussi pour écarter les personnes gênantes dans les familles riches.

Insolite
Ancien bois féerique, ce lieu reste une cachette pour de nombreuses fées qui habitent dans les murs voire se font passer pour des patients. Leur petit monde s'est enfoui dans les fondations de l'asile compensant la destruction de leur bois par la ville de Valliance qui ne cesse de grandir.

Dirigeant **La ville de Valliance**
Nombre d'employés environ 60 à 75
Personnalités notables
Jalala Bouty - Ravien f Grand âge - **Directrice**
Cyclomancien 7/Médecin 5 - AL:LN - Adore le théâtre et les concerts
Docteur Émile Vincent - Ravien h Âge mûr - **Psychiatre en chef**
Médecin 6/Cyclomancien 3 - AL:CN - Obsédé par les mécaniques de l'esprit
Marcel Barbeault - Ravien h Âge mûr - **Psychiatre**
Médecin 6 - AL:NM - Harceleur sexuel - Marié et deux enfants
Gwen Gwernig - Ravien f - **Psychiatre** (Voir page 173)
Cyclomancien 5 - AL:LN - À horreur des retards et est toujours à l'heure
Yastromo Antarès (Voir page 163)

Particularités
La directrice Bouty n'est pas en très bons termes avec le Docteur Vincent. Malheureusement, ce dernier est considéré avec raison comme le meilleur psychiatre et a le soutien du Conseil de Valliance pour gérer les cas "spéciaux" au Donjon de la fin. Hélas pour la directrice, les abus de ses employés sur les patients sont un problème bien plus grave.

Cimetière du haut pic

Immense et surchargé, ce cimetière a de nombreuses fosses communes consacrées aux différentes périodes d'épidémies. Le cimetière a des cryptes communautaires qui ont plusieurs étages et des souterrains permettant de rassembler un grand nombre de cercueils. Pour les défunts incinérés, il existe la tour "lance des cieux" rassemblant les urnes.

Malgré la garde attentive des Lafaux, la cité n'a pas assez d'argent pour l'entretien permettant à des clochards et autres exilés de s'y cacher. Les malheureux font de leur mieux pour survivre malgré les animaux dangereux comme des insectes géants ou pire des morts-vivants. Les chasseurs de primes ont souvent des missions dans ce cimetière afin de purger les vermines qui s'y installent surtout lorsqu'elles ont muté.

L'abattoir de M. Ledjinn et filles

Cette entreprise s'occupe de découper les viandes pour les habitants du quartier. Restaurateurs, vendeurs des rues ou simples habitants se fournissent dans cet établissement dont les viandes ne sont pas toujours très fraîches. Tous les "animaux" sont acceptés et vous pouvez y trouver aussi bien du rat, du gros ver géant ou du cochon.

Insolite
L'abattoir était un ancien site d'invocation d'élémentaires pour les lier à des objets magiques. Les mages y habitant furent finalement anéantis par un accident il y a trois siècles. Sur la plaque en acier d'une cheminée, il existe un symbole magique complexe qui a scellé les élémentaires de feu mais a été oublié par la quasi-totalité des érudits de Valliance.

Dirigeant **Saris Ledjinn** - Ravien h Âge mûr - **Propriétaire**
Artisan 5 - AL:N - Humour noir
Nombre d'employés environ 4 à 7
Personnalités notables
Marlène Ledjinn - Ravien f - **Épouse de Saris**
Cyclomancien 2/Artisan 1 - AL:N - Aime les jeux d'argent
Grèska Ledjinn - Ravien f - **Fille de Saris**
Artisan 2 - AL: NM - Jure à toutes les phrases
Laure Ledjinn - Ravien f - **Fille de Saris**
Artisan 2 - AL:LN - Boulimique

Services
Viande de mauvaise qualité 1 pc/kg (Maladie 60% de chance)
Viande de qualité convenable 3 pc/kg (Maladie 30% de chance)

Particularités
L'entreprise ne fonctionne pas bien et Saris fait de son mieux pour avoir de la viande à découper et à vendre. Ses deux filles recherchent de l'aide de leur côté mais c'est Grèska qui obtient les meilleurs résultats. Malheureusement, la provenance de la viande est quelques fois... ambiguë.

L'école de magie de cyclomancie

Mise en quarantaine depuis la fin de la guerre des maîtres, il est formellement interdit d'y entrer. Celle-ci est en permanence gardée par de nombreuses créations magiques dénuées de volonté et tuant tout intrus à vue après un unique message de sommation. Des sortilèges de protection mortels sont disposés dès qu'on s'approche de l'enceinte.

La raison officielle est que les rebelles ont maudit le lieu en retournant la magie de l'école contre ses professeurs et étudiants. C'est tout à fait vrai car ce lieu était aussi la prison des derniers agents de l'escadron Panto. Leur libération signa aussi la fin des rebelles qui comprirent rapidement qu'ils avaient perdu le contrôle de la situation. Dans la panique, ils utilisèrent leur atout mais échouèrent lamentablement transformant l'école de cycolmancie en un cauchemar. Tout individu vivant qui s'approche voit sa vie absorbée et convertie en mort-vivant. Même si potentiellement, une attaque de créatures artificielles pourrait nettoyer l'endroit de ces créatures, il existe des abominations puissantes capables de se défendre facilement contre celles-ci. Semblant être incapables de sortir, le gouvernement préfère préparer une action efficace pour éviter une échappée de morts-vivants. Plusieurs créatures inconnues sont apparues comme dans les autres écoles mais n'ont jamais rien tenté.

Le centre de traitement des déchets de Valliance

Il y a plusieurs siècles, les déchets devinrent un véritable problème de santé ainsi que pour l'image de la cité. Même s'il existe toujours de nombreuses entreprises pour s'occuper à ramasser les crottins, il fallait trouver un moyen de s'en débarrasser. Contrairement au fumier qui pouvait être utilisé dans l'agriculture, il fallait détruire le surplus et les objets abandonnés par les concitoyens. C'est ainsi que le centre de traitement vit le jour grâce à Wirbop Lancellier. Aujourd'hui, les descendants ont agrandi cette industrie et se sont grandement enrichi.

Insolite
À l'époque de Wirbop, on utilisait beaucoup d'élémentaires de feu mais aujourd'hui, c'est la science qui a pris le relais. Les machines technomantiques sont très efficaces et incinèrent les objets en ne laissant que des cendres et des métaux fondus. Hélas, bien des criminels l'ont utilisé à leurs fins. Des malheureux qui ont été incinérés vivants ne sont pas en paix et leur colère gronde. Si par hasard un grave accident détruisait une ou plusieurs machines, cela permettrait à des centaines d'esprits de revenir en tant que morts-vivants.

Dirigeant **La famille Lancellier** (Voir page 129)
Nombre d'employés environ 60 à 80
Personnalités notables
Zansi Opale - Gnome(sel) h - **Directeur**
Marchand 4/ Alchimiste 3 - AL:N - Alcoolique et dépressif
Jakézig Archer - Aasimar(archon) - **Chef de la sécurité**
Brute 9 - AL:LM - Aime brûler vif les "curieux"
Tazielle Morä'Warone - Shasikyr f - **Maîtresse de l'incinérateur A**
Tueur 3/Alchimiste 3 - AL:NM - Aime les jeux d'argent



Particularités
Au fil du temps, le centre de traitement s'est bien amélioré permettant de faire un peu plus de récupération que de destruction. Même si ces méthodes ne sont encore qu'expérimentales, c'est ici que les entreprises de ramassage de déchets viennent gagner le peu d'argent que le centre de traitement daigne leur donner.

Le clocher de la reine

Ce vieux clocher a été bâti pour prévenir la population des différentes catastrophes. Incendies, pillages, monstres géants, les dangers qui peuvent frapper la cité sont nombreux et dans le quartier du Haut pic il est l'unique clocher permettant d'avertir les citoyens.

Insolite
Le nom du clocher a été dédié à une ancienne personnalité de Valliance, Mâga Lune surnommée la reine. Cette dernière sacrifia sa vie pour avertir les communautés autour de Valliance de s'enfuir lors de l'invasion du Dalakyr durant la grande croisade divine.

Dirigeant **Balthazar Claymor**e - Ravien h Grand âge - **Le gardien**
Combattant 8 - AL: NB - Apprécie enseigner aux plus jeunes
Nombre d'employés environ 1 à 3
Personnalités notables
Ginette Revenant - Ravien f - **Apprentie gardienne**
Combattant 1 - AL:N - Attirée par les fierecks et adore les chats

Particularités
Lorsqu'on a attiré la foudre d'un supérieur dans l'armée ou dans les forces de l'ordre, on se retrouve au clocher de la reine. Le vieux Claymore est un héros butté qui n'en fait trop souvent qu'à sa tête. Aujourd'hui, il forme sur son temps libre ceux qui peuvent payer des cours et à tendance à vouloir protéger les miséreux du quartier.

Le crématoire des anges

Sale, malodorant et sinistre, ce lieu est destiné à incinérer les morts par maladies infectieuses ou sans aucune fortune. Malgré tout, on y permet des funérailles et selon votre fortune on peut vous enterrer dans le petit cimetière du crématoire.

Insolite
Ce crématoire était auparavant un charbonnier qui utilisait des élémentaires de feu pour son travail. Malheureusement, lorsque le silence des dieux frappa Zonakron, les élémentaires se libérèrent et tuèrent des centaines de personnes.

Dirigeant **Malkiel Ducharbon** - Gnome(sel) h - **Propriétaire**
Filou 4/Escroc 2 - AL:NM - S'est attaché à Kragil et a des regrets
Nombre d'employés environ 5 à 8
Personnalités notables
Zasha Kièrren - Fiereck f - **Agent mortuaire**
Bagarreur 4 - AL:CN - Fait de violents cauchemars
Kragli Falkor - Kobold(magma) f - **Agent mortuaire**
Cyclomancien 2 - AL:NB - Visage défiguré par de l'acide

Services
Place dans la crypte ou le cimetière 50 po (S'il y a de la place)
Crématorium 5 po (Peut brûler plusieurs personnes pour réduire le prix)
Jarre 1 po (Pot en terre cuite de piètre qualité)

Particularités
Malkiel n'est pas un saint et il n'hésite pas à revendre les corps qu'on lui apporte et donne quelques morceaux à Zasha qui est cannibale. Cette dernière a vécu un terrible traumatisme et fut obligée de manger son propre frère lors de son évasion d'un camp d'esclaves à Mille-rois. Kragli est une âme bienveillante qui cherche à donner une sépulture décente aux malheureux.

Le Malotru

Attirant ses clients avec une odeur de viande grillée, le malotru est un établissement qui n'est ouvert que la nuit. Au milieu d'une pièce, grille le graillon de mauvaise qualité avec un chaudron où une soupe sans goût est servie pour quelques pièces de cuivre. En ce lieu, on se réchauffe en s'échangeant des histoires tout en buvant de l'alcool bon marché.

Dirigeant **Rose Dumont** - Ravien f - **Propriétaire et tavernière**
Escroc 3/Tueur 1- AL:NM - Adore les histoires d'amour
Nombre d'employés environ 3 à 4
Personnalités notables
Franky le bossu - Tiefelin(diable) h - **Videur**
Tueur 5 - AL:LM - Apprécie un bon combat - A abandonné deux enfants
Jiza la raté - Gnome f - **Serveuse**
Serviteur 1 - AL:CN - Pleurniche souvent

Services
Viande 2 pc
Soupe 1 pc
Alcool 1 pc

Particularités
Le Malotru est un lieu de rencontre entre informateurs et l'endroit où on dépose des demandes sur les murs accrochées via une dague fournie par la maîtresse des lieux. La majorité pense qu'elle travaille pour son compte et que son commerce arrange les gangs du quartier des Grandes places. En vérité, elle est protégée par l'Iris jaune et Franky est son "garde du corps".

Le parc des Lugubaries

Ce carré de verdure est souvent la cible d'investisseurs immobiliers pour le raser, cependant ce lieu est protégé par le Conseil de Valliance. Il y a plus de mille ans, ce lieu appartenait à un cercle de druides, ami de la cité. Hélas ces derniers ont péri lorsque la peste des os frappa la région. Enterrés dans ce bois, le Conseil de l'époque demanda à ce que la Lugubarie soit à jamais entretenue par la cité afin de remercier leurs anciens alliés pour tout le bien qu'ils avaient apporté à la ville. Duvalier en est un protecteur acharné et c'est lui qui a réussi à trouver un druide modéré pour qu'il le protège et s'en occuper.

Dirigeant **Hasha Feuille d'automne** - Halfelin h - **Responsable du parc**
Druide 6 - AL:N - Chante en se baladant dans son parc
Nombre d'employés environ 3
Personnalités notables
Fred Jäger - Ravien h - **Jardinier**
Tueur 7/Érudit 3 - AL:CM - Sourit tout le temps quoi qu'il arrive
Sigrid Jäger - Nolcadien f - **Jardinière**
Érudit3/Chasseur 1 - AL:LN - Est enceinte d'une petite fille et heureuse

---

Particularités
Grâce à l'aide de la famille Jäger, Hasha arrive à protéger ce parc et les animaux qui s'y réfugient. Le parc accueille toutes les personnes qui respectent la nature et Hasha a le droit de le défendre contre les individus malveillants tentant de le détruire. Même s'il n'a pas le droit de vie ou de mort, il est autorisé à utiliser la force et à les amener aux autorités afin qu'ils soient jugés immédiatement. Pour le commun des mortels, les Jäger sont de simples jardiniers, heureux de pouvoir utiliser leur art dans ce parc. En vérité, Fred avait l'esprit fragile après avoir subi bien des maltraitances dans sa jeunesse. En rencontrant son épouse Sigrid dont il prit le nom de famille en se mariant avec elle, il put calmer la folie qui le rongeait. Malheureusement depuis la double éclipse, il a des pulsions meurtrières qui tôt ou tard vont éclater l'obligeant à tuer des enfants.

Le poste de police de la Flamme

Certainement l'un des postes des forces de l'ordre les plus durs de Valliance. La criminalité y est si élevée dans le Haut pic que les autorités ferment les yeux sur les violences. Plus vite l'affaire est réglée et mieux c'est. Résultat, bien des innocents se retrouvent en prison temporairement pendant des jours ou sont envoyés en jugement sur des fausses preuves pouvant même se terminer au gibet. Les forces de l'ordre qui sont affectées à cet endroit ont des primes de risque mais la plupart aimeraient être ailleurs.

Insolite
Même s'il est récent, le poste de la Flamme semble vieux et sinistre. La raison est qu'il a souvent été incendié après des émeutes puis renforcé avec du vieux matériel. Les autorités ont même plusieurs vieux golems technomantiques pour s'occuper des "problèmes" et s'en servent sans hésiter.

Dirigeant **Tazia Lefléau** - Ravien f Âge mûr - **Maître Sentinelle**
Combattant 6 - AL:LN - N'aime pas enquêter pour un crime
Nombre d'employés environ 30 à 40
Personnalités notables
Balim du clan Tarâg - Korrien h - **Sentinelle**
Combattant 7 - AL:LM - Adore qu'on lui résiste pour punir sévèrement
Adaz du clan Tarâg - Korrien f - **Sentinelle**
Guerrier 3/Tueur 3 - AL:LM - Espère fonder une famille
Mélan Gibet - Tiefelin(démon) h - **Sentinelle**
Ens(feu) 3/Tueur 1 - AL:LM - Aime faire parler/torturer les "criminels"

Particularités
Les membres des forces de l'ordre stationnés au quartier du Haut pic sont connus pour être facilement corruptibles sauf le noyau dur qui les dirige. En ce lieu abandonné en partie par les autorités, les sentinelles font leur possible pour que ce soit efficace et radical. Le couple de korrien est d'ailleurs très heureux de leur métier et tout le monde craint de tomber sur eux. Bien des gangs espèrent qu'ils vont partir ou avoir un malheureux "accident".

Le théâtre des frères

Cet endroit de bonheur est un phare dans ce quartier sinistre. On y joue des comédies musicales et des représentations. Ce petit théâtre à ciel ouvert est à peine assez grand pour faire tenir cinq acteurs en même temps sur les planches mais largement suffisant pour les pièces jouées en ce lieu.

Insolite
Le théâtre est en réalité un golem de bois complexe créé par la shasikyr Vaziel Rana. Ce dernier peut changer de forme et il se retrouva bloquer dans celle du théâtre lorsque son maître décéda. Aujourd'hui, plus personne ne sait que la sphère de commandement de ce golem se trouve dans les racines d'un vieux chêne dans les bois d'une forêt des terres de Rava.

Dirigeant **Kine Kine** - Tiefelin(diable) h - **Propriétaire et artiste**
Artiste 7 - AL:CB - Aime les comédies et se trouve monstrueux
Nombre d'employés environ 8 à 16
Personnalités notables
Laura Dracosylc - Ravien f - **Actrice et jongleuse**
Artiste 4 - AL:CN - Amère et hautaine
Astramus le magnifique - Gnome(sel) h - **Acteur et prestidigitateur**
Artiste 3 - AL:N - Adore entendre le rire des enfants
La grande Folala - Gnome(sel) f - **Bouffonne**
Artiste 2/Filou 2 - AL:CN - Aime faire rire et voler
Nantos Hadas - Ravien h Grand âge - **Présentateur et poète**
Filou 5/Artiste 3 - AL:N - Adore discuter et consoler les gens
Bobo - Aasimar h - **S'occupe des tâches simples**
Bagarreur 3 - AL:LN - Simplet et adore faire des grimaces (Int 6)

Services
Ticket d'entrée 4 pc pour un spectacle

Particularités
Le théâtre des frères accueille et initie aux joies des comédies énormément de gens. C'est un endroit bien connu et cet établissement est protégé par les Abandonnés mais aussi par la bande des Crocs et des Porteurs. Bobo est certes peu intelligent mais il s'occupe des animaux errants et il adore Maurice.

Pompe funèbre Lafaux

Pillards, mercenaires, tueurs, pirates ou simples croque-morts, la famille Lafaux est connue et crainte. À Valliance, ce sont des croque-morts à la morale douteuse. S'occupant du cimetière des Grandes places, ils ont la réputation d'être des adorateurs de la mort. Leurs talents pour s'occuper des défunts sont très professionnels et souvent bluffants. Leur devise est « La mort est un cadeau que l'on doit accepter avec joie et sans détour ».

Insolite
Les précédents propriétaires faisaient dans la contrebande de cadavres et ont été "apportés" à la justice par la famille Lafaux en l'an 54Esd. Avec l'argent, ils reprirent l'affaire pour prendre leur retraite. Résultat, il existe d'anciens passages secrets de cette époque allant dans les cryptes, les égouts ou sortant on ne sait où. Ces tunnels sont connus de la famille mais ils ont du mal à les entretenir et il y a bien souvent des bêtes qui s'y cachent voire des goules.

Dirigeant **Gisèle Lafaux** - Ravien f Grand âge - **Propriétaire**
Chasseur de primes 8/Marchand 3 - AL:CN - A des expressions très bizarres
Nombre d'employés environ 5
Personnalités notables
Raphaëlle - Ravien f Âge mûr - **Fossoyeuse - Fille de Gisèle**
Marchand 4/Érudit 2 - AL:NM - Apprécie les prostitués
Xime - Ravien h - **Agent mortuaire - Petit fils de Gisèle**
Érudit 2/Prêtre(Teutatès) 1 - AL:NB - Respecte la vie et la mort
Eugénie - Ravien f - **Petite fille de Gisèle**
Chasseur de primes 2 - AL:N - Aime l'odeur du sang frais
Carla - Ravien f - **Petite fille de Gisèle**
Chasseur de primes 2 - AL:NM - Pervers qui espionne les couples

Particularités
Le mari de Raphaëlle a quitté cette famille de tarés et mourut dans un tragique "accident". Les enfants travaillent dur mais les petites filles de Gisèle semblent être comme leur grand mère, des aventurières sans aucune pitié contrairement à leur frère qui adore son travail aux pompes funèbres. Raphaëlle espère se trouver un nouveau mari mais sans succès.

Refuge de sainte Virginie

Ce refuge est l'un des plus connus de tout Valliance permettant aux pauvres de survivre. Hélas, sa popularité attire aussi toute la colère, la frustration et la haine des plus démunis déclenchant de fréquentes bagarres. Cette misère est ignorée par les plus riches sauf ceux qui désirent faire de belles dotations afin d'attirer la sympathie du peuple sur eux. La situation s'est dégradée depuis l'arrivée des réfugiés de Puits-amer diffusant des rumeurs sur des traîtres de Cygoron créant un climat de peur au sein de ces malheureux. Avec une hygiène désastreuse, les maladies sont très fréquentes et les autorités craignent que des épidémies frappent à nouveau le quartier.

Insolite
Sainte Virginie fut une martyre de l'époque de la guerre divine qui donna sa vie pour aider les plus démunis volant même de la nourriture à l'armée. Ces actes de vandalisme la condamneront à la pendaison et à jeter son corps dans un trou non sanctifié. Les religieux furent obligés d'admettre leurs erreurs et sa tombe où se trouve le refuge reçut une bénédiction de Bélissima devenant par la suite le centre du nouveau refuge portant son nom. La bénédiction ne fait plus effet mais les miséreux n'ont pas oublié son histoire et s'entraident en son nom.

Dirigeant **Conseil de Valliance** (Voir page 58)
Nombre d'employés environ 20 à 24
Personnalités notables
Édith Latéa - Tiefelin(démon) f Âge mûr - **Responsable**
Érudit 4/Filou 3 - AL:NB - Diplomate et visage défiguré par l'acide
Klain Levin - Ravien h - **Aide bénévole**
Brute 3/Érudit 1 - AL:LM - utilise la force pour rétablir l'ordre
Censonia Médios - Aasimar(ange) f - **Aide bénévole**
Serviteur 2 - AL:N - Bossue et heureuse d'aider
Kresk Athoss - Kobold(nuage) h - **Aide bénévole**
Filou 2/Prêtre d'Éssus 1 - AL:LB - A le don de faire sourire les gens
Ilythyr Elsareth - Shasikyr f - **Gardienne des forces de l'ordre**
Combattant 2 - AL:CB - Obéit rarement aux ordres

Particularités
Malgré les maigres dons de la ville de Valliance, le refuge arrive à fournir un repas par jour à 300 personnes. Il est aussi un lieu pour abriter les réfugiés pendant un temps grâce à de grands dortoirs. La sécurité est difficile à faire respecter mais Klain Levin est un homme d'une brutalité qui a permis de faire respecter l'ordre. Sa méchanceté sert pourtant le bien commun et le mal qui règne en son cœur commence à disparaître depuis qu'il est au refuge et sa rencontre avec Édith. Cette dernière a un courage qui semble inébranlable alors qu'elle a subi durant les 15 dernières années bien des humiliations et de sévices. Pourtant, elle est toujours là et fait en sorte que l'aide fournie soit la plus juste possible.

Personnalités connues

La cicatrice - Kobold(umbrale) h - **Cambrioleur**
Tueur 5/Alchimiste2 - AL CM - Paranoïaque
Nul ne connaît son vrai nom mais c'est une brute notoire qui n'hésite pas à empoissonner pour se venger. Pour vivre, il cambriole et assassine.

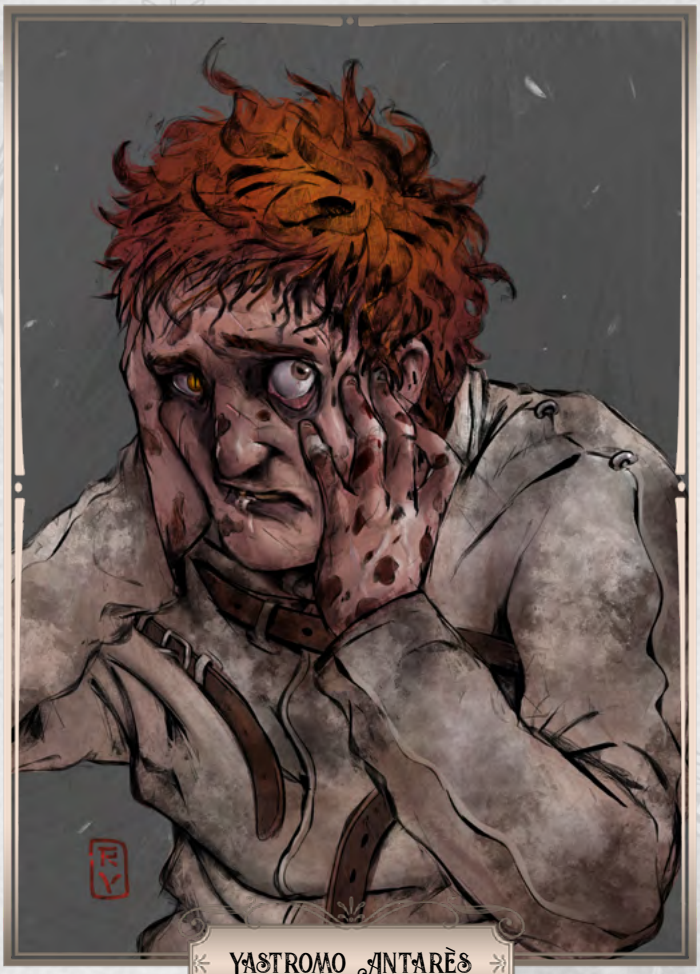
Gorgon "La rose" Rosélis - Ravien(blème) h - **Monstre rusé et patient**
Combattant 7/Filou 3 - AL:NM - Aime être un "bon" père
Pour le moment, la rose est discrète car en devenant une blême, il a maintenant une faim insatiable et a décidé de créer une "famille". Son épouse a préféré le suicide mais son fils Herbert n'a pas eu le choix.

Balic Tendre verbe - Gnome(sel) h - **Informateur indépendant**
Filou 4 - AL:N - Honnête mais pas trop
Habile et ingénieux, il est reconnaissable pour sa magnifique tignasse blonde et sa belle cape sur son épais gilet. Fouineur de première, il aime prendre des risques pour obtenir des informations rares pour les vendre aux commerçants du marché noir.

Le sous-sol du quartier Haut-pic

Avec la construction trop rapide de ce quartier pour loger les nouveaux citoyens de Valliance, les égouts sont donc rudimentaires et aucun moyen magique n'a été employé pour empêcher l'accès aux égouts. La proximité du quartier Sans-sous et de la campagne sans compter les criminels de la zone font que ces égouts sont le terrain de jeu d'une guerre des ombres. Les forces de l'ordre n'y mettent jamais les pieds et laissent le gouvernement mettre en circulation des primes pour les menaces les plus gênantes.

Le marché noir a installé plusieurs entrées/sorties faciles d'accès afin d'attirer les clients. Ces dernières sont bien protégées et ne tolèrent pas les menaces ou attaques des bandes organisées. Malgré ces menaces, les conflits et les escarmouches sont fréquents.



Yastromo Antarès

Élu de Bokrug
Ravien h - Al:CN - Orcale de Bokrug 10

Où peut-on le trouver ?

Prisonnier à l'asile de Fayen, il a d'étranges pouvoirs qui lui permettent de projeter son esprit à de très longues distances tel un fantôme. De cette manière, il apparaît à de nombreux marins et autres personnes enclins à comprendre les dogmes de Bokrug à des centaines de kilomètres de Valliance.

Que sait-on de lui ?

Yastromo Antarès priait autrefois le dieu Éssu et était capable d'entendre les murmures de sa divinité. Un tel miracle n'est pas sans conséquence et il fut kidnappé par des adorateurs fous des divinités du panthéon de Rava. Torturé et forcé d'user de ses sortilèges divins, il s'enfonça lentement dans une profonde folie. Alors que tout espoir semblait perdu, Yastromo fut sauvé par une descente des forces de l'ordre dirigée par Ungrex Firroth. Brisé et meurtri, il fut envoyé à l'asile de Fayen pour traiter ses troubles mentaux.

Entre les mains des médecins de l'asile, Yastromo survit mais ne guérit pas. Ses crises hallucinatoires se feront de plus en plus violentes pour finalement utiliser ses pouvoirs divins devant tous les autres patients. Provoquant une véritable émeute dans l'asile de Fayen, il sera enfermé dans une cellule loin de la majorité des patients et du personnel. Malheureusement pour Yastromo, cet acte allait attirer un terrible prédateur qui kidnappera ce dernier.

Amené au fin fond du donjon de la fin dans un étage abandonné par les autorités, il rencontrera les autres prisonniers de Balléréa. Un à un, les malheureux subirent le sadisme de cette folle et pourtant malgré le danger Yastromo resta cloisonné dans ses illusions jusqu'à l'arrivée d'une autre prêtresse d'Éssu, Arabelle Courfleuri.

Cette dernière avait aussi été capturée avec ses trois alliés mais contrairement aux autres prisonniers, ils réussirent à briser leurs liens et vainquirent leurs bourreaux. Même si l'horrible Balléréa put s'enfuir, Yastrommo eut la vie sauve.

Les quatre élus découvrirent en Yastromo un moyen d'établir un lien avec la chose à l'origine de sa folie mais une telle expérience était très risquée pour lui. Sacrys avec l'aide de son ami Lazarus décida malgré tout de tenter l'expérience. Même si celle-ci fut une réussite, l'esprit de Yastromo fut saccagé et se trouva possédé par huit puissantes entités.

Libéré du donjon de la fin, il retrouva sa place à l'asile de Fayen et fut pris en charge par le Docteur Vincent. Son lien avec des créatures extraplanaires, l'intéressait énormément mais son étude sur le cas de Yastromo fut rapidement arrêtée par l'intervention des quatre élus. Ces derniers permettront de briser le lien avec les entités qui le possédaient mais provoqueront sa disparition du monde des mortels vers celui des rêves.

Se retrouvant au bord du lac où dormait le grand ancien Bokrug, il trouva en cette entité une oreille attentive. Dialoguant avec elle, il abandonna Éssu pour devenir l'oracle de ce demi-dieu. Bokrug désirait intervenir dans le monde des mortels et plus précisément sur Zonakron. Avec l'aide de Yastromo, il n'allait plus être une simple entité dormante dans les rêves mais une divinité à part entière. Lui enseignant ses dogmes et sa vision du monde, il le protégea jusqu'à l'arrivée des quatre élus qui dans leurs aventures le ramenèrent à Valliance.

Aujourd'hui, il se retrouve à nouveau dans l'asile de Fayen et il est étudié par le Docteur Vincent. Pourtant, il n'est plus prisonnier et il use de ses pouvoirs pour discuter avec les âmes enclines à écouter les paroles saintes de Bokrug.

Aventure

Pré-requis

Les joueurs font tous le même rêve dans lequel un malheur va bientôt arriver. Ils doivent tous avoir un intérêt de stopper ce malheur.

Synopsis

Un rêve terrifiant menace ceux qui leur sont chers et un étrange individu semble pouvoir les aider. Sur un ponton sous la lumière des deux lunes, ils rencontreront Yastromo qui est heureux de voir que des personnes ont entendu les paroles de Bokrug. L'oracle leur expliquera que les cataclysmes existent et doivent être craint mais peuvent être évités en réalisant des "sacrifices". Ces derniers sont des actes qui peuvent calmer les puissants afin de permettre à ceux qu'on aime de vivre paisiblement.

Se mettre en danger pour empêcher une catastrophe est un "sacrifice" et de leur choix d'intervenir ou non. Seuls ceux qui ont vu le rêve de Bokrug peuvent agir contre le drame qui se prépare. Au fin fond de la mer, non loin des côtes, se trouve un pic rocheux connu sous le nom du Pic du traître. Signalé par des lumières magiques, ce péril des navires approchant la cité des mages est maintenant évité sans problème. Les joueurs devront y accoster et en utilisant un indice donné dans leur rêve (un indice par joueur), ils réussiront à découvrir une faille dans le piton rocheux protégée par des dangers comme traverser des ravins ou des animaux volants .

À l'intérieur du pic du traître, ils trouveront d'étranges galeries remplies d'insectes et de toiles. Le pic est en réalité parasité par un énorme insecte qui s'est transformé en cocon. À son éclosion, la créature va provoquer une explosion du pic dont l'onde de choc va créer un petit tsunami tuant de nombreuses personnes et surtout ce que les joueurs chérissent. Dans le pic, ils devront affronter des créatures mais aussi utiliser la ruse pour éviter le combat en exploitant les odeurs et les bruits pour communiquer avec certaines d'entre elles. L'objectif est d'aller au centre du cocon et de ralentir son éclosion. N'hésitez pas à proposer de nombreuses solutions afin que les joueurs puissent réussir l'aventure. En voici deux exemples :

- Inoculer un puissant venin qui est un mélange de tous les insectes pour ralentir l'éclosion
- Réussir à inonder la salle du cocon afin de refroidir la créature et de réduire l'impact de l'explosion.



Chau le pô

Informateur indépendant
Ravien h Âge mûr - AL:N - Roublard 6

Où peut-on le trouver ?

Les quartiers Sans-sous, du Haut pic et le vieux port sont ses terrains de jeu où il trouve les informations les plus précieuses à revendre.

Que sait-on de lui ?

Surnommé le Pô faisant référence à sa chance insolente, Chau est un orphelin doué pour connaître les petits secrets des autres. Sa curiosité lui a permis de sortir de l'extrême pauvreté du quartier Sans-sous où il est connu et respecté. Travaillant pour presque n'importe qui, il évite de donner des informations sur les membres des Abandonnés qu'il apprécie. Il faut dire qu'il a été éduqué dans l'orphelinat de Mama Pinson et même s'il vit sa vie, il reste loyal à la vieille dame qu'il considère un peu comme sa grand-mère.

En tant qu'informateur indépendant, il se doit d'être rusé et discret car en vendant des informations sur un peu n'importe qui, il se retrouve à avoir l'animosité d'une grande quantité de personnes. Son efficacité est finalement son pire ennemi et doit de temps en temps faire profil bas pour que les tensions se calment.

Pourtant, le commerce d'informations est en pleine expansion grâce au journalisme. Malgré le danger, Chau voit bien qu'il pourrait enfin se payer une nouvelle vie "honnête" ailleurs. Malheureusement son passé lui pose problème.

Quitter Valliance veut aussi dire adieu à ses amis et à sa grand-mère adoptive Mama Pinson. Même si cette dernière lui a conseillé de poursuivre ses rêves, il n'arrive pas à abandonner les pauvres bougres du quartier Sans-sous. Il est tiraillé intérieurement soit de prendre le risque de rejoindre les Abandonnés ou de quitter définitivement Valliance afin de vivre paisiblement en tant que simple pêcheur ou fermier. Une vie simple…

Pourtant des orphelins de sa générations il ne reste que lui et quatre autres "chanceux". Ainsi il a vu mourir 16 de ses frères et sœurs pendant ces 24 dernières années sans compter les pauvres gens avec qui il a sympathisé dans sa jeunesse. La mort pèse sur son cœur et la tristesse brouille son humeur lorsqu'il se retrouve seul à regarder les eaux calmes de l'océan.

Ses ennemis sont nombreux mais les orphelins abandonnés par la société sont ses "amis". Sans s'en rendre compte, il est devenu un peu le papa de ces sales gosses et il leur apprend à se débrouiller. Grâce à ça, il garde le moral tous les jours et sa volonté de survivre est au beau fixe. Chau le Pô continue sa vie et intervient dans bien des affaires qui bousculent la vie de tous les citoyens de Valliance.

Aventure

Pré-requis

Le groupe de joueurs a fortement besoin d'une information cruciale que seul Chau le po détient ou ils sont simplement amis avec lui.

Synopsis

Les joueurs ont besoin de Chau et lui aussi d'eux. Afin de se rendre mutuellement des services, l'informateur désire qu'on aide les Abandonnés. Récemment, il y a eu de nombreux réfugiés venant de la petit ville minière de Puits-amer et bien de ces malheureux se sont retrouvés démunis au quartier du Hauts pic et au quartier Sans-sous. Néanmoins, les Abandonnés ont remarqué que ces sans-abris avaient décidé de provoquer des révoltes contre la tyrannie de Valliance. Chau le Pô pense que c'est l'œuvre du Kitor mais un mauvais pressentiment empêche l'informateur de dormir.

Les joueurs devront aller dans des refuges afin de questionner et découvrir s'il existe une réelle menace. Leurs recherches se feront dans trois petits refuges du quartier où ils apprendront que les forces de l'ordre à Puits-amer avaient décidé de tuer tout le monde sans distinction provoquant des révoltes terribles. L'histoire des survivants de Puits-amer est décousu et certains commencent à penser que toute cette catastrophe est à cause de Valliance. Même si en réalité, les ordres de tuer tout le monde sont dues à un agent de Dame Ek'thora du nom de Olden Cross, la destruction de leur petite ville est bien due aux Vrex. Grâce à Chau, ils sauront en partie la vérité et ils devront découvrir les manipulateurs dans les trois refuges.

Lorsqu'ils auront réussi à repérer les fauteurs de troubles, ils auront la fâcheuse surprise de voir que ce sont les révolutionnaires du Kitor qui sont derrière cette mascarade. Ces derniers tenteront de fuir ou de combattre mais durant cet affrontement l'un d'eux va boire une potion pour défendre sa cause et mourir soudainement. Horrifiés, les révolutionnaires verront que la potion a transformé leur ami en Vrex. Devant cette révélation, les révoltés de Puits-amer demanderont l'aide des joueurs pour découvrir ce qui se cache derrière cette transformation.

Avec l'aide de Chau et des réfugiés, ils vont démasquer les traîtres parmi eux qui désirent provoquer le même carnage qu'à Puits-amer. Le jeu de piste devrait les amener à une noble du nom d'Érillia Portdragon qui aide les réfugiés à trouver un lieu où s'abriter à Valliance. Néanmoins, sa maison est en réalité une cachette pour le culte de Cygoron où on tente d'élaborer des potions maudites pour les distribuer aux pauvres gens. L'objectif est de provoquer le chaos en créant une paranoïa parmi les citoyens.

La cachette est bien protégée et les défenses magiques et autres astuces mécaniques permettent à Érillia d'échapper aux inspections des forces de l'ordre. L'unique solution est de se faire passer pour des réfugiés et d'être une personne en grand besoin de soins. Ce sont en effet ses victimes préférées et Érillia les fera disparaître dans le laboratoire grâce à une trappe. Les joueurs devront s'y introduire et trouver le moyen de révéler le laboratoire aux autorités ou le détruire eux-même. L'atelier est protégé par des golems de chairs mixés de prothèses métalliques et on y trouve de nombreux pièges mécaniques projetant des gaz soporifiques. Cette cachette a des sorties de secours mais elles débouchent dans des tunnels sortant dans la rue.



Docteur Édgar Fauv

Médecin étrange et expérimental
Ravien h Âge mûr - AL:CN - Alchimiste 7

Où peut-on le trouver ?

Ses habitudes sont bien réglées et il a tendance à parcourir les rues du quartier du Haut pic et des Grandes places à la rencontre de potentiels clients. Il est connu dans les refuges pour les sans-abris et les nécessiteux où il aide de temps en temps gratuitement.

Que sait-on de lui ?

Pour le commun des mortels, il est un excellent médecin qui travaille sans poser de questions et soigne n'importe qui et à n'importe quelle heure. Un homme sympathique mais dont la musculature et les cicatrices impressionnent beaucoup.

Dans le milieu criminel, il est aussi le meilleur homme pour réaliser des vivisections sur une personne vivante ou la découper afin de transporter un corps plus facilement. Les différents commerçants du marché noir et de nombreuses factions aux intentions sinistres font appel à ses services particuliers et n'hésitent pas à le payer grassement pour sa discrétion.

Malgré tout l'argent accumulé, il reste pourtant dans son cabinet non loin du quartier du Haut pic où il exerce comme un simple médecin sans grand succès. En vérité, sa maison a un laboratoire où il réalise ses recherches et celui-ci est extrêmement bien protégé. Grâce à son excellente discrétion et ses activités très bien camouflées, il n'a jamais été inquiété.

Pourtant le docteur Fauv est surtout un scientifique extrêmement zélé. Sa passion a permis de faire des avancées significatives dans la médecine moderne publiées sous le nom de Xavier Kognac. Néanmoins l'origine de son acharnement à faire ses recherches restent un mystère pour la quasi-totalité des individus le connaissant et ceux qui l'ont su sont décédés dans d'étranges accidents.

Son obsession pour la médecine existait déjà lorsqu'il est rentré à l'université des arts non magiques en 164Esd. Ses talents en alchimie et en médecine avaient attiré l'attention des cyclomanciens et des médecins en chef de l'hôpital de Valliance. Sous leur tutelle, il développa des connaissances incroyables sur le fonctionnement des corps et durant sa scolarité, il pointa du doigt les erreurs de ses aînés dans le domaine.

Malheureusement, la guerre des maîtres allait briser ses avancées. Happé par la terrible bataille dans les locaux de l'école de cyclomancie, le Docteur Fauv survivra mais sera marqué par ce qu'il a été témoin en ces lieux. Le traumatisme le laissera hagard de nombreuses années et finalement, il s'exilera dans les quartiers pauvres de la ville.

Une nuit, le Docteur Fauv retrouva son brillant esprit suite à des rêves complexes et étranges. Animé par une envie dévorante de savoir, il reprit ses recherches pour comprendre les mécanismes du corps et des maladies. Devenant un médecin du crime, il put récupérer des cobayes pour découvrir les points faibles des maladies ou trouver les moyens de restaurer le fonctionnement d'un corps paralysé par des blessures graves. Le domaine du cerveau est sa principale préoccupation mais depuis l'arrivée sur le marché de cobayes contaminés par la maladie des goules, il étudie celle-ci afin d'en comprendre le mécanisme et créer des remèdes efficaces. Néanmoins, son travail attire l'animosité de magiciens maléfiques et aussi des groupes de goules qui voient en lui un ennemi à abattre. Fort heureusement, les organisations criminelles le protègent et n'ont pas hésité à s'associer pour exterminer les mort-vivants qui ont osé perturber leurs commerces.

Aventure

Pré-requis

Le groupe de joueurs doit être en lien avec les organisations criminelles ou le marché noir.

Synopsis

Les joueurs rencontrent le "docteur moustache" en lui amenant une lettre et un "colis" qui est un mauvais payeur ou un curieux malchanceux. Édgar sera cagoulé et leur prendra le malheureux puis en lisant la lettre va les empêcher de partir. L'annonce d'un travail pour le Docteur est rarement bon signe et les joueurs devraient le savoir bien avant d'avoir cette mission. Il leur indiquera qu'ils doivent travailler pour lui pour résoudre un petit "inconvénient". L'échec ne semblant pas être permis.

L'inconvénient à résoudre est d'éliminer la journaliste kobold Fazimag Borronolorg en cavale et qui sait que les forces de l'ordre ne pourront pas la "protéger". Néanmoins, les Abandonnés ont mis des bâtons dans les roues des associés de leur chef et le Docteur connait le moyen de contourner les protecteurs. Le Docteur Fauv va les mener dans les rues du Haut pic mais il utilisera la bonté des gens pour faire passer les joueurs discrètement.

Malheureusement, les rues pour éviter les problèmes sont infestées de rats sanguinaires qu'il faudra éviter. Le chemin les mènera vers une cachette des Abandonnés protégeant la journaliste cependant le Docteur ne les suivra pas afin de ne pas révéler son intervention dans leur attaque. Il y a quelques bénévoles et le problème est surtout d'attraper la journaliste. Ils doivent donc réussir à s'infiltrer au plus près de la journaliste pour l'attraper. Les Abandonnés se défendront mais tiennent à la vie et utiliseront surtout des moyens pour les distraire. Fumigènes, déguisements pour se faire passer pour la journaliste ou en utilisant des illusions, ils feront tout pour les bloquer. Hélas s'ils attrapent la journaliste, ils découvriront qu'elle n'est pas la vraie.

Ils devront réussir à trouver des indices dans la cachette pour découvrir la véritable position de Fazimag. La torture pourra faire parler l'un des Abandonnés surtout s'ils demandent de l'aide au "Docteur". En trouvant la vraie cachette, Fauv leur dira qu'ils doivent trouver un moyen pour s'en approcher sans son aide. Prendre l'apparence d'un Abandonné ou une excellente discrétion peut faire l'affaire mais ils doivent agir vite avant qu'ils déplacent la journaliste. La mission s'achève à la fin d'une journée ou lorsqu'ils arrivent à donner la journaliste au bon soin du Docteur Fauv.



Quartier des Sans-Sous

Vivre dans le quartier Sans-sous signifie que vous n'avez plus rien et sans aucun espoir d'une vie meilleure. Dans les déchets toxiques de la ville des mages, les malheureux doivent se battre pour s'approprier la nourriture des bêtes mutantes.

Égout D
Patrouille D
Danger A, B, C, D, E, F, G, H, I, J

Lieux connus

L'arrêt du pendu

Ancienne place où l'on pendait les criminels et les traîtres durant la guerre divine. La colline s'est lentement affaissée et est devenue une simple butte entourée de produits chimiques que l'on traverse via un réseau de ponts suspendus. On y trouve du travail proposé par les bandes organisées et par les Abandonnés.

L'orphelinat de Mama Pinson

Bâtisse située sur un sol rocheux, l'orphelinat de Mama Pinson fait son possible pour donner un toit à tous les enfants ainsi qu'un bol de nourriture une fois par jour. L'endroit est protégé magiquement éloignant les créatures malfaisantes.

Insolite
Ancien temple d'Ogmios, il avait été bâti loin de la ville de Valliance afin de rassembler les gens en un terrain plus neutre. Le cadre paisible avait pour objectif d'améliorer les conditions pour trouver un terrain d'entente lors des conflits entre divers groupes. Lors du silence des dieux, ce temple devint le dernier rempart contre la pollution grandissante de la région devenue le dépotoir de la ville de Valliance.

Dirigeant **Mama Pinson** (Voir page 67)
Nombre d'employés environ 20 à 26
Personnalités notables
Dontéllo de la Ramielle - Ravien h - **Cuisinier de la soupe populaire**
Artisan 3/Filou 2 - AL:LN - Imite très bien les bruits des animaux
Lanessa Amourelli - Tiefelin(diable) f Âge mûr - **S'occupe des enfants**
Érudit 7 - AL:LB - Toujours sur ses gardes
Jayzix Mojoroche - Kobold(nuage) f - **Guetteuse**
Filou 5 - AL:CB - Déterminée - A un fils décédé de maladie

Particularités
Les orphelins et autres individus nécessitant une aide d'urgence vont et viennent dans l'orphelinat. Leur nombre est donc difficile à déterminer mais il est possible de monter facilement à une centaine d'enfants.

La fosse aux oubliés

La fosse commune du quartier est certainement l'un des endroits les plus dangereux . C'est ici qu'on jette les "morts" ou ceux qui vont mourir très bientôt. L'endroit a été creusé dans la roche et est devenu un labyrinthe où on y dépose les dépouilles dans de simples trous. C'est aussi devenu le nid

de bien des monstres, de malfrats et d'une vampire solitaire surnommée la dame d'argent.

La dame d'argent - Shasikyr(vampire) f - **Gardienne érrante**
Ex-Prêtre de Teutatès 10/Filou 3 - AL:CN - Bascule souvent dans la folie

Le roi aveugle

Établissement discret qui se situe dans le sous-sol d'une ancienne baraque de l'armée, ce tripot rassemble les désespérés qui veulent tenter de rembourser leurs dettes plus rapidement ou de les empirer. Une dette au Roi aveugle est une très mauvaise chose car on perd un doigt voire pire par semaine de retard.

Insolite
Abandonnée il y a presque 150 ans, cette caserne avait pour objectif de s'occuper du problème des créatures transformées par les vents magiques combiné aux déchets de Valliance. Finalement, le gouvernement décida d'abandonner le secteur.

Dirigeant **Gillim fils de Baron du clan Gabilân** - Korrien h - **Propriétaire**
Combattant 5/Marchand 2 - AL:LM - Aime exécuter lui-même un dettien
Nombre d'employés environ 10 à 15
Personnalités notables
Laroro Gilbatron - Kobold(saumure) f - **Videuse**
Brute 5 - AL:LM - Apprécie électrocuter les trouble-fêtes - A un enfant
Joël Baron - Ravien h - **Videur**
Bagarreur 4 - AL:CM - S'entraîne au combat sur des clochards
Carla Roussiac - Ravien f - **Croupière**
Filou 3 - AL:LM - Sans regret et adore jouer avec des couteaux de lancer

---

Particularités
L'endroit s'enfonce lentement dans la terre boueuse du quartier Sans-sous. Gillim cherche un moyen d'empêcher cette lente agonie mais il n'a rien trouvé. En réalité, Gillim a un secret, il a trouvé et sécurisé une entrée vers des galeries naturelles se trouvant sous la ville.

Trois gobelets en bois

Cette taverne est une roulotte que le vieux Rossar déplace tous les jours. Il n'y vend que du tord-boyaux très fort et discute avec les trois clients qui peuvent s'asseoir dans son échoppe. Dans le quartier Sans-sous, il est l'ami de tout le monde et un camarade pour boire aux échecs comme aux victoires.

Insolite
Les rumeurs courent sur le vieux Rossar. Un trafiquant de cadavres, un espion, un ange déchu ou un héros masqué qui combat le crime, la liste des commérages est longue et la vérité ? C'est juste un vieux qui a un foie à la résistance absurde. Ne jamais défier le vieux à un jeu de boisson.

Dirigeant **Henri Rossar** - Ravien h Grand âge - **Propriétaire**
Marchand 6/Filou 1 - AL:NB - Capable de réciter l'alphabet en rotant

Services
Tord-boyau de Rossar 2 pc – Vigueur DD22 sinon sonné
Tord-boyau piètre qualité 1 pc – Vigueur DD18 sinon sonné

Vide-poche

Cette maison de passe est l'un des commerces d'un mafieux de la ville, Monsieur Jirtas. Puissant, il est respecté dans le quartier Sans-sous car il a permis à bien des malheureux de trouver un "travail" permettant de survivre dans l'enfer du quartier Sans-sous.

Insolite
Le Vide-poche est un établissement qui a connu bien des maîtres mais aucun d'entre eux n'a fait l'effort d'en prendre soin. Bâtisse de bric et de broc récupéré dans le quartier, elle est le lieu du réconfort de ceux qui ont réussi à gagner quelques pièces. Les prostitués qui survivent sont aussi robustes que des géants et acceptent n'importe quel client.

Dirigeant **Monsieur Jirtas** (Voir page 80)
Nombre d'employés environ 6 à 9

Personnalités notables
Bruno "La douceur" Vaganay - Ravien h - **Gérant de l'affaire**
Chasseur de primes 3/Tueur 3 - AL:CM - Aime l'odeur de la peur
Lorraine "Plaisir" Auger - Ravien f Âge mûr - **Réceptionniste et videuse**
Combattant 3 - AL:CN - Aime casser les phalanges
Laya "Navire" Durêve - Ravien f Âge mûr - **Prostituée**
Serviteur 5 - AL:N - Très laide mais adorable
Kred l'infatigable - Ravien h - **Prostitué**
Serviteur 3 - AL:CN - Désabusé - A deux enfants
Julyka dit Bobo - Kobold(cristal) h - **Prostitué**
Filou 1/Serviteur 1 - AL:N - Accro aux drogues dures

Particularités
Le Vide-poche est souvent utilisé comme terrain neutre dans le quartier Sans-sous pour faire des affaires. Personne, à part les Abandonnés, n'a envie d'attirer la colère de M. Jirtas. Navire est la prostituée la plus ancienne et semble avoir une constitution lui permettant de résister à toutes les maladies et aux dangers du quartier.

Personnalités connues

Malchazar Lassard - Ravien h Grand âge - **Vagabond et héros**
Chevalier 9 - AL:LB - Fort sens de l'honneur
Le lépreux appelé "Trois doigts" est un chevalier connu pour ses prouesses durant les patrouilles contre les pillards dans toutes les terres de Rava, il y a 40 ans. Les Lassard sont une famille noble qui ont des terres dans le protectorat du Valboisé mais Malchazar fut contaminé par la lèpre de sang très difficile à soigner. Il s'est donc exilé avec les miséreux du quartier Sans-sous.

Le passeur des Sans-sous - **Chapeau rouge FP10**
Permettant de traverser les flots immondes du quartier sans risque, le passeur et sa barque font penser au mythique Charon. Pourtant ce vieillard est en réalité une fée Chapeau rouge qui adore son métier et tue ceux qui lui manquent de respect.

Mâchefer Crocodile mutant - FP9 - Prime 5 000po
Ce crocodile a réussi à s'enfuir du marché noir et il a muté au contact des produits toxiques magiques de la ville devenant un prédateur redouté. Capable de créer une intense chaleur autour de lui, il a aussi une langue avec des dents pouvant être projetée à 6m de lui. Avec un tel avantage, il peut chasser avec prudence et ruse lui permettant de survivre depuis près de quatre ans.

Le sous-sol du quartier Sans-sous

Il n'y a pas d'égouts car c'est ici qu'ils se déversent et polluent la région de leurs immondices toxiques. Les liquides se sont infiltrés dans le sous-sol et vont jusqu'aux nappes phréatiques du monde souterrain. Un labyrinthe s'est formé créant l'opportunité à une flore et une faune particulière de se développer. De cette fosse remontent des monstres qui peuvent resurgir dans n'importe quel égout des quartiers nord de Valliance.

Étrangement, cette terre polluée a aussi donné un moyen de se nourrir facilement aux malheureux du quartier Sans-sous. Les rats peuvent atteindre la taille d'un gros chien et nourrissent une famille entière pendant un ou deux jours. Certaines zones du sous-sol sont utilisées pour la culture de nombreuses plantes comestibles. Ces dernières sont souvent des champignons qui ont des effets négatifs ou positifs assez extrêmes. La récolte de ces plantes est une vraie mine d'or pour les criminels spécialisés dans les drogues. Les gangs s'affrontent mais il existe aussi des cultes qui essayent de survivre au fin fond de ce bourbier. La plupart de ces groupes meurent ou se transforment en bandes cannibales attaquant les habitants du quartier Sans-sous.

Dans toute cette misère cauchemardesque vivent de nombreuses fées maléfiques tels que les gremlins. Ces dernières ne sont pas affectées par la toxicité des eaux usées et s'amusent à élever des insectes pour les faire devenir immenses. Allant du tique de la taille d'un cheval voire de mille-pattes colossaux capables de cracher de l'acide, les fées adorent voir la panique chez les gens lorsqu'ils sont relâchés dans la rue.

Le marché noir

Sous la cité de Valliance existe une autre ville appelée simplement le marché noir. Ce lieu accueille des centaines de visiteurs et cache une petite communauté de commerçants sans aucune morale. On y vend et achète de tout sans aucune limite.

Le gouvernement est conscient de ce lieu malsain et a tenté à maintes reprises de le démanteler. Malheureusement, la tâche est ardue car les entrées sont des portails magiques ou des passages dans la roche modelée par magie. Toutes ces entrées peuvent être sabotées et sont rapidement rebâties dans un autre endroit. Ce jeu du chat et de la souris se termine de temps en temps par une attaque sur le marché, démantelant pendant quelques semaines le commerce illégal qui s'y trouve.

Sans l'arrêt du maître du marché noir, celui-ci renaît toujours de ses cendres. Surnommé La Première pierre, il est à l'origine de l'étrange forme de ce complexe et ses puissants disciples usent de leurs magies pour contrecarrer les plans du gouvernement. En créant de vastes réseaux de grottes protégées par magie et des portails magiques complexes, ils ont créé un immense réseau constitué de plusieurs couches.

Première couche - Le vomitoire

Cette zone du marché noir change souvent selon les démantèlements des forces de l'ordre. Les grottes rassemblent des tentes et des marchandises placées en vrac. Le tout est illuminé par des torches et des sphères magiques tandis que des groupes de brutes de la Première pierre font la loi.

Commerce

Pour le tabac, l'alcool, les drogues communes et les ingrédients basiques pour la magie et l'alchimie, les prix sont 20% moins chers que sur le marché. On peut aussi trouver des sortilèges interdits jusqu'au niveau 2 tels que les charmes avec un prix doublé.

Quelques personnages

Macha la vilaine - Ravien f - **Intermédiaire commerciale**
Escroc 4/Espion 2- AL:LM - A toujours un plan B voire un plan C
Cette intermédiaire du clan des Rayures est une habituée du marché noir. Elle cherche surtout des clients pour son chef et les guide vers les halls du désir lorsqu'ils font des ventes. Elle s'occupe aussi d'espionner.

Bizi "Oeil fou" - Kobold(saumure) h - **Vendeur de drogue**
Alchimiste 3/Marchand 2 - AL:CN - Adore ceux qui ont un humour noir
Vendeur de drogues bien connu, il fournit les drogués en tout genre qui ont l'audace de venir dans le vomitoire. Sa ruse et son 6ème sens lui ont permis de survivre mais aussi son humour noir.

Seconde couche - Les halls du désir

Ne pouvant être atteint que par la 1ère et la 3ème couche, les halls représentent le véritable marché noir où règne la Première pierre. Il existe 12 halls à l'architecture étrange dédiés aux échanges commerciaux. C'est ici qu'on débat et marchande en présentant ses produits vivants ou non aux clients venant de Valliance. C'est ici qu'on trouve la taverne de "la Lamproie affamée" où les tueurs à gages ont l'habitude de se rassembler. On y parle surtout travail et il existe un cercle de téléportation magique.

Commerce

On y trouve des produits exotiques en tout genre tel que des organes d'êtres intelligents, des esclaves, des objets magiques ou maudits, tout type de sortilèges jusqu'au NLS7. Il est possible d'avoir des sorts de niveaux supérieur mais sont très rares et très coûteux. Tous les produits ont un coût augmenté de 25% à 300% pour les plus rares.

Quelques personnages

Énora Carnassier - Ifrit f - **Intermédiaire indépendante**
Marchand 5/Universel 4 - AL:NM - Assure une neutralité dans les affaires
Intermédiaire avec de nombreuses bandes criminelles, elle prend les devants pour ses associées afin de vendre des drogues et des ingrédients interdits. Elle est en bons termes avec la capitaine Moreau.

Troisième couche - Les Chaînes

À environ 125 mètres en dessous du niveau de la mer, il existe un énorme lac où on y trouve le port du marché noir. Illuminé par des lumières magiques, celui-ci est suspendu au-dessus de l'eau et on y trouve quelques tavernes ainsi que des entrepôts servant aux commerçants pour stocker leurs marchandises. Des gargouilles observent les lieux afin de protéger les biens et imposent la neutralité nécessaire pour le commerce. On accède aux chaînes via des fleuves souterrains ou des entrées camouflées par magie avec de grands portails permettant de téléporter les navires.

Commerce

Il existe deux tavernes permanentes où on y trouve les criminels désireux d'être recrutés. En ces lieux, il est autorisé de se défier à des jeux dangereux et souvent absurdes. Les morts sont juste envoyés au fond de la mer après être dépouillés. On ne fait pas d'affaires sauf pour l'alcool et les paris.

Quelques personnages

Shanis Moreau - Ravien f - **Contrebandière**
Pirate 8 - AL:CN - Apprécie les femmes et tue par jalousie
Avec son navire "Le menteur", elle est l'une des rares contrebandières à avoir accès au marché noir. Elle devint encore plus importante grâce à l'obtention d'une drogue particulièrement addictive du nom de Cranabis.

Quelques membres de son équipage
Rada Longsoupir - Fiereck f - **Second**
Artificier 5/Pirate 1 - AL:LM - Calme et voix suave
Maluc Vron - Ravien h - **Maître d'équipage**
Pirate 5 - AL:NM - Sadique

M. Charles (Voir page 179)
Cet individu étrange qui se cache sous un masque est devenu un criminel peu atypique. Sous la protection de la Première pierre, il partage son étrange pouvoir sur le froid à travers des pactes maléfiques.

Quatrième couche - Les fondations

La base de la Première pierre est un petit fort souterrain qui est entouré par un véritable labyrinthe. Ce dernier est un écosystème permettant d'en faire un zoo où les expériences incontrôlables et les bêtes survivent. Dans ce lieu, on trouve les locaux des disciples de la Première pierre.

Quelques personnages

Alarus Furie - Oréade h - **Chef d'opération**
Tueur 5/Évocateur 5 - AL:LM - Émotif pour les histoires d'amour
L'un des serviteurs le plus zélé de la Première pierre qui s'occupe des missions où il faut utiliser discrétion et puissance.

Cinquième couche - Le repaire de la Première pierre

Ce temple dédié à Oro est un véritable palace et musée sur la magie. Le lieu est luxueux à l'extrême et possède une bibliothèque incroyable où d'uniques savoirs y sont gardés. Les protections de ce lieu sont à l'épreuve des plus violentes intrusions et ont pour le moment repoussé toutes tentatives d'attaque par le Conseil ou de puissants ennemis.

La première Pierre

Duranar Bragon - Ravien(liche) h - **Maître du marché noir**
Transmutateur 24 - AL : N - Obsédé par sa mission

Duranar prit sur lui l'échec de la disparition des dieux. Il fut l'un des héros qui tenta de trouver l'origine du mal qui se trouvait derrière les nœuds de la création. Bien de ses amis périrent et il fut convaincu que sa quête n'était pas encore finie. Il ne pouvait pas admettre que tous ces sacrifices aient été inutiles. Pour cela, il décida de disparaître et de devenir un être de l'ombre. Il s'appropria le marché noir et année après année l'améliora pour en faire ce qu'il est aujourd'hui. Afin de survivre au passage du temps, il utilisa les savoirs interdits de la nécromancie pour se transformer en liche. Néanmoins, Duranar est un génie et trouva une solution pour protéger son âme de l'influence corruptrice de l'énergie négative dégagée par cette forme. Même s'il a créé l'horrible marché noir, c'est pour lui le seul moyen d'être libre d'utiliser tous les recours nécessaire pour débusquer son véritable ennemi.



Baptiste Aquéri

Le pêcheur de l'extrême et messager du marché noir
Ravien h - AL:CN - Combattant 5/Marin 3

Où peut-on le trouver ?

Délivre des messages partout dans le sous-sol de Valliance ou dans le marché noir

Que sait-on de lui ?

Pêcheur depuis son enfance, Baptiste est très connu par les marins de la ville. Aujourd'hui, on croit qu'il a été tué par le monstre marin surnommé "la mort silencieuse". Son combat avec cette abomination créée par l'élu Lazarus Kauss fut terrible et se conclut par la victoire de Baptiste. Pourtant celle-ci ne fut que partielle car le monstre lui avait injecté un esprit parasite très spécial dans son corps, le déformant lentement et horriblement. Son triomphe ne dura que quelques heures pendant lesquelles il eut à peine le temps de récupérer sa récompense. Souffrant d'hallucinations, il comprit qu'il n'en avait plus pour longtemps et il déposa son argent à la taverne de son ami Ash qui en avait plus besoin que lui.

Torturé par sa métamorphose dont les pensées oscillaient entre la folie et le désespoir, il déambula dans les bas-fonds écœurants de Valliance, survivant en se nourrissant des déchets de la cité. Alors que tout semblait perdu, un étrange individu masqué connu sous le nom de la Première pierre vint à son aide. Intéressé par son cas désespéré, il releva le défi de le sauver et conduisit Baptiste dans un laboratoire clandestin afin d'étudier son cas.

En peu de temps, l'inconnu stabilisa le corps de Baptiste et permit au parasite de pouvoir dialoguer. Fort heureusement pour lui, cet être n'était pas maléfique et à travers le dialogue, il aida Baptiste à résister à l'envie de mourir. Son colocataire se faisait appeler le Sansancre, un chasseur de monstres marins que Baptiste connaissait bien au vu de ses faits d'armes.

Disparu depuis 2 ans, Sansancre avait été vaincu par l'abomination surnommée à juste titre de "la mort silencieuse". Cette créature était unique et Sansancre en était le créateur bien malgré lui. Afin de la stopper, il usa d'un "stratagème" pour fusionner sa chair et son esprit avec le monstre afin de le retenir.

Bien que Sansancre désirait tout expliquer, il en était incapable. Sa mémoire avait été fortement malmenée lorsqu'il habitait le corps du monstre. Il savait qu'un élu pouvait le libérer de sa forme actuelle. La Première pierre confirma les dires de Sansancre et redonna espoir à Baptiste. Le problème était qu'il devait le retrouver sans se faire attraper. Son bienfaiteur lui proposa de travailler pour lui afin d'être son messager dans le marché noir et d'accepter d'être étudié.

Bien que l'inconnu l'ait sauvé d'une terrible fin, Baptiste ne pouvait s'empêcher d'être inquiet à propos de sa dette envers lui. Le laboratoire où étaient menées les expériences lui faisait peur. Des cuves sinistres aux contenus indéterminés, des tables d'opération, des pierres aux couleurs changeantes et flottantes, l'endroit transpirait l'interdit et Baptiste espérait ne jamais revoir cet endroit afin de redevenir le pêcheur de l'extrême.

Ce surnom lui fut été attribué il y a quatre ans grâce à une pêche des plus extraordinaires. Lors d'une de ses sorties, il fit route vers l'ouragan de magie Xaron pour pêcher un Jojolium. Ce poisson multicolore gorgé de magie n'est pas seulement rare mais très difficile à pêcher. L'animal est très rusé mais aussi capable de se téléporter sur de courtes distances sans parler des intempéries qui complexifient tout. Un véritable défi pour tous les marins.

Ce défi, Baptiste le releva et en solitaire. Survivre durant un ouragan était déjà incroyable mais pêcher le Jojolium lui permit, sans aucune contestation, de gagner son titre de pêcheur de l'extrême. Son retour à Valliance fut salué par les journaux et les marins de Valliance. Son histoire parvint même aux oreilles des pirates de Zonaka.

L'argent récolté lui permit de payer les dettes de sa famille et il put s'offrir un chez lui. Baptiste n'hésitait pas à chasser les poissons rares et espérait agrandir son tableau de chasse. Ses amis lui manquent ainsi que ses beuveries à la taverne du chasseur des mers. Le tenancier Ash de Normandy est son ami et plus d'une fois, il a voulu tout lui raconter mais n'a jamais trouvé le courage de le faire. La Première pierre l'avait prévenu que s'il se trouvait dans une situation de stress intense, il risquait de se transformer en un dangereux monstre. Suivant ses conseils, il se retient et est devenu l'étrange messager de son "sauveur" dans le marché noir.

Aventure

Pré-requis

Le groupe de joueurs doit être entré dans le marché noir et aura causé des problèmes aux vendeurs ou déclenché une bagarre.

Synopsis

Les joueurs doivent se trouver dans les égouts ou dans le marché noir pour rencontrer un homme en train de pêcher ou de ramener ses prises. Il ira à leur rencontre pour leur annoncer qu'ils ont attiré l'attention du maître du marché noir. Baptiste leur donnera une lettre scellée et leur expliquera qu'il reviendra les rencontrer à la fin de cette tâche. Avant de partir, il leur dira qu'il est mortel de ne pas obéir à la Première pierre.

La mission de la Première pierre est d'apporter les organes d'un sang-mêlé entreposés dans des jarres. Aucune autre instruction n'est décrite cependant il existe un temps limité qui s'inscrit sur leur avant-bras sous la forme de symboles qui disparaissent. Même si un seul des joueurs réalise la mission, tous les contractants seront délivrés de leurs engagements. Réussir la mission peut leur ouvrir des portes dans la criminalité et même des missions pour la Première pierre.

S'ils ne désirent pas accomplir la mission, ils seront considérés comme des intrus dans le marché noir ou pire ils auront une prime sur leur tête. La limite de temps est un sortilège de vol de vie qui après la fin de celui-ci aspire l'énergie de la victime la tuant au bout de 24 heures. Bien entendu, une puissante dissipation magique délivrera le joueur.



NARU ET LÄU

Chef de la sécurité du marché noir
Ravien h Âge mûr - AL:CM - Brute 10

Où peut-on les trouver ?

Il est fréquent de le rencontrer dans le marché noir et les tavernes les plus malfamées. Il n'est jamais seul.

Que sait-on de lui ?

La réputation des frères Crotale est connue de tous les malfrats qui ont entendu parler du marché noir. Le cerbère du commerce illégal est là pour faire respecter les règles et traquer ceux qui ont contracté une dette de sang. Infatigable et patient, les rumeurs racontent qu'il peut vous retrouver même au fin fond des îles les plus perdues de Zonaka. C'est une rumeur un peu exagérée. Néanmoins Naru et Läu travaillent pour la Première pierre et ont donc un réseau d'informateurs et d'hommes de main efficaces.

Au quotidien, ils sont une figure connue du marché noir qui surveillent et interviennent lorsque le commerce est perturbé. Contrairement à son apparence étrange, ils utilisent d'abord les intimidations et les menaces intelligentes pour obliger les imbéciles à accepter les règles. Un règlement bafoué peut coûter cher et la sanction est souvent immédiate. Naru et Läu n'hésitent pas à briser un membre ou couper un doigt de façon spectaculaire pour avertir les têtes brûlées de se tenir tranquilles. Avec son apparence monstrueuse, même les tueurs à gages les plus efficaces évitent d'attirer l'attention de Naru et Läu.

Beaucoup pensent à tort qu'ils sont une espèce de monstre tel un ogre mutant mais il en est rien. Il y a près de six ans, les deux frères étaient deux personnes massives mais bien distinctes. Dès leur plus jeune âge, ils avaient utilisé leur physiques à leur avantage pour survivre dans le quartier Sans-sous. Läu était le plus désireux d'apprendre alors que son frère s'entraînait à la boxe de rue pour devenir un champion. Même s'ils se disputaient souvent, ils étaient inséparables. Läu usait de ses connaissances pour marchander les combats de son frère Naru qui broyait son adversaire plus faible que lui.

Läu et Naru faisaient tout pour sortir de l'enfer du quartier Sans-sous et malheureusement la chance tourna pour eux. Après avoir truqué un match, ils s'attirèrent les foudres des gangs locaux. Même si ces derniers n'étaient qu'un ramassis de petites frappes sans envergure, leur nombre les obligea à fuir dans les zones les plus toxiques et dangereuses du quartier. Le combat fut terrible et se solda par un drame qui aurait dû tuer les deux frères. Un dégagement de produits chimiques et magiques se déversa sur eux tout en emportant quelques un de leurs adversaires.

Hurlant à la mort, les deux frères sortirent du bouillon de produits afin de chercher de l'aide mais le courant les avait envoyé dans les profondeurs du quartier Sans-sous. Leurs corps avaient fusionné et par un malheureux miracle, ils survécurent en ne faisant plus qu'un. Leur vie fut terriblement difficile dans ces galeries immondes du quartier Sans-sous. Naru et Läu devaient réapprendre à marcher et à coordonner leur corps pour survivre dans le pire endroit de Valliance. Ils frôlèrent la mort plus d'une fois en affrontant des bêtes et autres monstruosités, cachant leur existence au commun des mortels.

Têtus et féroces, les deux frères ne s'avouèrent pas vaincus et continuèrent à chercher un moyen pour revenir à Valliance. Leur ténacité s'avéra payante lorsque les serviteurs de la Première pierre furent intéressés par leur cas. Du point de vue magique et scientifique, l'étrange fusion était un phénomène extraordinaire mais les deux frères refusèrent de devenir des cobayes. Massacrant les plus faibles serviteurs de la Première pierre, Naru et Läu seront vaincus par Alarus Furie en personne.

Jetés au fin fond d'une étroite cage d'un laboratoire clandestin, les deux frères attendaient leur fin en imaginant un plan pour mourir en beauté. Pourtant les mages de la Première pierre étaient surtout préoccupés par leur survie. La fusion de leurs corps les avait condamné à une mort certaine. Sans une intervention chirurgicale et magique Naru et Läu allaient bientôt mourir. Avec un travail acharné, les sbires de la Première pierre sauvèrent la vie aux frères Crotale stoppant la dégénérescence de leur corps maudit.

L'étude de leur corps avait rapporté gros et la Première pierre désirait qu'on étudie l'évolution de leur mutation. Néanmoins, Läu avait écouté les érudits et mages qui les avaient traités. Il proposa un marché au maître du marché noir. Après une longue discussion, Naru et Läu désiraient payer leur dette en devenant un membre de la confrérie de la Première pierre. C'est ainsi que le marché noir eut son cerbère. Violent quand il fallait et rusé quand les petits malins tentaient de détourner les règles à leur profit. Les deux frères furent finalement heureux de servir la Première pierre et avaient réussi à quitter l'enfer du quartier Sans-sous.

Aventure

Pré-requis

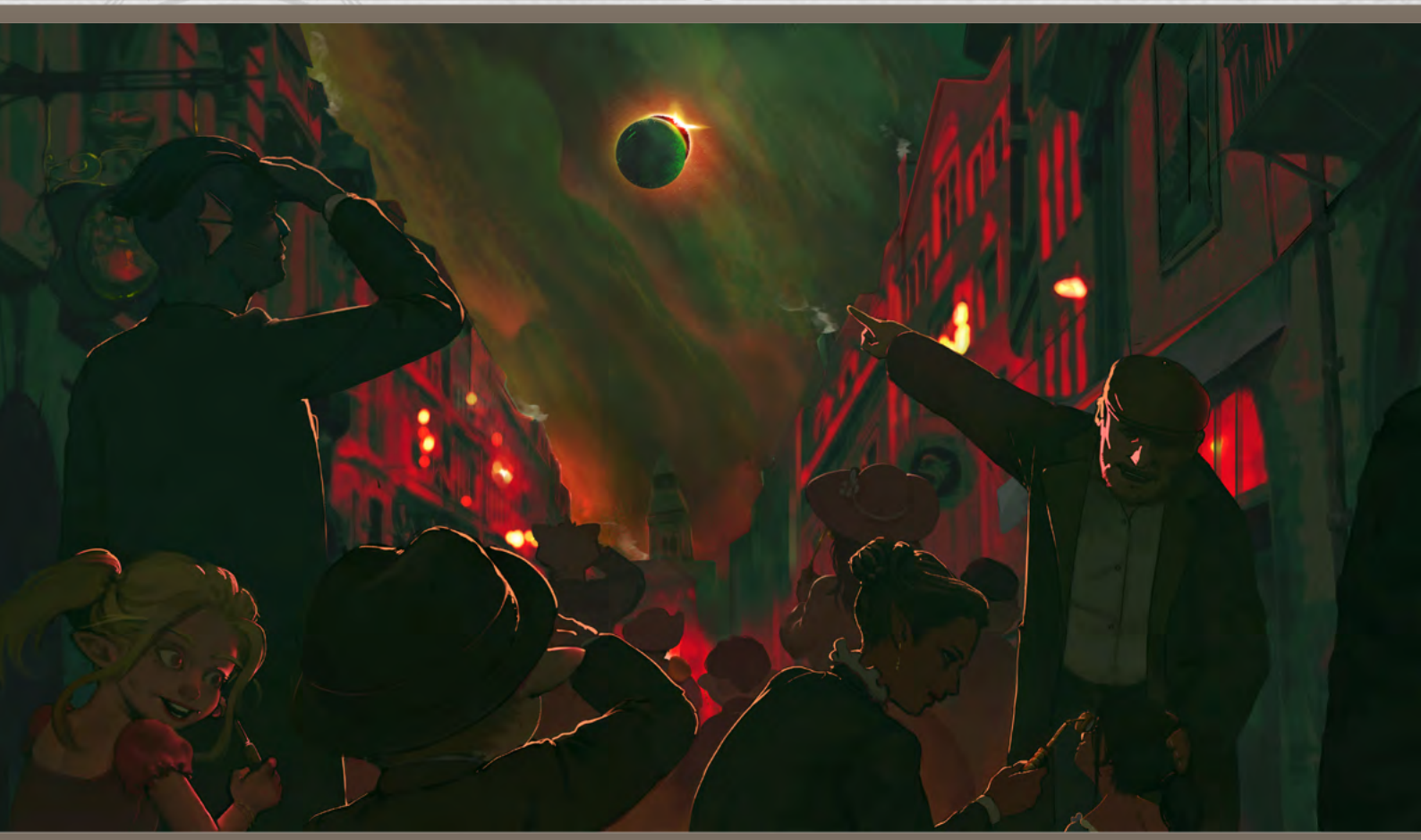
Le groupe de joueurs doit être très malchanceux.

Synopsis

Les joueurs sont tombés sur le cerbère du marché noir et sont sur le point de mourir. Ils doivent être au bord du gouffre pour commencer cette aventure. Naru et Läu ont reçu des ordres pour sélectionner des cobayes et c'est tombé sur eux. Ils décident de ne pas les tuer et de les enfermer dans une prison temporaire en attendant leurs supérieurs. Les joueurs ont une chance de s'échapper avant d'être horriblement tués dans des expériences.

Durant cette aventure, ils doivent utiliser des astuces pour réussir à passer des épreuves afin de s'évader. Voici quelques exemples :

- Utiliser l'os d'un cadavre pour attirer le chien qui a la clé.
- Casser un tuyau pour faire monter le niveau de l'eau et arriver jusqu'au plafond pour arriver au niveau du dessus.
- Creuser un trou discrètement en faisant des diversions afin que les gardes ne les remarquent pas.



LES CAMPAGNES

J'avais espéré que ce moment n'arrive pas mais les choses vont changer encore une fois. Que suis-je devenu depuis tout ce temps ? Oh je resterai Maurice jusqu'à mon dernier souffle en me frottant à ceux que je rencontre.

Combien de temps me reste-t-il ?

- Maurice

Calme avant la tempête

Du Mois Uisce 196Esd au Mois Bas 197Esd

Depuis l'an 190Esd, Valliance subissait de nombreux phénomènes inexpliqués. D'étranges héros masqués, une pièce qui aspire des gens, un tueur psychopathe transformant ses victimes en glace, la liste de ces mystères furent au nombre de 36 et tourmentèrent les citoyens de Valliance. Les forces de l'ordre furent rapidement dépassées et laissèrent ces affaires de côté après l'échec de leurs investigations.

Tout changea soudainement après la double éclipse total solaire en 196Esd. D'étranges groupes hétéroclites se formèrent et tentèrent de résoudre ces mystères. Cette aventure fut jouée par quatre joueurs durant une campagne rassemblant pas moins de 49 parties de type investigation et aventure. Cette campagne a décidé d'une partie de l'évolution de la cité et les prochaines campagnes seront les moteurs des modifications que Valliance subira par la suite. Ci-dessous vous retrouverez des informations découvertes par les joueurs et les spectateurs durant ces aventures.

L'origine du changement

La cité de Valliance a attiré l'attention de huit créatures hors normes et les enfants d'une entité appelée la porte et la clé. Avec une personnalité et des pouvoirs qui leurs sont propres, ces entités uniques seront appelées les Dori-derco (l'œil de la porte) dans les terres de Rava.

Olk'oth, l'enfant de la distorsion
Zaza'eith, la chaleur impossible
Pel'ath, le glacial regret
Gaza'thes, le père des formes
Sara'Paz, le monde lumière
Ty'Logoth, la règle des forces
Akily'kinth, l'écho des pardons
Xyl'athaoth, la farce du temps

Ces dernières ont pour objectif de se concurrencer en un jeu étrange où ils doivent choisir leurs champions mortels afin qu'ils s'affrontent. Douze individus furent sélectionnés par les huit qui leurs proposèrent un marché qu'on ne peut refuser.

Pour sauver une ou plusieurs personnes aimées, le champion devait donner trois désirs au Dori-derco. À partir de l'an 190Esd, l'élu gagne des pouvoirs liés à son contractant et lui permet d'assouvir l'un des ses désirs. Néanmoins, si ce désir est désavoué alors il se sépare de son hôte et devient un individu à part entière. Dans ce processus, la copie perd son visage qui devient informe et changeant mais elle garde tous les souvenirs liés au désir de son hôte. Ce clone torturé continue sa vie sans avoir connaissance de l'existence de l'original ou des autres copies jusqu'au jour où les deux lunes de Zonakron éclipseront le soleil.

Avant la double éclipse en l'an 196Esd, les élus ont tous renié leurs trois désirs et n'ont aucun souvenir des dégâts qu'ils ont causé. Vivant leurs vies simplement, ils sont pistés par des journalistes et des investigateurs. Le jour de l'éclipse, leurs souvenirs de la rencontre avec le Dori-derco referont surface et déclencheront le début d'une étrange compétition.

Les héros de Samy le journaliste

Dans cette partie, je vous résume les aventures des quatre joueurs qui ont participé à cette campagne.

La recherche de vérité de Samy le journaliste

Samy est un journaliste en lien avec le collectionneur dont les recherches l'amenèrent à découvrir les individus qui provoquèrent tous les phénomènes étranges frappant Valliance et ses alentours. Il découvrit huit champions et tenta de les rassembler pour leur faire une offre. Hélas, seulement quatre acceptèrent de le rencontrer. Sacry Dusang-Obscur, Arabaelle Courfleuri, Indigo Lontoya et Lazarus Kauss. Ses investigations l'avaient amené à croire que ces personnes "banales" étaient les redoutables criminels recherchés par les autorités. Pourtant son instinct lui criait que la vérité n'était pas si simpliste. Avec l'appui du collectionneur, il les engagea pour enquêter sur leurs propres crimes afin de démasquer le vrai coupable.

Enquête sur le tueur de petites filles

Ce groupe de champions se concentra sur les crimes odieux d'un tueur en série de petites filles. Gelant et brisant en morceaux ses victimes, l'assassin semblait être une machine qui hurlait le prénom Charlotte. Le criminel agissait toujours à la même date laissant au groupe un mois pour se préparer. Ces derniers trouvèrent dans le cimetière de Rouille le point d'apparition de ce tueur en série et le moyen de le surprendre. Néanmoins, ils désiraient ne pas être inactifs pendant tout un mois et Samy leur proposa de rencontrer la célèbre Mama Pinson.

Travail pour Mama Pinson qui tourne mal

Un shasikyr du nom d'Ariès Elthyuin était atteint d'une sorte de maladie magique qui lui volait la vue et ses forces vitales. Pour Samy, il était en lien avec un dangereux criminel lié à un des champions et espérait qu'il les mène jusqu'à lui. Entre les mains des Abandonnés qui tentaient en vain de le guérir, il attendait un remède confectionné par une jeune alchimiste de renom, le docteur Arkham. Avec l'accord de Mama Pinson, le groupe partit chercher le remède chez la scientifique. Hélas, la Doctoresse Arkham avait été kidnappée. Avec l'aide d'un kobold rat-garou Kolo'A, ils retrouvèrent sa piste au théâtre l'Excellence et firent la connaissance de la plus grande star de Valliance Riwen Golsaël.

Cette rencontre sera le début d'une longue liste de catastrophes qui malmèneront nos héros. Détenant le remède, Riwen leur proposera un marché afin d'arrêter le principal auteur des disparitions en participant au piège qu'elle lui a tendu. Ses motivations étaient de sauver son amie Quin'liel Unthoal manipulée par ce criminel qui se faisait appeler "Injustice". Afin de capturer cet ignoble personnage, le groupe fut contraint de participer à une pièce de théâtre et Arabelle Courfleuri devint une nouvelle star malgré elle. Lorsque le piège se referma sur Injustice, les champions affrontèrent pour la première fois un clone de l'un d'eux qui utilisait d'étranges pouvoirs sur la lumière. À sa mort, une part de leurs souvenirs s'éveillèrent libérant des pouvoirs cachés donnés par leurs Dori-derco respectifs.

À sa mort, le corps d'Injustice disparut sans laisser de trace et un autre piège se referma sur eux. Riwen les avait trahi pour les vendre au Conseil de Valliance et permettre à son amie de s'enfuir. Duvalier s'était déplacé en personne et demanda à ce qu'on enferme secrètement ces suspects dans le donjon de la fin. Le Conseil savait qu'ils n'étaient pas normaux et les craintes de Samy se réalisèrent. Ses protégés étaient considérés comme les vrais coupables.

Le donjon de la fin et le clone d'arabelle

Dans leur infortune, le groupe de nos héros se retrouva enfermé dans la pire prison de Valliance. La "chance" va cependant les sauver d'un traitement peu recommandable. Au fin fond de ce donjon se trouvait Balléréa, une clone d'Arabelle qui vouait une grande haine envers l'original. En lien avec l'administrateur Raniel Bisiran, ce dernier l'aida à envoyer nos héros dans un ancien niveau abandonné du donjon. En ce lieu et à travers bien des épreuves, ils firent la connaissance des prochaines victimes de Balléréa et leur sauveront la vie.

Duran Jacier (Voir page 76)
Ce criminel de la bande des Crocs deviendra un grand ami de Lontoya et sera d'une aide limitée dans le donjon.

Druzir Orklyon Fils des récolteurs de ligaments - Korrien h - **Marchand**
Marchand 3/Artificier 2 AL:LM - N'aime pas ceux qui se plaignent
Ce Korrien leur proposera de l'argent afin qu'il s'en sorte vivant du donjon. Il leur rendra service afin de leur fournir des membres artificiels. Il travaille aujourd'hui pour l'ambassade du Kor-thorin.

Kaziel Kantes - Aasimar(ange) f - **Gardienne de l'ordre**
Combattant 4 - AL:LB - Amoureuse de Sacrys Dusang-Obscur
Cette garde pas très futée tombera sous le charme de Sacrys et retrouvera son poste plus tard dans le quartier des Grandes places.

Yastromo (Voir page 163)
En lien avec les Dori-derco, il fut utilisé pour en savoir plus sur eux au détriment de sa santé mentale. À travers lui, ils apprirent bien des informations sur la compétition et les visages des huit autres compétiteurs de cette mascarade.

Malgré tous ses efforts, Balléréa et ses créatures écorchées seront vaincues mais elle trouvera le moyen de les enfermer dans le donjon. Coincés, ils vont trouver une sortie grâce au chien Maurice. Sur la demande de Mama Pinson, ce vieux cabot les retrouva en usant de passages oubliés de la ville et d'une faille dans cet étage abandonné du donjon. Usant de stratagèmes pour éviter les pièges de la prison, ils sortirent tous vivants grâce à la maîtresse des Abandonnés.

Les Abandonnés et le Conseil de Valliance

L'aide de Maurice ne fut que temporaire et Mama Pinson le laissa tranquille afin de s'occuper des quatre héros. Celle-ci leur demanda de faire profil bas le temps qu'elle arrive à convaincre le Conseil de ne pas les pourchasser mais ce fut en vain.

Lazarus n'avait que faire de se camoufler et chercha à rétablir ses contacts avec les chasseurs de primes et trouver un nouveau masque. Mais surtout, il désirait utiliser son excellente mémoire et ses dons de dessin pour immortaliser les portraits des huit autres champions. Malgré ses réticences, il accepta de rester à l'orphelinat de Mama pinson. De leur côté, Arabelle et Sacrys tentèrent de rentrer en contact discrètement avec leurs familles. Malheureusement, ils étaient déjà remplacés par des agents du gouvernement qui prirent leur apparence. N'étant personne, Lontoya préféra reprendre sa vie de clochard au quartier Sans-sous mais découvrit que sa bien-aimée Hélène a été enlevée par M. Jirtas. Ce mafieux désirait faire chanter ce dernier pour obtenir son sang mais aussi celui de Sacrys. Il accepta et "força" son allié à en faire de même.

Le tueur d'enfant

Après toutes ces péripéties, un long mois s'était presque écoulé. Le groupe n'avait pas oublié que le tueur d'enfants allait à nouveau frapper et ils préparèrent leur piège. Avec bien des difficultés, ils réussirent à trouver la machine utilisée par l'assassin mais elle était étrangement inactive. Leurs soupçons sur une personne bien réelle se confirmèrent et c'était bien un clone mais contrairement aux autres, il avait un véritable visage. Ce dernier avait réussi à avoir une nouvelle vie sous le nom de Robert Givreciel et était devenu professeur en évocation. Il vivait maintenant avec sa petite amie Amy Réllia mais tout ça n'avait finalement aucune "importance" lorsqu'il rencontra les héros. Sans lui laisser une chance de discuter, ils le tuèrent avant qu'il recommence à perpétrer ses assassinats par le biais de sa machine. Le rude combat se conclut avec l'épée de Lontoya qui transperça le cœur en forme de cristal de Robert Givreciel. Rempli d'une puissante magie du froid, elle se transféra en partie dans l'arme du père d'Indigo.

Entrée dans le monde des gangs

La vérité sur le tueur d'enfants ne sera pas publique mais les forces de l'ordre la découvriront grâce à Sacrys qui informera son ami investigateur Zaix Ralarth. Fort de ce succès et le fait d'avoir à nouveau gagné une part de leurs souvenirs manquants à la mort de Givreciel, le groupe décida de poursuivre leurs investigations sur un autre assassin.

Ce dernier était un tueur qui injectait des produits toxiques à des pervers les transformant en des masses informes multicolores. Le problème c'est que le produit utilisé évoluait et devenait de plus en plus dangereux. Samy les aida à retrouver sa trace grâce à un témoin détenu par la bande des Crocs. En aidant ce groupe de criminels via leur ami Jacier, ils feront de la contrebande pour eux et obtiendront le moyen de rencontrer Cranab, une alchimiste spécialisée dans les drogues et qui travaille avec le tueur.

En arrivant dans son labo, ils découvriront qu'elle a été tuée par un groupe de justiciers et affronteront les brutes des Rayures qui faisaient la loi dans les environs. Fort heureusement, le groupe précédent n'avait pas trouvé son laboratoire secret où elle rangeait toutes ses recherches. Même s'il était gardé par une horrible murène mutante, l'endroit regorgeait d'informations sur l'élaboration d'une drogue nommée Cranabis. Cette savante folle avait fait de nombreuses expérimentations afin de créer un produit utilisant les cellules du Dori-derco Ty'Logoth qui provoquaient une forte dépendance. Les notes permirent de remonter jusqu'à l'assassin qui était Arabelle Courfleuri.

Ce clone n'avait pas changé d'identité et se cachait dans un entrepôt du père d'Arabelle. Ce dernier était au courant de son existence le cachant à sa famille. Ce double d'Arabelle était une technomancienne et alchimiste très douée qui avait dédié sa vie à tuer Ty'Logoth. Elle avait collaboré avec Cranab afin de faire avancer l'élaboration d'un poison magique. La confrontation entre les deux Arabelle ne se termina pas dans un bain de sang mais par un pardon que plusieurs de ses alliés n'approuvèrent pas. Ce clone accepta d'arrêter sa quête et d'aider sa "sœur" lui donnant toutes ses recherches pour prouver sa bonne foi.

L'enlèvement de Samy

Alors que l'affaire du tueur aux produits toxiques se terminait par l'incendie de l'entrepôt de la fausse Arabelle, c'est un clone de Lazarus qui s'attaqua directement au groupe. Ce criminel était un escroc spécial qui réalisait les vœux de ses victimes via un contrat maléfique. Malheureusement pour lui, il fut attaqué par les forces de l'ordre et perdit son précieux artefact, une main momifiée. Désespéré, il kidnappa Samy le journaliste et l'utilisa comme monnaie d'échange afin que le groupe récupère son objet magique.

Machiavélique, il leur laissa peu de temps à la réflexion en leur envoyant un premier doigt de Samy et leur indiqua l'entrepôt des forces de l'ordre où était enfermé son trésor. Grâce aux contacts que Lazarus avait chez les chasseurs de primes, ils rencontrèrent une araignée de phase du nom de Zaxxis et lui proposèrent un marché afin de les aider à voler la main momifiée. Harcelée par des créatures cauchemardesques venant du plan des rêves, l'araignée accepta de leur prêter sa capacité à changer de plan en échange de leur soutien pour combattre les abominations qui la traquent.

Le cambriolage fut réalisé par Sacrys et ses grands talents en discrétion mais ce dernier ne put s'empêcher de prendre un objet de plus. Une dangereuse pierre renfermant un élémentaire de négation attira son avidité et il s'en empara. Néanmoins, l'esprit de Sacrys résista sans mal à la volonté de cet être et put accomplir sa mission.

Hélas, le clone de Lazarus va les piéger dans son antre mais se fera finalement tuer. Le groupe découvrira que la main qu'ils désiraient faisait partie du corps tout entier d'un diable. À la place de son cœur, il avait mis celui de l'être maléfique et s'était mis en quête de rassembler tous les autres morceaux.

La salle hors du temps

Le journaliste sauvé avec seulement une jambe cassée et un doigt coupé, les héros se retrouvèrent embarqués dans plusieurs affaires les concernant. Tout s'accélérait et il fallait faire un choix. Les êtres des cauchemars étaient guidés par un clone de Lontoya récoltant des esclaves pour une horrible bête lunaire et un clone de Lazarus coincé dans une pièce hors du temps qui aspirait des gens. Pour finir, un monstre marin lié à Lazarus fonçait sur Valliance pour dévorer des gens mais le pêcheur Baptiste Acquéri espérait empocher la prime en la tuant mais avait besoin de toute l'aide possible.

Grâce aux visions de Lazarus, nos héros connaissaient la prochaine victime de la pièce étrange et décidèrent de s'occuper de cette affaire en priorité. La malheureuse était Rani Malbranche et se trouvait à l'asile de Fayen. En ce lieu, ils firent la douloureuse connaissance des psychiatres de l'établissement et d'une élue tout comme eux, Gwen Gwernig. À travers quelques "accidents", ils se mirent à dos le Docteur Vincent et rencontrèrent le pauvre Yastromo. Ce dernier avait été traumatisé par le traitement que les héros lui avaient infligé. La seconde rencontre ne se passa pas mieux car Yastromo fut un relais entre les Dori-derco et leurs champions. Après leurs entrevus, Yastromo disparut dans un lieu reculé du monde des rêves. Tout ça n'avait rien d'important pour retrouver Rani Malbranche mais ils apprirent qu'elle s'était enfuie pour tomber entre les mains de l'horrible gang des Rayures. Les héros détestaient ces criminels et espéraient perturber leur commerce en sauvant cette malheureuse. Hélas tout ne se passa pas comme prévu et l'affaire fut bien plus compliquée qu'il n'aurait jamais imaginé. Rani était une jeune fille qui espérait retrouver son frère Busturo vendu par la bande des Rayures à la famille noble des Tulie. En utilisant, les capacités étranges de Lazarus et de l'araignée de phase Zaxxis, ils voya-

gèrent vers le laboratoire secret des frères jumeaux Zéon et Julian Tulie afin de sauver le frère de Rani. Ces deux crapules avaient utilisé Busturo pour lui greffer une jambe et un bras gauche momifiés d'un diable. Les héros comprirent rapidement que la situation était très grave possédant eux-même deux morceaux de l'abomination venue des enfers, il fallait vite intervenir.

Dans un bref combat qui détruisit le laboratoire, le groupe fut interrompu et emporté par l'étrange pièce où se trouvait le clone de Lazarus. Ce dernier était une victime qui faisait de son mieux pour ralentir l'appétit vorace d'un chien de Tindalos. L'affrontement força les champions à combattre les esprits de leurs clones vaincus mais aussi ceux qu'ils n'avaient pas encore rencontré. Tout ce périple se termina avec une amère victoire qui laissa de profondes blessures physiques et mentales. Lazarus perdit un bras, un rein et un poumon alors qu'Arabelle perdit un œil et un bras. Grâce à l'aide du Korrien Druzir Orklyon, ils trouvèrent le moyen d'obtenir des prothèses de qualité forgées par Asken (Voir page 67). Hélas le retour de la pièce hors du temps les fit passer plus d'un mois à Valliance provoquant de graves conséquences sur leur entourage.

Voyage aux pays des rêves

Pendant leur absence, les Hiérophantes tentèrent d'affronter la bête lunaire dont la lutte se termina par un effroyable échec et la mort de la quasi-totalité de leurs membres. Quant au monstre marin, il fut finalement vaincu par le pêcheur de l'extrême Acquéri mais il disparut mystérieusement après avoir empoché sa prime. Bien pire, la bête lunaire emporta le clone cauchemardesque de Lontoya et Hélène, la bien-aimée. Dépourvu du moyen de voyager dans les rêves, ils trouvèrent de l'aide avec Hugues de la tour et Dalvyn Orobos. Ces derniers étaient de simples rencontres durant leurs aventures mais prirent de l'importance en devenant la clé pour retrouver Hélène et les survivants des Hiérophantes. Après bien des périples, ils arrivèrent à voyager dans le monde des rêves grâce à Hugues de la tour qui s'était transformé en un navire imaginaire.

Leur voyage les menèrent au bord d'un lac "calme" entouré de sable, restes d'une civilisation millénaire détruite par le grand ancien Bokrug. Sur ces terres, ils découvrirent un étrange panorama où le ciel était fissuré et un drakkar noir aux dimensions absurdes s'était écrasé au bord du lac. La bête lunaire avait été tuée ainsi qu'une grande partie des serviteurs venus de Leng. Cette chance avait permis le miracle que les esclaves avaient tant espéré. Grâce à ceci, les héros eurent l'unique occasion de retrouver les malheureux. Okion l'aveugle, Hélène et quelques Hierophantes furent sauvés mais ils firent la surprenante rencontre de Yastromo et en profitèrent pour le ramener à Valliance.

Dans ce lieu étrange, nos héros perturbèrent le destin de deux puissantes entités. La fissure dans le ciel était l'œuvre de Cygoron qui tentait d'ancrer son essence dans le monde des rêves. Nos héros stoppèrent ses plans l'obligeant à être aspiré par le ciel mais cette épreuve bouleversera Arabelle dont la foi en Éssus fut fortement ébranlée. Les aventures de nos quatre héros perturbèrent le sommeil d'une entité quasi divine nommée Bokrug. Autrefois très passif et aux colères capables de détruire une civilisation, son comportement changea au contact des étranges évènements déclenchés par les héros. Pour une raison inconnue, le grand ancien établit un lien avec Yastromo et Lazarus lui permettant d'influencer les mortels de Zonakron.

Le retour à Valliance après cette éprouvante expérience obligea le groupe de héros à se diviser pour s'occuper de leurs objectifs personnels. Cette histoire sera comptée dans leurs prochaines aventures à travers une campagne solo pour chaque joueur.

Arabelle Courfleuri

Son histoire personnelle

D'une famille de classe moyenne, elle vivait heureuse avec son père Émile et sa mère Rosalie. Elle est l'aînée de trois frères (Blaise, Albin et Tristan) et d'une petite sœur Aleth. Cette famille de fiereck vit depuis deux générations à Valliance et son père a su faire prospérer son commerce dans l'entretien de machines technomantiques, de fabrication de pièces sur-mesure et l'import-export.



Depuis son enfance, elle entendait les murmures d'une divinité qui s'avérait être Éssus. Avec la peur d'être prise pour une démente, elle se consacra à ses études avec l'appui de son ami Alcime Talatadi. Le temps passa et les deux amis devinrent des amoureux. Néanmoins les murmures d'Éssus perturbèrent de plus en plus Arabellle inquiétant son amant. Ce dernier se fit manipuler afin qu'ils rencontrent l'étrange abomination Ty'Logoth. La créature était très irritée par les actes de la divinité du commerce et voulait éliminer la jeune fiereck. Pourtant, sa rencontre avec Arabelle changea ses plans et il fut si amusé qu'il la choisit pour la compétition avec ses semblables. Comme à tous les autres champions, il lui demanda ses trois désirs et arracha l'âme de son précieux Alcime pour la lui rendre à la fin de la compétition.

Les trois désirs

Ces trois désirs représentent une part de la vie d'Arabelle qu'elle renia. La rencontre avec le Dori-derco s'effaça en partie de son esprit et ses désirs devinrent en partie réalité.

Prestige

À cette époque, elle cherchait à devenir quelqu'un et des capacités sur la gravité se développèrent en elle ainsi qu'un talent certain pour la science et la magie. Faisant la fierté de sa famille, elle devint une excellente élève de technomancie à l'école de transmutation et voyait sa vie se concrétiser avec Alcime à ses côtés. Hélas, ce dernier se désintéressa d'elle complètement et brisa son cœur. Investiguant afin d'en connaître les raisons, elle comprit que l'âme d'Alcime fut non seulement prise mais remplacée par quelque chose de bien pire. Aucune émotion ne pouvait l'atteindre et sa moralité allait empirer. À cet instant, elle désira se venger plus que tout et voulut détruire cette abomination une bonne fois pour toutes. Un désir que Ty'Logoth s'amusa à exaucer en lui offrant un morceau de sa chair. Talentueuse dans son domaine, elle utilisa son prestige pour obtenir des privilèges. Décidée à créer un poison à partir de l'échantillon de chair du Dori-derco, elle avait besoin d'un lieu discret que son père lui confia. Travaillant sans relâche, elle trouva une piste mais impossible à suivre sans expérimentation. Rapidement, les animaux lui furent d'aucune utilité et se

convainquit d'utiliser son poison sur des personnes qui méritaient de mourir. Néanmoins, cette décision allait bien trop loin et chamboula Arabelle. Les préceptes d'Éssus lui interdisaient d'agir de la sorte mais lorsqu'elle fut agressée par un pervers, elle utilisa son poison. Dans un gargouillis terrifiant, le malfrat vit son corps se liquéfier en un vomi multicolore et dans un dernier soupir, il fixa Arabelle. Prise de dégoût par son geste et le prix à payer pour satisfaire son désir de prestige, une partie d'elle-même renia cet objectif provoquant une scission en elle. Un double difforme prit les souvenirs liés à son prestige et Arabelle se consacra à son désir de bonheur.

Bonheur

Chercher le bonheur ne fut pas simple car en se séparant de son désir de prestige, elle perdit la part d'elle qui était une excellente technomancienne. Les paroles d'Éssus ne l'avaient pas quittées et la réconfortèrent. Perdant son prestige en abandonnant ses études, elle devint une grande sœur pour sa famille. Même si sa gentillesse fut bien accueillie par sa petite sœur, il en fut autrement de ses frères qui la voyaient comme un échec. Petit à petit, la pression la fit chavirer dans la dépression et s'égara dans le quartier des Grandes places. Sur un coup de "chance", elle fut attirée par un être étrange du nom de Darkénos. Ce serviteur divin était confus et perdu mais à son contact, il devint partiellement lucide. Amnésique, il avait le pouvoir de guérir les déformations ou de punir ceux qu'elle désignait. À travers lui, elle se sentit à sa place avec les miséreux et cherchait à aider son prochain en suivant les préceptes d'Éssus. Hélas, elle s'écarta de plus en plus de sa famille et de son désir de "bonheur" qu'elle avait en tête. Partagée entre son devoir et son rôle de grande sœur, elle fut à nouveau contrainte de choisir sa voie. Incapable d'être heureuse en aidant Drakenos et se sentant inutile lorsqu'elle rejoignait sa famille, Arabelle était coincée devant un choix où finalement son idée de "bonheur" était impossible. Cherchant une porte de sortie, son esprit était accablé par une violente dépression et elle abandonna son désir de Bonheur pour se consacrer à une seule chose: elle.

Jeunesse

Après la perte d'une partie de sa vie à travers l'échec de deux de ses désirs, Arabelle se consacra à elle-même et à une envie profonde d'être jeune voire d'être parfaite. Reconquérir son amoureux en devenant l'épouse idéale était son plan et elle revint auprès de sa famille en désirant être importante. Arabelle devint la fille modèle et s'intéressa aux affaires commerciales de sa famille devenant à travers ses études une demoiselle ambitieuse et cultivée. Malheureusement, Alcime fut incapable de s'intéresser à elle et Arabelle décida d'utiliser une nouvelle approche en l'ignorant afin d'attiser la jalousie. Fréquentant de plus en plus de soirées étudiantes et de marchands, elle fit la rencontre de l'administrateur Raniel Bisiran. Ce jeune membre de l'administration du Conseil était admiré et bien des demoiselles auraient rêvé d'être à la place d'Arabelle.

Son étrange comportement et son esprit tordu réussirent à accomplir un miracle absurde, Raniel tomba amoureux d'elle. Malheureusement pour ce dernier, Arabelle était toujours amoureuse d'Alcime et faisait tout pour garder une jeunesse éclatante pour lui plaire. Incapable de comprendre son acharnement, Raniel décida malgré tout de l'aider. Devenant très amis, Arabelle développa ses pouvoirs de gravité avec l'aide de son soupirant. En étudiant les capacités absurdes de la championne de Ty'Logoth qui allaient bien plus loin que de la simple lévitation d'objet, elle pouvait même s'attaquer d'une certaine façon aux liens avec les atomes. Dépassant largement les connaissances de Raniel, il arriva à aider Arabelle à trouver un moyen de voler la jeunesse à des personnes en remplaçant ses propres tissus avec ceux d'une personne plus jeune qu'elle. Alors que Bisiran pensait que cette découverte allait écœurer l'élue de son cœur, elle fut au contraire heureuse d'avoir le pouvoir d'obtenir une jeunesse éternelle. Avec l'aide de Raniel, Arabelle décida de tuer des personnes "insignifiantes" pour devenir plus belle et plus jeune afin de devenir l'être parfait pour Alcime. Hélas, rien ne changea et elle fut rejetée violemment un soir par l'objet de son désir. Ravagée par une colère sourde, elle accepta les avances de Raniel mais c'était contraire à son désir d'être jeune et belle pour Alcime. Perdu et triste, son amoureux fit l'erreur d'utiliser un puissant sort pour sonder l'esprit et l'âme de son rival ne découvrant qu'un vide malfaisant qui le terrorisa. Ce néant semblait vouloir sortir du corps d'Alcime, prêt à réduire en cendre tout ce qu'il toucherait. Raniel était un mage des plus talentueux et cette révélation signifiait un terrible danger pour son Arabelle. Il décida de lui avouer l'horrible vérité en lui montrant toutes les preuves nécessaires pour la convaincre d'abandonner Alcime. Hélas Arabelle ne put supporter la vérité et renia son dernier désir pour devenir une simple citoyenne de Valliance.



Lazarus Kaus

Conséquences de ses choix

Durant ses aventures, Arabelle dut traverser de nombreuses épreuves en voici les conséquences :

- Elle a perdu un bras, un rein, un œil et 10 dents
- Elle a fait remplacer son bras par une prothèse technomantique
- Elle a remplacé ses dents par des prothèses en platine
- Elle est boulimique
- Elle a des pouvoirs sur la gravité
- Elle a obtenu des bras mécaniques fait de chair et d'acier donnés par Cygoron
- Elle a sauvé son clone qui est une technomancienne très douée
- Avant sa rencontre avec le groupe, Indigo Lontoya fut son garde du corps lors d'un voyage d'affaires.
- Avant sa rencontre avec le groupe, elle connaissait Sacrys Dusang-Obscur avec qui elle avait fait des affaires.

Lazarus Kaus

Son histoire personnelle

Le jeune couple Kaus n'était pas très fortuné. Le père ouvrier et la mère servante, ils faisaient leur possible pour vivre dans la "belle" cité de Valliance. L'arrivée de Lazarus compliqua bien les choses car un tiefelin était lié aux énergies des plans extérieurs et donc un signe de mauvaise augure. La vie ne fut pas simple pour lui et avec le travail de ses parents, il vagabonda afin d'éviter d'être maltraité par les enfants et adultes intolérants. C'est lors d'une fuite pour éviter d'être tabassé que Lazarus rencontrera son plus fidèle ami, Orion. L'étrange créature était un félin qui tout comme lui était un descendant d'un extérieur venu des abysses. En cherchant à le protéger, il fit la rencontre de Sacrys voulant lui aussi défendre Orion. Les deux amis cachèrent l'existence de la bête et en prirent soin.

Cette époque bénie ne dura pas longtemps et prit fin lorsque Sacrys disparut laissant place à une série d'événements désastreux. Son père et sa mère étaient de plus en plus distants et Lazarus se sentait délaissé. Vint le jour où son père lui ordonna de fuir la maison avec leurs économies s'ils ne revenaient pas. Pensant qu'ils allaient l'abandonner, il les suivit pour entendre la vérité.

Ses parents tentaient de le protéger contre Dame Sylaka qui désirait que sa famille rembourse leur dette en vendant leur fils. Désespérés ces derniers tentèrent de la faire chanter avec des preuves pouvant la faire comparaître au tribunal de Valliance. Hélas, la vérité était bien plus complexe, cette Sylaka n'était qu'une intermédiaire afin d'amener Lazarus devant le Dori-derco Akily'kinth. La créature tua Sylaka et ses hommes et prit en otage le couple Kaus. Lazarus fut contraint de participer au jeu cruel de l'immonde abomination en échange de la vie de ses parents. Lazarus donna trois de ses désirs et sa mémoire fut altérée pensant que ses parents avaient fui la cité sans lui.

Les trois désirs

Les capacités octroyées par Akily'kinth permirent de le protéger et de survivre dans un milieu sans pitié.

Héros

Son désir d'être un héros fut le premier à guider sa vie et il devint un jeune apprenti chasseur de primes auprès du vétéran Saljorn Dujour. Malgré les insultes que Lazarus subissait tous les jours, il tenait bon grâce à ce mentor voire cet ami. C'est durant cette période qu'il acquit une bonne réputation parmi les chasseurs de primes. Malheureusement lors d'une de ses missions, son mentor récupéra une main momifiée d'un diable doté d'un puissant pouvoir corrupteur. Saljorn fut piégé par les promesses de l'artefact maudit et accepta que son souhait se réalise en contrepartie de mener à la damnation cinq âmes. Pour ce faire, il faisait des pactes avec ses victimes et leur proposait d'exaucer un vœux simple à réaliser. La main lui donnait le pouvoir de les exaucer mais ils avaient toujours une conséquence désastreuse. Lazarus découvrit la vérité et fut contraint de traquer et tuer son mentor. Le cœur brisé et envahi par la colère, il fut contacté mentalement par la main momifié. Susurrant des paroles vénéneuses, l'artefact maudit proposa un marché particulièrement mesquin qui pouvait sauver son mentor de la damnation. Torturé par son amour pour Saljorn qu'il considérait comme un père, Lazarus voulait écouter son devoir de chasseur de primes en l'amenant devant justice. Hélas il en fut Incapable, un véritable héros aurait sauvé Saljorn mais le prix était trop élevé. Devant ce paradoxe, Lazarus abandonna son désir d'être un héros pour celui de la rédemption laissant une part de lui-même faire le pacte avec la main.

Rédemption

Une partie de lui ainsi que ses souvenirs disparurent mais il désirait trouver un moyen de se racheter sans savoir vraiment pourquoi. Brisé, c'est son ami félin Orion qui permettra à Lazarus de surmonter cette épreuve. Son lien avec Akily'kinth lui avait donné un sens de l'ouïe extraordinaire mais cette capacité était capable de faire bien plus encore. Capable de ressentir les vibrations affectueuses que dégageait son ami Orion, il suivit son instinct afin d'essayer d'être en harmonie avec le félin. Son cœur se mit à battre au même rythme que celui d'Orion pour finalement créer un puissant lien magique entre eux permettant de ressentir les émotions de son fidèle ami. Le chagrin de Lazarus disparut en ressentant la forte amitié de son compagnon et dans une rage intérieure, il reprit espoir, écartant toutes les idées noires qui l'accablaient.

Gonflé par un courage retrouvé, Lazarus se mit à chercher du travail et allant de refuge en refuge, il participa à la soupe populaire. Discutant avec les exclus tout comme lui, il fit la connaissance de nombreuses personnes avec qui il pouvait parler de son chagrin. Malgré ses progrès, Lazarus était toujours incapable de faire confiance à quelqu'un et ses rencontres amoureuses furent de courte durée, même avec Lessane Liron. Sa peur ruinait tout ses efforts.

Se retrouvant toujours seul avec son ami Orion, il comprit qu'il devait trouver un moyen d'aider les autres pour s'aider lui-même à vaincre ses propres démons intérieurs. Explorant ses pouvoirs sur le son, il découvrit qu'il pouvait manipuler les vibrations qu'il détectait et les amplifier pour créer un puissant lien. Grâce à ceci, il pouvait établir une liaison avec une entité étrangère du plan matériel et emprunter ses pouvoirs voire les amplifier. C'est ainsi que Lazarus chassa les créatures des plans extérieurs mais depuis le silence des dieux, les rares créatures qu'il trouva étaient bien trop faibles. Désespéré, il prit de l'opium pour pouvoir se reposer et dormir. Le produit lui permit d'amplifier ses capacités pour entendre dans les rêves et au-delà. Des choses semblaient vivre dans les creux de la réalité et il sentit la présence de créatures terrifiantes mais puissantes.

Intrigué, il se renseigna autour de lui pour découvrir la nature de ces créatures. C'est un érudit au visage brûlé du nom de Sabale qui accepta de l'aider. Ce vieux fou assista Lazarus et il comprit que cette chose se trouvant au-delà des rêves était une sorte de chien capable de suivre les lignes temporelles. Sabale lui expliqua à quel point cette chose était dangereuse mais avait aussi d'incroyables pouvoirs sur le temps et la réalité.

À travers toutes ses expériences, il avait appris à créer un puissant lien entre lui et Orion capable d'emprunter voire d'amplifier les pouvoirs de son fidèle ami. Il s'imagina capable de créer une liaison ou une chaîne sur ce "chien" et lui voler ses pouvoirs. Néanmoins, il avait des doutes mais ces derniers furent balayés par Sabale. L'érudit lui expliqua que cette chose pouvait dévorer le temps mais en quelque sorte, il pouvait aussi remonter dans le passé. Lazarus imagina les possibilités pour aider les pauvres gens autour de lui et pensa à ses parents.

Avec l'aide de Sabale et de son ami Orion, il utilisa à nouveau de l'opium pour attirer la chose dans le monde des rêves puis le monde matériel. Suivant les instructions du vieux érudit fou, son plan fonctionna et Lazarus s'apprêta à utiliser son pouvoir pour créer une chaîne de vibrations pour capturer la créature. Hélas, la chose était un chien de Tindalos aux savoirs et à l'intellect effilé dont le plan machiavélique avait été un succès. Lazarus et son ami Orion furent aspirés du monde matériel dans une poche de réalité où la créature en était le seul maître.

Désespéré, Lazarus n'avait plus qu'une chose en tête, sauver Orion. Grâce à ses étranges pouvoirs sur le son, il réussit à contrer les pouvoirs du chien de Tindalos. Dans l'esprit de Lazarus, la chose immonde qu'il voyait était une menace pour son ami Orion et son désir de rédemption fut rapidement remplacé par celui du désir de traquer les monstres tels que cette abomination qui désirait faire du mal à son ami.

Lazarus eut de la chance d'être si spécial et lorsqu'il perdit son désir de rédemption, il se scinda en deux. Le clone créé fut capturé par le chien de Tindalos et laissa le nouveau Lazarus s'enfuir avec Orion dans ses bras. De retour dans le monde matériel dans un déferlement magique pur, il s'écroula sur le sol au bord de l'océan, loin de la cité de Valliance. Néanmoins, Lazarus n'en sortit pas indemne. En se séparant de son désir de rédemption, le processus qui lui avait permis de créer un clone ne s'arrêta pas en revenant dans le monde des mortels. Horrifié, il vit trois abominations difformes se détacher de son corps. Ces choses tentaculaires et aux yeux similaires aux siens s'enfuirent vers les eaux de l'océan pour semer le chaos autour d'eux. Tremblant, Lazarus fut heureux de ressentir les émotions chaleureuses de son ami Orion qui était toujours à ses côtés. Malgré des souvenirs vagues, son instinct lui criait qu'il devait traquer et détruire ses monstres.

Traquer

Les horribles monstres s'étaient réfugiés dans l'océan et Lazarus ne savait pas comment les traquer. Une seule solution lui vint à l'esprit, il devait apprendre à chasser sur les mers. Traversant la campagne de Valliance, il trouva des petites communautés de pêcheurs pour apprendre le métier. Pressé par le temps, Lazarus devint un chasseur de monstres marins et changea son nom en Sans-ancre. Voguant parmi des équipages de mercenaires, il se mit à pister la moindre rumeur étrange pour retrouver les abominations dont il en était le "père".

Sa traque dura plus d'une année pour enfin coincer ses proies. Talentueux dans la chasse, il attira des têtes brûlées pour l'assister. Les combats furent rudes mais sa quête fut presque un triomphe lorsqu'il arriva à en éliminer deux. Néanmoins, Lazarus découvrit que ses "enfants" devenaient bien plus forts à la mort de l'un d'entre eux et la rencontre avec son dernier rejeton fut une terrible révélation

La créature avait la taille d'une baleine et était capable de dévorer les sons. Dans un silence total, lui et ses coéquipiers furent vaincus par l'abomination vorace. La terreur fut à son paroxysme lorsque la chose commença à le dévorer lentement et brisa son désir de traquer ce monstre laissant un

mince espoir de survivre avec son ami Orion. Si ça n'avait pas été Lazarus, élu de kily'kinth, la conclusion aurait été une triste défaite où nul n'aurait survécu. À nouveau, Lazarus renia son désir au bon moment permettant à ce dernier de se scinder à nouveau. L'horrible rejeton absorba le clone de Lazarus ne faisant qu'un avec un simulacre dont le seul désir était de traquer la créature qu'il était devenu. L'esprit de l'abomination se tortura de douleur et fut obligé de fuir dans les profondeurs de l'océan laissant Lazarus sans les souvenirs de ses anciennes vies. Malgré les blessures d'Orion, il sauva son ami et furent sauvés par des marins de passage. En reniant ses trois désirs, Lazarus redevint une personne "normale" qui reprit son métier de chasseur de primes à Valliance.

Conséquences de ses choix

Durant ses aventures, Lazarus dut traverser de nombreuses épreuves en voici les conséquences:

- Il a perdu un bras, un poumon et un rein.
- Il a remplacé son bras par une prothèse technomantique.
- Il a modifié une arme lance-tonnerre pour en faire une arme expérimentale qui lui a permis d'envoyer des décharges électriques à travers des gants.
- Orion est un compagnon animal de type extérieur.
- Il est fortement en désaccord sur le fait d'avoir laissé en vie le clone d'Arabelle.
- Il détient des pouvoirs sur le son lui permettant de géolocaliser ses ennemis.
- Il a établi un lien "amical" avec Bokrug.

Indigo Lontoya



Son histoire personnelle

Indigo Lontoya fut incontestablement aimé par ses parents mais ces derniers l'ont rapidement laissé seul. À six ans, sa mère mourut lorsqu'elle accoucha de sa sœur mort-née puis à douze ans, c'est son père qui fut emporté par une fièvre maligne. Grâce à ce dernier, il apprit l'escrime et l'honneur lui permettant de survivre grâce à des petits travaux de protection. Dans sa jeunesse, il s'éprit d'Hélène même si elle appartenait déjà à quelqu'un d'autre. Son amour pour elle fit qu'il devint de plus en plus pauvre afin de la protéger. Finalement tout comme elle, il se retrouva dans le quartier Sans-sous où il survécut en veillant sur son "Hélène". La vie laconique des pauvres le rendit paresseux mais il garda son bon cœur lui permettant de se faire de nombreux amis comme Manon "La boiteuse". La vie dure et dangereuse l'obligea à être prudent voire lâche et son pire ennemi M. Jirtas lui fit comprendre où était sa place. Pourtant, il ne flancha pas et fit son possible pour donner son argent discrètement aux trois enfants de son "Hélène". Lorraine, Zalième et Ranar étaient ses "amis" et il faisait son possible pour leur éviter d'horribles destins dans ce dangereux quartier. Indigo leur apprenait en cachette quelques astuces pour se défendre et leur enseigna l'importance de s'entraider.

Néanmoins ces jours "heureux" furent perturbés par un terrible évènement. Marc, le père des trois enfants, avait accepté de les vendre à une riche bourgeoise. La brute arriva à convaincre son Hélène de tendre une embuscade à ces stupides richouilles. Le plan de Marc était pourtant simple mais il était bien trop risqué aux yeux de Indigo. Personne serait assez fou pour y venir sans une protection. Hélène avait aussi senti le danger et pour ses affronts envers son mari en osant le contredire, elle fut battue par de lourds coups de poing dans les côtes.

Envahi d'une rage silencieuse, Indigo suivit furtivement Marc et ses hommes escortant Hélène et ses enfants. Ils étaient destinés à être un appât et baisser la garde des serviteurs de la bourgeoise qu'ils devaient rencontrer. Le plan était simple. Trop simple. La dame était un Dori-derco aux pouvoirs immenses désintégrant par surprise les cinq hommes de main de Marc. La chose se présenta sous le nom de Sara'Paz et ordonna de commencer la transaction. Marc et Hélène tout comme Indigo ne comprenaient pas. La chose pouvait prendre les enfants qu'elle désirait, rien ne pouvait l'arrêter. Pourtant, celle-ci insista pour que Marc négocie. Terrorisé, le père des trois enfants discuta avec Sara'Paz et en conclut à un prix de 50 000 po par enfant. Hélène hésita mais en regardant ses enfants, elle ne pouvait pas se résigner à les vendre. Hélas, seul Marc avait le droit de décider et ce dernier voulut accepter en serrant la main de l'abomination comme convenu. Son cœur transpercé par l'épée du père de Lontoya l'arrêta juste à temps et Indigo ne sut quoi faire lorsque Marc s'écroula à ses pieds.

Hélène hurla de peur et crut que Sara'Paz allait tuer ses enfants. Il n'en fut rien et même si elle semblait un peu fâchée, la chose était bien plus intriguée par cet homme étrange. Ses émotions pour Hélène et les enfants fascinaient le Dori-derco qui fut heureux d'avoir trouvé un meilleur candidat. Elle se mit à négocier avec Indigo et en échange de sa participation, elle prenait les enfants pour les lui rendre à la fin de la compétition. Lontoya ne comprenait pas grand chose de ce qu'il se passait mais son amour pour Hélène et les enfants décida pour lui. Il accepta de donner ses trois désirs.

Les trois désirs

Ses capacités sur la lumière octroyées par Sara'Paz s'éveillèrent lentement et lui permirent de suivre ses désirs.

Amour

Après la mort du "mari" d'Hélène, la situation ne s'arrangea pas. Ce fut de plus en plus difficile pour lui de voir les enfants et son Hélène. Son "amour" ne désirait pas lui parler et Indigo pouvait sentir son mépris pour lui. Les enfants n'avaient point disparus mais leur amitié pour lui l'était. Ils étaient devenus très étranges et leurs comportements faisaient peur à quiconque s'en approchait.

Délaissé et de plus en plus malheureux, il découvrit des pouvoirs étranges lorsqu'il dormait. Indigo pouvait influencer la lumière de ses propres rêves et petit à petit il put même modifier le monde de ses propres songes. Avec l'expérience, Indigo fut surpris de pouvoir suivre les lumières venant des rêves des habitants de Valliance. Comme un jeu de pistes, il se mit à voyager dans le plan des rêves et observa les songes des habitants de son quartier. Hélas, Indigo découvrit bien vite que des créatures se nourrissaient des peurs et des malheurs de ses amis. Véritables sangsues, ces choses festoyaient avec les proies rêvées des citoyens du quartier Sans-

sous. Indigo ne pouvait pas rester là sans rien faire et utilisa ses pouvoirs pour les repousser voire même les détruire. Après la chasse aux monstres, il revenait toujours dans son rêve où il était heureux avec Hélène mais son amour pour elle insinua une grande tentation.

Indigo décida de rentrer dans les rêves d'Hélène afin de la "protéger" et découvrit la raison de sa colère envers lui. Chaque nuit, Hélène rêvait de la mort de son mari dont le cœur était transpercé par l'épée de Lontoya. Il n'y avait rien d'autre dans ce rêve, pas de monstre et aucun enfant. Indigo voyait seulement son propre visage tordu par la jalousie qui frappait en traître Marc. Ce n'était pas étonnant que son Hélène le détestait et pourtant celle-ci semblait seulement avoir pitié de lui. Perturbé par cette révélation, Indigo fut surpris de voir que des liens d'argent partaient du corps d'Hélène vers d'autres rêves. Décidé à en savoir plus, il suivit un de ces fils d'argent qui mena Indigo vers le rêve de l'un des enfants de son Hélène. En arrivant dans le rêve de Lorraine, il frissonna devant le vide sinistre qu'il découvrit. L'enfant était habité par le néant dans lequel il ressentait un mal terrible indescriptible par son simple esprit.

Démuni devant les vérités qu'il avait découvertes, Indigo ne put se résoudre à la quitter. Il aimait trop Hélène et il préféra veiller sur elle dans les rêves tout en chassant les créatures de cauchemar désireuses de festoyer de son sinistre rêve récurrent. Néanmoins, Indigo attira sur lui l'attention de monstres des rêves de plus en plus puissants jusqu'au jour où il rencontra le pire d'entre elles. Sans savoir comment, Indigo avait attiré une bête lunaire et ses "serviteurs". Cet ignoble habitant du monde lointain de la lune des rêves était arrivé dans la région de Valliance avec son immense drakkar. Dans le monde des rêves, lui et ses sbires venaient attraper de nouveaux esclaves et les étranges pouvoirs d'Indigo sur la lumière étaient une prise très tentante. Ces esclavagistes chassèrent Lontoya en capturant sur leur route les rêveurs de Valliance qu'ils croisèrent. Paniqué, Indigo savait qu'il devait les éloigner au plus loin d'Hélène et de ses enfants. Hélas son amour pour elle et son devoir divisa l'esprit de Lontoya. Si son âme partait loin d'Hélène qui la protégerait dans le monde réel? La menace divisa Indigo qui aspirait devenir quelqu'un pour protéger Hélène. C'est ainsi que l'amour d'Indigo fut abandonné au profit d'un désir de renommé qui lui permettrait de devenir une personne capable de protéger Hélène.

Renommée

Les rêves d'Indigo étaient vides et ses pensées tournaient devant un seul objectif, devenir quelqu'un. Sortir Hélène de la pauvreté en l'épousant lorsque tu seras riche et puissant. Que tout le monde sache que Indigo Lontoya n'était pas le raté du quartier Sans-sous. Pourtant, la vie le jeta à nouveau à terre lorsque les employeurs lui tournèrent le dos. Il n'était qu'un clochard du quartier Sans-sous et sans de réelles qualités et ne pouvait gagner qu'une ou deux pièces de cuivre en une journée. Pourtant, il se découvrit un talent rare lui permettant de voir les auras des gens et de certains objets autour de lui. Même s'il ne comprenait pas vraiment leurs significations, il tomba sur une étrange main momifiée qui le contacta télépathiquement à son contact.

Cette chose devint son billet d'entrée pour la renommée tant désirée. La chose pouvait lire en Lontoya et décela en lui un vrai talent dans la cuisine. Avec les pouvoirs de la main, il pouvait rendre beau tout individu qui mangeait ses repas. Néanmoins, pour construire sa nouvelle notoriété, il fallait être quelqu'un d'autre que Lontoya. C'est ainsi qu'il décida de devenir le Balgia. Un étrange nom mais qui sortait suffisamment de l'ordinaire pour qu'on ne le confonde pas avec un autre.

Grâce à ses plats, l'argent coula à flot et ses clients devenaient de plus en plus gourmands. Les effets de sa "nourriture" changeaient l'apparence mais permettaient aussi d'ignorer les douleurs et les maladies. Mais au bout de 48 heures, les bénéfices de cette exquise nourriture disparaissaient. Petit à petit, la main lui permit de créer un repas définitif contre la promesse d'argent mais aussi de signer un contrat particulier. Lontoya savait guère lire correctement et s'en fichait bien tant que l'argent lui était donné.

Hélas un soir, il rencontra Dorothy, une amie d'Hélène. Cette cliente fut satisfaite jusqu'au jour où elle comprit la gravité du contrat qu'il devait signer. Celle-ci menaça Indigo de tout révéler à Hélène et le fit chanter. Elle désirait obtenir une part de ses bénéfices en plus de sa dose d'élixir. Sous l'emprise d'une rage aveugle, Dorothy mourut des mains d'Indigo. Il fallut bien des heures pour que Lontoya reprenne ses esprits et découvre ses actes abominables pour faire disparaître le maître chanteur. L'esprit de Lontoya ne pouvait pas accepter de supporter un tel fardeau. Les souvenirs de son père et de sa morale lui firent prendre conscience à quel point il s'était égaré. La renommée ne l'intéressait plus et pour réparer ses fautes, il voulait devenir le héros de la justice que les malheureux désiraient tant. C'est ainsi que Lontoya laissa dernière lui un clone qui récupéra la main diabolique afin de satisfaire son désir de notoriété.

Justice

Séparé des souvenirs qui l'ont conduit à renier son désir de renommé, Lontoya fut envahi par un besoin de justice. Les pauvres de Valliance méritaient mieux et surtout les pourris qui les exploitaient devaient être mis en prison. Indigo s'entraîna et devint un justicier de l'ombre. Son pouvoir sur la lumière grandissait et suite à ses actes de bravoure, il se mit à entendre d'étranges murmures guidant ses actions. Grâce à ses nouveaux talents, il s'attaqua aux escrocs et défendit les miséreux maltraités par des employeurs peu scrupuleux. Un pouvoir divin mineur s'éveilla en lui ce qui le poussa à aller plus loin. Hélas, il n'était pas très doué et malgré ses efforts les forces de l'ordre n'agissaient pas contre ces horribles profiteurs. Il lui manquait des preuves et c'est aux prises avec un gredin vaincu que ses pouvoirs sur la lumière s'améliorèrent en lui octroyant une nouvelle capacité.

À force d'entraînement, il pouvait extraire la lumière du regard de quelqu'un afin d'en récolter ce qu'il avait vu récemment et le stocker dans une fiole. Grâce à ce stratagème, les mages de Valliance pouvaient l'utiliser contre les criminels. Hélas l'étrange pouvoir d'Indigo avait un défaut. Plus il s'en servait sur une personne plus celle-ci perdait la vue. N'utilisant que cette capacité , il fut frustré de son manque d'efficacité. Son désarroi le minait mais la providence semblait l'avoir retrouvé lorsqu'il rencontra une shasikyr du nom de Quin'liel Unthoal. Cette dernière lui proposa un marché: elle l'aidait avec son réseau afin de faire tomber les mauvais entrepreneurs abusaient des malheureux du quartier Sans-sous et en échange, il lui fournissait des informations sur ses concurrents. Même si Lontoya ne désirait pas être un hors-la-loi, la proposition était néanmoins largement en sa faveur. Tout du moins c'est ce qu'il croyait car rapidement Quin'liel lui démontra montrer que même les victimes qu'il défendait étaient aussi des criminels. Avec des paroles habiles, cette dernière brisa les idées de justice de Lontoya qui petit à petit sombra dans la démence renonçant finalement à son désir de justice. Lontoya fut libéré de son dernier désir et redevint un simple clochard au quartier Sans-sous alors qu'un clone fou naquit dans les rues de Valliance.

Conséquences de ses choix

Durant ses aventures, Lontoya dut traverser de nombreuses épreuves en voici les conséquences:

- Il a un pouvoir sur la lumière lui permettant de réduire ou d'intensifier celle-ci.
- Il peut sonder les rêves des individus en dormant non loin d'eux et interagir avec eux.
- Il a donné son sang à Jirtas ainsi que celui de Sacrys.
- Sa rapière fut saturée de magie du froid en tuant le meurtrier d'enfants qui l'a donné à Dalvyn.
- Il a convaincu Sgrogue Lachard de protéger Hélène et ses enfants.

Sacrys Dusang-Obscur

Son histoire personnelle

Lucien et Béatrice Dusang-Obscur sont certes liés à une prestigieuse famille noble, il n'en reste pas moins une "honte" aux yeux de ces derniers. Médecins, leur fils n'apprécie pas d'être si pacifique et ne porte pas dans son cœur les Dusang qui ont été incapables de convaincre ses parents de renoncer à leur devoir. Téméraire, il se passionna pour les manifestations d'activités magiques "étranges". Manifestations de fantômes et autres bizarreries sont sa spécialité. Malheureusement, cette curiosité lui coûtera très cher.

Attiré par des indices étranges, il se surprit à trouver une faille dans la défense de l'école de cyclomancie. Une chose lumineuse apparaissait et disparaissait. Pensant que c'était un fantôme ou un esprit inoffensif, il désirait

s'en approcher. Malheureusement, sa petite sœur Charlotte ne pouvait pas se passer de lui et trouvait toujours un moyen de le suivre. En s'infiltrant dans la première enceinte de l'école, il trouva l'étrange lumière qui l'amena devant le Dori-derco Pel'ath. L'abomination était intéressée par son ancêtre Ankou qui avait donné un pouvoir particulier au sang de sa famille. Sa curiosité et son tempérament lui donna envie d'en faire son champion. Pour cela, il prit la vie de sa sœur et l'obligea à lui donner trois de ses désirs.

Les trois désirs

Ses capacités sur la lumière octroyée par Pel'ath s'éveillèrent lentement et lui permirent de suivre ses désirs.

Contrôle

Sacrys désirait devenir quelqu'un afin d'avoir le contrôle de sa propre vie mais tout lui indiquait qu'il n'en serait pas ainsi. Ses parents n'étaient pas très riches et les Dusang ne feraient rien pour lui. Lorsque le désir de contrôle s'éveilla en lui, des pouvoirs sur le froid se manifestèrent en même temps permettant de refroidir de l'eau au point de la geler. Voyant en cette capacité la clé pour sa réussite, il s'entraîna jour et nuit pour se perfectionner découvrant par la même occasion les pouvoirs de son ancêtre Ankou. Capable d'utiliser les ombres à son avantage, un plan germa dans son esprit.

Furtif et plein de ressources, Sacrys était un parfait espion et désirait être utile. Contactant Némésis Dusang, l'unique cousine avec qui il avait eu de bons contacts, il lui proposa de les aider grâce à ses dons. Némésis accepta et il devint son agent de l'ombre afin d'aider la prestigieuse famille Dusang. Récoltant de plus en plus d'informations sur des criminels et des monstres, Sacrys se sentit important. Pourtant malgré tous ses efforts, il n'était qu'un simple subalterne à qui on donne des ordres. Décidé à prendre plus de risques, Sacrys s'enfonça dans la noirceur de Valliance, établissant des liens risqués avec des mafieux peu recommandables.

Grâce à son réseau, il se sentait de plus en plus puissant et coupa ses liens avec sa "famille". Lors d'une mission pour les Dusang, il eut l'opportunité d'acquérir un étrange artefact ressemblant à un cerveau momifié. Cet Objet fort désiré communiqua avec lui par la pensée. Un tel artefact pouvait lui offrir la reconnaissance des Dusang mais le cerveau diabolique était des plus rusés. Argumentant sur la façon que la famille Dusang le traitait, l'objet maudit prouva à Sacrys qu'il était bien plus utile entre ses mains que dans celle de cette famille de nobles hautains. Rapidement le cerveau lui prouva son utilité en le conseillant afin d'accroître ses pouvoirs sur le froid. Grâce à son conseil, il pouvait partager ses capacités par l'intermédiaire d'un contrat. Le cerveau diabolique aida Sacrys à confectionner ses papiers permettant d'assurer la servitude de ses contractants.

Disparaissant de la vie des simples citoyens de Valliance, Sacrys commença à forger son empire en devenant M.Charles. Lentement et sûrement, il se transforma en un nouveau seigneur du crime caché derrière les chefs de bande mineurs qui ont accepté son contrat. Néanmoins, Sacrys sentait que ça n'allait pas. Quelque chose lui manquait et ses pensées se tournèrent vers sa famille et sa sœur disparue. Charlotte n'aurait jamais accepté de voir son frère devenir un criminel sans cœur. Malgré les paroles du cerveau impie, Sacrys renia son désir de contrôle et voulut se racheter.

Rédemption

Délesté des souvenirs du désir de contrôle, Sacrys survécut et revint à une vie plus simple. Étudiant en arts non magiques, il s'ennuyait et passait beaucoup de temps à vagabonder dans les rues du quartier du Corbeau. Un jour, il surprit une jeune enfant se faire molester par des gredins et s'interposa. Même s'il s'était pris une raclé, son intervention ne fut pas veine lorsque les gardiens les attrapèrent. En lui, il avait le besoin d'essayer de faire quelque chose de bien. Ne sachant pas se défendre, il demanda à Némésis de l'aider à s'améliorer dans l'art de l'escrime. Même si cette dernière trouvait le changement de comportement de son cousin très étrange, elle ne pouvait pas lui dire non. Grâce à elle, il devint bien plus habile au combat qu'il ne l'avait jamais été et s'aventura dans les rues de Valliance en utilisant ses dons innés pour la discrétion. Sacrys devint une sorte de justicier et afin de rester incognito, il se créa un costume et un pseudonyme.

La rose noire était née et il protégea les faibles des malandrins ainsi que des riches crapules. Petit à petit, son surnom était évoqué dans les rues et même un petit article lui fut consacré. Fier de lui, il continua son rôle de héros mais bien des crapules désiraient le lui faire payer. S'opposer aux gangs était très dangereux et un piège de la bande des Lamproies se referma sur lui. Une jeune fille du nom de Lerza Cheminé demanda l'aide de Sacrys. Il l'avait aidée auparavant contre des pervers et Sacrys fut assez naïf pour accepter de l'aider sans penser qu'elle pouvait le trahir. Les gros bras des Lamproies le coincèrent et malgré ses nombreux talents, il se fit tabasser une longue heure. La douleur infligée par les coups et la trahison insinua une évidence dans l'esprit de Sacrys. Il manquait de puissance. Sans elle, il n'aurait jamais la force d'être quelqu'un. Ses idéaux étaient sa faiblesse qui allaient le tuer. Maudissant son impuissance, Sacrys renia son désir de rédemption et ne désirait plus qu'aider une seule personne, lui-même. Son corps se déforma et les criminels furent témoins d'une chose si horrible qu'ils préférèrent fuir. Dans une sombre ruelle, un clone de Sacrys naquit avec son désir de rédemption laissant l'original choisir une nouvelle voie.



Puissance

Laissant derrière lui le désir de rédemption, Sacrys survécut à cette nuit revenant dans un état lamentable chez ses parents. Sa convalescence fut longue et douloureuse mais durant tout ce temps, il chercha en lui le pouvoir qu'il désirait tant. Pour cela, il devait apprendre la magie afin de mieux comprendre ses dons innés sur la magie du froid et sur les ombres. Contre toute attente, Sacrys supplia ses parents de devenir l'apprenti de son oncle Lobert Dusang. Grâce à lui, il espérait devenir un mage évocateur dont la spécialité serait la magie du froid.

Ses parents ainsi que son oncle acceptèrent lorsque Sacrys lui confia son secret. Lobert fut des plus admiratifs de ce don et accepta non seulement de garder le secret mais aussi de l'aider à comprendre la source de ses étranges pouvoirs. Le travail était harassant et un jour son oncle lui proposa une expérience afin de faire éclore la graine de magie qu'il avait en lui. Sacrys n'hésita pas une seconde et accepta de rentrer dans une machine technomantique capable de faire amplifier les capacités magiques liées à son sang. L'expérience tourna mal et Lobert crut qu'il avait tué son neveu mais ce fut en réalité un succès.

Les pouvoirs de Sacrys furent décuplés pendant une longue heure pendant

laquelle la graine de magie en lui déploya des qualités étranges sur le froid. Une telle avancée effraya son oncle qui décida de cacher la suite de leurs études dans une maison secondaire. Les parents de Sacrys n'étaient guère heureux de la tournure de la situation mais Lobert Dusang fut des plus persuasifs. Isolés dans une petite maison du quartier du Corbeau, Sacrys et son oncle travaillèrent d'arrache-pied abusant de l'utilisation de la machine. Hélas, Sacrys se sentait de plus en plus faible et fatigué transformant chaque journée de travail en une douloureuse épreuve. Puis un bon matin, il se sentit en pleine forme et fut à nouveau prêt à continuer à apprendre pour devenir l'évocateur de génie qu'il aspirait.

Même si Sacrys remarquait que son oncle était inquiet à son sujet, il le rassurait en lui prouvant son énergie au travail. Hélas un bon matin, il se trouva seul dans la maison. Ayant promis de garder secrètes leurs expériences, il chercha à retrouver sa trace en enquêtant dans le voisinage. Malheureusement la fatigue revint le clouant souvent au lit et l'empêchant de chercher son oncle. En lui, il entendait quelque chose qui désirait qu'il dorme. Résistant à cet appel au delà des limites connues de son esprit, Sacrys découvrit l'horrible vérité. Dans un miroir, il vit un autre Sacrys au visage déformé par la colère et l'envie. La nuit, il devenait un tueur de petites filles qui avait besoin de décharger le surplus de force qu'il avait en lui. Ce monstre voyait dans le souvenir de sa petite sœur disparue le frein qui l'empêchait d'être "lui". Cette folie n'était pas acceptable par Sacrys et il ne désirait pas la puissance au détriment du souvenir de sa si regrettée sœur. C'est ainsi qu'il renia ce désir et devint Sacrys Dusang-Obscur, un enquêteur sur les anomalies magiques.

Conséquences de ses choix

- Il acquit un contrôle du froid permettant de geler des surfaces à distance ou dégager un grand froid autour de lui.
- Il charma Télènne et essaye d'être un bon "ami" pour elle
- Contact avec le syndicat et un groupe de technomanciens à qui il a vendu du matériel
- Il a volé une pierre magique renfermant un puissant élémentaire de négation.
- En tant qu'ensorceleur, des modifications physiques sont apparues au fur et à mesure de la maîtrise de ses pouvoirs (veine légèrement noire, une ligne orange est très légèrement visible qui suit les côtes et des cheveux noirs)

PUITS-AMÈRE

Histoire de la création de la cité à sa chute

En l'an 121Esd, Lael'na Ek'tora était une aventurière décidée à prendre sa retraite lorsqu'elle découvrit dans les profondeurs de Zonakron d'incroyables filons. Situés à 4 km sous la surface, ce trésor nécessitait une importante main d'œuvre et la création d'une mine aussi lointaine serait un véritable défi pour Lael'na. La dangereuse région l'était encore plus dans les galeries naturelles menant au précieux minerai. Avec sa petite fortune personnelle et ses relations avec des aventuriers, elle réussit à bâtir Amertume en l'an 122Esd. Avec cette base d'opération cruciale, Lael'na et ses amis aventuriers sécurisèrent une route relativement sûre pour atteindre le lieu idéal pour établir son avant-poste.

En L'an 123Esd, tous les éléments furent rassemblés pour créer sa petite communauté minière et son comptoir. Grâce à ses talents de dirigeante et de commerçante, elle permit aux honnêtes travailleurs de gagner équitablement les fruits de leurs durs labeurs. L'argent afflua rapidement et son comptoir devint le centre de Puits-amer qui se fortifia et s'agrandit rapidement pour accueillir les mineurs indépendants et des équipes privées.

Son succès fut bien trop rapide et le chaos s'installa insidieusement. Des réseaux de criminels prirent rapidement le contrôle de la petite communauté et s'affrontèrent pour imposer leurs "taxes de protection". C'est en l'année 144Esd que Lael'na Ek'tora fut contrainte de fuir son village. Après des négociations avec le Conseil de Valliance, elle revint avec une milice et un statut privilégié en tant que dirigeante de Puits-amer. Depuis ce jour, elle maintient l'ordre et Puits-amer fournit en priorité la ville de Valliance et ses entreprises.

Pendant ses 74 années d'existence, la petite ville est devenue l'un des plus gros fournisseurs de Valliance et rivalise avec Rochefer. La communauté était aussi un milieu où la science était testée et avec brio. L'industrialisation permit une exploitation des riches veines de minerai et créa un immense système pour filtrer l'air et l'eau. Grâce à ces gadgets, la population put vivre dans de bonnes conditions et s'accrut pour atteindre près de 5 000 habitants pouvant largement les dépasser grâce aux nombreux aventuriers.

Protégée militairement et avec des agents d'élite liés par des puissants pactes magiques, Dame Lael'na Ek'tora gérait sa cité d'une poigne de fer afin que sa véritable mission se déroule sans accro. Pour garder le contrôle de Puits-amer, elle devait non seulement s'assurer que la production des minerais ne cesse d'arriver à Valliance mais elle avait aussi une autre mission. Elle devait s'occuper d'organiser des recherches dans les profondeurs de Zonakron afin d'étudier la faune, la flore et les courants magiques. Dans Puits-amer se trouvait une prison laboratoire où les lois de Valliance étaient oubliées au profit de recherches permettant l'élaboration de remèdes pour les maladies rares et de créer des prototypes d'armes technomantiques.

Ces recherches signeront la fin de Puits-amer qui attira l'attention des redoutables Vrex qui ne pourront résister à l'envie de récolter les âmes de la cité et de voler leur technologie. Discrets et voraces, ils prépareront leur extermination afin que nul ne leur échappe mais c'était sans compter sur la vigilance de Dame Ek'thora et ses agents d'élite. Chaque accident et chaque comportement étrange étaient analysés. Cette prudence portera ses fruits lorsque les agents de Puits-amer découvriront une étrange arme qui massacra tout un groupe de mineurs et la compagnie d'aventuriers "La plume de jade". En tout, ce sont 60 personnes qui furent tuées obligeant Dame Ek'thora à agir immédiatement contre une potentielle menace. Elle convoqua ses agents d'élite afin de faire des investigations dans sa ville.

Efficaces, dix de ses agents arriveront à découvrir que les cultistes de Cygoron se préparent à agir très bientôt. Devant l'urgence de la situation, Dame Ek'thora décidera de récupérer l'étrange arme et d'effacer les traces de "l'accident" qui tua 60 personnes. Deux équipes de onze agents seront envoyées sur les deux objectifs principaux tandis qu'un autre groupe se préparerait à toute éventualité. Le premier objectif était bien entendu la récupération de l'artefact étrange afin de le sortir de Puits-amer et le second était de tuer tous les employés en contact avec les corps des 60 morts. Il fallait aussi faire disparaître ces derniers afin que nul ne remonte à l'existence de l'arme.

Malheureusement, les cultistes de Cygoron et les Vrex frappèrent les premiers interrompant les onze agents dans leur mission qui informeront rapidement Dame Ek'thora de la situation. Grâce à eux, les cultistes de Cygoron échoueront à reprendre l'artefact Vrex mais ça ne suffira pas à empêcher l'attaque de la cité par les monstruosités de Cygron. Durant l'assaut, les citoyens de Puits-amer seront pris au dépourvu et ils seront nombreux à être tués pour finalement être transformés en arme vivante par les Vrex. Ravagée par des monstres hauts d'une dizaine de mètres et une meute de créatures faites de chair et de métal, Puits-amer tombera en quelques heures. Sur les onze agents, sept seront tués ainsi qu'une grande partie des citoyens de la cité. Néanmoins, les actions des héros comme Caroline Griffon, Arno, Skyrz, Krïsten, Calèb et Miato sauveront de nombreux habitants. Hélas, les actions de l'autre équipe (Eliphas, Froel, Olden, Lucien, Nyx et Néro) déclencheront des émeutes, détruiront le système de ventilation mais ils aideront les mafieux de la cité à s'en sortir vivants.

La structure de la cité et ses particularités

Puits-amer était une petite ville divisée en deux. Le cœur de pierre est le centre du négoce, des divertissements et des bâtiments consacrés à accueillir les étrangers. Illuminée par un soleil artificiel, on pouvait y trouver une prison faisant office de laboratoire de recherches, une arène de gladiateurs et la demeure suspendue de Dam Ek'thora. Une sorte de système de monte charge sur rail avait été élaboré pour relier Puits-amer à la surface. Ces wagons motorisés étaient des prototypes que Valliance espérait faire évoluer afin d'améliorer le transit des marchandises dans son protectorat.

La seconde partie de la cité était le refuge des pierres. Il était composé de dortoirs et de petits appartements fabriqués les uns sur les autres afin de loger les familles des mineurs et du personnel. Une industrie lourde s'y trouvait afin de trier les différentes récoltes de minerai précieux. À force de construire par dessus, les vestiges des premières habitations du refuge des pierre étaient devenus un véritable labyrinthe.

Les deux parties de la petite ville étaient séparées par une usine à la pointe de la science ancrée dans la roche. Celle-ci était en deux parties. L'une est dédiée à la ventilation pour renouveler l'air de Puits-amer qui fut détruite par les agents de Dame Ek'thora (Eliphas, Froel, Olden, Lucien, Nyx et Néro). La seconde partie s'occupait de fournir l'eau courante et de la filtrer. Ces immenses canalisations furent vitales pour évacuer une partie de la population abandonnée par les autorités.

Qu'est devenue la petite ville minière ?

Dévastée, Puits-amer est une espèce de ruche recouverte d'une couche mécanique créée avec de la chair et de l'acier. Les Vrex l'utilisent comme avant-poste et défendent leur nouvelle acquisition avec énergie. Les troupes envoyées en éclaireurs sont rarement revenues vivantes mais ces dernières réussirent à identifier des Vrex qui semblent commander aux êtres inférieurs. Dame Ek'thora put les identifier grâce à une signature magique qu'elle utilisait pour imposer sa volonté à ses agents d'élite.

Les agents décédés avaient été convertis en de nouvelles troupes qui évoluèrent en des créatures féroces. Les rapports font mention des six agents tués lors de l'attaque des Vrex. En voici, la liste et les derniers rapports les concernant.

Les pertes de Dames Ek'thora

Eliphas Garuldon - gnome(sel) h - Enquêteur
Tué lors des premières émeutes déclenchées par l'agent Olden Cross. Semble être transformé en un Vrex sans visage commandant des créatures plus faibles.

Calèb Rotèss'Blot - Shasikyrs h - Magus
Laissé pour mort dans la pièce de l'œil géant. Semble être transformé en une machine avec une énorme lame à la place de l'un de ses bras

Olden Cross - Ravien h - Barbare indestructible
Tué héroïquement en arrêtant une horde de Vrex déchiqueteurs. Semble être transformé en un Vrex avec une peau souple en acier et avec une tête en forme de scie.

Arno Marcheombre - Ravien h - Tueur
Laissé pour mort dans la pièce de l'œil géant. Semble être transformé en un Vrex agile capable de marcher sur tous les types de sol.

Froël - Ravien h - Oracle
Tué par le titan dans un wagon de minerai. Semble avoir été transformé en une sphère aux multiples tentacules capable de s'attaquer à l'esprit.

Skyrz Cuivrécaille - Kobold(nuage) - Soldat
Noyé et déchiqueté par une hélice dans le système. Semble avoir été identifié en une tornade de chair et de métal.

Lucien Ravien - Ravien h - Garde du corp de Froël
Décédé en faisant diversion pour sauver les civils. Ne semble pas avoir été transformé car il ne possédait pas d'anneau de Dame Ek'thora.

La contre-attaque de Dame Ek'thora

Avec le soutien du Conseil de Valliance, Dame Ek'thora participait avec l'armée à analyser et trouver un plan d'attaque de Puits-amer. Étape après étape, celle-ci comprit que l'arme n'avait pas été récupérée par ses sbires sans raison. Des traîtres s'étaient infiltrés dans l'armée et pourraient même être des employés hauts placés du gouvernement. Avec son expérience, Ek'Thora prépara son plan pour reprendre sa "cité" grâce à ses agents décédés et les survivants. Voyant que les Vrex étaient peu organisés, elle avait créé une force d'infiltration qui allait détruire les piliers de la défense de ses ennemis. Sans pitié, elle sacrifia des équipes d'aventuriers et des patrouilles de l'armée pour rassembler les informations nécessaires au succès de son opération. Bientôt, son équipe d'élite sera prête à frapper le cœur de la défense des Vrex afin de reprendre sa ville.



Ifrit h - ensorceleur(feu) 7

Pourquoi travaille-il avec Dame Ek'thora ?
Artiste de rue spécialisé dans la magie pyrotechnique et le violon, il est tombé amoureux d'une ifrit du nom de Fanny Worg. Hélas, cette dernière s'est retrouvée avec une lourde dette envers Dame Ek'thora que ses parents lui ont laissée. Cette dettien se retrouva au service de la maîtresse de Puits-amer et allait subir bien des mauvais traitements. Pour lui éviter ce destin, Kristën négocia afin de lui rembourser sa dette en devenant un agent de Dame Ek'thora. Même s'il lui faudrait plusieurs années de bons services, il savait que Fanny Worg serait mieux traitée grâce à son sacrifice. Depuis il travaille sans relâche pour effacer cette dette qui lui coute chaque jour de plus en plus sa moralité et ses bons sentiments.

Qu'a-t-il fait durant l'événement Vrex
Accompagné d'Arno Marcheombre, Miato, Calèb Rotèss'Blot et Skyrz Cuivrécaille, il participa à l'enquête où il rencontra le culte de Cygoron et son chef Dynamito. Afin de contrecarrer leurs plans, ils furent envoyés pour récupérer l'artefact Vrex mais arrivèrent trop tard. Grâce à eux, ils préviendront Dame Ek'thora qui fera intercepter l'objet par d'autres agents. Pour sortir de la cité, ils recherchèrent "l'aide" de Coraline Griffon dans les immenses conduits du réseaux hydrauliques. Avec l'aide de la marchande d'arme Mazy'elra, ils franchiront l'arène pour finalement s'en sortir en prenant le monte charge couvert par l'armée.

Particularités
Il a 8 frères et sœurs dont une est décédée lors de l'attaque des Vrex. Ce dernier espérait quitter le service de Dame Ek'thora mais le lien mental avec l'anneau et ses anciens collègues l'oblige à faire partie du plan de la contre-attaque. En tant qu'agent, il a pu faire développer un protoype technomantique permettant d'injecter des cristaux de magie de feu dans son corps afin d'amplifier sa magie. Cette machine empoisonne son utilisateur sur du long terme et Kristën risque sa vie à chaque utilisation.



Miato

Fiereck h - Guerrier 7

Pourquoi travaille-il avec Dame Ek'thora ?

Fierek d'un rare lignage parmi son espèce, il fut vendu à de nombreux maîtres le faisant voyager en dehors du Wafa Sar parcourant les terres de Rava pendant plus d'une dizaine d'années. C'est à Puits-amer qu'il eut la chance de pouvoir payer la dette de son ancien maître et la sienne pour enfin récupérer sa liberté. Même s'il n'a pas été recruté pour ses bons talents de cuisinier, il n'avait jamais eu l'occasion d'être "libre" de décider de ses actes pour accomplir une mission. Dame Ek'thora est de loin la meilleure de ses employeurs malgré le fait que cette dernière l'oblige à punir aussi bien des esclaves que des odieux criminels. Avec l'attaque des vrex, Miato espère que la contre-attaque sera sa dernière mission afin d'être libre de vivre sa vie comme il l'entend.

Qu'a-t-il fait durant l'événement Vrex

Accompagné d'Arno Marcheombre, Calèb Rotèss'Blot et Skyrz Cuivrécaille, il fit partie de l'équipe qui dénicha le maître cultiste Dynamito et survécut à sa rencontre. Afin de protéger et délivrer l'artefact Vrex de sa maîtresse, il découvrit avec ses compagnons l'attaque des cultistes pour dérober l'objet. Leur avertissement fera la différence pour que Dame Ek'thora récupère la cargaison. Pour s'en sortir vivant, il fera de son possible pour aider ses alliés mais les laissera finalement derrière lorsqu'ils affronteront l'énorme œil Vrex qui faillit tuer toute l'équipe. Suivant Krïsten, il traversera l'arène et s'en sortira en prenant le monte charge.

Particularités

Fils unique, il a perdu son père quand ce dernier a tenté de fuir ses maîtres Wafa. Il ne resta guère longtemps aux côtés de sa mère car il fut vendu à de riches marchands Wafa. Entre leurs mains, Miato subira un rude entraînement aux armes et à la servitude. Lorsqu'il fut aux côtés de Dame Ek'thora, il demanda à développer un type d'armure efficace mais permettant à son utilisateur d'être très mobile. Cet objet est considéré comme un Kikko.



Nyx Béren

Gnome(sel) f - Roublard 7

Pourquoi travaille-elle avec Dame Ek'thora ?

Orpheline, elle est une gnome ambitieuse qui n'hésite pas à sacrifier autrui pour son propre bénéfice. Même si sa loyauté est achetée magiquement et par l'argent de Dame Ek'thora, elle est heureuse de profiter de ce poste d'agent pour améliorer son réseau d'informateurs et de bons contacts pour lui assurer une excellente retraite. Après l'attaque des Vrex, elle aurait voulu changer de voie mais les effets du lien de l'anneau avec ses anciens confrères risquaient malheureusement de conclure sa vie dans d'atroces souffrances. Elle espère que le plan de sa patronne lui offre une opportunité de devenir riche et puissante.

Qu'a-t-elle fait durant l'événement Vrex

Accompagnée d'Eliphas Garuldon, Olden Cross, Néro Syns, Froel et son esclave Lucien, Nyx fut heureuse d'utiliser ses contacts et sa ruse pour découvrir les activités du culte de Cygoron. Néanmoins, leurs attaques sur l'équipe lui coûta deux doigts à sa main droite. Une prothèse remplaça ces derniers mais fut retenue sur son salaire. La lenteur de son équipe l'obligea à s'occuper de faire disparaître les témoins de l'artefact Vrex ainsi que les corps. Malheureusement, leur mission fut annulée lorsqu'ils comprirent que l'assaut des Vrex avait déjà commencé. Ces derniers furent témoin de l'assaut mental rendant fous de nombreux habitants et décidèrent que ceux qui étaient "contaminés" devaient être exterminés. Sur ordre d'Olden, ils forcèrent les milices à tuer les "fous. Hélas, le résultat fut une terrible émeute qui provoquera de nombreux conflits et le chaos dans la cité. Nyx n'empêcha pas ces actions et préféra sauver sa peau tout en informant Dame Ek'thora de ce qu'ils avaient découvert. Les corps que ses coéquipiers et elle devaient supprimer avaient disparu. Cette preuve était très importante car elle prouvait que les vrex s'en servaient pour s'infiltrer. Dans tout ce périple, elle participa à la destruction de la ventilation, s'associa avec les mafieux et réquisitionna un monte-charge de Dame Ek'thora pour sauver le reste de son équipe et quelques serviteurs potentiellement utiles.

Particularités

Son réseau d'informateurs lui permit d'avoir de bonnes relations avec des criminels de l'ancienne ville de Puits-amer dans l'armement, drogues et autres services utiles. Même s'il est moins efficace, il est toujours d'actualité dans le petit village Amertume et à Valliance.



Néro Syns

Ravien h - Moine 7

Pourquoi travaille-il avec Dame Ek'thora ?

Il adore son travail, frapper les gens quand c'est nécessaire et surtout bien manger et profiter des nombreux avantages en tant qu'agent. Maîtrisant les techniques de combat d'un maître vagabond surnommé "la griffe du tigre doré", il fut contraint d'apprendre seul quand ce dernier se fit tuer par des bandits. Cette période de sa vie lui fit comprendre à quel point la nourriture était importante lorsqu'il faillit mourir de faim. Loyal envers Dame Ek'thora, il continuera à remplir son rôle en perfectionnant son art afin d'assurer que chaque jour, il ait plusieurs bons repas pour remplir sa panse.

Qu'a-t-il fait durant l'événement Vrex

Accompagné d'Eliphas Garuldon, Olden Cross, Néro Syns, Froel et son esclave Lucien, il ne fut pas aussi fougueux que ses alliés. Il défendit et appuya les alliés permettant ainsi le succès de sa mission. Lorsque son équipe dût s'occuper de la sale besogne de faire disparaître les corps et les témoins de l'arme Vrex, il apprécia cette mission facile. Hélas tout dérapa lorsque les corps eurent disparu et que quelque chose rendit fou de nombreux citoyens de la cité. Priorisant le fait d'informer sa patronne et sa survie, il laissa faire ses alliés qui déclenchèrent des révoltes contre les forces de Dame Ek'thora et le sacrifice des civils pour leurs propres survies. Il adhéra plus d'une fois aux méthode d'Olden, de Nyx et de Froel pour arracher les informations aux suspects et d'utiliser les gens pour arriver à leurs fins. La fuite de son équipe coûta certainement beaucoup de vies mais le principal avait été atteint, il avait réussi sa mission et surtout il pouvait manger à sa faim.

Particularités

Afin de pouvoir se défaire d'adversaires plus forts que lui, il utilise une drogue berserker lui permettant d'accroître ses capacités physiques. Il a une sœur qui vit à Valliance dont il ne semble pas se préoccuper.

Des survivants

Dans l'enfer de l'assaut des vrex, des citoyens de Puits-amer ont survécu et furent obligés de se trouver une nouvelle place en dehors de leur ancien foyer. Néanmoins, tous ces personnages sont intervenus dans les péripéties des agents de Dame Ek'thora et auront tôt ou tard un rôle à jouer dans l'avenir de Valliance.

Akon Fils de Biblin de la maison KorKorac - Korrien h - **Chef de la milice**
Combattant 6 - AL:LM - Casse toujours un genou au criminel
Le fidèle chef de la milice était et est toujours un individu fidèle à Dame Ek'thora. La perte de sa sœur fut terrible pour Akon qui calcula une perte de plusieurs pour cent d'efficacité pour sa patronne. Un tel évènement ne pouvait pas être ignoré et partit rejoindre les siens pour faire un rapport détaillé sur les Vrex afin de les éliminer ou les convertir en des choses utiles.

Jaurice Duciel - Ravien h Âge mûr - **Seigneur du crimes**
Tueur 9 - AL:NM - Parle peu et élimine sans hésiter un problème
Jaurice est l'un des trois seigneurs du crime de Puits-amer et a collaboré avec les agents de Dame Ek'thora pour survivre. La perte de son commerce n'est pour lui que temporaire. Puits-amer est bien trop importante aux yeux du marché noir de Valliance pour que celle-ci reste sous le contrôle des Vrex. Jaurice a donc eu pour mission de trouver les informations nécessaires pour capturer et analyser des vrex afin de partager les données utiles avec Dame Ek'thora.

Lolopaul De la tour noire - Ravien h Âge mûr - **Seigneur du crime**
Escroc 6/Filou 1 - AL:NM - Arrogant et prétentieux
La Première pierre lui donna une chance de racheter ses fautes lorsqu'il essaya de sauver sa vie en emportant un maximum d'argent. Aujourd'hui, il a corrompu quelques associations d'aide aux réfugiés afin de faire passer du matériel de contrebande pour leurs opérations proches de Puits-amer.

Mazy'elra - Shasikyr f Âge mûr - **Marchand d'armes**
Artificier 11 - AL:CN - Parle peu et élimine sans hésiter un problème
Amie de Dame Ek'thora, elle avait un réseau de contrebande d'armes entre Valliance et le Dalakyr. Elle aide aujourd'hui Dame Ek'thora à recruter des mercenaires efficaces pour les missions de reconnaissance prenant une forte commission pour ses services.

Monsieur joyeux - Ravien h Âge mûr - **Seigneur du crime**
Cyclomancien 7 - AL:CM - Aime le S&M et la torture
Avec la perte de son commerce du sexe à Puits-amer, il essaye de se constituer de "nouveaux" employés pour sa nouvelle entreprise. Néanmoins, les dettes qu'il a cumulées envers la Première pierre l'oblige à chercher une autre alternative.

Pazzie Armashu - Kobold(cristal) h - **Maître Caléto**
Combattant profane 7 - AL:LN - Courageuse et adore siffloter
Cette héroïne a commandé les forces armées de Valliance et réussi à protéger les réfugiés du carnage. Sans elle, il y aurait eu peu de survivants et les soldats de Valliance sont très fiers d'être sous son commandement. Ses faits d'armes ont atteint les tavernes de Valliance et de nombreux Vallianciens pensent à s'enrôler afin de venger les morts de Puits-amer.

Simone Gringier - Ravien f - **Vieille perverse**
Serviteur 5/Filou 2 - AL:CN - Aime tous les beaux mâles
Personne n'aurait jamais cru que cette vieille bique survivrait à cet évènement tragique mais Simone réussit là où bien d'autres ont été massacrés. Tuant des vrex, sauvant des beaux mâles, la vieille dame trouva une seconde jeunesse dans cette épreuve. Aujourd'hui, elle s'occupe des malheureux et aide les courageux qui sont restés à Amertume à se préparer à reconstruire leur ancien foyer.

Zalfara Yukir - Wafa(eau) h - **Scientifique fou**
Technomancien 7/Érudit 3 - AL:CN - Pousse des petits cris d'excitation
Grâce à ses idées souvent complètement folles, Dame Ek'thora put équiper ses agents d'un équipement de pointe. L'acquisition de l'étrange artefact vrex l'a rendue hystérique et elle travaille sans relâche sur l'objet. Malheureusement, est ce que son esprit supportera ses découvertes ? Dame Ek'thora ne laisse rien au hasard et le fait surveiller afin d'éviter une catastrophe ou une action du culte de Cygoron.



Dame Lael'na Ek'thora

Shasikyr *f* Âge mûr - Artificier 9/Marchand 5

Que sait-on d'elle ?

La dame de fer de Puits-amer est avant tout crainte et respectée pour avoir su diriger cette petite communauté. La petite ville minière n'aurait jamais pu être aussi florissante économiquement sans sa direction. Même si elle était impitoyable et utilisait des méthodes souvent violentes pour maintenir l'ordre, elle n'épargnait personne et surtout pas les diverses bandes de criminels organisées.

Ses ennemis sont nombreux aussi bien à Puits-amer qu'à l'extérieur. À Valliance, de nombreuses fortunes industrielles désiraient fortement l'avoir sous leur coupe mais sa loyauté absolue envers le Conseil de Valliance la rend politiquement contraignante. Un tel statut l'oblige à être d'une extrême prudence et d'avoir des nerfs d'acier. Hélas, les survivants de l'époque insouciante de la fondation de Puits-amer ont un triste souvenir de Lael. Souriante, bienveillante et joyeuse, la shasikyr qui rêvait d'une communauté accueillante et prospère devint petit à petit Dame Lael'na Ek'tora, l'impitoyable machine aussi glaciale que l'acier.

Victime de son succès, Puits-amer était devenue la bourgade de l'espoir et de la richesse facile. Aventuriers, désespérés, scélérats et toutes les personnes désirant reprendre leur vie à zéro, vinrent tenter leur chance. Les crimes, la triche et les trahisons obligèrent Lael'na à prendre des décisions difficiles jusqu'au jour où le chaos prit le dessus. La loi du plus fort prit son rêve et pour le sauver elle fut obligée de fuir à Valliance. Elle trouva l'aide nécessaire auprès du Conseil et devint la garante du bon fonctionnement de Puits-amer. Elle reprit le contrôle et imposa des lois radicales pour le "bien" de tous. Année après année, Lael'na subira les trahisons aussi bien de ses employés que de ses amis et la pire de toutes, de son propre époux. Dame Ek'thora le fit exécuter en place publique et ce fut la dernière fois où on vit Lael'na exprimer un sentiment. Aujourd'hui, seulement le bien de sa cité est important pour elle.



Coraline Griffon

Ravien *f* - Espion 4/Marchand 2

Que sait-on d'elle ?

Aimée par les habitants de Puits-amer, elle est la porte-parole des réfugiés qui sont restés à Amertume. C'est grâce à elle que de nombreuses vies furent sauvées lors de l'attaque et elle gagna de nombreux partisans. Ses actes sont maintenant connus dans tout le protectorat de Valliance et même au-delà.

Travailleuse et syndicaliste, elle était autrefois la dirigeante d'une entreprise de nettoyage de vêtements appartenant à Dame Ek'thora. Cette vie a été réduite à néant par les vrex et aujourd'hui, elle ne peut pas oublier l'horreur de la perte de ses amis massacrés. Décorée par le Conseil pour ses actes de bravoure, Coraline a finalement obtenu un poste dans l'administration de Valliance en tant qu'intendante d'Amertume. Elle coordonne les aides reçues de Valliance afin d'aider les survivants à avoir un avenir.

Ce nouveau poste est une aubaine pour cette héroïne qui joue double jeu. Elle est en effet une infiltrée appartenant aux révolutionnaires de la république du Kitor. Coraline ainsi que d'autres agents espèrent continuer leur travail de sape pour faire tomber le régime "tyrannique" de Valliance. Durant les derniers évènements, le doute plane sur ses motivations et elle essaye de les ignorer. Même si le Conseil de Valliance n'est pas une administration parfaite, elle est très loin d'être une autorité qui ignore le bien de son peuple. Tous les jours, elle voit les efforts apportés aux plus démunis et la situation est prise très au sérieux par le gouvernement.

Malheureusement, les ordres du Kitor sont d'utiliser la situation à leur avantage afin de provoquer de nouvelles révoltes. Coraline se trouve donc dans une situation dangereuse qui pourrait lui coûter la vie si elle trahit son camp ou simplement si elle est découverte par les autorités de Valliance. Pour elle, seuls comptent les gens qui ont besoin de son aide et que Dame Ek'thora paie les crimes qu'elle a commis avant l'attaque des vrex

Aventures à Valliance

L'objectif du livre est de vous proposer un cadre de campagne et voici quelques conseils :

Conseil n°1 Vous êtes le maître

Même si l'univers va évoluer selon les aventures que je réalise et les futurs livres, vous êtes le maître de vos aventures et la cohérence de votre histoire ne dépend que de vous. Si quelque chose vous gène, modifiez le afin qu'elle soit à votre goût.

Conseil n°2 Vos joueurs ne sont pas vos adversaires

Il est difficile de plaire à tous vos joueurs et le cadre de campagne qu'est Valliance peut en frustrer plus d'un. Les lois contre les armes, les forces de l'ordre puissantes pouvant les envoyer en prison ou pire au gibet. Tout ceci doit être bien compris par les joueurs et surtout vous devez travailler avec eux sur le style de campagne qu'ils désirent. S'ils ne veulent pas trop d'entraves faîtes les jouer dans un endroit où la loi de Valliance est ignorée comme dans le quartier Sans-sous ou du Haut pic.

Le point de départ de votre aventure

Il existe une foule de personnages qui ont besoin d'aide et peuvent devenir le point central de vos aventures qui sont décrites dans cet ouvrage. Il existe néanmoins d'autres sources d'inspiration.

Les ruines oubliées

Valliance a été attaquée de nombreuses fois et a subi des incendies criminels. L'urbanisme a aussi enseveli des rues voire d'anciens quartiers dans son sous-sol. Vous pouvez facilement créer des mini donjons qui sont habituellement scellés par des murs épais mais qui malheureusement ont été détruits par un sort magique ou des idiots. Dans ces lieux, on peut trouver toutes sortes de créatures magiques n'ayant aucun besoin de nourriture, des morts-vivants ou des créatures venues des plans extérieurs emprisonnées par des rituels puissants sur le point d'être brisés par la moindre interaction extérieure.

Les victimes des expériences interdites

Les esclaves ou les sujets d'expériences s'échappent de temps en temps de leurs "maîtres". Ces pauvres gens cherchent de l'aide et sont souvent la clé pour faire éclater un scandale. Une famille riche utilisera son influence pour faire en sorte que les forces de l'ordre fassent disparaître le témoin gênant ainsi que les joueurs s'ils insistent trop.

Les tueurs en séries

Cette grande cité apporte le meilleur mais aussi le pire de la civilisation. Les tueurs en série sont très peu inquiétés pour leurs méfaits. Un parent ou un ami d'une de leurs victimes peuvent demander de l'aide pour le traquer. À travers cette aventure, ils découvriront les moyens que celui-ci utilise pour camoufler ses actions et ses "alliés" qui le couvrent sans vraiment le savoir.

Les mystères magiques

À cause de la magie de Zonakron et depuis la disparition des dieux, il existe d'étranges phénomènes magiques liés à des créatures venues d'un espace temps et d'une dimension inconnue. Les créatures du mythe de Lovecraft ne sont pas étrangères à ces mystères et s'infiltrent dans Valliance pour infliger d'horribles supplices aux malheureux qui ont attiré leur attention.

Les monstres

Bien des bêtes et des créatures peuvent être rencontrées dans Valliance en plus des criminels.

Les vermines

Ce sont les bêtes les plus courantes dans la cité. Leur taille naturelle peut atteindre facilement la taille d'un chien et les mutantes n'ont pas de véritables limites.

Animaux des océans

L'océan est vaste et habité par de nombreuses créatures intelligentes et de nombreux animaux. Ces derniers tels que les crabes n'hésitent pas à s'installer et à proliférer pour le grand bonheur des pêcheurs.

Les monstres créés ou attirés par la magie

Avec autant d'expériences magiques interdites, il existe bien des créatures qui rodent dans la cité. Lycanthropes en tout genre, morts-vivants, mutants ou araignées de phase, les forces de l'ordre de Valliance en ont tué énormément et même si la ville est bien protégée, il n'est pas rare qu'une de ces monstruosités apparaisse plusieurs fois par année.

Les machines

L'avancée technologique et magique apporte la banalisation de machines animées par magie et la science. En effet, les machines fonctionnent avec des moteurs à vapeur ou avec des alimentations magiques de cristaux de magie. Ces machines ont de nombreuses fonctions comme de simple serviteur, gardien ou pour transporter du matériel lourd. Elles ont aussi des bras avec des outils complexes et certaines peuvent avoir des rituels complexes de technomancie pour leur conférer une intelligence limitée.

Les bêtes maudites de Cranab

Cranab était une alchimiste d'un rare "génie". Elle utilisa les molécules d'une créature venue d'une autre dimension afin de créer une drogue très addictive et très relaxante nommée Cranabis. Malheureusement, son élaboration a demandé beaucoup d'expérimentations et créa des milliers de litres de produits hautement chimiques et magiques. Ce dangereux liquide fut libéré dans les égouts par Arabelle Courfleuri et ses alliés lorsqu'ils visitèrent son laboratoire clandestin provoquant une véritable catastrophe. Ce liquide est vivant et il a contaminé lentement et sûrement des créatures les faisant muter en d'effroyables monstres. Cette horreur n'est pas connue des autorités et les premières victimes sont passées inaperçues.

Créature infectée par le Cranab

La créature infectée perd petit à petit la raison et son corps mute en une abomination. Un infecté a seulement des tâches multicolores sur certaines parties de son corps.

FP +0

For +4, **Dex** +4 , **Con** +4, **Int** -4, **Sag** -4, **Cha** +4, Régénération 2 (Électricité)

Créature mutée au premier stade par le Cranab

La créature se transforme en un être cauchemardesque dont les capacités sont uniques. Il est difficile de faire un simple archétype mais il y a quelques règles qui sont communes entre elles.

Règle N°1 Facteur de puissance

La créature doit gagner suffisamment de capacité ou de DV afin d'augmenter le facteur de puissance de +3 à +5

Règle N°2 Forme de folie

Tout individu qui voit cette chose n'est pas simplement horrifié par la forme mais aussi par les ondes mentales qu'elle envoie et doit faire un jet de volonté DD10+DV ou perdre 1d10 points de sagesse temporaires.

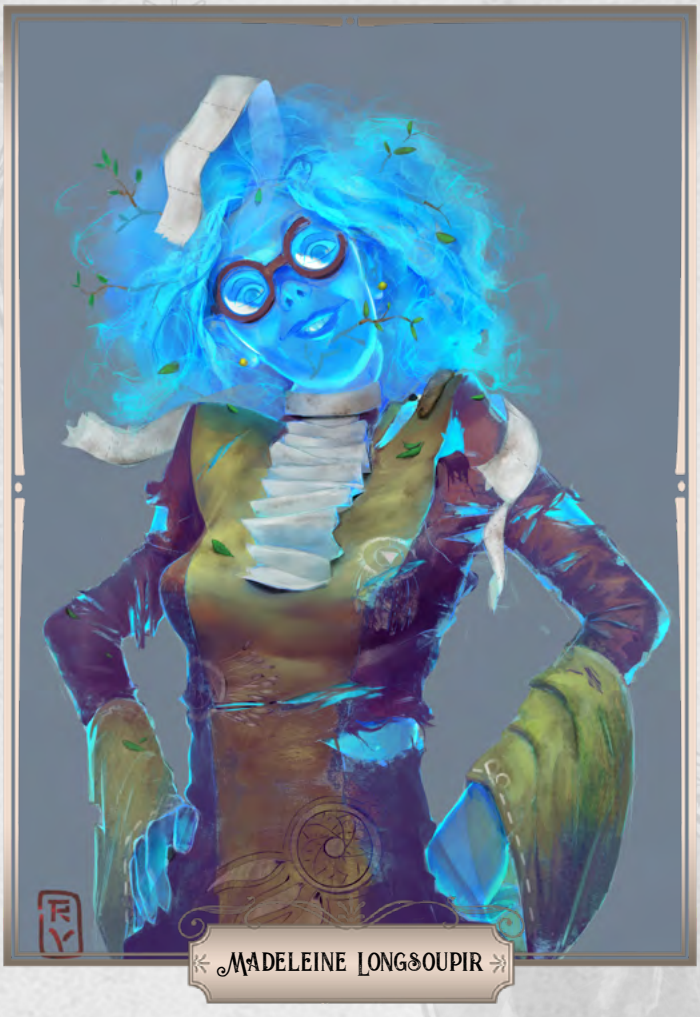
Règle N°3 Seconde forme

Votre monstre doit avoir une seconde forme dont le déclencheur peut intervenir selon les conditions que vous désirez. Cette forme la rend toujours plus fragile mais bien plus dangereuse.

Règle N°4 Capacité absurde

Les mutations sont capables de faire presque l'impossible. Vous devez surprendre vos joueurs avec des capacités inédites et horrifiques. Quelques exemples ci-dessous :

- La mâchoire de la créature se brise et se divise en 8 petites mâchoires
- Son cœur sort du torse des trompes expulsant des jets d'acides aléatoirement.
- Le corps se dissout et il devient de la vase.
- L'individu gagne huit membres supplémentaires terminés par une pince, un tentacule ou une mâchoire.
- Tous les membres peuvent quitter le corps principal et agir selon leur propre volonté.
- Ses entrailles deviennent des serpents de 9m de long.
- Se transforme en nuage de particules et peut rentrer dans des corps pour les dévorer.
- Peut lancer de l'eau à haute pression avec une trompe.



Ancien professeure de divination
Ravien(fantôme) f - AL:CB - Devin 7

Où peut-on la trouver ?

Uniquement de nuit et sa malchance légendaire fait qu'elle est toujours très loin de son mari qui la cherche. Elle peut être rencontrée n'importe où dans la ville.

Que sait-on d'elle ?

L'étrange fantôme de la magicienne Madeleine n'est pas qu'une légende, ni une rumeur. Tout le monde sait que son fantôme peut être aperçu n'importe où dans la ville mais nul n'a su trouver le moyen de la libérer de sa malédiction.

Malgré son triste sort de fantôme, elle reste aimable et joviale prenant la situation avec humour. Bien des citadins ont eu l'occasion de discuter avec elle et n'ont jamais été attaqués par cette dernière. Le fait qu'elle ne soit absolument pas maléfique a convaincu les autorités de la laisser tranquille préférant s'occuper d'affaires plus graves.

Elle-même ne semble pas vouloir partir et aide quiconque est en difficulté à condition d'être aimable. Ses connaissances en magie et ses conseils ont aidé bien des érudits et élèves en magie en difficulté. Malheureusement, on essaye aussi de l'éviter le plus possible car sa malchance est légendaire.

Voici une petit liste des catastrophes que Madeleine a provoqué :

- Rue entière sous l'effet d'un sort de graisse.
- Transformation de l'eau en eau savonneuse
- Bébés volants
- Toutes les étagères de la grande bibliothèque de Valliance ont été renversées
- Intervention catastrophique durant une pièce de théâtre de l'Excellence
- Animation d'objets nettoyant tout sur leur passage
- Téléportation de cinq personnes dans les toilettes les plus proches et d'y rester coincées une dizaine de minutes.

Bien des spécialistes en magie cyclomantique ont tenté de la purifier, de l'emprisonner voire de la détruire mais leurs tentatives se soldèrent par un échec. Même si on arrive à la vaincre d'une quelconque façon, elle réapparaît huit jours plus tard. Même lui faire rencontrer son mari ne permettra pas de briser la malédiction et les enquêteurs du paranormal n'ont rien trouvé dans son passé pour la délivrer.

À l'époque de son vivant, Madeleine Longsoupir travaillait à l'école de la divination et était reléguée à préparer les salles pour les élèves. Maladroite, son rôle fut réduit petit à petit pour finalement s'occuper du nettoyage de l'école comme un simple serviteur. Malgré tous ses déboires Madeleine continuait à être énergique et sympathique. Les élèves l'adoraient et allaient la voir tous les jours pour de bons conseils ou simplement discutaient avec elle.

En l'an 192Esd, elle provoqua l'irréparable en blessant grièvement un professeur et un élève en utilisant un sort d'eau savonneuse un peu trop puissant. Cette terrible erreur fut la fin de sa carrière et elle se retrouva sans emploi. Déchue et malheureuse, son mari Korélien fit son possible pour la consoler. Hélas, l'inactivité pesait sur Madeleine qui ne pouvait pas s'empêcher de vouloir aider autour d'elle. Malheureusement, ses bonnes intentions se terminaient rarement bien se retrouvant perdue quelque part en ville. Un jour, elle s'égara complètement dans les quartiers du Haut pic. En terrain inconnu et hostile, elle chercha à se réfugier dans une taverne. S'achetant un bon repas, elle essaya de se faire discrète et de ne point attirer l'attention d'un malfrat.

Lorsqu'une pauvre gnome du nom de Tézétia fut maltraitée sous ses yeux, Madeleine ne put s'empêcher d'intervenir. Bousculée et frappée, la misérable victime devait de l'argent à ses débiteurs, le gang des colombiers. Même si ces derniers ne sont clairement pas des brutes sans cœur, Tézétia avait dépassé les limites et il était temps de la bousculer. C'est à ce moment là que Madeleine s'interposa afin de provoquer les criminels avec quelques paroles moralisatrices qui étaient sans effet sur les brutes. Pourtant, ces derniers stoppèrent leurs actes brutaux envers la pauvre gnome pour admirer la fin rocambolesque de cette étrange femme. La pauvre Madeleine en désirant s'interposer glissa sur une serpillière et renversa de l'eau savonneuse et une soupe bien grasse. Voulant se relever, elle dérapa sur le sol glissant alors que la nourriture avariée lui tordait les boyaux. Incapable de se contrôler, elle s'accrocha au pantalon de l'un des malfrats qui se retrouva cul nu. Honteux, le gaillard repoussa Madeleine qui dans un enchaînement de gaz nauséabonds incontrôlés se retrouva projetée dans la rue. Titubant au hasard, Madeleine se retrouva sur le dos d'un âne égaré. Paniqué, le pauvre animal trotta aveuglément pour percuter une carriole abandonnée. Madeleine s'y agrippa pour se réfugier de l'âne enragé qui frappait de toute ses forces l'engin avec ses sabots. Malheureusement pour Madeleine, le choc fit bouger la carriole qui se mit à dévaler une longue pente. Tordue de douleur par la nourriture avariée, elle ne put que constater la destination de son véhicule, les toilettes publiques. Percutant le petit établissement, Madeleine se retrouva la tête encastrée dans une cuvette bouchée par les excréments. Assommée par le choc, elle se noiera, coincée par les restes de la carriole.

Ces terribles accidents seront à tout jamais gravés dans la mémoire de Tézétia et de tous les observateurs de passage.

Peut-on la délivrer ?

Sa malédiction est liée aux actes de son mari Korélien avec le livre maudit. Elle ne peut pas être libérée pour le moment, néanmoins vous pouvez faire intervenir cet étrange livre dans vos aventures apportant le malheur à ceux qui s'en servent. Pour vous aider à concevoir vos aventures autour de ce personnage, je vous conseille de lire les nouvelles de Lovecraft. Sachez que Madeleine apparaît en réalité non loin du livre maudit et elle est une sorte de mise en garde pour ceux qui s'en approchent. Cet artefact maléfique ne cesse d'être déplacé par son gardien qui observe et attend patiemment pour offrir les connaissances de l'ouvrage à un être désespéré.



Serviteur divin de Teutatès - AL:N - FP16

Où peut-on le trouver ?

Depuis la double éclipse, ses activités sont plus fréquentes et il intervient très discrètement dans le quartier des Hiérophantes.

Que sait-on de lui ?

Rares sont ceux qui ont eu la chance de rencontrer ce serviteur du dieu des défunts, Teutatès. Ce dernier est l'un des seuls serviteurs des dieux encore sur Zonakron et le fait qu'il soit coupé de son maître l'empêche d'agir quand il veut et comme il veut. Dans un état végétatif, il eut la chance de rencontrer une étrange fiereck masquée du nom de Belle, prêtresse d'Éssus, qui lui permit de se réveiller et d'agir avant qu'il ne soit trop tard.

Drakenos est atteint d'amnésie partielle et sa nouvelle amie l'aide à récupérer sa mémoire au fur et à mesure de ses interventions. Par le biais des recherches de Belle, il aide ou punit les individus qui profanent les convictions de leurs divinités. Malheureusement depuis quelques années, les pouvoirs de Drakenos deviennent difficiles à contrôler et provoquent des dégâts involontaires.

Aujourd'hui, Belle fait de son mieux pour soulager les douleurs de Drakenos et cherche la solution au mal qui ronge son ami. Pour le moment, seules des énergies divines semblent pouvoir l'aider mais hélas, elle doit pour cela convaincre les gens ayant ces capacités de "nourrir" Drakenos. Cette méthode risquée a malheureusement des effets négatifs importants transformant ces volontaires en abominations mortes-vivantes.

Ironiquement, Drakenos se retrouve être la source de monstres dont il est l'ennemi juré. Cette situation corrompt petit à petit son esprit et il a besoin d'aide. Néanmoins, Drakenos put repousser sa déchéance en apercevant Pfim Alkori dans une ruelle. Bien qu'il n'avait pas la force de l'interpeller, il sentit tout au fond de lui une force rattachée à des souvenirs du héros qu'il fut autrefois.

Bien avant la mort de Korsakaï, il était un fier membre de la Salamandre bleue. Considéré comme un fou, il avait découvert que ses prières étaient entendues par Teutatès. Même s'il sentait que son dieu était loin, il obtenait des pouvoirs de ce dernier. Résolu à combattre les pilleurs de tombes et autres morts-vivants, il avait rencontré une bande de mercenaires aussi bizarres que lui.

Cette équipe avait accepté une mission extrêmement dangereuse mais qui permettait à Drakenos de purifier la sépulture de son ancêtre. Lui et ses compagnons frôlèrent la mort plus d'une fois mais ils sortirent tous victorieux. Alors qu'ils pensaient qu'ils allaient se séparer, cette bande hétéroclite de tarés avait préféré continuer ensemble dans de nouvelles missions. C'est ainsi que Drakenos devint un membre de la célèbre compagnie la Salamandre bleue.

Au fur et à mesure de leurs aventures, ses pouvoirs de prêtre devinrent de plus en plus grands et les murmures de son dieu le faisaient horriblement souffrir. Il savait que quelque chose de terrible allait arriver et que la liche Korsakaï serait la clé pour un avenir moins sombre. Drakenos confia en partie ses craintes et contrairement à ce qu'il pensait, ses amis acceptèrent sans hésiter de l'aider. La Salamandre bleue était devenue un groupe exceptionnel et les choix de ses membres avaient bousculé bien des destins. En conséquence, des politiciens et autres groupes aux intérêts divers virent en eux des adversaires à leurs objectifs.

En voulant éliminer la Salamandre bleue, leurs adversaires provoquèrent le réveil de la liche Korsakaï. Le désastre qui suivit fut terrible et les efforts de Drakenos furent presque anéantis. Lui et ses amis avaient travaillé dur afin d'éviter le retour de cette abomination tout en lui volant son savoir. Malheureusement, ils n'avaient guère le choix de la combattre avant qu'elle puisse s'organiser.

Tels des assassins, ils frappèrent vite et fort avant que la liche ait une chance de se préparer contre ses ennemis. Drakenos sait qu'il a péri mais est incapable de savoir ce qui est arrivé à ses amis. Sa nouvelle forme est une preuve que son dieu Teutatès est toujours là. Drakenos espère trouver le but à ce miracle et découvrir les réponses que cachait la liche Korsakaï. Hélas, son état physique et mental l'empêchent pour le moment d'agir.

Aventure

Pré-requis

Le groupe de joueurs ne décide pas de le rencontrer mais c'est lui qui les aide lorsqu'ils sont en péril. Il faut que le groupe soit du style à vouloir l'aider car Drakenos n'aidera jamais des individus égocentriques.

Synopsis

Sauvés par Drakenos, les joueurs voudront certainement le remercier et ce dernier leur dira qu'il était de passage cherchant à faire son devoir pour apaiser un esprit tourmenté qui lui a échappé. Il avait presque réussi mais a préféré les sauver. Malheureusement, il est épuisé et il ne peut pas finir sa mission et le temps presse. Drakenos leur indiquera un immeuble où se trouve le corps du kobold au nom de Filkus Bolkrok. Ils devront utiliser une eau sacrée sur lui afin de le purifier de sa colère pour enfin le convaincre qu'il est temps de quitter le monde des vivants en lui rappelant que sa bien-aimée est décédée depuis longtemps.

Dans cet immeuble, les résidents ne savent pas qu'ils sont en danger. L'esprit est en colère et il commence à jeter des objets à travers les pièces et à attirer des esprits en colère du plan négatif. Les joueurs arriveront à temps pour voir petit à petit les manifestations des fantômes et devront les vaincre pour affaiblir le fantôme de Filkus.

Après avoir vaincu plusieurs manifestations, l'entrée du sous-sol de ce bâtiment se révélera et permettra d'arriver dans un ancien réseau de caves oubliées. C'est ici qu'ils devront jouer à cache-cache avec le fantôme afin de lui jeter l'eau sacrée. Faîtes en sorte qu'ils aient plusieurs chances.



Demi-fée (dryade) f - AL:CN - Filou 5/Ensorceleur 3
Prime 6 000 po

Où peut-on la trouver ?

Non loin de l'asile de Fayen où elle s'ennuie à mourir jusqu'à ce qu'elle trouve une victime pour ses jeux provocants. Adore taquiner Lazarus Kauss.

Que sait-on d'elle ?

Cette gracieuse femme erre dans les ruelles du dangereux quartier du Haut pic. Avec les capacités que sa mère lui a léguée, elle a su échapper aux dangers des gangs et aux individus malintentionnés envers les fées. Érika aime particulièrement jouer avec le cœur des gens et les tromper sans pour autant leur faire trop de mal. Elle les égare dans une ruelle ou une pièce les laissant seuls. Nul individu est à l'abri de ses mauvais tours d'aguicheuse et elle n'hésite pas à affronter ceux qui osent attaquer les fées ou détruire les derniers vestiges de la nature mourante du quartier.

Incapable de se retenir, elle a beaucoup d'ennemis allant du simple criminel aux érudits et scientifiques espérant la disséquer pour en revendre les meilleurs morceaux sur le marché noir. Pour cette raison, la prime sur sa tête est élevée et bien des chasseurs de primes et des criminels espèrent l'attraper.

Malgré sa nature hybride, elle est une fée pour toutes les fées de Valliance. Protégée et élevée comme l'une des leurs, Érika est respectée dans la communauté féerique. Grâce à l'anneau de sa mère, l'essence de sa vie est liée à un arbre situé dans l'enceinte de l'asile de Fayen lui permettant de stopper son vieillissement. Tout comme les fées, elle ne vieillit plus depuis longtemps et par sa nature hybride devenant l'intermédiaire idéale entre les fées et les mortels de Valliance. Malheureusement, rares sont ceux qui ont pu être d'une quelconque aide pour les fées exceptés les Abandonnés.

La collaboration avec Mama Pinson et les fées existe depuis 99 années mais celle-ci n'a gère évoluée. En vérité, malgré l'aide sincère des Abandonnés, les fées craignent cette vieille dame et essayent de l'éviter autant que possible. L'aura de la dirigeante des Abandonnés a terrifié Érika et rien que de parler de cette "ignoble" vieille femme lui donne des frissons. La raison se trouve dans sa propre histoire.

La naissance d'Érika est un secret bien gardé par les fées et le cercle des poupées à juré de le protéger. La demi-fée n'en sait qu'une partie et ça malgré toutes ses tentatives pour le découvrir. Érika ne sait pas qui est son père et sa mère "Yindéra" n'a jamais eu le cœur de le lui dire. Pourtant, sa fille fut une véritable fouineuse et elle découvrit que toute son histoire a commencé durant la guerre divine.

Durant la dernière année de ce conflit, Yindéra ainsi que d'autres fées ont cherché l'aide de mortels afin d'arrêter une brèche de magie dans leur bois. Ce lieu se trouve aujourd'hui à l'emplacement du quartier du Haut pic. La brèche avait été provoquée par des fées désirant retourner dans leur monde mais le rituel tourna au désastre. Des créatures du monde "originel" rentrèrent sur le plan matériel provoquant de terribles carnages. Le désastre relégua les fées comme étant des abominations à éliminer et bonnes à être mises en détention magique. C'est ainsi que le donjon de la fin fut grandement amélioré pour enfermer les fées récalcitrantes. La mère d'Érika y fut enfermée et délivrée par son père et ses alliés. Lors de cette évasion, une explosion déchira le donjon et un diable du nom de Sosozis s'échappa. L'abominable créature des enfers désirait ardemment Yindéra afin de l'amener en enfer comme épouse. Sosozis pourchassa sa "bien-aimée" mais disparut soudainement en même temps que les divinités.

À peine deux mois après le silence des dieux, Yindéra donna naissance seule à Érika. Son père avait lui aussi disparu durant les émeutes qui déchiraient Valliance. Les fées racontèrent à la petite Érika qu'il avait été assassiné durant les révoltes religieuses mais aujourd'hui, elle sait que c'est un mensonge. En l'an 98Esd, une grande chasse aux fées fut lancée par les contrebandiers mages désireux de devenir riche rapidement. Bien de ses amies furent capturées et sans les Abandonnés leurs pertes auraient été bien plus élevées. Malheureusement, la mère d'Érika sera tuée et dépecée comme un animal. Ce traumatisme est toujours présent dans le cœur d'Érika et elle a tendance à être désagréable avec les mages et les érudits. Aujourd'hui, elle cherche à en savoir plus sur son origine mais reste loyale envers les fées malgré leurs cachotteries. En réalité, elle considère ça comme un jeu entre elle et ses amies. Un jour, elle sera plus maligne que ses aînées et apprendra la vérité.

Aventure

Pré-requis

Les joueurs ont prouvé qu'ils préfèrent aider leur prochain ou ont un lien amical avec les Abandonnés.

Synopsis

Les joueurs ont certainement pu faire la connaissance de Kira qui les a aguichés et joué un peu avec leurs nerfs en leurs faisant des petites farces. Lorsqu'ils la rencontrent, elle sera en position de force afin de les obliger à l'écouter. Elle leur proposera de les aider dans leur mission actuelle ce qui permettra aux joueurs de se sentir impliqués à réaliser cette mission.

Une de ses amies pixie a été capturée et enfermée dans le laboratoire d'un jeune étudiant en transmutation qu'il a caché chez ses parents. Elle espère que le groupe rentrera dans la riche demeure de cet étudiant dans le quartier Renaissance et libérera son amie. La mission ne sera pas simple car il l'a bien cachée et cet étudiant est tombé amoureux fou de la pixie ne désirant à aucun prétexte s'en séparer.

Les joueurs devront enquêter sur les habitudes du jeune homme puis découvrir qu'il ne cache finalement pas cette dernière chez lui mais dans le creux d'un arbre où un portail mène vers d'anciennes caves oubliées. En ce lieu, ils verront qu'une fée maléfique du nom de Lorgia manipule le jeune mage afin de faire des expériences sur ses congénères pour ouvrir un portail vers le monde des fées. Lorgia est loin de réussir mais a attiré un monstre appelé "habitant de Leng" qui désire le résultat des recherches.

Les Vrex

Origine à aujourd'hui

L'existence des vrex a pour le moment été cachée aux yeux de la majorité des nations. Ce n'est que depuis leur apparition à la fin de l'année 196Esd lors de l'assaut sur Puits-amer que les érudits tentèrent de comprendre qui était cette nouvelle menace. Dans de vieux écrits enfouis dans les archives les plus profondes, les mages du Conseil trouvèrent le nom de ces abominations revenues après bien des siècles se nourrir des êtres inférieurs. Les vrex étaient le grand péché de l'empire Wafa Sar que ces derniers pensaient avoir anéanti.

En l'an 663Eou, les scientifiques Wafa sont très en avance sur leur temps et espèrent créer des supers soldats grâce à la technomancie. Insidieusement, les technomanciens Wafa tombèrent sous la coupe des idéaux corrompus de Cygoron. Grâce à leur génie démoniaque, les chercheurs Wafa donnèrent une puissance incroyable à leur empire. Victoire après victoire, le gouvernement leur donna toujours plus de moyens.

Grâce à leurs ressources, ils créèrent les vrex. Des êtres capables d'adapter leur corps afin d'absorber des métaux, des armes voire de copier des mécaniques simples avec leur chair. L'instabilité de leur corps était néanmoins un défaut mortel. Lorsqu'un individu perdait le contrôle de son corps, il mourrait rapidement devenant un tas de chair difforme. Ces abominations avaient été créées avec les âmes de prisonniers convertis par les scientifiques devenus des acolytes de Cygoron. Afin de cacher la nature de ces hideuses créations, les technomanciens wafa utilisèrent de lourdes combinaisons leur permettant de gagner la confiance de leur gouvernement grâce à l'efficacité de leurs armes durant les batailles.

En l'année 673Eou, l'inquisition enquêta sur les activités des technomanciens et cette dernière découvrit trop tard leurs secrets. Une armée de vrex avait été créée et dirigée par les scientifiques fous. La guerre contre le seigneur démon Cygoron s'acheva par une victoire incomplète de l'empire Wafa. Les vrex avaient préparé leur retraite et s'exilèrent dans les profondeurs du monde de Zonakron.

Même s'ils étaient traqués par l'empire, ils évoluèrent et trouvèrent des solutions pour se multiplier. Lorsque Cygoron disparut, il ne perdirent pas totalement le lien avec ce dernier. Ils travaillèrent d'arrache-pied à le faire revenir et en l'an 137Esd, ils commencèrent à réaliser des petites attaques sur des groupes isolés de communautés et frappèrent un grand coup à Puits-amer à la fin de l'année 196Esd. Aujourd'hui, Ils menacent tous les bourgs dans les terres de Rava, au Dalakyr et même au Kor-Thorin.

A propos de leur biologie et société

Les vrex sont des créatures dont l'âme a été rattachée à un mécanisme magique permettant de prendre possession de la chair et de la modifier pour s'adapter aux tâches qu'elle désire faire. En absorbant des métaux ou des objets, ils peuvent les imiter en modifiant la structure moléculaire de leurs corps. Avec ce pouvoir, ils peuvent transformer des parties de leur corps en machine qui fusionnent parfaitement avec des mécanismes biologiques.

Cette faculté extraordinaire n'est pas sans danger et rend leur corps instable pouvant même les tuer si leur volonté n'est pas suffisante. Les plus puissants vrex sont de véritables forteresses vivantes pouvant mesurer au moins six mètres de haut et certains dépasseraient les vingt mètres.

Pour communiquer entre eux et pour contrôler leurs créations les moins évoluées, ils utilisent la télépathie. Certains des leurs sont modelés afin de servir de relais pour pouvoir communiquer à longue distance. Le réseau télépathique des vrex est très complexe et seules les volontés les plus incroyables peuvent établir un contact sans devenir fou.

Ne pouvant pas réellement se reproduire, ils doivent transformer un être pensant suffisamment complexe en unité vrex. Le processus est d'enfermer l'âme et les informations nécessaires pour ensuite l'intégrer à une matière première correspondant à sa force mentale. Ces Vrex ont une intelligence limitée à leur début car leur esprit est troublé par leur nouvelle forme puis s'améliore au fur à mesure du temps ou décède en essayant. Cette évolution est appelée ascension et permet au Vrex de progresser dans leur société. Cette progression prend de très nombreuses formes et certaines d'entre elles requièrent de fusionner avec d'autres âmes pour créer une forme plus puissante. L'absorption de machines complexes ou le cerveau de savants sont les moyens les plus simples pour évoluer leur permettant de façonner de puissantes armes pour se défendre. Au final, lorsqu'un Vrex gagne sa "liberté" de penser, il gagne par la même occasion une forme unique égale à sa folie.

Société

Les vrex sont une création brutale qui ne reconnaît que la puissance. La perfection du corps et de l'esprit sont les seules et unique chose qui importent. S'unir pour obtenir cette forme absolue est leur idéal et ils font tout ce qui est en leur pouvoir pour évoluer vers ce but commun. L'organisation des vrex est chaotique mais leur objectif permet une certaine structure et un système de hiérarchie composé de classes.

Titan - En lien avec Cygoron
Immenses et puissants, ils sont les maîtres décisionnaires des principaux plans des vrex. Ils ne s'affrontent jamais et réalisent une compétition amicale afin d'étendre la volonté de Cygoron sur le monde.

Les observateurs - Sur le chemin de la perfection
Ces vrex sont sur la voie du Titan et commandent des milliers des leurs. Sous le commandement direct des Titans, ils ont souvent des projets individuels pour les rendre plus puissants.

Les prototypes
Les prototypes sont des êtres qui tentent une ascension. Passage risqué de leur existence, de nombreux vrex échouent en mourant ou perdant leur forme pour redevenir un être difforme de la classe matière première. Ces prototypes ont toujours des capacités très diverses et ont souvent absorbé des objets mécaniques complexes.

Les armes
Ce stade rassemble un grand nombre de variétés de vrex qui ont réussi à obtenir une première forme représentant leur identité. Ces armes ont des qualités très diverses allant de l'infiltration, protecteur, coordinateur d'autres vrex ou d'artillerie lourde.

Les éveillés
Lorsqu'un vrex éveille sa conscience depuis sa forme de matière première, il devient un éveillé. Forme stabilisé de l'arme "simpliste" qu'il était, il peut communiquer avec ses semblables et forger son chemin vers la perfection. Ces vrex sont capable d'acquérir des connaissances et prendre leur première forme afin de devenir une arme.

La matière première
Premier stade de ces abominations, ils sont incapables de garder une forme intelligente stable dans le corps qu'ils possèdent. Ils sont utilisés pour créer les formes les plus primitives des armements vrex. Plusieurs d'entre eux peuvent s'unir afin de créer des créatures vrex plus performantes mais la stabilité de ces armes persistent seulement quelques heures.

Objectif

Un vrex a pour mission de son créateur Cygoron de rechercher la forme parfaite. Cet idéal est un objectif éternel obligeant ce dernier à rechercher de nouvelles façons de s'améliorer sans aucune limite morale. Leur servitude est pratiquement incorruptible et leurs esprits désirent plaire à leur maître Cygoron.

Depuis le silence des dieux, les vrex ont aujourd'hui pour objectif suprême de libérer leur créateur. En tuant et possédant les corps de leurs victimes, les vrex ont trouvé le moyen de capturer les âmes avant qu'elles partent dans le grand au-delà. Ces âmes sont ensuite stockées dans un titan du nom d'Ugoron capable de les envoyer vers leur maître. Cette machine démon a déjà réussi en partie sa mission et Cygoron arrive.



DÉCHIQUETEUR

FP 2

Créature artificielle de taille M, CM
Init +0 ; Sens perception des vibrations 12m; Perception -5

Défense

CA 16, contact 12, pris au dépourvu 14 (Dex +2, naturelle +4)
Pv 36 (3d10+20)
Réf +2, **Vig** +1, **Vol** +0
Capacités défensives solidité 5; Immunités traits des créatures artificielles

Attaque

VD 9 m (6 c)
Corps à corps 2 coup, +5 (1d6+3/18-20)
Espace occupé 1,50 m **Allonge** 1,50 m

Statistiques

For 14, **Dex** 14, **Con** -, **Int** 1, **Sag** 10, **Cha** 1
Compétence acrobatie +8, discrétion +8, escalade +8, perception -5

Écologie

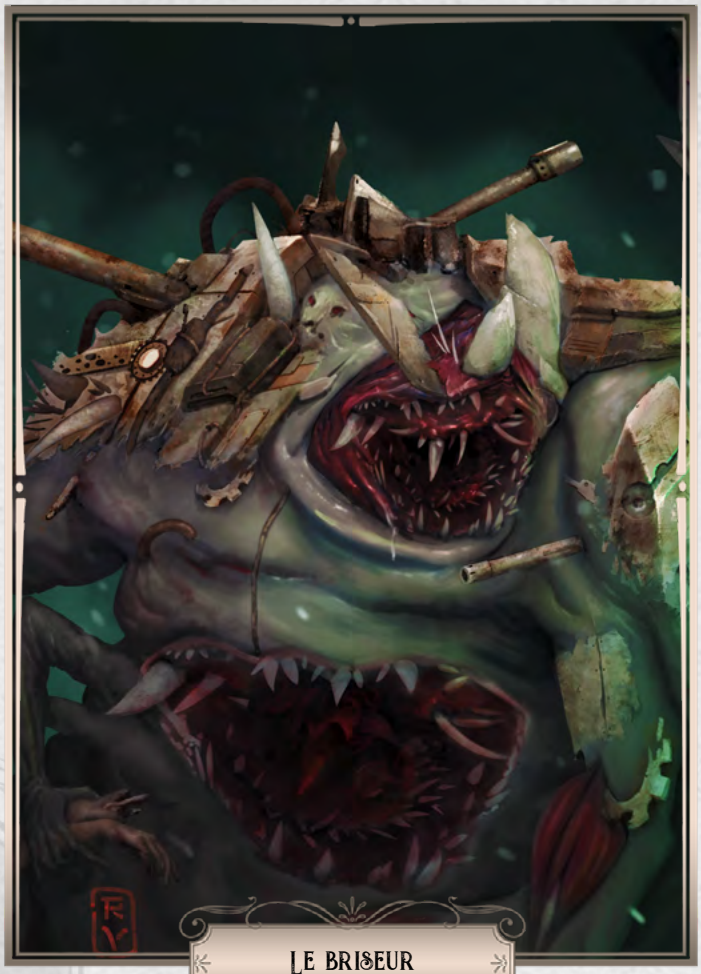
Environnement quelconque
Organisation sociale quelconque
Trésor aucun

Pouvoir spéciaux

Surcharge(Ext). Après trois tours de combat, le déchiqueteur subit une surcharge lui permettant d'obtenir tous les bonus d'un sort de rapidité pendant trois tours puis devient inactif pendant deux tours.

Assemblage torturé d'un cadavre fait de chair et de métal modelé par un parasite démon de Cygoron, les déchiqueteurs sont la chair à canon des vrex. Si ces derniers survivent, ils peuvent par la suite être utilisés pour créer de nouveaux vrex ou leurs âmes sont données au seigneur-démon.

Le parasite démon est une larve minuscule dotée de plusieurs pattes mécaniques qui peut prendre le contrôle d'un cadavre décédé depuis moins d'une semaine. Lorsqu'il intègre son hôte, il capture l'âme du défunt l'utilisant pour alimenter la transformation en déchiqueteur. Si le déchiqueteur est détruit, la larve tentera d'animer un autre corps intact proche de lui.



LE BRISEUR

FP 14

Créature artificielle de taille TG, CM
Init -2 ; Sens perception des vibrations 24m; Perception +10

Défense

CA 16, contact 12, pris au dépourvu 14 (Dex +2, naturelle +14)
Pv 150 (20d10+40)
Réf +6, **Vig** +6, **Vol** +7
Capacités défensives solidité 10; Immunités traits des créatures artificielles; Stable

Attaque

VD 15 m (10 c)
Corps à corps 2 coups, +25 (2d6+7/18-20/X4)
Espace occupé 4,50 m **Allonge** 4,50 m
Attaques spéciales Souffle (cône de 9 m (6 c), 10d6 acide, Réflexes DD 18 moitié, utilisable tous les 5 rounds); Canon (ligne de 90 m (60 c), 6d6, Réflexes DD 20 moitié, utilisable tous les 3 rounds) piétinement (6d6+15, DD 20).

Statistiques

For 30, **Dex** 7, **Con** -, **Int** 1, **Sag** 10, **Cha** 1
Compétence acrobatie(saut) +20, escalade +12, perception +10

Écologie

Environnement quelconque
Organisation sociale quelconque
Trésor aucun

Pouvoir spéciaux

Stable(Ext). Le briseur a de nombreux membres lui permettant d'être très stable conférant un bonus de +8 sur ses jets pour éviter une chute.

Cette machine de guerre vrex requiert au moins une vingtaine de corps ainsi que beaucoup de métaux pour la former. Ce sacrifice crée une arme des plus puissantes permettant de balayer les défenses de leurs ennemis. Capable de se mettre en stase, ces abominations peuvent rarement évoluer en de véritables vrex et ne sont réveillées que pour réussir une importante mission.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document. © 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.



Remerciements

Merci pour votre soutien sur un projet si personnel.
Merci à mon frère et mes amis qui m'ont fait connaître la passion du jeu de rôle dès 7 ans.
Merci à mon père et ma mère de m'avoir toujours soutenu quoi qu'il arrive.
Merci à mes nombreux joueurs depuis mes débuts de maître de jeu qui m'ont permis de rire malgré les périodes difficiles de ma vie.
Merci à vous, les rôlistes, qui ont su faire perpétuer la flamme du jeu de rôle jusqu'à aujourd'hui
Merci aux gars de Casus Belli, de Dragon magazine, Multimonde et de tous ces magazines qui ont aidé à enflammer mon imagination.
Merci à tous les spectateurs sur mes streams venant me soutenir et me remonter le moral.

Gaël ALIX

Baktov Sugar

Victor BODINAUD

Anthony "Rieffen" CARRETIER

Benoît "NeuNeu±" CASTELLO

Frédéric "Nurmfingel" CHIREN

Yves COSSART

Dalvyn

Michael DEBOUVER

Frédéric DEMENAY

Laurent DURIEU

Nicolas FABRI

Quentin "Sgrogue" FAURIEUX

Nicolas FOUQUÉ

Aurélien FRANÇOIS

Thibault GEAY

Stephane GELGOOT

Jean-yves "Sigmus" GRARD

Arnaud HAMELIN

Nicolas HENNI

Laura HOFFMANN

Ludovic JAMET

Christophe KAUFFMANN

Philippe KLEIN

Julien L'AIGUILLE

Julien LACAMBRE

Justine LARGY

Adrian LATASTE

Teresa LIGNAC

Xavier LIGNAC

Lionel LORCY

Hugo MOUTON

Claire NIERENGARTEN

Frédéric "Kurto" PHELIZOT

Stéphane PLANCHENAULT

Damien POULET

Jean-michel ROUVIER

Lionel " Léogrosbilis" RUBY

Sébastien SCHWENDIMANN

Brendan "Dadacticiel" SÉVENO

Madeleine SIEBERT

Dany SE SOUSA

Tahinée TOMCZAK

Isabelle TOSIEK

Olivier VAUDELET

Frederick VIALA

Voyd²

Boris YARKO



Bienvenue à Valliance

Cette gigantesque métropole indépendante au commerce florissant est au début d'une révolution industrielle. Usines de textiles, d'acier, de verre et d'outillage, la ville est un rêve éveillé pour ses citoyens qui voient chaque année émerger son lot de modernisme. Grâce aux progrès de la science associés à une magie moderne, les habitants de Valliance ont la chance d'avoir l'eau courante, de la lumière à volonté et de la chaleur pour la majorité de leurs foyers.

Mais rien de tout cela n'est comparable à l'art et à la culture de Valliance. Grâce à ses écoles publiques et à ses imprimeries sophistiquées, la plupart des Vallianciens ont la chance de savoir lire et écrire profitant ainsi de l'essor du journalisme. Aujourd'hui, la ville est fière d'avoir le premier orchestre symphonique du continent et ses nombreux théâtres distraient aussi bien les riches que les plus pauvres.

Mais cette opulence n'est pas sans défauts. Le conseil de Valliance composé des plus puissants mages de la ville doit faire face à des difficultés impossibles à résoudre avec leur immense pouvoir. La magie devenue banale est un véritable cancer pour le commerce. Nouveaux riches, hommes politiques, guildes, le pouvoir de l'argent est aussi un adversaire redoutable dont l'influence nuit à la prospérité et à la paix de Valliance. Alors que dans les entrailles de la métropole couve une guerre de l'ombre, des héros de toutes les couches sociales se battent afin de décider de l'avenir de leurs foyers.

Adapté aux systèmes de règles comme Pathfinder et D&D 5, cet ouvrage de jeu de rôle contient le nécessaire pour créer vos propres aventures dans l'univers de Zonakron ainsi que :

- le détail de chaque quartier de la cité avec de nombreux lieux décrits,
- plus de 40 personnages avec leur histoire et un synopsis d'aventure pour les utiliser dans vos aventures,
- des traits de personnages pour personnaliser vos héros,
- deux nouveaux monstres
- et plus de 500 personnages non joueurs avec une description pour vous aider à faire de chaque rencontre
- un évènement amusant ou étonnant pour vos joueurs.

Cet univers est modelé par les campagnes réalisées par la communauté de Zonakron et de nombreux personnages dans cet ouvrage sont la création de joueurs.



FINANCÉ SUR GAME ON

ZONAKRON EDITIONS

OGL 3.5 SYSTEM COMPATIBLE

9 791090 563049