

Édito

Voici avec un peu de retard, et nous nous en excusons, le numéro 2 de la gazette impériale. Le principe de cette gazette est de vous faire découvrir le monde de Stoliphan, de vous faire partager les fruits de notre labeur, et de vous donner envie de nous aider à développer ce monde.

Vous pourrez, dans ce numéro, égayer vos soirées dans un lieu renommé de Kerhoun, percer un peu plus les mystères du culte des anciens, amuser vos collègues chasseurs en leur racontant la vie et les moeurs des kobolds et jeter des sorts d'effets spéciaux avec la magie des cristaux.

Nous vous souhaitons bonne lecture...

Les auteurs.



Château Myriand en Parmal

Sommaire

L'auberge du « Bon client », par KM	Page 2 - 5
Le culte des Anciens, deuxième partie, Par HK	Page 6 - 10
Les Kobolds, par Rz	Page 10 - 12
La Magie des Cristaux, deuxième partie, Par CD	Page 12 - 14
Instant tannés, par Harm Dhast, chroniqueur de Kerhoun	Page 14

Communiqué des auteurs

Nous nous permettons de vous rappeler que cette gazette est la votre, n'hésitez pas à nous faire part de vos remarques, suggestions et essais divers.

Vous pouvez nous contacter à cette adresse :

auteurs@domeus.fr

L'auberge du « Bon Client »

Par Kevin Master

Cette auberge est située dans le quartier du port rive droite de la capitale Ker-Houn. Elle est située dans un petit parc très agréable avec de nombreux endroits ombrageux et deux petits bassins très poissonneux. Cette auberge est ouverte à partir de 15 h (on ne sert des repas qu'à partir de 18 h). Le cadre intérieur de cette auberge est très chaleureux et très conviviale. Le prix est raisonnable et dans les normes vu la qualité du service offert. Le propriétaire Borax Dhöuurite (un humain de Parmal) ne manque jamais de venir saluer et discuter avec ces clients (les nouveaux comme les habitués). Pour que la qualité soit toujours présente, Borax n'accepte que 40 clients au maximum dans son auberge et il faut donc réserver à l'avance (même les personnes riches et arrogantes restent dehors si elles n'ont pas réservées). Une fois par semaine, l'auberge ferme et seul les membres très fermés du club de l'auberge peuvent rentrer. Durant cette soirée, Borax sert ces meilleurs plats (minimum 30 PO/personne).

Présentation de l'auberge :

- Le rez de chaussée :



Le client entre dans le parc et suit une allée bordée d'arbres et de fleurs qui le conduit à l'entrée de l'auberge. Deux serveurs de Borax (60 % en combat) font la police et vérifient que les clients ont leurs réservations. Ils sont aimables, très polies et toujours souriants. En entrant, on est étonné par l'odeur qui règne dans l'auberge : cela sent le propre. De plus, on se sent tout de suite bien dans cet intérieur à dominante bois. Sept tables sont disposés autour d'un âtre.

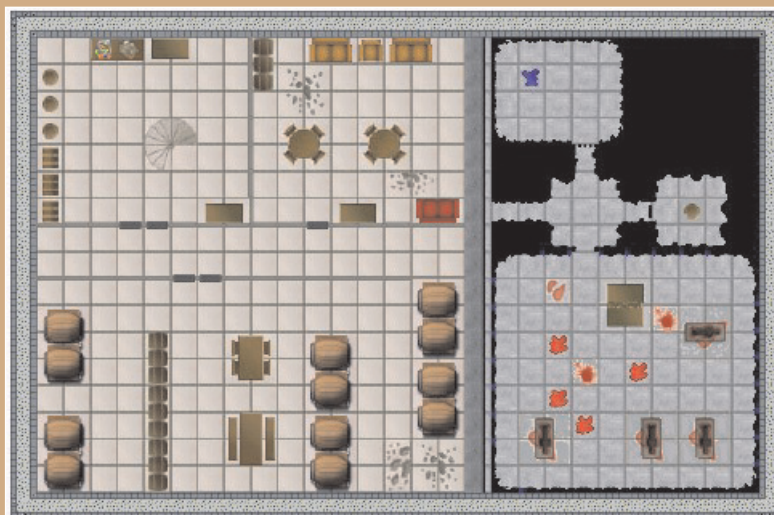
A l'opposé, un bar où Borax sert les clients qui ne mangent pas. L'ambiance est toujours sereine et les bagarres sont inexistantes dans cette auberge. Peut-être à cause de la réputation de Borax ou de sa gentillesse. La femme de Borax et sa fille ajoute une touche de charme à cette auberge (mais attention ne pas toucher sous peine de s'attirer le courroux des autres clients). Pour les besoins pressants, les WC sont à l'intérieur et propres (Veuillez les laisser dans le même état où vous les avez trouvés).

L'auberge du « Bon Client »

Par Kevin Master

Pour les clients qui désirent s'isoler un moment ou même se reposer, une pièce est disponible avec 3 lits. Il est à noter que Borax et sa famille dorment dans la petite pièce une fois tous les clients partis. La cuisine où le client n'a pas normalement accès est propre et comporte nombre de pots à épice et autres instruments culinaires. Une trappe fermée (jet de serrure) est présente au milieu de la cuisine et permet sans doute d'accéder à la cave. Une petite porte donne sur l'arrière de l'auberge et débouche dans une ruelle tranquille et sombre.

- Le sous sol :



Le sous-sol de cette auberge cache une grande partie de son succès. Seuls les très bons clients connaissent l'existence de cette partie souterraine (seulement la partie pavée en rose pale).

- La cave officielle : Outre la réserve et le cellier qui ne recèlent rien de particulier (excellent vin, bière et autres nourritures), une pièce peut attirer notre attention. Cette pièce est protégée par une porte par le sort « serrure de mage » connu par un des sbires de Borax (Pinaster Dunoct : mage renégat de son état). Dans cette pièce, se déroule au choix :

- tripot clandestin,
- rencontre entre les différents clans de voleur,
- réunion secrète de culte,
- hébergement de divers assassins ou voleurs recherchés.

La location de cette pièce discrète est au minimum de 500 PO par soirée / par jour selon les risques encourues. Borax n'a pas pour l'instant à craindre la justice car le chef du quartier de la milice est un joueur invétéré. Et les templiers sont muselés par leur culte. Seule la grande armée impériale pourrait mettre le holà. La fermeture hebdomadaire et l'honnété irréprochable de Borax sont les meilleurs garants pour éviter les soupçons.

- La cave non-officielle : Les personnes attentives (jet de construction et seulement si les personnages font une recherche) auront remarquées qu'une partie importante est dissimulée. Cette cave, dont l'entrée est dissimulée par le canapé rouge (jet de remarquer détail à -30%), contient la partie la plus infamante de cette auberge. La porte est enchantée. Elle est indestructible avec des moyens classiques (mais 100 points de dégât faits avec de la magie ou psy peut l'ouvrir) et elle ne s'ouvre que sur un mot de passe (le nom de la fiancée de Pinaster).

L'auberge du « Bon Client »

Par Kevin Master

Une fois franchie la porte, on est assailli par un odeur de décomposition, d'urine et de charogne très forte. Dans la grande pièce de droite se trouve divers tables ainsi que de nombreux instruments de boucherie. Un énorme dogue est généralement ici d'une part pour garder le lieu et aussi pour manger le reste de la découpe. On trouve dans un coin des restes d'ossements humains.

La pièce située en face de la porte comporte de la glace créée par notre ami Pinaster ainsi que de nombreux morceaux de viande d'apparence normale.

La pièce de gauche ressemble à un prison et contient parfois quelques aventuriers qui sont nourris avec des aromates, des fruits. La fange dans laquelle ils croupissent est des plus détestables.

Il est maintenant évident que la renommé des recettes spéciales de Borax est due à la provenance des ingrédients. Personne n'est au courant de ces agissements sauf Pinaster. Il fait très attention à ce que sa femme et sa fille ne soient pas au courant de ces agissements.

Les « habitants de l'auberge »



Borax Dhöuurite : humain de 38 ans d'allure joviale. Il est toujours souriant et est très fort pour manipuler les gens sans qu'ils le sachent. L'argent, le sadisme et sa famille sont ses grandes motivations. Il fait tout pour garder sa famille dans l'ignorance et pour les aimer.

Baratin : 90 % ; Marchandage : 90 % ; Psychologie : 70 % ; Combat à mains nues : 80 % ; épée : 60 % .

Evana Dhöuurite : humaine de 35 ans. Cette femme est très belle et est un peu déplacée dans une auberge. Elle est d'une sincère gentillesse et ignore tout des agissements de son mari.

Cristella Dhöuurite : humaine de 16 ans. Cette fille est le portrait craché de sa mère. Elle est amoureuse de Pinaster et envisage de partir avec lui sous d'autres cieux.

Pinaster Dunoct : Demi elfe de 57 ans. Il est dégoûté par ce qu'il fait mais il est bien payé et il côtoie Cristella qu'il aime. Il attend d'avoir suffisamment d'argent pour pouvoir partir et se refaire une nouvelle vie. C'est un mage rénégat qui possède les sorts suivants. Il sert aussi de cuisinier.

Concentration : 60 % ; Eau : 45 % ; Enchantement : 40 % ; Cuisine : 80 %

Sort : Maître des serrures, Serrure de mage, Mot de passe, Aquacréation, Gel, Sphère de glace, Corps d'eau.



Les 5 sbires : Ils sont nourris et payer pour faire le client aimable, transporter des aventuriers drogués et aussi faire la police. Ils ne veulent pas perdre leur place.

L'auberge du « Bon Client »

Par Kevin Master

Les 2 gardes d'entrée : Ils sont de bons pères de famille et sont innocents.

Comment achète-t-il sa marchandise ?

Borax a laissé une annonce à la guilde des voyageurs.

« Homme d'affaire honnête
cherche
guilde d'aventuriers discrets
pour transport
de matières diverses et légales.
Prix payé 200 PO / paquet livré.
Annonce n° 254236 »

Cette annonce ne pourra qu'attirer les gentils aventuriers vers une fausse piste. C'est trop honnête donc louche surtout vu le prix proposé. S'ils demandent un rendez-vous, ils l'obtiennent le lendemain matin à la guilde des voyageurs et c'est Borax qui se déplace en personne. Il se présente comme le patron de l'auberge du bon client et a besoin d'aventuriers pour aller chercher un paquet par personne sur le navire marchand « Olleb ».

Si les personnages demandent des précisions sur le contenu des paquets, Borax leur dit qu'ils contiennent des herbes aromatiques très rares et très recherchées. Les paquets ne devront en aucun cas être ouverts. Pour les convaincre s'ils deviennent suspicieux, Borax est prêt à aller à 300 PO par paquet et pas au delà.

La marche à suivre est la suivante :

Vers minuit, ils devront se rendre sur le pont du « Olleb » et trouver le capitaine. Il est seul à bord et est totalement innocent car il vend vraiment des herbes aromatiques. Il accepte de livrer à minuit car on lui donne deux repas gratuits à l'auberge du bon client. Si les personnages ouvrent les paquets, ils découvriront des herbes qui sentent très forts et pourront conclure à de la drogue à moins de réussir un jet de biologie à - 30 %.

Ils devront se rendre dans la ruelle à l'arrière de l'auberge et pénétrer dans la cuisine. Ils remettront alors les paquets et seront conduits dans l'auberge.

Comme moyen de paiement, Borax leur propose de mettre l'argent dans une tourte qui sera à emporter s'ils sont méfiants. Dans tous les cas, il leur offrira un verre de l'amitié qu'il boira avec eux ainsi qu'un reste de ragoût. L'auberge contient peu de clients à cette heure avancée. Six clients sirotent à diverses tables (ses complices) en parlant de choses et d'autres.

La nourriture est droguée et Borax a pris l'antidote. Si Borax remarque à un moment que quelque chose se déroule mal, il annule l'opération en donnant l'antidote dans la nourriture. L'effet de cette drogue est similaire aux effets de l'alcool. Les personnages sombrent rapidement dans un coma éthylique et sont emmenés dans la geôle. Ils seront nourris et découpés sur place.

Le culte des anciens

Par Hawk



Deuxième partie

Nous verrons dans ce numéro quels sont les adeptes de ce culte. Mais commençons par notre petit feuilleton.

Voici le récit de Micélo Vanabian, bras droit de Salthar Onh'gil lors de la « Grande Guerre » (tiré des archives de la bibliothèque de Dormak)

« ... La bataille de la plaine de Yalath venait de se terminer. Le sol était recouvert de cadavres et de blessés gémissants. Quelques uns de nos adversaires, en fait une bonne partie, avaient spontanément cessés le combat, précipitant la défaite de leur clan. Ils s'étaient regroupés à l'écart et attendaient.

Quand à nous, nous n'étions plus qu'un millier. Salthar et quelques uns des plus réceptifs à la puissance des esprits passaient de corps en corps, guérissant quand s'était possible, abrégeant les souffrances quand ça ne l'était plus. Ils ne faisaient aucune différence entre les elfes noirs, les humains enrôlés dans l'armée de l'Innommable et nos propres combattants.

Salthar nous dit que tous les fanatiques dangereux adoreurs de ce Dieu démon étaient mort. Ne restait en vie que ceux qui avaient suivi une armée en conquête, les engagés de force, les engagés volontaires ou encore quelques elfes noirs ne priant pas l'Innommable.

Je me permet un petit aparté pour expliquer le contexte de l'époque, c'est à dire avant le bannissement de l'Innommable et la création de l'Empire. Nous étions dans un élan de

guerre totale. Chacune des parties en présence avait mis toutes ses forces humaines (au sens large du terme) et ses ressources matérielles dans la bataille. C'est ainsi que les armées de chaque camps comportaient hommes et femmes, engagés et conscrits, mercenaires de toutes races.

Je rejoignis Salthar et lui désignait le groupe d'elfes noirs et d'humains qui avaient cessé le combat. Nous nous dirigeâmes vers eux. Une délégation vint à notre rencontre. Nous nous observâmes un moment, puis une longue discussion suivie. Les elfes noirs nous demandaient de les laisser partir et de prendre avec nous les humains de leur armée. Salthar accepta et les elfes s'en allèrent presque aussitôt vers le nord. Nous apprîmes plus tard qu'ils y avaient bâti une cité du nom de Ouh'Dhare'Whin.



La cité de Ouh'Dhare'Whin

Nous comptons environ mille cinq cent personnes supplémentaires avec le reliquat des troupes d'Isil-Gal. S'en suivirent une année d'apprentissage de la « magie des esprits » pour nous tous...

Le culte des anciens

Par Hawk

... Ceux qui, comme moi, étaient peu réceptif, partirent petit à petit. Je laissais donc Salthar et sa troupe de spirités par un matin de printemps. Comme nous étions coupés du monde dans nos montagnes, nous n'avions que peu de nouvelles des provinces extérieures. Durant mon retour vers Saveo (cette ville s'appelle désormais Kerhoun, NdT), ma ville natale, j'appris la défaite de l'Innommable et la constitution d'un embryon de pouvoir central. Les vainqueurs dessinaient petit à petit les limites des futures provinces.

J'en vins par un heureux hasard à me retrouver dans le gouvernement naissant de ce qui allait devenir Salthar, et qui s'appelait alors « La province du nord ». Nous choisîmes comme capitale la petite ville de Dormak (c'était alors un bourg de deux cent habitants), à l'extrême sud de la province, mais sur le fleuve Kostin et apte à relier la grande cité de Saveo, capitale de l'Empire naissant.

Plusieurs années passèrent, l'Empire prenait en force. « La province du nord » était le parent pauvre des régions nouvellement constituées, aucune ressource ou si peu, peu d'habitant (malgré une politique d'offre des terres), bref tout n'allait pas comme je l'espérais. Nous peinions financièrement, et étions obligés d'emprunter moult or à l'Empereur Vorak Ier, à des taux prohibitifs. Je n'avais plus aucune nouvelle de Salthar depuis bien longtemps quand un jour il se présenta à la porte de mon humble demeure.

Les retrouvailles furent chaleureuses, et nous parlâmes toute la nuit. Il m'apprit qu'il avait créé une sorte de temple dans la vallée de Yalath et qu'il y enseignait la magie des esprits à qui était digne de la recevoir. Il m'apprit



Les voyages en pays Salthar sont difficiles...

aussi que beaucoup des combattants qui avaient formé notre armée, n'avaient pas suivi son enseignement jusqu'au bout et s'étaient dispersés dans les montagnes, formant quelques hameaux. Il me dit aussi qu'il était au courant de nos difficultés financières et qu'il nous offrait un moyen de renflouer nos caisses : les esprits connaissaient les ressources insoupçonnées des montagnes.

Très vite, « la province du nord » devint le principal

fournisseur de pierre précieuses de l'Empire. Ses herbes médicinales des montagnes étaient mondialement renommées et les herboristes accouraient en nombre sans cesse croissant, les bois des montagnes servirent à construire la plupart des habitations des bord du Kostin. La vie fût en deux ans plus facile, nous pûmes rembourser Vorak Ier et constituer un généreux pactole. Salthar avait pris un poids énorme dans le conseil de province et lorsque que l'élection des premiers Gouverneurs de l'Empire arriva, c'est tout naturellement qu'il fut élu.

Un autre petit aparté pour expliquer au lecteur cette élection. Vorak Ier, dans sa grande sagesse, décida que les provinces devaient acquérir un peu plus d'autonomie. Il décréta la première élection de l'Empire. Chaque citoyen de chaque province élit un représentant dans son village ou sa ville qui lui même élit le gouverneur de sa province. L'Empereur décréta ensuite que les provinces prendraient le nom de chacun des gouverneurs nouvellement élus, sauf Saveo qui aurait un nom choisi par l'Empereur en place, l'Empereur étant gouverneur de la capitale. C'est ainsi que Salthar est devenu Salthar.

La constitution des provinces prit presque 10 ans.

Le culte des anciens

Par Hawk

En attendant, Salthar se peupla peu à peu, doucement, car les rudes conditions climatiques n'attiraient guère de monde. Mais les premiers érudits de l'Empire y trouvèrent une retraite calme. Le culte des esprits gagnait un nombre croissant de fidèles, bien que les disciples de Salthar ne fissent aucun prosélytisme. Il devint une sorte de religion officielle non reconnue, car Salthar séparait le gouvernement du spirituel.

Le culte des esprits se répandit dans l'Empire grâce à ses nombreux Gardiens et Gardiennes formés par les Sages, découvrant dans chaque province des personnes réceptives, car il fallait

que les esprits acceptent le futur disciple. Du fait de l'inconstance des esprits à vouloir communiquer, le culte resta assez marginal. Les premiers Fils, Filles, Pères et Mères furent souvent délestés de leur Pierre de Yalath par des magiciens peut dignes, et laissés pour mort. C'est pour cette raison que Salthar décida de créer une caste spéciale de combattants.

Cette caste, les Onolin', protégèrent d'abord les Pères et Mères, puis ils récupérèrent une partie des pierres volées ou perdues...

ous voici de retour pour un petit point sur les règles du culte des anciens.

Le culte divise ses adeptes en quatre catégories comme nous l'avons déjà vu. Nous allons approfondir tout ça :

Les Fils et Filles.

C'est le premier stade de l'initiation au culte des esprits. Ce sont avant tout des jeunes gens des deux sexes. Pour accéder à ce stade, il faut avoir été accepté par le monde des esprits, ce n'est pas donné à tout le monde. Un test réussis sous $(INT \times VOL \times EQM) / 120$ (arrondi à l'inférieur) est nécessaire. Rien n'empêche un PJ de croire ou d'adhérer au culte si ce test est raté, mais il ne pourra jamais développer la compétence « **Invoquer les esprits** » à plus de **10%**.

Ensuite, le PJ, s'il il a été accepté, peut se tourner vers la caste des moines guerriers, les « Onolin' » pour un coût de **100 points** (voir gazette impériale n°1). De plus, il peut développer la compétence « **Invoquer les esprits** » jusqu'à **30%**.

Une petite règle pour cette compétence :

La pierre de Yalath : On ne peut tenter d'invoquer les esprits sans la pierre de Yalath à moins d'être « Sage ». La pierre sert de focus et la donner peut être un cas d'excommunication du culte. Seul les « Sages » et les « Gardiens / Gardiennes » sont aptes à les distribuer, toujours avec l'accord des esprits.

- Un adepte du culte non « fils / fille » ou « Père / Mère » ou « Gardien / Gardienne » (c'est à dire sans la pierre) peut tout de même invoquer les esprits à 10%, mais devra réussir un jet de $(VOL \times EQM) / 10$ tous les rounds pour continuer à garder les contact avec l'esprit invoqué, seul un échec critique sur ce test peut avoir des conséquences grave pour le PJ. Les adepte du culte non « Fils / fille » ou autre ne toucherait jamais une pierre de Yalath sans y avoir été inviter par un gardien ou un sage.

- Les possesseurs d'une pierre non reconnus par les esprits peuvent les invoquer à **10%** (plus certain rituel magique ou de concentration) et utiliser la pierre pour « forcer » l'esprit sous un jet de $(VOL \times EQM) / 5$. En cas d'échec de ce jet, les conséquences peuvent être pénibles pour le PJ non adepte (à la discrétion du MJ, mais les objets on une légère tendance à tomber sur le crane, par le simple fait de la gravitation universelle, surtout les lourds ou les pointus ou les deux). La vie peut devenir difficile rapidement.

Le culte des anciens

Par Hawk



Les magiciens utilisent divers rituels pour emprisonner des esprits

Les « fils / filles » peuvent invoquer les esprits **VOL/4** fois par jour en utilisant leur compétence. Un échec compte pour une fois. La pierre sert alors à discuter avec l'esprit, sans test requis. L'esprit reste disponible pendant **VOL** rounds. On peut ainsi lui poser des questions basiques (« Loana est elle une vrai blonde ? », l'esprit risque quand même de croire qu'on se fout de lui), lui demander de réaliser des actions simples (« peux tu dégrafer le sous-tif de Loana ? ») ou une prévision pour un futur proche (« Loana va elle pleurer dans l'heure qui vient ? »). Il n'y a pas d'échec ou de réussite critique pour adeptes, à partir de fils / fille, pour la compétence « Invoquer les esprits ».

Pour utiliser les pouvoirs des esprits, c'est à dire s'imprégner de la substance de leur force, il faut que le « Fils / Fille » réussisse un test sous (**VOLxEQM**)/5, un échec signifiant que l'esprit ne veut pas aider le PJ, un échec critique lui faisant part de son mécontentement sur

cette action (malus de **3%** à toutes les compétences pour une journée, les voies des esprits sont impénétrables). Une réussite critique lui permettant de doubler la durée ou l'effet au choix (l'esprit est très content qu'on l'appelle, il trouvait le temps long !). En cas de réussite, le PJ peut augmenter une de ces compétences de **5%** pendant **VOL** rounds, gagner un bonus de **5%** sur un jet (hors compétences magiques ou psioniques), guérir une Blessure légère à lui ou un tierce (au toucher), sans regagner les points de vies perdus, arrêter une hémorragie (avec un maximum de **VOL/4** point d'hémorragie par rounds), gagner un point de vie par round de présence de l'esprit ou faire gagner ce point à un tierce (toujours au toucher), jusqu'à concurrence de **VOL** point de vie.

Les Pères / Mères.

Les « Pères / Mères » peuvent invoquer les esprits **VOL** fois par jour, toujours avec la compétence « Invoquer les esprits », avec un maximum de **100%**. L'esprit est disponible pendant **VOLx10** rounds et peut réaliser des actions assez difficiles (ouvrir la herse d'un château, prédire le temps pour une semaine, donner un chemin précis, avertir d'un danger proche, dire si une personne à des attentions amicale ou non...).

Pour utiliser la force des esprits, le « Père / Mère » doit aussi réussir un test sous (**VOLxEQM**)/5 avec les même restrictions que les « Fils / Filles ». La force de l'esprit peut alors servir à guérir une blessure moyenne, faire passer une blessure grave à moyenne, au toucher (sans la guérir, un autre jet sera nécessaire), arrêter une hémorragie (avec un maximum de **VOL** point d'hémorragie par rounds), gagner deux point de vie par rounds de présence de l'esprit (jusqu'à **VOL** au maximum), gagner un bonus de **25%** sur une compétence pour la durée de présence de l'esprit ou un bonus de **25%** sur un jet (hors compétences magiques ou psioniques).

Les Gardiens / Gardiennes.

Ils ont les mêmes avantages que les « Pères / Mères » mais en plus ils peuvent former des « Fils / Filles ». Ils connaissent le cirque de Yalath et les « Sages » qui leurs donnent généralement trois pierres pour former trois disciples, des fois plus. Ils ont l'obligation de demander aux esprits leur accord pour former quelqu'un. Ils décident, en conseil de trois « Gardiens / Gardiennes » et avec

Le culte des anciens

Par Hawk

l'aide des esprits à l'accession au grade de « Pères / Mères » des « Fils / Filles ».

Les Sages.

Je rappelle au MJ que ce serait bien de ne pas utiliser de PJ avec ce grade du fait de leur puissance potentielle.

Les « Sages » sont en relation constante avec les esprits (la compétence « Invoquer les esprits » ne sert plus), les esprits sont toujours disponibles pour les « Sages » et peuvent servir de puissants oracles (à manier avec précautions). Les « Sages » utilisent la force des esprits naturellement et n'ont pas besoin de faire de jet, ils ont les mêmes avantages que les « Gardiens / Gardiennes » au niveau des bonus mais sans limite de durée.

Un seul « Sage » est apte à donner les pierres de Yalath à un « Père / Mère » qui devient alors « Gardien / Gardienne ». C'est assez rare, car les « Sages » quittent rarement le cirque de Yalath et font généralement le déplacement exprès pour aller chercher un « Père / Mère » et l'amener au cirque pour le former à être « Gardien / Gardienne ».

Voilà ce sera tout pour ce numéro... Dans le prochain nous verrons les interdits et les fondements du culte des esprits.

Les Kobolds

Par Renz'

u le peuple aux souliers.

« Qualifier les kobolds de grises vermines ne saurait leur rendre justice même s'il est vrai qu'ils font souvent preuve d'une grande austérité. Leurs traits de caractère principaux, afin de comprendre cet état de fait, tiennent à ce qu'ils ne bénéficient pas de la souplesse d'esprit de leurs plus proches cousins - les gobelins.

Ils sont emprunt d'une rigueur malade et démontrent parfois un effrayant sérieux qui ne peut pourtant dissimuler aux yeux les plus avisés, ni une inclination à la sournoiserie, ni un goût certain pour les festivités. Ils sont pour la plupart affligés d'une lubie qui, lorsqu'elle prend de l'ampleur, peut devenir une véritable obsession pouvant être, sinon nuisible, très désagréable pour leurs compagnons d'infortunes.

Un autre trait de caractère, étrange s'il en est, est d'exagérer leur attitude en société - cherchant désespérément à s'adapter aux

mœurs de leurs contemporains - ils caricaturent, avec une acuité certes étonnante, les stéréotypes qu'ils ont eu l'occasion de rencontrer de-ci de-là pour en reproduire l'exacte réplique de sorte qu'ils passent souvent pour être de lunatiques fanfarons...

Le pire qu'il m'ait été donné de voir, c'est ce vieux faquin de Fudar le borgne dont le peu de bienséance, qui demeure encore dans notre langage, avait déserté sa bouche tant ses paroles étaient lourdes de jurons et de fientes. D'ailleurs la carrière de docker de ce misérable fût rapidement écourtée lorsqu'on entreprit de lui arracher l'autre œil à l'aide d'une esse de boucher, il avait simplement proféré une somme d'insultes plus nauséabondes les unes que les autres à la fille de l'équarisseur du quartier ! Désormais il se voue corps et âmes à notre bienveillant seigneur de la terre Golod en lisant l'augure, tel un sage aveugle, sur le visage frais des jeunes jouvencelles venues pour recevoir la bénédiction de notre bienveillant seigneur pour lequel elles réservent encore quelques années de pieuse

Les Kobolds

Par Renz'

virginité. Et lorsque ses mains viennent malencontreusement effleurer la douce poitrine de nos brus, il donne pour prétexte l'extase dans l'incommensurable mystère de notre bienveillant seigneur qui, en cet auguste cérémonial, le hantait.

Les kobolds mesurent près de 1m20, ils sont plutôt frêle et bien adroit de leurs membres en toutes occasions - faisant parfois démonstration d'une force que d'aucuns n'auraient seulement esquissé la possibilité. Ils ont le teint bleuâtre et le visage fin quoique anguleux mais le plus remarquable reste ces yeux exorbités, presque fous, qui provoquent un imperceptible malaise lorsque leurs mouvements rapides glissent pour venir ensuite s'attarder sur vous.

Leur chevelure - drue, sombre, souvent attachée et rehaussé d'une barbe épaisse - leur donne ce petit côté candide qui leur assure, si leur attitude convient quelque peu, une bonne entente avec le voisinage en milieu citadin. Ils montrent rarement de la fantaisie dans leur accoutrement, préférant les teints neutres et sombres ainsi qu'une coupe sobre, ils affectionnent tout particulièrement les manteaux de bonne facture et les souliers solides afin de marcher longuement puisqu'ils n'ont ni confiance ni affection pour le genre équidé !

Ils voyagent donc, si l'occasion se présente, en charrette ou roulotte tirée par la mule familiale, pauvre bête efflanquée. L'avarice des kobolds est notoire malgré la nette amélioration de ces dernières années issue des nouvelles générations, plus promptes à voyager ou à côtoyer leurs cousins les gobelins qu'à perpétrer la tradition bourgeoise de leurs pères. Ils ne prêtent qu'avec agacement, le cœur lourd, comme si le moindre objet était le



cœur de leurs enfants.

Ils vivent par petits groupes éparés au sein d'un quartier ou bien ils s'installent dans un bourg que les villageois ont déserté sous la menace d'un conflit ou d'une catastrophe naturelle. Ils aiment à vivre dans une maison cossue disposant d'un étage.

Ils peuvent espérer vivre 40 ans en moyenne, mais il est possible d'en voir vivre beaucoup plus longtemps, enfouis sous un monticule de livres qu'ils tentent de classer pour on ne sait quelle fin...

Don Grinioth, un de ces rares héros kobolds, était hanté par une lubie des plus pittoresques : riche, il fit construire des statues de grande taille représentant de terribles adversaires avec pour perspective de s'entraîner afin d'aller occire un géant avec qui sa famille avait contracté une vendetta... Il s'entraîna près de 10 années sur le dos de son fidèle compagnon, un demi-ogre du nom de Sangchaud Pens'pa, avant d'aller enfin combattre le colosse. Il revint avec la tête du géant mais son compagnon y laissa la vie. Don Grinioth fit placer un monument en mémoire de son ami... »

Caractéristiques des koboldsEmpire & Destinée

Force (FOR) : 5 à 16
 Constitution (CON) : 5 à 18
 Agilité (AGI) : 9 à 22
 Réflexe (REF) : 7 à 20
 Perception (PER) : 5 à 20
 Charisme (CHA) : 5 à 18
 Equilibre mental (EQM) : 5 à 18
 Intelligence (INT) : 5 à 16
 Volonté (VOL) : 5 à 22

Modificateur de niveau social : +3

Les Kobolds

Par Renz'

La chance d'un kobold d'être magicien inné ou psy est **réduite de moitié**.

Le joueur jouant un kobold dispose de **600 points** de personnages.

Un joueur souhaitant un kobold magicien devra dépenser **50 points** de personnage en supplément. Toutefois il peut choisir la voie de la cartomancie sans dépenser ce surcoût.

Un joueur souhaitant prendre une profession traditionnelle aura un bonus de **30 points**.

Avantages :

Les kobolds sont naturellement **nyctalopes**.
Les kobolds ont un score de base en « **remarquer un détail** » égal à **PERx4**
Les kobolds ont un score de base en « **usages** » égal à **EDUx4**

Désavantages :

Les kobolds ont le désavantage **avarice**, le joueur peut dépenser les points pour perdre ce désavantage. (**30 pts**)

Les kobolds ont le désavantage **lent d'esprit** au niveau 1, le joueur peut dépenser les points pour perdre ce désavantage. (**10 pts minimum**)

Les kobolds sont **superstitieux**, le joueur doit choisir au moins une superstition, le joueur ne peut dépenser de points pour perdre ce désavantage. (**5 pts minimum**)

Les kobolds ont une **lubie**, à déterminer avec le MJ qui accordera un bonus aux points de personnages en fonction de l'inconfort de celle-ci.

La magie des cristaux, deuxième partie

Par Conduitarii

La magie de **Stoliphan** se présente sous deux aspects bien distincts, **Profane** ou **Divine**. Mais qu'en est-il de la magie des cristaux ? Et bien elle existe dans les deux formes...

I. Les Neomages des Fondements Cristallins.

Ces utilisateurs particuliers de la **Gamlin-Maggiatur** la pratiquent sous la forme divine, mais, est aussi un peu à part. Le côté divin de cette magie n'est pas soutenu par une divinité majeure, mais plutôt par un « concept divin » : Le **Cristal Originel**.

Ce **cristal** serait la source de toute lumière, aussi bien naturelle qu'artificielle, et comprenant également les raies lumineuses du monde divin, une sorte d'incarnation intemporelle, hors de tout. Et vous l'aurez compris, cette théorie est absolument réfutée par les instances religieuses impériales, au point d'être chassée par l'Inquisition. Elle n'est donc nullement enseignée dans les collèges de magie, voire même complètement occultée de l'esprit des futurs jeunes mages.

Cette magie est partie intégrante de cette vie de reclus pratiquée par les **Neomages** et nul « non-utilisateur » ne peut prétendre à rejoindre ce culte assez particulier.

Hélas, l'absence de membres de ce culte depuis des siècles et d'une quelconque trace écrite ne permet de rédiger un traité digne de ce nom, de mémoire de nains ou d'hommes, seul de très rares **Manipulateurs de Cristaux** ont un jour rencontré un de ses membres, et en général, ceux-ci n'en sont pas ressortis indemnes... Non pas qu'ils aient subi une quelconque violence physique, mais plutôt un choc culturel, surtout sur la vision du monde. Bref, ils n'en parlent jamais...

On dit même que les fondateurs de ce culte existent encore, sous la forme d'être de cristal, utilisant leur propre corps pour dispenser une magie des plus puissantes, mais ici aussi aucune preuve ne permet d'étayer ces propos... Mais l'Inquisition veille, on ne sait jamais...

La magie des cristaux, deuxième partie

Par Conduitarii

II. Les Manipulateurs de Cristaux.

Contrairement à cet aspect divin de la magie, celle-ci est à placer du côté de la magie brute, la **magie profane**, non régulée par l'Empire et sa religion dogmatique, et donc totalement illégale ! Et d'ailleurs l'Inquisition ne se gêne pas pour faire la chasse à ses pratiquants.



Un « Manipulateur de cristaux »

Mais bien heureusement, cette magie dont l'aspect est totalement passif (uniquement basé sur des enchantements) n'est pas dans les priorités de l'Inquisition, on peut même certifier d'après certains courriers entre prestigieux et éminents membres de cette institution qu'elle est même considérée comme du « menu frotin ».

Cependant, elle ne laissera jamais un **Manipulateur de Cristaux** utiliser sa magie en toute impunité, « menu frotin », certes, mais hors-la-loi tout de même, et connaissant l'Inquisition... Bref, autant dire que pour eux, ce sont des insectes gênants sans plus, mais qu'il ne faut pas hésiter à écraser du plat de sa main, et là, tout bon **Manipulateur de cristaux** qui se respecte ne prononcera qu'une phrase... « La myopie est une mauvaise chose, souhaitons qu'il n'en trouve pas le remède ! ».

Notons qu'une rumeur non fondée indiquerait qu'un de leur membre est présumé occuper un poste de haute fonction proche de l'**Empereur**, et il semblerait que cette rumeur ait lancé une enquête par l'Inquisition.

III. Côté technique.

La **magie des cristaux** est définie par différents critères, et dont les principaux éléments sont, le **cristal**, le **diapason**, le **réceptacle** et l'**illuminescence** puis lors de son déclenchement par la **lumière**.

Le cristal

Chaque sorte de cristal permet de créer un type d'enchantement, si l'on parle d'**émeraude**, de **saphir** ou de **rubis**, vous parlez de richesse, ici le mage n'en parlera que comme **cristal** assez banal à la rareté toute relative.

Ensuite est déterminé son **niveau de pureté**, qui déterminera son effet **inhibiteur**, c'est à dire sa

capacité à baisser la résistance magique de la cible. Plus un **cristal** est donc pur, moins la cible offrira de résistance à ses effets.

Voyez ici :

<http://webmineral.brgm.fr:8003/mineraux/Main.html>

ou ici :

<http://benjapoke.free.fr/mineraux.htm>

Le réceptacle

Le **cristal** sera enchâssé dans un **métal blanc**, seul type de métal qui permet de poursuivre l'enchantement. Ce **réceptacle** est très important, car il déterminera son effet, le **mithrill** permettra les magies les plus puissantes, alors que l'**étain** ne présentera que des enchantements de bases, mineurs.

Le diapason

Tout comme le **réceptacle**, ce dernier sera important pour la durée, si le **diapason** est correctement accordé et du meilleur **métal (mithrill)**, la durée sera d'autant plus longue, en contrepartie, un diapason de mauvaise qualité ne permettra pas les sorts de longue durée.

L'accordement d'un diapason fait parti de la maîtrise des **Manipulateurs de Cristaux**, car son façonnage nécessite toutes les attentions,

La magie des cristaux, deuxième partie Par Conduitarii

notamment parce qu'il est en fonction du cristal.

La lumière

La portée de l'effet magique ne sera dépendante que d'une chose : la lumière. Plus elle est intense plus la magie s'étendra à longue distance. La chandelle ne permettra que des sorts dont la distance n'est point importante, la torche un peu plus loin et ainsi de suite. Les lumières naturelles ne peuvent provoquer le déclenchement d'un cristal, comme le soleil, la lune ou encore une luciole.

Exemple d'objet à base de cristal :**Dissipation de la magie :**

Cristal : Diamant (il concerne tout ce qui touche de loin à la magie)

Réceptacle : Il sera constitué d'un bracelet d'argent (Effet assez important)

Diapason : Il sera fait d'argent également mais malheureusement, il fut mal accordé.

Les cristaux (exemple)	Domaine
Diamant	Magie
Noseane	Odeur
Rubis	Sang
Aegyriane	Maladie
Emeraude	Plante
Améthyste	Nourriture
Quartz	Pierre
Spessartite	Bois
Serpentine	Serpent

Les métaux (exemple)	Force
Argent	55 %
Mithrill	100 %
Etain	20 %
Aluminium	10 %
Electrum	60 %
Platine	75 %

Instants tannés Par Harm Dhast**Une étoile est née :**

Il semblerait que la fille du Maître Potier Llalín, Alyssa, est été acceptée au sein de l'académie de l'Opéra Impérial comme première danseuse. On se demande, dans les milieux concernés, comment Alyssa a réussi à invicer la cinquième fille du gouverneur de Shavaya, Algarde, de cette place si convoitée par les jeunes filles de noble famille.

Défaillance à la Tour de Kerhoun :

Les messages n'ont pas pu transiter à la Tour de Kerhoun pendant la nuit consacrée au Grand Dieu Golod. Des vibrations dans le sol aurait été ressentie au alentour. Tout est rentré dans l'ordre deux heures après.

Massacre dans l'Arène :

Un magicien a réussi à défier l'attention des gardes pendant le festival de l'Arène de Kerhoun. Il s'en est d'abors pris aux gladiateurs présent, on dénombre vingt et un morts et vingt sept blessés, puis aux Gardes de l'Inquisition (dix huit morts et trente deux blessés). Seul l'intervention du Grand Inquisiteur en personne, Chelnar Pomum, a permit de capturer le vaurien qui est depuis tenu au secret, dans un état grave. On ne connait pas les motifs de cet acte démesuré.

Carnet Rose :

Le Gouverneur de Vimak est heureux de vous présenter son premier fils (après dix filles), Vincenzo, longue vie à lui.