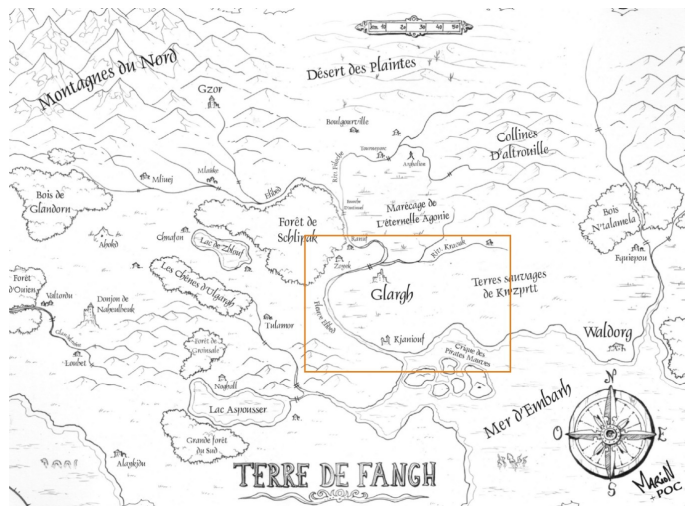


Terres sauvages et environs de Glargh

Voici une zone de jeu très centrale en Terre de Fangh, même si elle est dépeuplée pour la partie Est. La carte existe en grand format (pour joueurs et MJ) et elle est également incluse dans ce document sous une forme réduite pour en visualiser rapidement les points d'intérêt.

On y trouve Glargh, l'une des plus grandes villes, ainsi que Kjanionuf. Cette zone est une étape importante pour les aventuriers se déplaçant d'Est en Ouest, ou inversement. Ci-dessous la localisation de la carte en question.



On distingue donc majoritairement deux zones.

La partie Ouest, qui longe le fleuve Elibed : lieu particulièrement fréquenté puisque c'est le chemin le plus pratiqué pour aller de Glargh à Waldorg (à pieds ou par bateau). On y trouve aussi une partie de la forêt de Schlipak (carte de la zone Schlipak complète disponible à part), Glargh, Zoyek, Kjanionuf, Bardol, Doduzville, Fort Taluzar et Fort Zomok. Les aventuriers vont principalement récupérer des quêtes ou croiser des commanditaires dans cette partie de la carte.

La partie Est, région d'aventures riche en dangers. Les Terres Sauvages sont peuplées de Barbares et de créatures diverses (animaux, monstres et curiosités magiques). On y trouve des ruines ainsi que des lieux oubliés, impies, maudits, ou les trois en même temps. Ce sera le cas des Ruines de Salar, du mont Trozaarb, Ombrefloue, Les Vieux Murs, le donjon de Quilaar, la Tour Movak, Shuul, le lac des Ouklafs. Quelques donjons dans cette zone sont référencés par la CDD également. Au Nord on peut également se promener dans une partie du Marécage de l'Éternelle Agonie, et au Nord-Est dans les Collines d'Altrouille, petit pays habité majoritairement par les semi-hommes. Le long de la rivière Kraouk on peut trouver quelques campements barbares (Clans Raggak, Grosourdin, Ruchka, Les Hyènes) et au sud quelques villes-étapes comme l'oasis de Tepaboh, Bourg-de-Baie ou encore Tepaleh. Certaines villes permettent d'embarquer pour la Crique des Pirates Mauves.

Emprunter une piste en Terres Sauvages de Kwzprtt, c'est déjà n'avoir pas trop peur du danger. De nombreux prédateurs errent dans ces plaines, ainsi que des Barbares en quête de butin, des bandits et des créatures malsaines échappées des ruines ou des lieux maudits susnommés. Ainsi, Voyager de Glargh à Bourg-de-Baie par la piste traversant les plaines est donc beaucoup moins populaire que l'emprunt du long chemin qui suit le fleuve et la côte...

Centres d'intérêt (carte du MJ page 3)

Lieux intéressants :

- (1) — Glargh : capitale actuelle de la Terre de Fangh (plan complet disponible à part).
- (2) — Forêt de Schlipak : zone d'aventures partiellement peuplée d'Elves Sylvains (plan complet disponible à part).
- (3) — Zoyek : ville d'importance moyenne, rapidement visitée dans *Le Conseil de Suak*. On y trouve des Elfes Noirs vivant parmi les humains.
- (4) — Ranuf : petit village de pêcheurs en bordure du fleuve, on en parle dans *La Couette de l'Oubli*.
- (5) — Marécage de l'Éternelle Agonie. Mentionné à la fin de la Saison 1 de *Naheullbeuk*, jamais encore visité. Lieu humide et glauque, brumeux, peuplé de créatures aquatiques ou semi-aquatiques. Hommes tritons et hommes lézards. Quelques ingrédients magiques à collecter. Moustiques.
- (6) — Sud des Collines d'Altronille : villages de semi-hommes (mentionnés dans *Le Conseil de Suak* plusieurs fois). Région paisible bien que très rarement visitée par des géants ou des Barbares. Cabretins, Coyotes, Marmottes et relativement peu de faune dangereuse (c'est pourquoi les semi-hommes vivent là...).
- (7) — Rivière Kraouk : certains camps Barbares sont plus ou moins toujours là, et sont relativement connus. Raggak, Ruchka, Gros Gourdin, Les Hyènes. D'autres en revanche se déplacent dans les Terres Sauvages au gré des saisons. Ces clans sont mentionnés dans *Le Conseil de Suak*. Les barbares se battent entre eux et attaquent occasionnellement les villages en bordure des plaines de Kwzprtt. La rivière leur apporte de l'eau. Le lac des Ouklafs est une source d'eau pour les animaux vivant dans les plaines (on y croise aussi bien du gibier que des prédateurs).
- (8) — Shuul : tour en ruine relativement énigmatique, et pas très grande.
- (9) — Les vieux murs : ruines d'une ville très ancienne, lieu d'aventures. On peut y croiser d'antiques dangers.
- (10) — Tour Motvak : Donjon actif répertorié par la CDD, niveau 4-6, lieu d'aventures.
- (11) — Bardol : vite-étape de marchands et voyageurs le long du fleuve Elibed.
- (12) — Ruines de Salaar : ancien camp militaire datant d'une guerre oubliée, lieu d'aventures.
- (13) — Mont Trozaarb : unique relief de la plaine, plus ou moins anciennement volcanique, et percé de grottes. Lieu d'aventures assez dangereux. Pas trop loin de la piste principale.
- (14) — Bourg-de-Baie : petite ville côtière faisant commerce avec les nomades, port.
- (15) — Donjon de Quilaar : Donjon actif répertorié par la CDD, niveau 7-10, lieu d'aventures.
- (16) — Tepaleh : ville côtière d'importance moyenne, commerce et ville-étape pour les voyageurs. Porte d'entrée connue sur la Crique des Pirates Mauves.
- (17) — Ombrefloue : ruines suspectée d'être habitées par un ou des nécromants. Morts-vivants, lieu d'aventures.
- (18) — Tepaboh : Oasis paisible sur la piste Kjaniouf-Waldorg, vivant dans la crainte des morts-vivants et de la menace d'Ombrefloue. Zone autour de Tepaboh plus aride qu'ailleurs, presque désertique (avec quelques dunes).
- (19) — Kjaniouf : ville importante, étape de voyage et lieu fréquenté par de nombreux négociants. Port d'attache populaire, trafic, marché noir, tensions entre les grandes familles marchandes (plan complet disponible à part).
- (20) — Forts majoritairement peuplé de militaires et mercenaires, surveillant le fleuve et ses environs pour défendre le pays des invasions.
- (21) — Crique des Pirates Mauves : lieu d'aventures semi-maritime (plan complet disponible à part). Le document relatif à la crique contient un bestiaire spécifique incluant les Terres Sauvages !
- (22) — Doduville : étape de voyage, village de faible importance à population mixte.
- (23) — Yulilar : village-campement peuplé d'humains variés, dont quelques peuplades inconnues venant du Sud. Se trouve au carrefour de plusieurs routes, dont celles venant des jungles du Sud. Une demi-journée de la mer.



Prix des denrées locales

On peut trouver quelques spécialités dans les villes de cette zone, qui se revendent plus cher ailleurs.
Pour plus de prix, voir également la carte de Kjanouf et celle de la Crique des Pirates Mauves (villes côtières).

DENRÉES	Prix sur place	Prix ailleurs
Jambon des semi-hommes, le kilo (région 6)	1 P.O.	3 P.O.
Bière Barbare forte (l'amphore, 3 pintes) (région 7)	1 P.O.	3 P.O.
Bière Barbare forte (tonnelet, 15 pintes) (région 7)	4 P.O.	20 P.O.
Ale de Rillettebourg (l'amphore, 3 pintes)	2 P.O.	6 P.O.
Ale de Rillettebourg (tonnelet, 15 pintes)	8 P.O.	40 P.O.
Vin Rosé de Bardol (tonneau, 60 pintes)	30 P.O.	150 P.O.
Terrine forestière de Fierpâté (1 kilo)	2 P.O.	6 P.O.
Collier de Guerrier Barbare (région 7)	12 P.O.	25 P.O.
Tapis tissé main de Tepaboh	20 P.O.	35 P.O.
Perle du Lac des Ouklafs (rare) (région 7 ou récolte)	100 P.O.	250 P.O.
Champignon des cavernes de Trozaarb (succulent)	6 P.O.	18 P.O.

Terres Sauvages – Rencontres spéciales

Note : certaines rencontres des terres sauvages figurent dans le document *Crique des Pirates Mauves* :

- Fourmis Dévorag (page 4)
- Dantragor musqué (page 5)
- Morshleg à poils longs (page 7)
- Ouklaf géant (page 8)
- Troll de Kwzprtt (page 8)

Barbares (partout)

On peut tomber sur ces Barbares dans toute la zone. Certains sont à la recherche de nourriture, d'autres chassent pour le clan, ou bien ils s'ennuient et décident d'aller frapper des gens. Malgré leur bravoure on les voit rarement seuls, à moins qu'ils ne soient des héros (voir plus bas). Ils sont souvent à deux ou trois.

Barbares novices (niveau 2-3) — Résistance magie : 9

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
II	7	30	2	1D+3 (sabre)	I2	20
IO	6	35	2	1D+4 (hache)	I2	22
II 9 (arc)	8	32	2	1D+3 (épée) 1D+3 (arc)	I3	25

Barbares combattifs (niveau 2-5, ou chef d'escouade) — Résistance magie : 10

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I3	II	40	4	1D+5 (sabre)	I3	40
I3 I2 (arc)	IO	40	3	1D+4 (épée) 1D+4 (arc)	I2	45
I4	I2	50	4	2D+2 (épée 2 mains)	I5	50

Barbares vétérans (niveau 6-10, ou chef) — Résistance magie : 13

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I5	I3	65	6	1D+6 (épée mag.)	I6	90
I5	I2	75	5	2D+4 (hache double)	I6	100
I5	I3	95	6	1D+8 (épée mag.)	I8	120

Héros Barbares (partout)

Gourga le haut — Résistance magie : 14

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
15	14	95	4	1D+8 (hache)	20	140

Piétinement : Parfois, après un certain nombre d'assauts, Gourga saute à pieds joint sur un ennemi, aidé par sa grande taille. Pour cela il dispose d'un score d'AT de 12. L'attaque est imparable mais peut être esquivée. Le piétinement cause 2D+5 P.I. + une mise au sol avec une période de 5 assauts où la victime ne peut attaquer, puisqu'elle doit péniblement se relever.

Allonge : Comme Gourga est plus grand que la moyenne, il dispose d'une bonne allonge. En combat rapproché, ses ennemis ont un malus : PRD -2.

Throd le Massif — Résistance magie : 14

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
15	12	80	3	2D+5 (hache)	20	120

Jet d'Enclume : En début de combat, Throd essaie souvent de projeter une petite enclume sur une victime se trouvant à moins de 10 mètres, c'est son jeu favori. Pour cela il dispose d'un score d'AD de 13. L'enclume peut être esquivée, mais si elle touche elle occasionne 3D de dommages contondants ainsi qu'une mise au sol avec une période de perte de conscience de 5 assauts.

Moulinet féroce : 2 fois par combat, Throd peut tenter son coup spécial : s'il réussit (AT malus -2) il touche automatiquement (imparable) avec des dégâts doublés. Un cri de guerre « Moulinet Féroce » lancé avant l'attaque pourra cependant alerter ses adversaires.

Yor le Bourrin — Résistance magie : 14

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
13	11	80	4	2D+5 (hache)	20	120

Coup de latte : Avec une simple épreuve AT et à la place d'un assaut, Yor peut repousser un adversaire qui lui fait face d'un puissant coup de pied. Le coup est imparable et ne peut être esquivé. Le coup produit 1D+4 de dommages contondants et une mise au sol (3 assauts ratés).

Double attaque : 2 fois par combat, Yor peut tenter son coup spécial : s'il réussit (AT malus -2) il touche automatiquement (imparable) avec des dégâts doublés. Un cri de guerre « Double attaque » lancé avant l'attaque pourra cependant alerter ses adversaires.

Kyrn le Véloce — Résistance magie : 13

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
15	14	65	3	1D+6 (épée)	18	90

Vélocité : Kyrn peut se déplacer plus vite que n'importe quel héros. On ne peut donc pas le fuir. Il peut également esquiver les flèches et projectiles (AD : 15), mais pas les projectiles magiques.

Ultra-rapide : chaque assaut, Kyrn peut porter deux attaques (sans malus) et esquiver deux fois.

Zrag le Berserk — Résistance magie : 13

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
16	8	85	4	1D+8 (épée mag.)	50	110

Chercher des Noises : Zrag est tellement courageux (et bête) qu'il a toujours l'avantage, quel que soit son adversaire. Il frappe donc toujours en premier, même quand il est surpris (à moins qu'il ne dorme).

Cri de la Brute : Zrag fait peur aux gens. Quand il crie en plein combat, tous ses adversaires doivent réussir une épreuve de COURAGE ou s'éloigner pendant 10 assauts.

Berserk : Quand il arrive à 40 points d'E.V. ou moins, Zrag pète un câble. Il attaque n'importe qui au hasard (même quelqu'un qui serait éloigné). Ses dégâts passent à 2D+8, AT = 14 PRD = 5.

Lili la Guerrière — Résistance magie : 15

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
13	12	50	5	1D+6 (épée)	16	60

Remontrance : Une fois par combat, avec une bonne engeulade, Lili peut amener une personne à se sentir coupable de l'attaquer (épreuve CHA = 13). Si elle réussit son épreuve, l'adversaire désigné doit quitter le combat, à moins de réussir à son tour une épreuve INT.

Déstabilisation : En conséquence de son décolleté avantageux, tous les gens pratiquant la magie contre cette guerrière sexy ont un malus de -2 à toutes les épreuves de sortilèges ou prodiges.

Dans les dents : Avec une simple épreuve AT et à la place d'un assaut, Lili peut tenter une attaque spéciale sous forme de coup dans la mâchoire. L'attaque est imparable et ne peut être esquivée. Conséquences : 2D+3 P.I. (critique, ignore l'armure) et CHA-2 pour la victime, pendant 1 mois. Elle peut tenter cette attaque jusqu'à ce que celle-ci soit réussie. Le port d'un casque peut permettre d'échapper à cette attaque (test de rupture).

Gruh Cyclope — (chef du clan Raggak) — Résistance magie : 16

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
15	12	95	4	2D+8 (hache mag.)	50	150

Coup de boule : Avec une simple épreuve AT et à la place d'un assaut, Gruh inflige un terrible coup de boule à son adversaire (sauf contre créatures de petite taille). Le coup produit 1D+4 de dommages contondants et une mise au sol avec perte de conscience de courte durée (6 assauts ratés).

Botte secrète de Gruh : 1 fois par combat, Gruh peut tenter son coup spécial : s'il réussit (AT malus -2) il touche automatiquement (imparable) avec des dégâts de 3D+5. S'il échoue, tant pis pour lui !

Balayage de Gruh : Parfois, Gruh frappe tous les adversaires qui se trouvent à son contact avec une seule épreuve AT, en tourbillonnant avec sa hache. L'attaque peut être parée ou esquivée, les dégâts sont seulement de 1D+5 pour les adversaires touchés.

Nounouk — (garde personnel de Gruh, clan Raggak) — Résistance magie : 13

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
13	11	80	4	2D+3 (hache)	20	100

Coup de coude puissant : Avec une simple épreuve AT et à la place d'un assaut, Nounouk peut repousser un adversaire. Le coup est imparable mais il peut être esquivé. 1D+4 de dommages contondants et une mise au sol (3 assauts ratés).

Mauvaise fracture : Nounouk peut essayer son coup spécial, qui consiste à casser le bras de l'adversaire avec une clé violente. Pour cela il doit réussir une épreuve AD/FO : 13. Si l'attaque réussit, la victime subit les conséquences de la blessure grave (voir tableau correspondant).

Zombie d'Ombrefloue (zone proche d'Ombrefloue)

Ces zombies sont un peu plus costauds et plus efficaces que ceux qu'on rencontre ordinairement. Ils sont aussi un peu moins lent, alors il attaquent à chaque assaut. Cependant ils ne peuvent ni parer, ni esquiver.

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
IO	O	25	I	ID+2 (arme usée)	1000	I5

Maladies : Si le héros est blessé par l'arme d'un de ces zombies et non soigné, il aura de grandes chances d'attraper une infection : augmentation de 20% des chances par rapport aux autres adversaires. Mais il a également une chance d'attraper la Tremblotite (30%) ou les Crampes de Burzum (30%).

Goule d'Ombrefloue (zone proche d'Ombrefloue)

Ces goules sont un peu plus fortes que celles qu'on rencontre ordinairement.

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
8	6	35	2	ID+4* (arme usée)	1000	25

***Poison** : Si le héros est blessé par l'arme d'une goule, il subira les effets d'un poison lent : ID6+2 de dégâts par heure, jusqu'à guérison (mage, prêtre, potion, visite chez un guérisseur).

Maladies : Si le héros est blessé par l'arme d'une de ces goules et non soigné, il aura de grandes chances d'attraper une infection : augmentation de 20% des chances par rapport aux autres adversaires. Mais il a également une chance d'attraper la Tremblotite (30%) ou les Crampes de Burzum (30%).

Liche errante des plaines (en terres sauvages)

Liche ratée ayant perdu la raison, et fonçant sur tout ce qui bouge. Heureusement, elle a aussi perdu la mémoire et n'est plus capable de lancer que deux sortilèges. La liche combat au corps à corps avec une dague, mais elle lance fréquemment des sorts. Elle lancera souvent les miasmes nécrosiques en tout début de combat.

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
8	6	35	3	ID+4 (dague)	1000	35

Pour les sortilèges : épreuves MagiePhys = I2

Rayon bleu : attaque sur une cible : Dégâts : ID+5 (ignore l'armure)

Miasmes nécrosiques : attaque sur plusieurs cibles : Dégâts : ID par cible (ignore l'armure)

Golem de Terre (en terres sauvages)

Expérience magique ayant mal tourné, mesurant 2 m 15 de haut. Il est immunisé aux attaques physiques !

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I2	I2	60	3*	ID+5 (poings)	1000	80

***Immunité** : les attaques avec des armes standard, tranchantes ou contondantes, sont sans effet.

Répulsion : avec une simple épreuve AT, le golem se déploie et repousse tous les adversaires au contact. Ceux-ci encaissent ID de dégâts et doivent réussir une épreuve AD pour ne pas se retrouver au sol. Ceux qui se retrouvent au sol manquent 3 assauts.

Scorpion géant des plaines (autour du mont Trozaarb)

Une bête mutante datant d'une époque révolue, mais qui continue de se reproduire et qui mange n'importe quoi. Cet animal mesure plus d'un mètre de long et il est très féroce.

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I2	5	30	3	ID+3*	I7	25

***Pincés ou dard** : Le scorpion attaque surtout avec ses pinces. Cependant, quand le scorpion touche un adversaire, le MJ lance ID6. Sur 5 ou 6, c'est une frappe de dard et non une frappe de pinces. Les dégâts sont identiques mais on y ajoute (en cas de blessure) les effets du poison du scorpion : +ID de dégâts, et une légère tétanie qui cause AT/PRD/AD -2 (effets cumulés à chaque empoisonnement).

Gobelins maudits du Trozaarb (autour du mont Trozaarb)

Ces gobelins, plus gros et plus vindicatifs que les autres, se reproduisent dans les cavernes du Trozaarb. Ils pillent et attaquent ceux qui ont le courage de voyager sur les pistes en Terres Sauvages. Rarement solitaires.

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
IO	7	I8	2	ID+4 (dague)	8	II
II	5	20	3	ID+4 (gourdin clous)	9	I2

Tête vide : ils sont immunisés à tous les sorts de contrôle mental.

Crachat aveuglant : En début de combat, ils peuvent cracher dans les yeux d'un adversaire, avec une simple épreuve AD : II. L'ennemi prend dans les yeux une substance gluante et nauséabonde qui pique, et diminue les facultés. Malus : AT/PRD/AD-2 pendant toute la durée du combat !

Maraudeurs de Quilaar (autour de Quilaar)

Ce sont des mercenaires envoyés par le maître du donjon de Quilaar. Ils sont plutôt dangereux et rarement solitaires. On peut les comparer à de bons guerriers maudits.

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
I2	I2	40	5	2D+2 (hache)	I8	55
I2	I2	45	6	ID+6 (épée)	I8	55
I3 (arc) I2 (dague)	IO	45	5	ID+5 (arc)* ID+3 (dague)	I5	60

Résistance magie : ils sont équipés de talismans de résistance (Rés. Magie = I5).

Double attaque : Ils sont entraînés et peuvent utiliser un coup spécial une fois par combat. Épreuve AT, coup imparable, dégâts doublés.

***Archer** : l'archer va essayer de tirer un maximum de flèches avant de se retrouver au contact. S'il est attaqué au corps à corps, il jettera l'arc et sortira sa dague. Une flèche peut inoculer du poison, lancez ID6 : I-3 pas de poison, 4 poison tarentula, 5 poison paranoïax, 6 poison Kirmu.