

Crique des pirates mauves, la mer d'Embarh

L'aventure en plein vent

Cette zone d'aventures est située au sud-est de la Terre de Fangh, au sud de Glargh et de Kjaniouf, et au sud des terribles terres sauvages de **Kwzprtt**.

LES ÎLES

L'île de **Nalir** n'a plus vraiment d'habitants, on y trouve les **ruines d'Ulig**, un vieux fort à présent déserté, et maudit. Le reste de l'île est une plaine battue par les vents, avec quelques collines. Un groupe de petits îlots, parfois peuplés, sert de décoration à la partie sud de l'île.

L'île de **Zombouc** fait une vingtaine de kilomètres de large. Elle est couverte en partie d'une grande forêt de bambous qu'on appelle « Les 1000 bambous », peuplée de bêtes sauvages. Dans cette forêt se trouve les ruines du crâne, un vestige d'une ancienne civilisation très barbare.

Cette île comprend aussi des dunes (au sud), le village côtier de **Yarle** (peuplés de pêcheurs assez rustres) et le campement d'**Olok**, lui carrément peuplé de sauvages (les descendants de la civilisation susnommée).

Tout près on trouve l'île de **Kitnya**, de l'autre côté du passage des fourbes. C'est un détroit bourré de récifs, et emprunté par les navigateurs chevronnés pour échapper à leurs poursuivants sans combattre.

Kitnya ne possède qu'un véritable village, nommé **Tuss**, mais c'est plutôt un rassemblement de huttes grossières. Les habitants sont à l'image de ceux du campement d'Olok. L'île est en grosse partie couverte de jungle, et de quelques petites montagnes. La partie est de l'île est très escarpée, avec de hautes falaises... On ne peut donc y accoster que par le nord ou l'ouest (attention aux récifs).

L'île de **Radd** possède le magnifique volcan de Radd. C'est un volcan actif qui s'énerve parfois en envoie tout le monde se promener en bateau en attendant que ça s'arrête. On y trouve Nurul, un village de huttes au nord, et Port Salluh au sud, une petite forteresse pirate bien connue. Elle est cernée de hautes falaises et c'est à peu près le seul endroit où il est possible d'accoster à l'île par le sud. Il n'y a plus trop de végétation sur l'île de Radd à cause du volcan, tout au plus une petite partie de jungle dans le nord.

L'île de **Lamenoire** est le plus grand repaire de pirates de la région. Les **grottes de Sombroloin**, à l'est, sont peuplées de bestioles et de gobelins flibustiers, qui fabriquent en cachette divers engins de guerre leur permettant d'agacer le reste de la population. Au nord, on trouve **Port-Boucane**, une ville pirate bien défendue et entièrement construite à partir de débris. La vraie place forte cependant se trouve être Port-Lamenoire, sur la rive ouest. Une vraie ville est installée à cet endroit et on y pratique toutes sortes de trafics (un plan de Port-Lamenoire suivra sans doute la publication de ce document).

Enfin, l'**île du croc** est totalement dévastée et il n'y reste qu'une tour en ruine dont on ignore le nom.

Un peu plus haut, l'archipel des **îles Canuto** n'a pas grand intérêt... Elles sont plutôt arides mais on y trouve de belles plages. C'est dommage, les elfes naturalistes ne nagent pas jusque là... La plus grande île de l'archipel est en fait une petite montagne sortant de la mer.

LES TERRES

Kjanionf au nord-ouest est une ville assez prospère mais hélas souvent attaquée par les pirates. C'est la ville de naissance de la Magicienne (de la compagnie de... enfin, de la compagnie). Le plan de cette ville viendra plus tard.

La rive nord de la mer constitue la partie sud des terres sauvages de **Kwzprtt**... Par conséquent il est possible d'y croiser les bestioles qui vivent sur ces terres : **Ouklafs** géants, **morshlegs**, fourmis dévorants et autres. C'est une terre habitée par les Barbares et diverses tribus nomades.

L'embouchure du **fleuve Elibed** est gardée par deux forts : **fort Taluzar** au nord et **fort Zomok** au sud. Ces forts possèdent chacun leur port et ils servent de base à une flottille de bateaux guerriers défendant le voisinage et empêchant les pirates variés et les armées d'envahir **Glargh** en remontant par le fleuve.

Plus au sud sur la terre on trouve le village nomade de **Dastar**, qui n'est pas toujours tout à fait au même endroit, selon les saisons. Ce sont des gens paisibles en grande partie.

Les **falaises mauves** sont superbes et donnent un magnifique point de vue sur la mer. Cette zone semi-aride comporte néanmoins l'oasis de **Tepaboh** (au milieu des dunes), et un peu plus loin la ville côtière de **Bourg-de-Baie**, puis **Tepaleh** la ville fortifiée, dont les bateaux cuirassés surveillent les eaux plus au sud. Plus à l'ouest encore, on croisera l'oasis de **Nia** et ses magnifiques femmes nomades à la peau cuirée (descendantes d'une peuplade venue du lointain sud, par-delà la mer). On traverse ensuite les dunes du couchant en suivant la piste qui va vers la grande cité de **Waldorg**.

Sur la rive sud de la mer d'**Embarh**, les **jungles d'Ammonka** constituent un magnifique vivier d'espèces dangereuses. Les villages de **Nian-Golo** et **Zouldata** qui l'entourent sont peuplés d'ogres et de sauvages, d'êtres semi-humains qui parviennent à tenir tête aux monstres habitant la jungle.

Mer d'Embarh – Prix des denrées locales

Autour de cette partie de la mer d'Embarh, de nombreuses ressources ainsi que des artisans permettent de faire du profit en achetant à bon prix pour aller revendre ailleurs (au minimum en dehors de cette carte, mais les prix de revente seront minorés si l'on tente de les revendre trop près). Bien sûr, les héros doivent d'une part être capable de naviguer pour se rendre sur certaines régions, d'autre part réussir à échapper aux pirates et aux bêtes sauvages des terres sauvages avec leur chargement.

Ils devront aussi, dans certains cas, convaincre des populations (pirates ou sauvages par exemple) afin d'avoir accès à leur produits.

Certains des produits ci-dessous ne sont disponibles que dans une région très précise, et c'est indiqué dans ce cas.

DENRÉES	Prix sur place	Prix ailleurs
Zombouc : bambou séché extra dur (pour artisanat)	5 P.A. ou récolte	2 P.O.
Zombouc : pierre polie des ruines du crâne	1 P.O. ou récolte	4 P.O.
Radd : Peau de salamandre du volcan	35 P.O. ou récolte	100 P.O.
Lamenoire : Rhum du Boucanier (l'amphore, 3 pintes)	1 P.O.	3 P.O.
Lamenoire : Rhum du Boucanier (tonnelet, 15 pintes)	4 P.O.	20 P.O.
Lamenoire : Rhum du Boucanier (tonneau, 60 pintes)	15 P.O.	75 P.O.
Lamenoire : L'alcool-cercueil (l'amphore, 3 pintes)	2 P.O.	6 P.O.
Lamenoire : L'alcool-cercueil (tonnelet, 15 pintes)	8 P.O.	40 P.O.
Lamenoire : L'alcool-cercueil (tonneau, 60 pintes)	30 P.O.	150 P.O.
Lamenoire : rhum vanille (l'amphore, 8 verres)	1 P.O.	2 P.O.
Lamenoire : rhum extra vieux (l'amphore, 8 verres)	12 P.O.	25 P.O.
Lamenoire : sabre d'abordage de collection	20 P.O.	35 P.O.
Lamenoire : Tunique en soie des Pirates Mauves	8 P.O.	15 P.O.
Grottes de Sombroloin : poudre noire des gobelins	4 P.O.	8 P.O.
Grottes de Sombroloin : engin à poudre goblin	selon budget	prix X2
Partout sur la côte : Perle d'Embarh (la pièce)	6 P.O.	15 P.O.
Oasis de Nia : Tapis tissé main par une vierge	12 P.O.	40 P.O.
Nian-Golo, Zouldata : griffe de tigre d'Ammonka	10 P.O. ou récolte	50 P.O.
Nian-Golo, Zouldata : peau de tigre d'Ammonka	70 P.O. ou récolte	200 P.O.
Kitnya : coquille de bigorneau géant	à récolter	2 P.O.
Nian-Golo : poisson séché d'Haraulak	1 P.O.	4 P.O.
Kitnya, Radd : carapace de crabe géant (rare)	30 P.O. ou récolte	80 P.O.

Mer d'Embarh – Rencontres spéciales

Kraken (baie du Kraken)

Si vos aventuriers rencontrent le kraken (habituellement au sud de Lamenoire), ils ne pourront pas faire grand chose d'autre que fuir... C'est une bête qui n'a pas de caractéristiques de combat, car on ne peut pas vraiment la combattre. Le Kraken est énorme, une grande partie de son corps reste immergée et son haleine seule pourrait tuer 10 personnes. On peut l'utiliser comme élément scénaristique, simplement. Le Kraken peut couler un bateau, manger quelques personnes et repartir. Il peut aussi simplement apparaître et disparaître...

Salamandre du volcan (Radd)

Une espèce endémique du volcan de Radd, qui semble être à l'aise dans les scories et les résidus ignivores. On ne sait pas trop de quoi elles se nourrissent, mais probablement des insectes attirés par la chaleur. Ces salamandres font jusqu'à 3 mètres de long, et sont assez placides. Cependant, elles se défendent si elles sont attaquées ou stressées. Leur peau est très prisée (totalement ignifugée, on s'en sert dans l'artisanat ou la décoration).

Cet animal très étrange crache de la lave par intermittence... Et de façon imprévisible... Ce qui le rend au final très dangereux. En dehors de ça, la salamandre combat en essayant de mordre son adversaire avec sa bouche ornée d'une centaine de petites dents pointues.

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	7	30	2	1D+4 (mordre) 3D+2 (lave)	9	30

Lave : le jet de lave touche 2 ou 3 personnes faisant face à la salamandre

L'aventurier vélocé et/ou intelligent peut l'esquiver en se jetant sur le côté au moment où l'animal régurgite.

Récolte : la peau de la salamandre doit être amenée à un tanneur spécialisé, qui prendra 20 P.O. pour sa prestation (temps : 6 jours). La peau pourra être revendue 35 P.O. dans la région, ou 100 P.O. dans le nord du pays. La peau de l'animal pèse 10 kilos (fraîche) ou 5 kilos (tannée).

Fourmis Dévorag (terres sauvages)

La fourmi dévorag est une espèce rare de fourmi géante et particulièrement gourmande qu'on trouve uniquement dans la plaine de Kwzprtt. Elle semble ne pas avoir la possibilité de se reproduire et de creuser de galeries dans d'autres types de terrain, ce qui est une chance pour la population des régions adjacentes. Les Barbares qui vivent dans les plaines ont parfois des problèmes avec elles, quand elles ne trouvent pas de quoi subsister, car elles se mettent à marcher en colonies pour se ruer sans distinction sur tout ce qu'elles peuvent cisailier de leurs grosses mandibules. Des scientifiques pensent qu'elles n'épargnent, en fait, que le métal et la pierre. C'est pourquoi on pense qu'il faut essayer de ne pas croiser leur chemin, d'une manière générale.

Il n'est pas possible de combattre vraiment ces fourmis : les sont trop nombreuses. Les aventuriers doivent leur échapper en courant, avec éventuellement des épreuves AD. Les aventuriers en armure lourde auront du mal ! On peut détecter ces fourmis à l'avance car leurs cités forment des cônes bien visibles.

Monstres marins (mer d'Embarh)

N'hésitez pas à créer des monstres marins étranges... La mer est pleine de mystères ! Serpents géants, phoques monstrueux, poissons volants cracheurs, etc... Le combat sera de toute façon très chaotique.

Dantragor musqué (terres sauvages)

Les Dantragors ressemblent à de gros dindons quadrupèdes de la taille d'un Mammouth musqué. Leur tête est courte, écrasée, avec de grosses oreilles tombantes et une bouche très large, munie de grosses molaires qui font les beaux jours de l'artisanat barbare (également utilisées comme ingrédient magique si l'on parvient à en faire de la poudre). Ils sont recouverts d'une abondante fourrure grise qui se fond à merveille dans l'environnement marécageux et brumeux des plaines de Kwzprtt. Beaucoup de ces placides brouteurs sont recouverts de branches mortes, d'algues, de détritus et de boue, et sentent mauvais. En dehors de cela, il n'attaqueront que si on leur cherche des noises. Ils essaient de broyer leurs ennemis sous leurs pattes énormes, ou les frappent à grands coups de leur tête hirsute.

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
5	6	70	3	2D (contondants)	14	35

Récolte : Récupérez les molaires. On peut faire pas mal de doses de poudre de molaire de dantragor avec une bonne râpe... Mais cela prend du temps ! Comptez 15 bonnes minutes par dose. La dose s'achète 5 P.O. et se revend donc à la moitié de ce prix.

Harpie des îles (Nalig, île du Croc)

Les harpies de la Terre de Fangh sont ainsi formées : leur buste, leur visage et leurs jambes sont humanoïdes et couverts en partie de plumes et en partie d'écailles. Le reste pourrait provenir d'un rapace géant. Elles sont ainsi munies de larges ailes qui leurs permettent de voler, et elles attaquent leurs proies en les survolant et en essayant de les lacérer avec les terribles serres qui terminent leurs jambes. Les harpies des îles sont plus grandes et plus fortes que celles du reste du pays... Elles utilisent parfois des armes également ! Si les aventuriers endommagent leurs ailes (avec une boule de feu, un cône de glace) elles se retrouvent à pied et leurs scores d'attaque/esquive/parade seront divisés par deux.

Harpie sans arme

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	12	30	2	ID+4 (serres)	9	25

Harpie avec une arme

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
11	11	30	2	ID+5	9	25

Ptéranomoran (falaises des îles, falaises mauves)

L'ancêtre préhistorique des cormorans, d'une grande envergure et d'une grande férocité, se nourrissant de tout et n'importe quoi. On en trouve parfois le long des falaises dans lesquelles ils nichent. Il peut attaquer à vue... Et parfois en groupe ! Il attaque en donnant des coups rapides de son long bec orné de dents tranchantes... Très dangereux !

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	8	30	3	ID+6	15	35

Pirates mauves (partout près des côtes)

On peut tomber sur ces pirates dans une grande partie de la carte... Ils errent souvent près des côtes à la recherche d'une proie facile, ou peuvent bien avoir décidé de camper sur une île ou de faire un raid sur une ville côtière. Ils ne tuent que rarement les gens, car ils considèrent qu'une personne morte ne leur rapportera plus rien dans le futur. Ils se contentent en général de dépouiller les gens de leurs biens, et les laissent repartir. Bien sûr, si on les attaque, c'est différent...

Ils peuvent être novices ou chevronnés, si bien qu'on peut y trouver de la difficulté variée. Bien sûr, on les trouve en grandes quantités dans leurs villes : Port-Boucane, Port Lamenoire, Port Salluh. Là il vaut mieux tenter de s'infiltrer que des les combattre, car les renforts seront nombreux !

Pirates ivrognes ou mendiants (niveau 1) — Résistance magie : 8

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
7	5	15	1	1D+2 (tesson)	8	6
7	6	12	1	1D+1 (gourdin)	7	6

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

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
10	8	20	2	1D+3 (sabre)	12	12
9	7	22	2	1D+4 (harpon)	12	13
11 9 (arc)	8	20	2	1D+2 (dague) 1D+3 (arc)	13	12

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

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
11	13	30	4	1D+5 (sabre)	13	32
13 (dague) 12 (arc)	10	30	3	1D+4 (dague) 1D+4 (arc)	12	32
14	12	45	4	2D+2 (sabre mag.)	15	45

Pirates vétérans (niveau 6-10, ou haut responsable) — Résistance magie : 13

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	14	55	6*	1D+6 (sabre mag.)	16	80
15	12	60	5*	2D+4 (hache double)	16	90
15	13	90	6*	1D+8 (sabre mag.)	18	100

* armures naturelle 2, avec bonus magique

Dragon des grottes maritimes (Sombroloin, Nalir sud)

Une variété endémique de dragon de taille moyenne, mais robuste, qui crache du poison au lieu de cracher du feu... Et ça n'est pas forcément mieux ! Ce dragon vit dans les nombreuses grottes de Sombroloin, il est capable de nager et il se nourrit de créatures des grottes ainsi que des gobelins qui vivent dans le voisinage. Il ne vole pas, sa peau très dure va du brun moisi au vert foncé. Parfois les gobelins parviennent à capturer leurs œufs, ils domestiquent ainsi les jeunes et s'en servent d'animaux de combat.

Ce dragon est nyctalope et peut donc être aveuglé par de la lumière violente (mais il faut y penser).

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	8	80	6	1D+6 (morsure)	30	70

Poison : de temps en temps, le dragon crache un jet de postillons venimeux sur les ennemis qui lui font face (toucher automatique, portée 3 mètres). Ceux-ci doivent alors tirer un D6 : sur 1, 2 ou 3 ils subissent les effets du poison : après 2 assauts, ils auront -1 sur AT/PRD/AD/INT (pour chaque jet de poison, le malus s'accumule).

Les aventuriers ressentent des picotements et une certaine faiblesse (durée : 30 minutes).

Morshleg à poils longs (terres sauvages)

Le morshleg à poils longs est un gros animal à fourrure qui vit en troupeaux dans les Terres Sauvages. Il est reconnaissable à sa longue fourrure marron clair et à ses deux longues cornes qui poussent en « V » au bout de son nez, et donc l'utilité apparaît évidente lorsqu'on y voit empalés des cadavres de gobelins morts. Un morshleg mesure environ 3m40 au garrot pour deux tonnes, ce qui en fait une bête de taille, que sa musculature puissante et ses canines affûtées mettent à l'abri de la plupart des prédateurs. Le morshleg arpente les Terres Sauvages, où il cohabite en assez bonne entente avec les Trolls, ce qui n'est pas la moindre des étonnantes particularités de ce monstre. C'est un adversaire maladroit mais redoutable pour les aventuriers qui croisent son chemin. Ses charges ne peuvent être parées, il faut tenter l'esquive car on ne peut pas arrêter deux tonnes à l'aide d'une épée.

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
6	5	72	3	2D+2 (contondants)	14	38

Récolte : Récupérez les cornes, vous les vendrez un bon prix (50 P.O. environ). On tire de leurs griffes une poudre qui peut servir d'ingrédient magique. Extrayez de la poudre avec une bonne râpe... Mais cela prend du temps ! Comptez 15 bonnes minutes par dose. La dose s'achète 5 P.O. et se revend donc à la moitié de ce prix.

Tigre d'Ammouka (Jungles d'Ammouka)

C'est un tigre particulièrement gros et habile, et il n'a peur de rien. Les indigènes le considèrent comme une très belle proie de chasseur.

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14 (griffes) 8 (dents)	10	35	3	2D+2 (tranchants) 3D+2 (contondants)	15	40

Il attaque avec ses griffes et ses dents, alternativement (1 assaut sur deux).

Récolte : Les griffes et la peau sont récupérables (voir tarifs ci-dessus). Pour ce qui est de la peau, il faudra la faire tanner (prestation qui coûte 20 P.O. et prendra 6 jours à l'artisan). La peau de l'animal pèse 10 kilos (fraîche) ou 5 kilos (tannée).

Araignée tranchante (Jungles d'Ammouka, jungles des îles)

Un arachnide de grande taille (comptez deux mètres d'envergure), qui n'empoisonne pas ses victimes mais tue ses proies en les frappant avec le tranchant de ses pattes... Comme tous ses congénères, elle est particulièrement vulnérable au feu ou à la glace. On les trouve souvent en groupe de 2 à 4 individus ! L'espèce vivant près de la mer d'Embarh est plus féroce et plus résistante.

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
10	7	25	2	1D+3 (tranchants)	18	15

Crabe géant (Kitnya, Radd)

Il s'agit d'un très gros crabe, de près d'1m50 de large (sans les pattes), aux pinces puissantes, qui sort parfois sur la côte pour chercher de la nourriture. Il est très agressif et compte sur sa carapace épaisse pour le protéger des coups, de plus il est capable de parer les coups avec ses pinces. Il attaque donc n'importe qui à vue, en essayant de coincer la proie dans une de ses pinces, et la broyer jusqu'à la mort. Ses points faibles sont bien évidemment les pattes et la zone autour des mandibules. Une attaque sur ces points divisera son score de PR par 2, mais pour toucher ces zones l'aventurier doit déclarer une attaque ciblée (avec un malus -3).

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	7	15	8	1D+5 (contondants)*	18	20

* **Capture** : un héros touché par l'attaque se retrouve prisonnier de la pince. Il devra tenter une épreuve de FO à chaque assaut pour se libérer. Tant que ce héros est prisonnier de la pince, le crabe ne s'intéressera pas à une autre proie, et tentera de l'attaquer avec son autre pince à chaque assaut. Ce héros subira de plus 1D6+2 dégâts systématiquement à chaque assaut, car il est broyé lentement par la pince, tant qu'il n'aura pas réussi à se libérer. S'il est prisonnier de deux pinces, il devra réussir une épreuve de FO+4.

Récolte : La carapace du crabe géant peut se vendre à des artisans pour des usages variés, car elle est très dure et de belle texture (voir les prix dans le tableau plus haut). Elle pèse près de 10 kilos, et il faudra au héros une bonne heure pour la nettoyer de sa chair.

Gobelins flibustiers (partout près des côtes, Sombroloin)

Tout comme les pirates mauves, on peut tomber sur ces créatures vertes dans une grande partie de la carte... Ils errent souvent près des côtes à la recherche d'une proie facile, ou peuvent bien avoir décidé de squatter sur une île ou de faire un raid sur une ville côtière. Ils sont sauvages et sans pitié, tout autant que bêtes et lâches.

Ils fabriquent dans le secret des grottes de Sombroloin des armes étranges utilisant leur célèbre poudre noire. Ces armes les rendent plus dangereux que la plupart des gobelins du reste du pays.

Heureusement, ils ne peuvent tirer qu'une fois ! Et les armes peuvent se retourner contre eux.

Exemples de goblin flibustier — Résistance magie : 8

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
8 10 (fflingue)	6	12	2	1D+2 (dague) 2D+2 (plombs)*	6	9

Avant de combattre, le goblin a souvent une chance de pouvoir tirer avec son arme bizarre (mousquet, pistolet pirate) : celle-ci, du fait de sa conception étrange, lui explosera au visage s'il fait 1 ou 2 au D6. Si le gob réussit son tir, le héros ne peut esquiver la décharge de plomb. Ensuite, il combattra au corps à corps normalement.

Ouklaf géant (terres sauvages)

Il s'agit d'un dinosaure ayant survécu à l'adversité depuis des millénaires. Il se déplace sur deux pattes puissantes, et consiste en un corps musculeux et une mâchoire énorme. Dressé sur ses pattes, il fait bien trois mètres de haut, et sa longue queue lui sert à la fois de balancier et de massue. Son nom lui vient d'un dialecte Barbare, et signifie : « court vite, mange tout ». Il est heureusement rare, mais il en subsistera quelques couples dans les Terres Sauvages de Kwzprtt. Cette bestiole est assez intelligente pour ne pas s'attaquer à un village ou un campement peuplé de plus de 15 personnes, surtout s'il y a un feu allumé. En dehors de ça, il peut sentir une proie à plusieurs kilomètres, en particulier les succulents chevaux montés par les voyageurs inconscients. Il est impossible de le distancer à la course, à moins d'être à cheval. Il attaque deux fois par assaut.

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12 (dents) 8 (queue)	5	60	4	3D+4 (mâchoire)* 1D+5 (contondants)**	16	120

* Chaque assaut, l'ouklaf tente de mordre une personne devant lui, blessure à la fois tranchante et contondante et cette attaque peut seulement être esquivée (épreuve AD suivant les règles d'esquive). Le personnage doit donc faire l'appât car il ne peut jamais attaquer.

** Chaque assaut, l'ouklaf tente de frapper une autre victime, à portée de sa queue. Le personnage frappé se retrouve au sol pour 3 assauts.

Critique : si l'ouklaf réussit un « critique mâchoire », l'aventurier est directement happé, et considéré mort.

Troll de Kwzprtt (terres sauvages)

Des trolls qui vivent à la dure, au milieu d'une plaine aride et en constante compétition alimentaire avec des animaux forts et dangereux. Heureusement, ils sont assez maladroits.

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
7	6	50	4	2D+2 (contondants)	18	30

Déstabilisation : de part sa grande force et la taille de son gourdin (souvent fabriqué dans une très grosse branche), le troll a une chance de mettre un héros au sol s'il réussit une attaque (sauf si l'aventurier est un ogre). Le héros touché lance 1D6 : sur 1, 2 ou 3 il se retrouve au sol pour 3 assauts.

Scarabée-goliath tueur (jungles d'Ammouka)

C'est un magnifique insecte géant qui s'attaque à tout ce qui bouge. Parfois même il vole, mais on se demande comment c'est possible, à cause de son poids. Il est complètement stupide et n'essaie pas d'esquiver les coups. D'ailleurs, cela ne lui sert à rien d'attaquer les gens, vu qu'il se nourrit de bouse. Mais il le fait quand même. Pour blesser ses ennemis, il utilise deux rostres effilés qui poussent sur le devant de son crâne.

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
10	0	20	3	1D+5 (tranchants)	18	18

Orchidée-pieuvre (Jungles d'Ammouka, jungles des îles)

C'est une grosse plante à laquelle on peut échapper facilement si on regarde où on met les pieds... Elle ressemble à une belle orchidée de plus d'un mètre de diamètre, de couleur orange. Autour de la fleur, 8 tentacules fousseurs visqueux de 3 à 4 mètres se cachent dans l'humus et les feuilles mortes. Quand on marche sur l'un de ses appendices, il se déploie vivement et réveille également les autres. Ces tentacules à la peau épaisse tenteront de capturer un aventurier, puis de l'immobiliser et il sera ensuite lentement endormi par le parfum des sucs générés par la plante, jusqu'à mourir sur place. Les tentacules vont alors sécréter de quoi le digérer, lui servant alors d'engrais. Des squelettes variés autour de la plante peuvent servir d'indice.

C'est un combat très spécial, la plante pouvant être rapidement fatale à un aventurier seul, mais peu dangereuse s'ils sont plusieurs.

AD	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
IO	O	8 (par tentacule)	2	Non*	1000	30

* **Capture** : les attaques consistent uniquement en tentatives de capture, épreuves AD pour la plante.

Il y a 8 tentacules sur chaque plante, agissant comme un monstre à part. Ils auront donc 8 attaques par assaut (8 tentatives de capture) jusqu'à ce qu'un aventurier soit capturé, après quoi la plante se focalisera sur sa victime. La plante n'a pas d'yeux et ne pare donc jamais les coups. Bien sûr le combat peut être évité si les aventuriers s'éloignent. La plante ne mourra que si les 8 tentacules sont coupés.

Un héros capturé se retrouve prisonnier d'un tentacule. Il devra tenter au choix de couper le tentacule (en l'attaquant, s'il possède une arme tranchante) ou une épreuve de FO pour se libérer. Il doit faire ce choix à chaque assaut, mais s'épuisera rapidement à cause des sucs de la plante, les épreuves seront donc de plus en plus difficile. Tant que ce héros est prisonnier, la plante enverra ses autres appendices sur lui seul, pour l'immobiliser.

Libération : à chaque assaut, l'épreuve est plus difficile. 1 tentacule = épreuve standard FO , puis FO -1 (assaut suivant), FO -2, -3 etc.

Lorsque l'aventurier arrive à une épreuve FO -12, il a perdu ses forces et s'endort, victime du poison narcotique. S'il est seul, il est considéré comme perdu, sinon la plante s'attaquera à un autre aventurier à portée.

Si quelqu'un se libère, les tentacules recommencent leurs tentatives de capture, et ainsi de suite.

Pour les tentatives d'attaque : Le héros tente de couper les tentacules : AT standard, puis -1, -2, etc. Il doit disposer d'une arme tranchante, ça ne marchera pas au marteau ou à la masse.

Compagnons : Si quelqu'un est capturé, les autres aventuriers peuvent bien sûr attaquer les tentacules emprisonnant leur camarade, mais ils ont une chance de toucher celui-ci. En cas d'attaque ratée, lancer un D6 : sur 1 ou 2, l'aventurier prisonnier reçoit les dégâts à la place du tentacule. Les compagnons peuvent également tenter des épreuves de FO pour libérer le camarade, mais ces tentacules reviendront alors à la charge.

Un compagnon qui a été endormi, mais sauvé par ses camarades de la plante, mettra plusieurs heures à se réveiller.

Exemple : Gurdun le Nain est prisonnier depuis 3 assauts et n'a pas réussi à se libérer, et il a déjà 3 tentacules autour du corps et il est super énervé : il ne peut couper les tentacules avec un marteau ! L'épreuve de FO pour se libérer à l'assaut suivant sera donc FO -3. Pour l'assaut suivant, ce sera FO-4, etc.

Globzoule argenté (Jungles d'Ammouka)

L'ancêtre costaud des petits globzoules que l'on trouve dans la partie nord du pays. Ce singe assez imposant ne se contente pas de mordre, mais comme il est plus grand et plus fort, il tape aussi avec ses poings très durs. Il n'attaque pas quand il est seul, mais souvent quand il est en groupe de quelques individus. On peut le voir aussi bien de nuit que de jour, errant sous les frondaisons.

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12 (poings) 10 (dents)	10	22	2	1D+3 (contondants) 1D+5 (morsure)*	12	20

*Si le globzoule occasionne des dégâts par morsure, les chances d'attraper une infection des plaies sont de 50%
Un assaut sur deux, il attaque alternativement avec ses poings et en tentant une morsure. Le globzoule peut esquiver à chaque assaut.

Rat de Lamenoire (Lamenoire)

Une espèce de rat qui a bien profité... Les pirates ne sont pas connus pour le soin qu'ils apportent à leur environnement. Ces rats se nourrissent de tout ce qui traîne sur l'île, depuis des générations. Ils sont par conséquent plus costauds et moins couards que leurs congénères du continent.

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
9	5	12	1	1D+2 (morsure)*	10	10

*Si le rat occasionne des dégâts par morsure, les chances d'attraper une infection des plaies sont de 50%

Python mordeur des îles (Jungles d'Ammouka, jungles des îles)

Un très gros serpent à la peau brune ou verte. Contrairement à d'autres serpents constricteurs, celui-ci n'avale pas ses proies, mais les réduit en charpie à l'aide de sa puissante mâchoire ornée de dents tranchantes, afin d'en avaler des morceaux. Il est donc plus dangereux à combattre et il a une préférence pour les proies isolées.

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	8	20	3	1D+4 (morsure)*	12	25

*Si le python occasionne des dégâts par morsure, les chances d'attraper une infection des plaies sont de 50%

Attaque spéciale : le python peut tenter d'immobiliser son adversaire en s'enroulant autour de lui. Pour cela, le serpent tentera donc une épreuve avec AD : 8 pour saisir l'ennemi dans ses anneaux. Le héros pourra s'en dépêtrer en réussissant une épreuve d'adresse à son tour.

si le héros est saisi, il aura AT/PRD/AD-4 et devra finir le combat comme ça. Il perdra aussi 2 P.V. par assaut.

Taïpan sauteur (Jungles d'Ammouka, jungles des îles)

Un serpent très vif, au venin très puissant. Il ne s'attaque pas aux humains, à moins qu'on ne lui marche dessus ou qu'on vienne le déranger. C'est une véritable catastrophe s'il parvient à traverser votre armure...

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
15	12	5	1	1D+1 (morsure)*	12	20

*Si le taïpan occasionne des dégâts par morsure, appliquer les effets du poison Taïpan (voir « poisons et antidotes »). Cette morsure provoque rapidement la mort dans la plupart des cas !

Crocodile marin monstrueux (rivages marins)

Une espèce de crocodile qui s'est acclimaté à la mer. Il se nourrit de tout ce qui traîne et il est aussi fort habile à piéger ses proies en surgissant de sous la surface. Par conséquent, il devient vite très gros et très dangereux. Il attaque en mordant ce qui bouge devant lui, et peut donner de grands coups de queue également si d'autres ennemis se trouvent derrière ou sur ses flancs.

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	8	40	4	2D+6 (morsure)* 1D+2 (queue)**	16	40

* **Mâchoire d'acier** : un héros mordu devient prisonnier de la mâchoire du croco. Celui-ci ne pourra mordre d'autre héros tant qu'il tient celui-là. En revanche, le héros encaisse alors 1D de BL pur à chaque assaut et doit tenter une épreuve de FO pour s'en sortir, à chaque assaut.

** **Déstabilisation** : le héros frappé par la queue lance 1D6 : sur 1, 2 ou 3 il termine au sol pour 3 assauts.

Récolte : le héros peut récupérer jusqu'à 16 dents (valeur : 5 P.O. pièce) et la peau du crocodile géant pour la vendre à un artisan (valeur : 100 P.O., mais la peau pèse 40 kilos !). Compter 2 bonnes heures pour dépecer l'animal.

Déplacements dans la crique

Se déplacer en mer n'est pas donné à tout le monde. À moins d'avoir un héros pirate dans le groupe, et les moyens de se payer un bateau (ou d'en voler un), les aventuriers devront payer les services d'un navigateur pour être capables de voyager d'un point à un autre. La qualité, la fiabilité du service et les chances de survie en mer dépendent bien sûr du prix de la prestation...

Voici des exemples de tarifs, et les avantages ou inconvénients qui en découlent.

Barque de pêche à rames

Prix : 1 P.O. pour 1 km, par voyageur, maximum 4 voyageurs. Vitesse : 3 km / heure.

Restrictions : ne prend pas la mer par mauvais temps, ne s'éloigne pas de plus de 2 km des côtes.

Inconvénients : souvent en mauvais état, la barque du pêcheur occasionnel a une chance de couler si on la surcharge. Il faut être assez inconscient pour emprunter ce mode de transport. Pour plus de 3 voyageurs, lancez 1D6 à la moitié du voyage... Si vous faites 1, la barque se brise en deux et les aventuriers doivent se raccrocher à l'épave sous peine de noyade.

Barque de pêche à voile

Prix : 3 P.O. pour 5 km, par voyageur, maximum 5 voyageurs. Vitesse : 5 km / heure.

Restrictions : ne prend pas la mer par mauvais temps, ne s'éloigne pas de plus de 5 km des côtes.

Inconvénients : les pêcheurs de Fangh s'aventurent rarement hors de leur zone de pêche de prédilection. Par conséquent, ils sont parfois mauvais navigateurs. Lancez 1D6 à la moitié du voyage... Si vous faites 1 ou 2, la barque part dans une direction autre que celle qui était voulue, et le groupe arrivera donc ailleurs. Les pirates ne s'intéressent pas aux pêcheurs, en revanche.

Brick pirate ou de contrebande

Prix : 5 P.O. pour 5 km, par voyageur. Vitesse : 10 km / heure.

Restrictions : ne s'éloigne pas de plus de 10 km des îles du centre

Inconvénients : les pirates tiennent rarement parole. On paie pour un service, mais ils peuvent décider qu'il est plus intéressant pour eux de détrousser les voyageurs et de les vendre ensuite comme esclaves. Lancez 1D6 à la moitié du voyage : si vous faites 1, les pirates attaquent les aventuriers. Sur 2, les pirates décident de doubler le prix du voyage (et attaquent les héros s'ils refusent). Si vous faites 6, les pirates sont pris en chasse par un bateau de guerre en patrouille ! Par conséquent, vous vous retrouverez n'importe où, mais le voyage sera gratuit.

Goélette marchande

Prix : 8 P.O. pour 5 km, par voyageur. Vitesse : 10 km / heure.

Restrictions : ne s'éloigne pas de plus de 10 km des côtes, évite les îles pirates

Inconvénients : les marchands sont là pour faire des affaires... Par conséquent, ils font payer cher leurs services, mais tiennent à leur clientèle. Ils sont donc plus fiables que les pirates, cependant ces derniers en ont après leurs biens. Lancez 1D6 à la moitié du voyage : si vous faites 1, des pirates (ou gobelins) vous prennent en chasse et montent sur le bateau, il faut les combattre ou payer un tribut. Si vous faites 2, des pirates vous prennent en chasse mais n'arrivent pas à vous rattraper. Vous changez de cap pour les semer, et rallongez votre voyage de 10 km (le marchand ne vous fera pas cadeau des kilomètres supplémentaires !).

Goélette de pêche

Prix : 6 P.O. pour 5 km, par voyageur. Vitesse : 8 km / heure.

Restrictions : ne s'éloigne pas de plus de 10 km des côtes, évite les ports pirates

Inconvénients : ces beaux bateaux de pêche ne sont pas trop recherchés par les pirates et ne reviennent pas trop cher. En revanche, on ne peut pas débarquer n'importe où. Pour débarquer sur une île (en particulier Lamenoire), les héros vont devoir payer de gros suppléments. Au milieu du voyage, lancez 2D6 : si vous faites un double 1, une tempête se déclenche et la goélette ira se briser sur la côte la plus proche.

Frégate marchande

Prix : 10 P.O. pour 5 km, par voyageur. Vitesse : 13 km / heure.

Restrictions : ne s'éloigne pas de plus de 20 km des côtes, évite les îles pirates

Inconvénients : moyen de transport fiable, car la taille du bateau dissuade les embarcations pirates de plus petite taille. Lancez 2D6 à la moitié du voyage : si vous faites 2 ou 3, un galion pirate énorme croise votre route. Les malfrats parviennent à monter sur le bateau, et comme ils sont nombreux vous devrez leur payer un tribut. S'il y a des femmes dans le groupe, le chef pirate réclame par ailleurs que les femmes lui soient livrées... Situation difficile à vivre pour les aventuriers, qui devront alors se lancer dans une nouvelle quête pour les récupérer, ou bien combattre directement sur le bateau pour échapper à leur capture.

Galion marchand

Prix : 12 P.O. pour 5 km, par voyageur. Vitesse : 15 km / heure.

Restrictions : évite les îles pirates

Inconvénients : moyen de transport presque totalement fiable, car il embarque souvent des mercenaires afin d'assurer la défense du convoi contre les pirates. En revanche, vous ne pourrez débarquer et embarquer que dans certains ports.

Au milieu du voyage, lancez 2D6 : si vous faites un double 1, une tempête se déclenche et le galion ira se briser sur la côte la plus proche.

NOTE : Ces exemples ne sont pas exhaustifs et vous pouvez les décliner à volonté ! Bateau de guerre, esquif de plaisance, etc.

Villes portuaires

Voici les villes de la carte (il en a d'autres bien sûr dans le reste de la Terre de Fangh) vous permettant de louer un service de navigation, et le type de bateau concerné.

Comme vous pouvez voir, pour certains endroits il est difficile de faire l'aller et le retour sur le même bateau...

Kjaniouf, Fort Taluzar, Fort Zomok, Bourg-de-Baie, Tepaleh, Yarle, Nian-Golo : tout type d'embarcation, sauf pirate (le pirate peut seulement vous débarquer, plus ou moins clandestinement, la nuit à quelque distance)

Olok, Tuss, Nurul, Zouldata : pêcheurs, pirates et contrebandiers divers (possibilité de débarquer depuis un navire marchand sous réserve de payer un supplément)

Port Salluh, Port-Boucane, Port Lamenoire, Grottes de Sombroloin : pirates, contrebandiers, gobelins (possibilité de débarquer depuis un navire de pêche en payant un gros supplément)

Nalir, île du Croc : aucun port, mais tout le monde peut s'y arrêter, moyennant finances.