



# HISTOIRES DE TRÉSORS

Cette aide de jeu accompagne le  
« *Deck de trésors* » exclusif à la  
version française de *Dragonbane*.

Elle fournit des informations  
supplémentaires sur ces objets et les  
mystères qui les entourent parfois.

Bonjour cher lecteur.

Mon nom est Bibrin de Valventru, érudit et mage halfelin. Je pense que, tout comme moi, vous êtes féru de trésors, et pas n'importe quels trésors, mais ceux qui brillent de cet éclat particulier que seul un adepte de la magie comme moi peut discerner d'un simple regard.

Depuis mon plus jeune âge, je suis passionné de mythes et de légendes. Et de tourtes au lièvre et aux cèpes, mais ceci est une autre histoire. Je m'enorgueilliss d'ailleurs d'être un expert sur la question, qu'il s'agisse de légendes ou de tourtes.

Mais trêve de bavassages, entrons plutôt dans le vif du sujet. C'est pour ça que vous prenez le temps de lire mes notes après tout...

J'ai donc compilé entre ces pages quelques-uns des trésors, magiques pour la plupart, auxquels j'ai pu être personnellement confronté ou dont on m'a parlé. Bien que je me méfie des informations de seconde main, elles me semblaient suffisamment pertinentes pour figurer ici. J'ai également ajouté quelques informations sur d'illustres et moins illustres personnes liées à ces objets.

Je vous souhaite une bonne lecture, en espérant que ces quelques notes puissent vous être d'une quelconque utilité.

## AMULETTE ANCIENNE



Cette amulette a été créée grâce à la terrible nécromancie. Je me tiens personnellement aussi éloigné que possible des pratiquants d'une telle magie, et que la Grande Marmitonne me garde de devoir y mettre un jour mon nez.

Pour faire simple, une âme a été attachée à cette amulette afin de lui conférer ses pouvoirs. Si l'on brise l'amulette, l'âme est libérée. Cependant, si l'amulette se brise parce qu'elle a usé toute sa magie, l'âme est anéantie.

Théoriquement, il est possible de converser avec l'âme emprisonnée dans l'amulette pour peu que l'on possède de bonnes connaissances en animisme. Cela peut sembler inintéressant au

premier abord, mais la plupart des âmes attachées à une telle amulette ont souvent payé l'impudence de leur existence passée. Et contrarier un nécromancien est généralement... comment dire ? Une mauvaise idée ?

Bref, l'âme emprisonnée pourrait vous offrir de précieuses informations en échange de sa liberté. Mais veuillez bien à respecter votre part du marché.

Il est possible de converser avec l'âme emprisonnée dans l'amulette en réussissant un jet d'ANIMISME assorti d'un fléau (un jet de LANGUES lui aussi assorti d'un fléau peut être nécessaire dans le cas d'une âme parlant un dialecte différent). Si l'on promet à l'âme de la libérer en brisant l'amulette, mais qu'il n'en est rien, le contrevenant devient maudit : lors de chaque intervalle de repos, il doit réussir un jet de VOL pour ne pas être assailli de cauchemars. Ces cauchemars l'empêchent de regagner le moindre PV. Si le jet de VOL se solde par un démon, la victime des cauchemars ne regagne pas non plus de PS. En obtenant un dragon sur le jet de VOL, la malédiction est brisée.

Un sort de DISSIPATION (niveau 2) permet également de lever cette malédiction.

## AMULETTE AQUATIQUE



Les amulettes ont souvent des effets variables, plus ou moins puissants, et celle-ci ne déroge bien sûr pas à la règle. Mon ami Théolin en a d'ailleurs fait les frais. Celui-ci avait mis la main sur une amulette aquatique et, pouvant grâce à elle respirer sous l'eau, il s'était lancé à la pêche aux coquilleux d'eau douce (un

délice soit dit en passant) dans le lac voisin. Mais voilà qu'après sa longue sieste réparatrice, fier de nous montrer sa pêche du jour, il est soudain tombé au sol et s'est mis à régurgiter une grande quantité d'eau, manquant de s'étouffer. Alors, faites bien attention s'il vous vient à l'esprit de faire une petite baignade en immersion totale avec cette amulette ! Ah oui, encore une chose : si les naïades seront bienveillantes (pour peu qu'une telle chose soit possible) avec le porteur d'une amulette aquatique, les sirènes lui voueront une haine toute particulière.

Si le porteur a utilisé l'amulette pour respirer sous l'eau, dès la fin du prochain intervalle de repos (après avoir récupéré ses PS), il subit 1D8 points de dégâts alors que de l'eau emplit soudain ses poumons, le forçant à la régurgiter violemment.

## AMULETTE DU CHAT



Ah, les chats. J'adore les chats. Surtout quand ils se régalent des rongeurs qui s'attaquent à nos garde-manger. Et ma bonne et grasse Patounette en sait quelque chose...

Mais revenons-en à cette amulette qui, si elle peut s'avérer fort utile, n'est pas sans provoquer parfois quelques effets secondaires chez son porteur. Rien de bien méchant diront certains, mais restez éloigné des plans d'eau et prenez garde au chat qui sommeille en vous... à moins de risquer de vous retrouver dans quelque situation sociale cocasse. Enfin... si les lupins ont un sens de l'humour. Mais, d'expérience, j'en doute.

À la discrétion du MJ, le porteur peut subir un fléau sur ses jets de NATATION et doit réussir un jet de VOL pour ne pas « feuler » face à un canidé (ou un lupin). En outre, les rats, souris et autres mulots deviennent subitement très appétissants.

## AMULETTE DU DRAGON



Voilà un objet magique bien utile si vous courroucez un mage élémentariste. Je mettrai bien l'un de mes doigts délicatement boudinés à couper qu'aucun dragon n'a présidé à la création de ces amulettes, mais leur colère à l'encontre de leur porteur ayant pour effet de les détruire, qui sait ?

Si le porteur subit des dégâts infligés par un dragon, l'amulette se brise.

## AMULETTE DE GRÂCE



De grâce, de grâce, c'est vite dit ! Elle apporte effectivement quelques bienfaits, mais j'ai eu un temps une compagne lupine (si, si, je vous assure) qui m'avait infligé pareille frayeur avant de détruire ma porte d'entrée en la claquant pour ne jamais revenir. Je lui avais pourtant bien dit qu'il était hors de question que je me lance à l'aventure avec elle. Rien ne vaut la chaleur d'un logis douillet et de réserves bien garnies, pas même l'amour.

Lorsque l'amulette se brise, le porteur devient Effrayé ; s'il souffre déjà de cet état, il doit en choisir un autre.

## AMULETTE DE LA MAIN



Alors, celle-là je l'aime bien ! Si elle vous donne le pouvoir d'ouvrir et de fermer portes et serrures, elle ne le fera pas gratuitement, oh ça non ! Après, allez savoir où tout ça réapparaît... Si je devais hasarder une supposition, je dirais que ces amulettes ont été conçues par un groupe de mages adeptes de filoutage et qui, au fil du temps, ont dû se constituer un beau butin sans même avoir eu à lever le petit doigt. Et en parlant de doigt, si vous découvrez pourquoi cette main en a six, n'hésitez pas à me mettre dans la confiance.

Chaque fois que le porteur utilise le tour de magie **OUVERTURE/FERMETURE**, un objet du porteur ou une partie de ses pièces (au choix du MJ et d'une valeur maximale de 10 PO) disparaît.

## AMULETTE DE L'ŒIL



Ce n'est clairement pas donné à tout le monde de discerner la magie qui nous entoure. Cette amulette peut le permettre, mais préparez-vous à avoir les mirettes qui se croisent après ça. Bon, ça reste tout de même très utile aux profanes.

Chaque fois que le porteur utilise le tour de magie DÉTECTION DE LA MAGIE, lancez 1D6 : sur un résultat de 1-3, son prochain jet de PERCEPTION subit un fléau alors que sa vue se brouille quelque peu.

## AMULETTE DU SOLEIL



Je ne sais pas qui a créé ces amulettes, mais c'est certainement quelqu'un qui savait soigner ses sorties, du genre à aimer vous en coller plein les prunelles. Bref, si quelqu'un l'utilise pour s'offrir un peu de brillance, tenez-vous à bonne distance au cas où et fermez bien les yeux.

Lorsque l'amulette se brise après le lancement pour la dernière fois du tour de magie LUMIÈRE, elle explose dans un grand éclat de lumière. Le porteur subit 1D6 points de dégâts (l'armure n'est d'aucune utilité) et tous ceux situés jusqu'à 6 mètres de lui sont aveuglés durant 1D6 rounds, comme s'ils se trouvaient dans l'obscurité totale, à moins de réussir un jet d'AGI assorti d'un fléau.

## ARME DÉMONIAQUE



Ces armes ont été conçues pour verser le sang, ne vous étonnez pas qu'elles visent également à maudire quiconque est assez brave, ou stupide selon mon point de vue, pour les manier. Si je peux vous prodiguer un conseil, c'est bien de rester aussi loin d'elles que possible.

Si une arme démoniaque est brisée, elle ne perd pas ses pouvoirs une fois reforgée.

À la discrétion du MJ, si quelqu'un attaque un démon avec une telle arme, chaque dragon obtenu sur le jet devient un démon et un démon n'est pas transformé en réussite. Cependant, pour chaque démon ou dragon obtenu sur le jet d'attaque face à un démon, l'utilisateur perd 1D8 PV. Si l'utilisateur tombe à 0 PV à cause de cet effet, il est maudit et lance 1D4+2 sur la partie 3. *Malédiction* de la table en page 85 du livre de règles.

## BOÎTE À MUSIQUE



Il n'y a rien de magique dans ces boîtes à musique, mais il court une légende à propos de l'humaine qui les a créées, et comme vous le savez, les légendes, c'est ma marotte.

Donc, Winiflède, puisque tel était son nom, était sourde comme un pot et avait les pieds bots. Et pour ne rien arranger, la pauvre fille vivait dans un village réputé pour ses musiciens et ses danseurs. On pourrait se dire qu'au tirage au sort des bienfaits de Mère Nature la petite Wini avait fait mauvaise pioche, mais rien n'était moins vrai.

Winiflède avait un don à nul autre pareil pour réparer les choses et elle passait son temps à bricoler dans son petit atelier. Personne n'avait jugé bon de lui enseigner la pratique d'un instrument, alors elle décida que même sans cela, elle pourrait jouer de la musique. Et pas seulement elle, mais n'importe qui ! C'est ainsi que sont nées ses boîtes à musique. Mais bien sûr l'histoire ne s'arrête pas là, sans quoi il n'y aurait guère de quoi en faire une légende.

Avec l'aide d'une amie musicienne, Wini parvint à reproduire très précisément chaque note grâce à son système ingénieux

constitué d'un cylindre et de lamelles de métal. Mais encore fallait-il créer de jolies mélodies, et c'est là que la bizarrerie propre à certaines fables entre en jeu. Wini créait ses mélodies sans aucune aide et toutes étaient originales et magnifiques. On dit même que certaines avaient le don d'attirer les oiseaux qui mêlaient leur chant à la mélodie. D'autres avaient le pouvoir de faire scintiller certaines étoiles en rythme ou encore de calmer les bêtes sauvages.

Difficile de dire si tout cela est vrai et ce qu'il est même advenu de Winiflède depuis, mais il n'est pas impossible que vous tombiez un jour sur l'une de ces boîtes à musique qui semblent liées à la magie animiste. Ce qui nous amène à la question suivante : comment Wini a-t-elle bien pu insuffler de la magie dans ses œuvres alors qu'elle n'était pas mage ? Est-ce que, comme certains le pensent, elle était liée aux satyres ? Peut-être même issue d'une union malheureuse entre humain et satyre ?

En tant qu'érudit et mage, cela me titille parce que je pense que cette légende est au moins en partie vraie. Winiflède aurait-elle réussi à percer le secret de ce que les mages des temps reculés appelaient la « musique des arcanes » ? Si tel est le cas, je donnerai cher pour mettre la main sur ses travaux.

Les travaux de Winiflède, compilés en plusieurs tomes inhumés avec elle, enseignent tout simplement comment lancer des sorts en utilisant la compétence **REPRÉSENTATION** et sans avoir à utiliser la capacité héroïque **Talent magique**. De tels sorts ne peuvent être que de rang I et lancés au niveau I, et il ne peut s'agir que de magie universelle ou de l'école de l'animisme. ID4+2 sorts (au choix du MJ) sont détaillés dans les travaux de Wini et ils s'apprennent comme dans un grimoire pour un mage (*livre de règles*, page 61).

## BOTTES DE PLUMES



C'est sûr, elles sont jolies et du plus bel effet. Cependant, elles sont souvent confectionnées à base de plumes de créatures pas franchement amicales, comme les basiliques, les harpies, les griffons, les hippogriffes ou encore les rocs, et vous pouvez être sûr qu'ils vont le sentir et se jeter sur vous en premier. Et si les plumes ont été arrachées à une demoiselle-cygne, n'espérez aucune forme de pitié de la part de ses sœurs.

À la discrétion du MJ, les bottes peuvent attiser le courroux des membres de l'espèce dont les plumes ont été utilisées pour leur conception. Ils attaqueront immédiatement le porteur, soit parce leur instinct les met en alerte, soit parce que cela représente tout simplement un crime abominable.

## BRACELET D'AMARANTE ET BRACELET DE CHÊNE



Personnellement, j'aime bien ces bracelets. Contrairement à de nombreux objets infusés de magie, ils ne représentent aucun risque, sauf si vous les trouvez disgracieux. Là, il faudra faire avec.

Sur un résultat de 4-6, le bracelet ne peut pas être retiré une fois mis ; si le porteur meurt, le bracelet se brise.

## BRACELET D'OS



Et encore de la nécromancie ! Ces bracelets faisaient partie des premiers objets enchantés par les ignobles adeptes de cette... magie. Ils ont depuis perdu en efficacité, mais restent utiles pour qui se frotte régulièrement aux morts-vivants... et n'a rien contre le fait de venir grossir leurs rangs. Après, vous faites ce que vous voulez, mais moi je ne porterais pas ça.

À la discrétion du MJ, le porteur d'un tel bracelet peut être atteint d'une maladie de virulence 12. S'il succombe à la maladie, le personnage devient un mort-vivant (et plus particulièrement un cadavre ambulante, voir *Bestiaire*, page 106).



## BRACELET TRESSÉ



Dans les temps anciens, la magie était présente en toute chose et si un vœu était formulé avec suffisamment de conviction, il pouvait enchanter un porte-bonheur que l'on confiait alors à

un être cher pour le protéger. Ces porte-bonheur étaient souvent confectionnés à partir de mèches de cheveux d'une ou plusieurs personnes, il fallait que cela soit très personnel pour que la magie opère. Il y a beaucoup d'amour dans ces bracelets et, d'après ce qu'on m'a raconté, une partie de l'esprit de ceux qui les ont conçus réside encore à l'intérieur.

Un jet d'ARTISANAT (avec faveur) réussi révèle que le bracelet est réalisé à partir de cheveux tressés.

À la discrétion du MJ, le porteur d'un tel bracelet, s'il tant est qu'il ait conservé sa magie, peut rêver de la personne (ou des personnes) à qui appartenaient les cheveux utilisés pour sa confection. Ces personnes considéreront le porteur du bracelet comme celui ou celle à qui il a été offert en premier lieu.

## FIOLE DE GUÉRISON



Alors, ces petites fioles sont utiles, il faut bien l'avouer. J'étais content d'en avoir une en réserve quand je me suis méchamment entaillé la main en découpant la dinde lors de la dernière fête des Glougloutes. Mais allez savoir pourquoi, ça m'a mis dans une de ces colères...

Si le personnage se soigne de 10 PS ou plus avec la fiole, il devient Furieux s'il ne l'est pas déjà.

## FIOLE DE RÉOLUTION



En tant que mage, je suis plutôt économe de mes capacités. Je préfère me plonger dans les livres et observer. Cependant, il m'est déjà arrivé de devoir puiser dans mes réserves et ces fioles peuvent s'avérer des plus utiles. Néanmoins, elles semblent parfois provoquer une sorte d'intoxication qui n'est pas sans rappeler l'ivresse. Dans le doute, ne prévoyez rien après, surtout pas de découper une dinde.

Si le personnage récupère 7 PV ou plus avec la fiole, il subit un fléau sur tous ses jets d'AGI et de compétences associées jusqu'à la fin de son prochain intervalle de repos.

## ❖ FLÛTE D'OS ❖



Vous ai-je déjà parlé de nécromancie ? Oui, bien sûr. Et encore une fois, c'est à un nécromancien que l'on doit ces instruments sur lesquels vous pouvez être certain que je ne poserai jamais les lèvres.

Je ne me souviens plus du nom de ce triste individu avec lequel j'ai le profond déplaisir de partager un intérêt pour les arts magiques. Quoi qu'il en soit, je me souviens bien de son histoire, pour peu qu'elle soit vraie, bien entendu.

Une jeune femme avait eu le malheur de plaire à ce vil individu et elle ainsi que son amant ont fait les frais de sa malice. Quelle grande malchance de tomber sur un nécromancien capable de ressentir des émotions ! Cela dit, je ne pense pas qu'il ait vraiment senti de l'amour, ce sont surtout la jalousie et la colère qui ont motivé son geste.

Ce nécromancien les a alors tout simplement tués et maudit une partie de leurs restes. De certains de leurs os, il a fait des flûtes. Et jamais les amants ne trouveront le repos éternel. Leurs âmes fracturées en autant d'instruments se recherchent perpétuellement, s'appelant lorsque l'un de leurs fragments se trouve

à proximité d'un de ceux de l'autre. Mais la plupart du temps, elles pleurent et laissent échapper une mélodie déchirante. Tout cela est réellement bien triste...

Lorsque deux flûtes d'os se trouvent à moins de 100 mètres l'une de l'autre et que chacune appartient à l'un des amants, elles se mettent à jouer une mélodie joyeuse qui tranche avec leurs plaintes habituelles. Lorsque cela se produit pour la première fois entre deux flûtes précises, leurs propriétaires bénéficient d'une faveur sur tous leurs jets d'INT, de VOL et de CHA, ainsi que sur les compétences qui y sont liées, jusqu'au prochain intervalle de repos. Si les deux flûtes entrent en contact, elles se désagrègent en une douce lumière accompagnée d'une tendre mélodie.

Il existe quatre flûtes pour chaque amant. S'il advenait qu'elles soient toutes retrouvées et mises en contact (ou du moins celles qui ne l'ont pas encore été), leurs propriétaires gagneraient la capacité héroïque suivante :

### **BÉNÉDICTION DES DEUX AMANTS**

**Prérequis :** réunir les deux dernières flûtes d'os et libérer les âmes des amants

### **Points de Volonté : —**

Les dégâts que vous infligez aux morts-vivants, aux nécromanciens, ainsi qu'aux êtres et créatures assimilés augmentent de +ID4 et votre première attaque bénéficie d'une faveur (et ce contre chaque nouvelle cible concernée). En outre, vous êtes immunisé à toute forme de maladie que ces êtres et créatures pourraient transmettre ou tenter de vous infliger.

## ❖ LANTERNE-BOLET ❖



Bien que ces lanternes ne figurent pas parmi les œuvres magiques les plus impressionnantes, je tiens à préciser qu'elles sont l'œuvre d'un halfélin, et pas n'importe lequel puisqu'il s'agit de mon arrière-arrière-grand-père Vibrelin.

Bien sûr, il a réalisé de nombreux exemplaires de ces lanternes, mais elles n'ont jamais rencontré le succès commercial escompté et seules celles qui étaient enchantées ont trouvé preneur. Les gens n'ont vraiment aucun goût.

En désespoir de cause, Vibrelin en a offert beaucoup... qui ont fini abandonnées à gauche et à droite.

## LONGUE-VUE ORNEMENTÉE



Je ne sais pas trop pourquoi j'aborde ici cet objet puisque, figurez-vous, sa conception n'est en rien magique. Étonnant, non ?

Cela dit, une cousine éloignée de la magie, l'alchimie, préside aux capacités de cette longue-vue puisque ses lentilles sont conçues à partir des cornées d'une créature nyctalope de grande taille, lesquelles ont été cristallisées afin de devenir solides et d'être retravaillées puis montées dans la lunette.

## MASQUE DU LOUP SOMBRE



Mon ancienne compagne lupine m'a appris que cet objet, conçu par les mages-chamanes lupins, est avant tout une marque de respect accordée à une personne issue d'une autre famille. Portez-en un sans en être digne et tout loupin le saura instinctivement... et considérera cela comme une insulte particulièrement grave que seule la mort du porteur pourrait laver. Honnêtement, ça ne vaut pas le coup, même si l'on peut dire qu'ils ont un certain style.

Dès que quelqu'un portant le masque sur son visage tue un loupin, lancez ID6 : sur un 1, il contracte la lycanthropie et devient un loup-garou (*Bestiaire*, page 88).

**Note :** les masques adaptés à la physionomie des colverts sont extrêmement rares.

## PIERRE FINE



ces pierres étaient conçues avec l'idée de s'en servir d'armes ou de pièges, libérant leur captif grâce à un mot-clé ou au moment d'un événement prédéterminé.

Malheureusement, avec le temps, la magie de ces pierres s'est affaiblie et le moindre contact est à même de libérer la créature enfermée à l'intérieur. Et inutile de vous préciser que ce n'est pas la gratitude qui va animer la chose qui a passé des siècles, sinon des millénaires, emprisonnée là-dedans !

En fonction de leur ancienneté, la magie de ces pierres peut mettre un certain temps à céder lorsqu'on les manipule. Dans ce cas, traitez un résultat de 8-9 comme une opale noire et un résultat de 10 comme un grenat. Puis, lors de chaque intervalle (ou si le propriétaire ou le contenant est « chahuté »), lancez ID6 : sur un 1, la pierre se brise et la créature qu'elle renferme est libérée.

Fut un temps, certains mages étaient si puissants qu'ils pouvaient emprisonner des fantômes et des démons dans des gemmes spécialement enchantées pour l'occasion. Si certains érudits affirment que le but était de les neutraliser, je pense au contraire que leurs desseins étaient bien moins nobles et que

## BELANFAN

De ce que j'en sais, Belanfan était une mage humaine connue pour son sens des affaires et son côté aventurier. Et si j'en crois les quelques références que j'ai pu croiser au détour de mes lectures, elle était plutôt du genre casse-cou avec un goût fort prononcé pour les trésors, et même qu'on la surnommait « le Dragon ». M'est avis que si vous mettez la main sur son fameux butin, vous pourrez vous vautrer plusieurs vies dans l'opulence la plus indécente.



### MANTEAU DE BELANFAN

Ce manteau est toujours sous l'effet du tour de magie RAVAUDAGE. En fait, on pourrait même dire qu'il « cicatrise »... et pour cause, il s'agit de Belanfan en personne ! Victime d'une terrible et humiliante malédiction, la mage a été réduite à l'état de long manteau. Il est possible de communiquer avec elle grâce au sort TÉLÉPATHIE (au niveau 2), mais les siècles passés sous cette forme ont grandement altéré son esprit et ses souvenirs. Le responsable de cette malédiction est un mage immortel connu sous le nom de « Ravaudeur d'âme » pour sa capacité à lier les âmes à des objets, généralement des vêtements qu'il se plaît à porter. À noter que le corps de la victime « survit » tant que la malédiction est active, suspendu dans une sorte de sommeil, immuable. Si le corps est détruit, l'âme et l'objet qui l'emprisonne le sont également. Un sort de DISSIPATION (niveau 3) lancé sur l'objet contenant l'âme alors qu'il est mis en contact avec le corps de la victime permet de lever la malédiction, l'âme réintégrant son corps pendant que l'objet tombe en poussière.

## DYYR

De nombreux mages, drapés dans leur érudition, dissertent sans cesse sur les mystères entourant le mage nommé Dyyr et sur ce qu'il a produit en grand nombre pour les personnes de notre qualité. J'aimerais donc profiter de ces quelques lignes pour m'adresser à ces têtes de melon trop mûr : Dyyr n'était pas un mage, c'était une NATION ! Et plus précisément une nation de mages. C'est la raison pour laquelle on a retrouvé plusieurs lames et armures, et plus d'anneaux et d'yeux qu'un mage pourrait en porter. Il n'est pas déraisonnable d'estimer que des centaines de ces objets existent, quelque part, dans une province disparue ou victime d'un grand fléau, d'un cataclysme. Ceux qui nous sont parvenus appartenaient sans doute à des Dyyriens (appelons-les comme ça) morts loin de leur foyer. Qui sait quelle magie extraordinaire se dissimule encore dans les ruines de la nation de Dyyr ?

Dyyr était effectivement une nation, dirigée d'une main cruelle par sa classe dominante, constituée exclusivement de mages. Nombreuses furent les découvertes magiques des Dyyriens, mais au prix de milliers de vies. Une vie de servitude s'achevant au cours d'expériences sans cesse plus sordides, voilà le quotidien des pauvres habitants de Dyyr et de leurs voisins, incapables de maîtriser la magie ou tout simplement pas assez doués selon les standards élitistes des dirigeants.

Ce que l'on retrouve parfois sur des cadavres n'est que babiole en comparaison de ce dont étaient capables les mages de Dyyr. Quant à ces dépouilles retrouvées loin de leur nation, difficile de dire si elles appartiennent à un mage ayant fui ce lieu cruel ou si, au contraire, il s'agissait d'un éclaireur recherchant quelque peuple à asservir...



### ŒIL DE DYYR

Le possesseur d'un tel œil, pour peu qu'il lève la tête vers les étoiles et soit versé dans l'art de l'astronomie, s'apercevra que la voute céleste est légèrement différente. Une étoile indiquant la direction de l'ancienne nation de Dyyr est toujours visible à l'horizon durant l'été, bien qu'elle ait disparu il y a des siècles. Son éclat légèrement rougeâtre pourrait néanmoins attirer l'attention d'un porteur d'œil de Dyyr. Mais gare à l'imprudent qui souhaiterait se rendre là-bas, car Dyyr a été victime de la vanité de ses maîtres, condamnés pour leurs péchés de la plus horrible des manières...

# KRUZZAH

Kruzzah, surnommé « le Tabellion infernal », était un démon étrange, bien différent de ceux que l'on pourrait croiser un jour de grande malchance. Il avait une apparence tout à fait humaine (bien qu'il puisse apparaître sous les traits de n'importe quelle famille) et s'exprimait de la plus aimable des manières, pouvant même se montrer amical. Bien sûr, personne ne pouvait se douter de sa véritable nature et il en profitait pour s'installer un temps dans une ville, offrant ses services en tant qu'écrivain public à l'occasion, mais surtout en tant que rédacteur de contrat, un document bien plus sûr qu'une simple poignée de main. Et plus les habitants scellaient de contrats, plus les choses empiraient. Lorsqu'il ne restait plus que chaos ou qu'il était

découvert, Kruzzah partait s'installer bien loin dans une autre ville, sous une autre apparence.

J'emploie le passé pour parler de ce démon, mais qui sait s'il ne sévit pas encore aujourd'hui dans quelque bourg ? Dans le doute, refusez de signer un contrat qui ne contraindrait pas également d'une quelconque manière celui qui l'a rédigé.

Et si vous utilisez une plume de Kruzzah pour rédiger un contrat, gardez-vous bien de le signer. Bien sûr, faire une fausse signature ne vous épargnera pas les désagréments d'un non-respect dudit contrat. Mais si vous êtes prêt à respecter votre part du marché, que pourrait-il bien se passer de mal ?

## PLUME DE KRUIZZAH

Vous pouvez utiliser la table suivante pour déterminer la malédiction dont souffre le contrevenant. Sauf précision contraire, un sort de DISSIPATION (niveau 2) lève la malédiction.

### DI2 Malédiction

- |    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | La victime vomit une grenouille chaque fois qu'elle raconte un mensonge. Lancez ID6 tous les matins. Sur un 1, l'effet disparaît.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 2  | La victime attire la vermine. Cafards, rats, mouches et autres petites bêtes considérées comme nuisibles grouillent toujours autour du personnage, se glissent dans ses affaires, etc. Lancez ID6 à chaque intervalle. Sur un 1, l'effet disparaît.                                                                                                                                                                                                                    |
| 3  | L'or et l'argent que la victime touche tombe en poussière. Lancez ID6 tous les matins. Sur un 1, l'effet disparaît.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 4  | La victime dégage une odeur pestilentielle qui incommoder toute personne située jusqu'à 6 mètres. Rien ne peut masquer cette odeur et elle est si atroce qu'elle inflige immédiatement la condition Malade à quiconque se trouve dans la zone. Bien sûr, cela affecte les jets de CHA et les compétences associées de la victime qui subissent un fléau. Lancez ID4 à chaque intervalle. Sur un 1, l'effet disparaît.                                                  |
| 5  | La victime est aveuglée et agit comme si elle se trouvait dans l'obscurité totale. Lancez ID4 à chaque intervalle. Sur un 1, l'effet disparaît.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 6  | La victime souffre en plein jour, elle subit un fléau sur tous ses jets, ainsi que ID4 points de dégâts par période passée à la lumière du jour (une épaisse couche de nuages ou des vêtements couvrants suffisent cependant à éviter ces dégâts). Lancez ID4 chaque matin. Sur un 1, l'effet disparaît.                                                                                                                                                               |
| 7  | La victime est frappée d'amnésie et oublie son propre nom et l'identité des autres personnages joueurs. L'effet doit être interprété. Lancez ID4 tous les matins. Sur un 1, elle retrouve la mémoire.                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 8  | La victime se transforme en animal. Lancez ID6. 1 : chat, 2 : renard, 3 : chèvre, 4 : loup, 5 : cerf, 6 : ours. La cible se sert des caractéristiques indiquées en page 99 du livre de règles et ne peut pas parler. Lancez ID4 à chaque intervalle. Sur un 1, l'effet disparaît.                                                                                                                                                                                      |
| 9  | La victime change d'apparence et même de voix. Lancez ID6. 1 : humain, 2 : nain, 3 : elfe, 4 : halfelin, 5 : colvert, 6 : lupin. La victime ne gagne pas la capacité innée de la famille concernée (excepté Pattes palmées pour le colvert). Lancez ID4 à chaque intervalle. Sur un 1, l'effet disparaît.                                                                                                                                                              |
| 10 | La victime se voit pousser des cornes semblables à celle d'un bélier, lesquelles sont pratiquement impossibles à dissimuler. Le port d'un heaume est compromis à moins de les couper à ras. Les cornes repoussent chaque jour à minuit (et briseront un heaume si la victime en porte un). Un sort de DISSIPATION ne lève pas cette malédiction.                                                                                                                       |
| 11 | La victime rajeunit à un âge juvénile (enfant), ce qui implique un fléau sur tous ses jets de FOR, CON, AGI et CHA, ainsi que les jets des compétences liées. Lancez ID4 chaque matin. Sur un 1, l'effet disparaît.                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 12 | La victime vieillit d'une tranche d'âge, par exemple d'Adulte à Âgé. Ses caractéristiques et ses valeurs dérivées changent en fonction du tableau en page 24 du livre de règles, mais pas ses niveaux de compétence. L'effet devient permanent et elle vieillit ensuite normalement à partir de cette nouvelle tranche d'âge. Une personne déjà âgée se retrouve très fragile et perd 2 points en FOR et en CON. Un sort de DISSIPATION ne lève pas cette malédiction. |

## LAKÉRIS



Je n'ai pas honte de l'avouer, je sais très peu de choses sur cette Lakéris. Il semble à peu près certain qu'elle venait de très loin, peut-être même d'un monde différent du nôtre. Il paraît même qu'on lui vouait une sorte de culte de son vivant et que ses restes mortels possèdent des pouvoirs occultes. J'ai entendu dire une fois que son culte est toujours présent et qu'il vénère Lakéris comme une sorte de déesse, laquelle leur octroierait des capacités particulières, principalement liées aux soins et à la prescience. Bon, si ce sont des fanatiques, au moins ils n'ont pas l'air bien méchants...

Les suivants de Lakéris maîtrisent la magie universelle ainsi que les magies d'animisme et de mentalisme, mais ces capacités semblent se développer en eux de façon intuitive. Ils sont toujours vêtus de couleurs claires, principalement du blanc, et portent un bâton de bois de chêne figurant une chouette, ailes déployées, à son sommet.

Pour eux, Lakéris est toujours présente, bien que morte depuis des siècles. Nul ne sait par quel prodige, mais Lakéris existe en dehors du temps et se manifeste auprès de ses suivants sous sa forme mortelle. Il est même possible qu'elle ait assisté à des événements se produisant bien loin dans l'avenir.

Les suivants de Lakéris en mesure de faire appel au sort **RÉSURRECTION** sont capables d'étendre ses possibilités en lançant ce sort au niveau 4 (cible décédée depuis un mois) et au niveau 5 (cible décédée depuis un an). Néanmoins, les personnes ressuscitées après plus d'une semaine perdent 2 points d'INT (permanent) et celles ressuscitées après plus d'un mois perdent 4 points d'INT (permanent).

## NIMÉSIA



Nimésia était un dragon fort vénérable et particulièrement investi dans la lutte contre les démons et les morts-vivants (ainsi que certains trolls un peu trop attirés par les trésors ou les secrets). Une légende dit qu'elle sommeille au sommet d'un pic inatteignable, du moins par de simples mortels et encore plus par un humble halfelin comme moi. Mais si ce que l'on dit sur sa maîtrise des arts magiques est vrai, son trésor doit être absolument fabuleux et quiconque mettrait la main dessus pourrait sans aucun doute mettre à bas des royaumes entiers. Notez que ça ne me motive pas davantage à me lancer dans une expédition dont le dénouement ne fait aucun doute. Je ne souhaite pas finir comme ma pauvre amie Théodora Éternumenthe, oh ça non !

Mais sachez néanmoins qu'une rumeur, dont l'origine est des plus floues, court sur le fait que Nimésia ne serait pas endormie, mais parcourrait le monde à la recherche d'aventuriers prêts à se dresser contre les démons, les mettant discrètement à l'épreuve. Alors, si le cœur vous en dit...

Nimésia étant capable de changer de forme afin d'adopter celle de n'importe quel animal ou créature humanoïde, il est difficile de la reconnaître, si ce n'est par ses yeux d'un gris argenté qui portent toute la sagesse de millénaires d'existence. Sa forme préférée reste néanmoins celle d'une enfant elfe aux longs cheveux blancs.

## PHOTUS

Photus était un mage-guerrier nain du genre pas commode... comme tous les nains, diront les mauvaises langues. Il était obsédé par une espèce de secte de tueurs, lesquels auraient massacré ses proches pour on ne sait quelle obscure raison, vu que l'histoire changeait à chaque fois. Ces gars auraient le crâne tatoué et maîtriseraient toutes les techniques d'espionnage, de manipulation, d'infiltration et d'assassinat. Dès que Photus soupçonnait quelqu'un d'appartenir à cette secte, il se jetait sur cette personne avec son poignard courbe le plus effilé et commençait à lui raser la tête pour vérifier si des tatouages ne couvriraient pas son crâne. Un peu cavalier comme attitude si vous voulez mon avis. Bref...

Il semble que Photus ait réussi à faire des adeptes et il a conçu plusieurs orbes permettant d'user de clairvoyance, à l'attention de ses suivants pas forcément versés dans les arts magiques. Alors... les visions obtenues à travers ces orbes sont un peu particulières (vous ne voulez pas voir un lupin sans poils, croyez-moi), mais au moins ça évite les séances de rasage forcé. Bon, après pas mal de recherches, j'ai découvert qu'il existait bien une secte d'espions-assassins au crâne tatoué d'une araignée noire aux yeux rouges : les Tisseurs de Destin. Ces illuminés pensent être responsables du destin du monde dans leurs délires eschatologiques. Rien que ça !

### LES TISSEURS DE DESTIN

Les membres de cette secte (tous des fanatiques humains) ont le haut du crâne tatoué d'une araignée noire avec six yeux rouges. Dès que leur formation est achevée, ils laissent repousser leurs cheveux afin de dissimuler leur allégeance et deviennent des agents dormants, attendant d'être activés par leur Grande Éminence, un être mystérieux qui serait capable de voir l'avenir et cherche à prévenir « la fin du monde » au travers d'assassinats, de manipulations politiques et de divers chantages.

### Tisseur de Destin type

**Déplacement :** 10 **Bonus aux dégâts :** (AGI) +ID4

**Armure habituelle :** cuir (1) **PS :** 16 **PV :** 12

**Compétences :** Acrobatie 12, Bluff 14, Dextérité 12, Discrétion 14, Esquive 13, Intuition 12, Perception 12

**Capacités :** Adaptation, Assassin, Attaque sournoise, Défense, Rapide comme l'éclair

**Armes habituelles :** arbalète légère (niveau de compétence 13, dégâts 2D6), dague (niveau de compétence 14, dégâts ID8), épée courte (niveau de compétence 12, dégâts ID10) ; poison létal (toxicité 12)



## SANDJU

Sandju, surnommé « l'Éminent Polyglotte », était un mage colvert qui s'enorgueillissait de connaître toutes les langues. Si vous voulez mon avis, il a surtout dû passer une sorte de pacte avec une entité dont mieux vaut ne rien savoir. Quoi qu'il en soit, je dois bien avouer qu'on lui doit de nombreuses traductions fort intéressantes et que ses fameux monocles peuvent s'avérer très utiles entre de bonnes mains...

On a vu quelques amateurs possédant l'un de ces monocles se faire passer pour de grands linguistes. Eh bien, disons que le résultat n'était pas parfait et qu'il vaut mieux éviter les erreurs lorsque vous traduisez le texte d'une ancienne stèle censé vous éviter de périr dans le labyrinthe d'une nécropole oubliée. La bonne nouvelle, c'est que vous trouverez un monocle de Sandju sur un squelette à peine franchi le seuil de ladite nécropole.

### MONOCLE DE SANDJU

Ces objets magiques sont assortis d'une malédiction puisqu'ils peuvent affecter les capacités d'une autre personne à traduire un texte si celui-ci a fait l'objet d'une traduction erronée peu avant grâce au monocle. Nous engageons le MJ à effectuer le jet de LANGUES du personnage en secret afin que ce dernier ne sache pas si sa traduction est correcte ou inexacte.



## SAVINA

J'ai lu dans un ancien ouvrage dont le nom m'échappe que Savina de Sylvegarde était une reine elfe qui régnait il y a plus de mille ans sur un domaine sylvain de la taille d'une nation. D'après la légende, elle et son peuple auraient péri dans une guerre de territoire les opposant à des tribus lupines ayant passé un pacte avec un prince démon. La destruction fut mutuelle et le domaine sylvestre rayé de la carte. Il n'en resterait plus qu'une terre désolée où plus rien ne pousse, un lieu maudit au centre duquel se dresse un tertre où repose le corps de la reine Savina, protégé par les fantômes de sa garde rapprochée.

Si l'on sait que son diadème a été perdu durant la guerre, il est fort probable que sa tombe contienne encore quelques trésors fabuleux. Mais il faudrait avoir perdu l'esprit pour s'aventurer dans une région clairement hostile à la vie pour vérifier les dires d'une simple légende... Enfin, faites comme vous le sentez, hein !

### DIADÈME DE SAVINA

Une chose ignorée concernant ce diadème est qu'il guérit de la lycanthropie si on le pose sur la tête d'une personne affectée par cette malédiction alors qu'elle est sous sa forme originale. Bien sûr, il immunise également son porteur à la lycanthropie.



## TÆLIR

La bardesse humaine Taelir était connue pour arpenter le monde à la recherche d'histoires et de destins fabuleux à coucher sur le papier et à chanter. Mais son œuvre la plus célèbre est bien entendu le récit précis de ses aventures, ainsi que quelques ballades célèbres telles que « Le troll et la princesse », « Démons et Dragons » et « La complainte de la demoiselle-cygne ». Il faut bien avouer que les journaux vierges qu'elle a abandonnés derrière elle sont bien utiles pour qui voudrait laisser une trace de son passage sur cette terre. Et pour ne rien vous cacher, j'en possède naturellement un moi-même, mais il est pour le moins ennuyeux. Quel dommage que je sois si casanier...



### JOURNAL DE TÆLIR

Le contenu du journal ne fait pas le tri entre ce qui devrait être dit ou non. Et bien qu'il soit possible d'en arracher des pages, celles-ci refont leur apparition un an et un jour après la mort du propriétaire, lorsque le journal peut être compulsé par tous.

## TITAUNOS

Titaunos était un troll des montagnes paisible et un grand chaman qui se consacrait principalement à développer de nombreux remèdes à destination des villageois qui vivaient en contrebas de son logis et avec lesquels il avait noué un lien profond, chose rare pour une créature par nature solitaire si j'en crois les écrits de ma défunte amie Théodora.

Cependant, il est arrivé quelque chose d'horrible, quelque chose dont on ne connaît pas la cause, mais les villageois ont tous péri une nuit et, au matin, les mouches festoyaient déjà sur leurs dépouilles. Certains assurent qu'ils auraient contracté une terrible maladie colportée par Titaunos, et que c'était bien fait pour eux. Admettons.

Quoi qu'il en soit, le troll en fut très affecté et s'enferma dans la solitude la plus absolue. Nul ne sait ce qu'il est advenu de lui, mais si je devais hasarder une supposition, je dirais qu'il

a dû passer un temps considérable à chercher la raison de ces morts brutales, sans doute tourmenté, voire aliéné par son incapacité à anticiper cette épidémie foudroyante. A-t-il trouvé les réponses à ses questions ? Ça, c'est une autre histoire...

### ŒUFS DE TITAUNOS

La couleur orange de ces petites perles est due au sang de Titaunos qui y a été mêlé, leur garantissant un grand pouvoir guérisseur. Mais la terrible solitude qui affecte les trolls peut également frapper celui qui consomme un tel œuf. Chaque fois, lancez ID4 : sur un 1, le personnage se sent Découragé (s'il souffre déjà de cet état, il doit en choisir un autre).



### TESTAMENT D'URÆEL

Ce testament est juste l'un des mauvais tours dont se délecte Hermestynos. En effet, un intervalle après avoir lu avec succès le parchemin et avoir récupéré 100 PO, le corps du malheureux héritier se change en or à moins de réussir un jet de VOL assorti d'un fléau. Et même si ce jet est réussi, il devra en réussir un autre lors du prochain intervalle jusqu'à ce que la malédiction opère.

La bonne nouvelle, c'est que la victime est en sommeil, mais totalement figée et raide. La mauvaise (pour certains), c'est qu'elle est seulement couverte d'une fine couche d'or (environ 20 PO), même si l'illusion est parfaite grâce à la rigidification du corps. Si la victime est libérée de sa gangue d'or, elle retrouve ses esprits et son état normal. Dans tous les cas, l'effet disparaît au bout de ID4 jours.

Prélever l'or demande ID4+4 jets d'ARTISANAT réussis. À chaque échec, la victime subit ID4 points de dégâts.

## URÆEL

Urael était un marchand nain. Enfin marchand... escroc plutôt. Il a fini par filouter la mauvaise personne et maintenant il trône sur un piédestal dans la collection de l'archimage alchimiste Hermestynos, un humain ayant atteint l'immortalité et du genre plutôt ronchon, même si on lui reconnaît un certain sens de l'humour... un humour assez particulier je dois dire.

Ah oui, il aurait changé Urael en statue d'or pur. Il pourrait faire ça...



# VILE-BEC

Ah, Vile-Bec ! L'incarnation parfaite du colvert colérique et violent. Mais quel guerrier ! Sa famille possède de nombreuses histoires sur ce héros légendaire qui aurait vaincu de nombreux démons il y a des siècles de cela.

Bon, si je devais être tout à fait honnête, et croyez que je me garderais bien de dire ça devant les pattes palmées, toutes ces histoires, même si elles ont sans doute un fond de vérité, me font surtout penser à de bien belles balivernes et autres billevesées. Un coup il affronte un géant des montagnes à mains nues, une autre fois il combat une armée de sbires démoniaques juché sur un dragon, et ensuite il dîne d'un serpent de mer tout juste pêché à la lance.

Pensez bien que sa famille recherche son célèbre marteau de guerre, auquel il a donné son propre nom, c'est vous dire le niveau d'égoïsme. Il paraît que son âme l'aurait investi après sa mort glorieuse. Sauf que parmi toutes ces histoires à dormir debout, aucune ne fait état de son décès, de ce qui l'aurait causé et quand... Des inepties je vous dis !

## MARTEAU DE VILE-BEC

L'âme de Vile-Bec se trouve effectivement dans ce marteau... et son enveloppe charnelle maudite sous la forme d'un spectre le recherche partout depuis des siècles. Si quelqu'un venait à trouver le marteau et à en prendre possession, le terrible mort-vivant saurait immédiatement où il se trouve et qui a osé le profaner en posant la main dessus.

Vile-Bec le Maudit possède les caractéristiques d'un spectre, mais sa Férocité est de 3 et il possède 48 PS. Il est équipé d'une armure de plates, d'un grand heaume et d'un marteau de guerre lourd. En outre, ses attaques sont si puissantes qu'elles ne peuvent être parées.



**Textes :** Fabien Marteau

**Relecture :** Matt « Fenrirdarkwolf » Latroy

**Illustrations :** Yvan Villeneuve

**Maquette :** Christopher Guénard