

Myriand, la cité des sables



Sommaire

<i>Présentation</i>	<i>Page 2</i>
<i>La carte de Myriand</i>	<i>Page 4</i>
<i>Description</i>	<i>Page 5</i>
<i>Les fidèles de Kalimsshar</i>	<i>Page 8</i>
<i>Les fidèles de Nanya</i>	<i>Page 10</i>
<i>Les Humanistes</i>	<i>Page 12</i>
<i>Le bestiaire</i>	<i>Page 14</i>
<i>Rencontre aléatoire</i>	<i>Page 16</i>

Présentation :

Histoire :

Myriand se trouve non loin de la frontière entre Ysmir et l'empire Zûl. Elle fut construite par les serviteurs du Maître de l'Ombre alors que les hommes étaient encore des immortels et que les guerres fratricides s'étaient achevées depuis une vingtaine d'année. Son édification avait pour but d'abriter le premier dragon bicéphale de toute l'histoire de Kor – Dwan-Tereg. Nanya la rendit invisible afin que ce dernier ne puisse attirer sur lui la colère des autres Grands Dragons.

Lorsqu'une créature ou un immortel s'endormait, son esprit voyageait dans le domaine de Nanya. Il arrivait que certains trouvent un passage menant à Myriand. La cité commençait donc à s'animer au gré des rêveurs, sous l'œil attentif de Dwan-Tereg. La conscience fataliste du dragon ayant pris le dessus sur celle de Dwan, le havre de paix se transforma peu à peu en une cité de cauchemars, emprisonnant quiconque osait s'aventurer en ces murs.

Nanya s'aperçut que Myriand possédait des liens avec son monde. Consciente du danger que cela représentait si l'un des autres Grands Dragons venait à apprendre l'existence de cette cité, elle condamna les passages oniriques permettant aux rêveurs de s'y rendre. Les âmes prisonnières furent oubliées et la cité devint la ville des rêves perdus. Les esprits hantèrent donc les rues et bientôt, Dwan-Tereg ne régna plus que sur des ruines.

Quand les immortels devinrent des hommes, Dwan-Tereg indiqua le chemin de son royaume à certains d'entre eux et les incita à venir s'y installer en utilisant le monde de la Chimère. Un mythe naquit alors des rêves de ces individus qui venaient s'installer auprès du dragon bicéphale. Bientôt, Tereg réussit à modeler les esprits et, sans jamais se montrer parvint à créer un culte de sa personne. Des Syrass aidèrent les hommes à rénover Myriand et à lui redonner l'apparence qu'elle avait lors de sa première édification.

Le domaine de Dwan-Tereg était entouré d'une grande muraille et ne possédait qu'une seule entrée située au nord. Les habitations spacieuses gagnaient en hauteur au fur et à mesure que l'on s'approchait du centre de la cité. Deux grandes tours, richement sculptées, s'y dressaient, fières et symbolisant la double personnalité du dragon qui les avait accueillis. Par la suite, de nombreux magiciens

ouvrirent de grandes écoles de magie qui contribuèrent à la réputation de la cité invisible.

Mais Brorne vint à survoler la ville. La magie de Nanya avait beau en cacher les murs, la présence de Dwan-Tereg et son affiliation avec Kalimsshar teintait la région comme une braise vive sur un lit de bois sec. D'un geste rageur, le Grand Dragon de pierre déplaça une montagne de sable qu'il fit s'abattre sur Myriand et ses habitants, emprisonnant Dwan-Tereg dans son écrin de magie.

Une des deux grandes tours s'était effondrée et avec elle l'immense pouvoir de Dwan-Tereg. Livrés à eux-mêmes, les habitants commencèrent à devenir de plus en plus hargneux et bientôt, la loi du plus fort s'instaura. Deux factions s'étaient créées : les mages noirs, prêtres du culte de Tereg, dirigeaient d'une main de fer la population et enfin les mages gris qui étaient restés fidèles à Dwan et qui œuvraient dans l'ombre afin de libérer l'âme torturée du dragon.

Après avoir fait le rituel permettant à Dwan-Tereg de survivre à ses blessures, les mages gris furent impitoyablement pourchassés et massacrés. La folie de Tereg engendra nombre de conflits internes, ce qui lui permettait d'avoir des sujets forts et insensibles. Il se félicitait même que Myriand était un bastion du fatalisme en plein cœur des terres draconiques. Malheureusement n'ayant pas recouvré toute sa puissance, Tereg ne pu faire ressurgir sa cité des sables dont seules les plus hautes tours dépassent encore des dunes.

Quelques hommes s'y rendent et creusent le sable solidifié pour y trouver de nombreuses reliques des temps anciens mais rares sont ceux qui ont réussi à rallier les salles englouties et à en revenir.

Il y a quelques années, alors qu'il était pourchassé par des dragons, Jyr se réfugia dans les sables de Myriand pour se cacher et parvint jusqu'aux vestiges préservés de la cité.

Il y rencontra Dwan-Tereg, estropié et rendu fou par la sanction de Brorne à son encontre. La haine commune des Grands Ailés rapprocha les deux parias. Jyr découvrit le peuple survivant dans le secret des sables et lui apporta son enseignement. Nourris par la folie de leur seigneur draconique, la population grandissait dans une terreur mêlée de haine, une décadence forte et perverse qui séduisit Jyr. La vie était si dure dans la Myriand ensevelie, gorgée de magie, que seuls les plus forts survivaient. Tereg permit à Jyr de se nourrir sur Dwan dont l'âme était sa prisonnière depuis une blessure fatale reçue lors du séisme provoqué par Brorne.

A l'heure actuelle, Myriand est en train de devenir un bastion secret de l'Humanisme. Jyr et ses sbires attisent les foyers de la révolte à travers Kor et lorsque les conflits auront embrasé tout le royaume, Dwan-Tereg fera ressurgir sa cité hors du

désert pour porter le coup de grâce à l'empire draconique !

Myriand :



Fondation : à la fin des guerres fratricides
Type de régime : territoire draconique
Dirigeant actuel : trois augures noirs (Tereg)
Population : 10.000 hommes et 5.000 zombies
Population draconique : Dwan-Tereg

Us et coutumes :

- La loi du plus fort

Il n'y a ni protecteur ni milice pour être garant de la sécurité. Cela implique que les forts dirigent et les faibles subissent. Les trois augures noirs dirigent la ville depuis qu'ils ont fait disparaître les précédents dirigeants.

- La vie après la mort

Les corps de mort sont animés par des nécromants pour que même morts, ils puissent encore servir Tereg et surtout faire le travail le plus dur.

- La lutte contre les Ombres

Ekélhaft, un mage noir créa des bracelets pour repousser les Gradaïns et les âmes errantes qui parcourent la cité. Mais comme ils sont difficiles et longs à créer seul les citoyens en possèdent un (40% de la population).

Politique :

Myriand est actuellement dirigé par trois augures noirs. Ils ont été choisi par **Tereg** pour diriger la ville en son mon. Toutes les personnes qui s'opposent à eux disparaissent.

- **Alixande**, est le plus ancien mais il est aussi le plus puissant des trois.

- **Bascréen**, est un piètre mage mais c'est un très grand stratège.
- **Plomynth**, est puissant mage qui à de grandes connaissances.

Chaque quartier est sous la direction d'un nécromant qui dirige son domaine comme bon lui semble.

Depuis que **Jyr** s'est allié à Tereg, il a obtenu du dragon le droit de construire une petite forteresse ou son autorité ne pourra être remise en cause que par le dragon. Jyr dispose actuellement d'environ 1.000 hommes.

Un groupe de mages gris toujours fidèle à Nanya tentent de libérer **Dwan** et de reprendre le contrôle de la cité. Le chef actuel se nomme **Cylixiane**, c'est une bonne magicienne mais surtout une meneuse d'homme très douée. Les mages gris sont une quinzaine.

Economie :

On ne peut pas parler d'économie car Myriand n'a aucune relation avec le reste de Kor. Donc le Drac n'a aucune valeur. La cité doit donc réussir à subvenir seule à ses besoins. Pour les échanges de marchandise on utilise le Troc.

La nourriture n'est pas très variée mais en quantité suffisante. Viande de lézard, poisson, racine et champignon.

Pour le reste des matières premières c'est un peu plus compliqué mais les mages utilisent souvent des portails pour s'approvisionner.

Description :

C'est une cité titanesque sous un dôme de magie crépitante, protégée du poids des dunes qui la recouvre. Le style architectural ne correspond à aucune construction humaine actuelle ou passée, car les bâtiments semblent être taillés dans la masse.

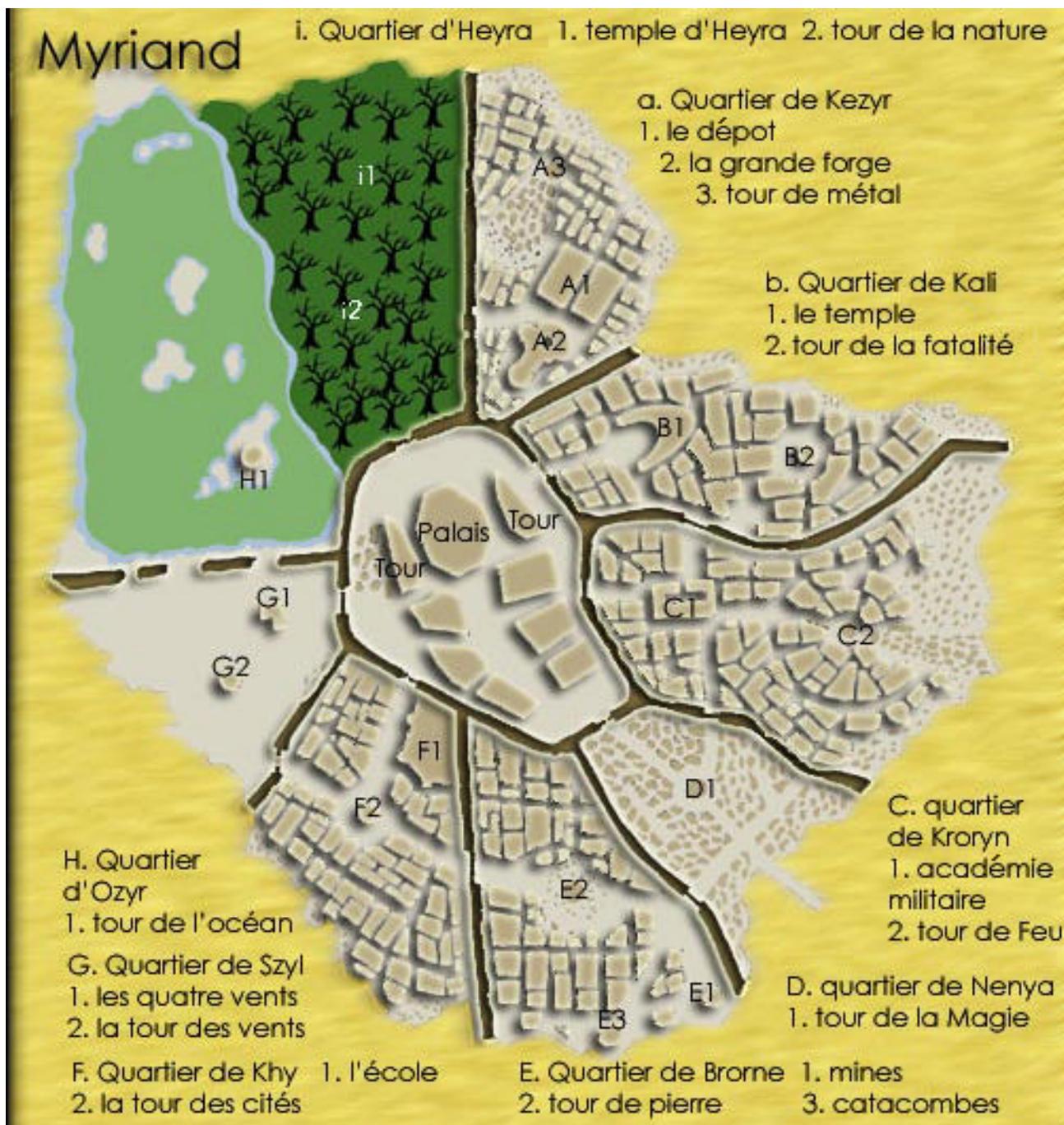
Au centre de la cité, se trouve un palais d'où partent deux imposantes tours qui symbolisent la double nature de Dwan-Tereg. Une des tours est en marbre Blanc alors que l'autre est en marbre noir.

Le reste de la cité est construit comme un cadran zodiacal. A l'extrémité de chaque quartier on trouve les restes d'imposantes tours qui servaient avant le cataclysme d'école de magie, de nos jours, seule la tour de Kalimsshar est intacte.

De nombreux braseros sont disposés dans les rues de la cité. Ils sont allumés en permanence mais le plus surprenant c'est qu'ils ne se consomment pas.

On trouve aussi de nombreux lacs souterrains riches en poissons et en algues nutritives.

La carte de Myriand :



Description :

La grande place :

Elle se trouve au centre de la ville à l'intersection des neuf quartiers et elle fait environ 500 mètres de diamètre. Un monumental palais se trouve au centre, il occupe presque les deux tiers de la place. Il est éclairé par une multitude de braseros. La place est le lieu le plus éclairé de la cité et un des plus sur si on n'a pas de problèmes avec les mages noirs qui sont très nombreux près du palais.

La place est entourée de hautes murailles. Elles séparent aussi les différents quartiers. Chaque quartier a une porte qui donne sur la place et une sur chacun des deux quartiers voisins.

Le palais :

Le palais a été construit avec du granit gris sauf les deux imposantes tours, pour la première on a utilisé du marbre blanc et pour l'autre du marbre noir. Il a énormément souffert pendant le cataclysme provoqué par Bronne. La tour blanche et un tiers du palais ont été détruits.

Le palais abrite les trois augures noires qui dirigent actuellement la cité. Ce sont les seules créatures vivantes tolérées dans le palais par le dragon meurtri qui se cache dans les souterrains.

Le quartier de Kalimsshar

Ce quartier est resté comme à la grande époque de Myriand. Les murs sont faits de pierres noires luisantes, la seule lumière vient de la moisissure phosphorescente les recouvrant.

Les mort-vivants y sont très nombreux et la population se compose presque exclusivement de mages noirs. Les Gradaïns et les âmes errantes n'osent pas y pénétrer.

Le temple :

Ce bâtiment est le plus imposant de la cité après le palais. Il est construit en marbre noir qui a été rendu luisant par magie.

C'est le centre nerveux de la cité. Il sert de lieu de réunion pour les mages noirs, on y rend aussi la justice et il sert aussi de prison pour les rares personnes que les mages noirs épargnent.

La tour de la fatalité :

C'est la seule des neuf tours qui a été épargnée par le cataclysme. Elle est faite de pierres noires sans

aucune fenêtre. La légende raconte qu'il y aurait une sortie au sommet.

On y endoctrine les jeunes recrues pour en faire de fidèles serviteurs de Kalimsshar. On y enseigne la magie de l'Ombre et surtout on y pratique le rituel de Servitude Eternel.

Le quartier de Kroryn :

Le quartier est en assez piteux état. Depuis le cataclysme, il n'y a pas eu de gros travaux, plusieurs bâtiments sont en ruine. Les rues sont éclairées par de trop rares braseros magiques.

Les habitants ont le sang chaud et il y a souvent des rixes dans les rues. Les mort-vivants y sont très rares tout comme les Gradaïns et les âmes errantes.

Académie militaire :

C'est une petite caserne de pierre. Elle se compose d'un bâtiment pour les deux maîtres d'armes, d'un vaste dortoir et d'un terrain d'entraînement extérieur.

Les jeunes hommes, qui sont refoulés de l'école de magie de la tour de Kalimsshar, sont envoyés ici pour servir la cité. Les deux maîtres d'armes sont de redoutables enseignants, le taux de mortalité est de plus de 30% dans la première année et de 20% dans la seconde.

La tour de feu :

Pendant le cataclysme, la tour c'est brisée en son milieu. Les pierres rouges et les mousses phosphorescentes donnent l'impression que la tour est construite avec des braises ardentes. Seul deux étages sont utilisables sur les cinq qu'il reste.

La tour de feu permet aux mages noirs d'un certain grade d'apprendre la magie du feu.

Le quartier de Kezyr

A l'origine, on y trouvait des artisans venus de tous les horizons et capables de fabriquer tous types d'objets et dans tous types de matériaux.

Mais depuis l'attaque de Bronne, les matériaux deviennent de plus en plus dur à trouver. Le nombre d'artisans a diminué mais surtout une grande partie de leur savoir a été perdu. Maintenant, la matière la plus utilisée est la pierre car c'est la seule que l'on trouve facilement.

Les habitants sont très actifs et très peu sociables car les augures noires leur imposent un rendement très dur à remplir. Les Gradaïns et les âmes errantes arrivent à y pénétrer régulièrement.

Le dépôt :

C'est un bâtiment lourdement protégé par des zombies. Les mages noirs y entreposent leur réserve de métal et autres matériaux rares. Ils ont placé à l'intérieur une petite surprise pour les voleurs. Quatre Nécanthropes ont été dressés pour garder le dépôt.

La grande forge :

Elle est tenue par un assez bon artisan qui se prénomme [Bloumkal](#). Il a perdu une grande partie de son savoir. Mais il est encore capable de fabriquer de l'acier. Les très petites quantités de matériaux ne lui permettent de faire que des armes de corps à corps.

La tour du métal :

Pendant le cataclysme, une des expériences, menée par les mages du métal, a mal tourné et presque soufflé la tour.

Depuis, la population évite les restes de la tour, des mages survivants les ont persuadés que le site a été maudit par Kezyr en personne car les expériences menées corrompaient les matières élémentaires.

Elle sert aussi de lieu de réunion secret aux mages gris. L'un d'eux reste toujours sur place pour entretenir le mythe.

Le quartier de Khy

Ce quartier était le plus animé de la ville. On y trouvait des commerces en tous genres ainsi qu'un superbe marché.

Il a été relativement épargné par le cataclysme. Quand [Jyr](#) arriva à Myriand, il se l'approprié et les Humanistes qui l'accompagnaient le transformèrent en vraie forteresse.

Les Humanistes se méfient de la population locale et de leurs mort-vivants. Ils ne se séparent que rarement de leur arbalète et de leur épée. On peut y trouver les principaux agents de [Jyr](#) : [Ostyr le fou](#), [Dard](#), [Hillion](#) et [Dadras le brave](#).

Les Gradaïns et les âmes errantes n'y pénètrent que rarement.

L'école :

C'est un petit bâtiment qui a été entièrement reconstruit par les Humanistes pour former les jeunes aux sciences interdites et faciliter leurs recherches.

La tour des cités :

Elle a été gravement endommagée pendant l'attaque de Bronne.

Les Humanistes l'ont reconstruite pour en faire leur quartier général. Une grande quantité d'armes

et de vivre y est entreposée en attendant la résurrection de Myriand.

Le quartier de Szyl

A l'origine, c'était un grand terrain recouvert d'herbes bien vertes où les voyageurs pouvaient planter leur tente. Il y avait une auberge et quelques petites cabanes et la tour du vent.

De nos jours, la prairie est devenue un terrain vague couvert de débris. L'auberge se trouve toujours au centre du quartier, elle est entourée de petite maison.

Les habitants y sont sans doute les plus pauvres mais aussi les plus avenants sans pour autant se montrer joviaux. Il y a peu de mort-vivants dans le quartier. Les Gradaïns et les âmes errantes sillonnent souvent ce quartier.

Les quatre vents :

C'est la seule auberge de Myriand. Elle est assez grande : une salle commune, une dizaine de chambres plus deux dortoirs. Le patron se nomme [Strik](#), la nourriture qu'il sert pue comme un rat mort mais elle est néanmoins mangeable et pas trop mauvaise compte tenu que ce sont des racines et de la viande de lézard des cavernes. Le service est effectué par une fillette et deux mort-vivants.

La tour du vent :

A l'origine, c'était la tour la plus haute de la cité, on avait une vue imprenable sur la ville et sur le désert.

Au moment de l'ensevelissement, la tour s'est brisée en deux, en son milieu. Les étages restants ont été réaménagés pour entreprendre des recherches sur la magie invocatoire.

La tour du vent permet aux mages noirs d'un certain grade d'apprendre la magie du vent et la magie invocatoire.

Le quartier d'Ozyr

Un lac recouvre presque la totalité du quartier. Il est parsemé de petits îlots, de maisons sur pilotis et de ponts pour les relier.

De nos jours, le lac est devenu un marais glauque et presque désert. Les ponts et les maisons sont dans un état de décomposition assez avancé.

Les mages noirs se servent de ce quartier pour élever des vers putrides. La seule personne connue à vivre dans le marais est un vieil ermite du nom de [Araldym le maudit](#). Les mort-vivants ne viennent jamais dans ce quartier. Par contre, les Gradaïns et les âmes errantes y sont monnaie courante.

La tour de l'océan :

Elle a été construite dans une pierre bleutée. Au niveau de l'architecture c'est du solide car le cataclysme l'a à peine endommagé. Elle sert de résidence à [Araldym](#).

Le quartier de Nenya

Ce quartier, plus que tout autre était dédié à la magie. Les plus grands mages vivaient dans ce quartier, ils utilisèrent leur magie pour l'embellir.

De nos jours, il reste que des ruines mais les sortilèges sont toujours actifs. Cela peut surprendre la première fois que l'on y entre. C'est aussi la seule sortie de la cité.

Le quartier est contrôlé par les Gradaïns et les âmes errantes. Les mages noirs cherchent pourquoi ils se regroupent dans ce quartier.

La tour de la magie :

La tour a été rendue lumineuse par de puissants sortilèges. Les mages de Nenya l'utilisaient pour rendre leur liberté aux âmes prise au piège dans la cité.

Mais l'attaque de Bronne altéra l'un des portails magiques. Au lieu de renvoyer les âmes vers leurs mondes, il aspira les cauchemars des habitants de la cité. Le portail a aussi eut des effets néfastes sur les créatures de la ville. Il les transforma en Gradaïns.

Le quartier de Heyra

Ce quartier était recouvert d'une belle petite forêt avec des maisons dans les arbres un peu comme à Témeth.

Depuis l'attaque de Bronne, la forêt dépérit, soixante pour cent des arbres sont morts, mais un petit groupe de prodige fait de son mieux pour les garder en vie.

Toutes les créatures vivantes y sont les bienvenues sauf les mages noirs. Ils ne tentent rien contre les prodiges car ce sont les seules personnes qui résistent à la corruption et leurs talents soigneurs sont indispensables à la survie de la cité.

Les six prodiges, qui gardent ce qui reste de la forêt, sont dirigés par [Kilem l'ancien](#). Les Gradaïns, les mort-vivants et les âmes errantes sont très rares dans ce quartier qui est le seul encore fidèle aux Grands Dragons.

Le temple d'Heyra :

Les prodiges ont érigé un temple en l'honneur d'Heyra et de la nature. C'est le seul temple

draconique de la cité. Il permet à la forêt de survivre malgré le manque de lumière.

Il est placé sur l'arbre le plus imposant et robuste du quartier.

La tour de la nature :

La tour était en faite l'arbre le plus imposant de la cité. La magie a été utilisé pour sculpter des pièces sans endommager l'arbre.

Après l'ensevelissement, ce fut le premier arbre à dépérir. Il ne reste plus rien de la tour sauf une énorme souche.

Le quartier de Bronne

Dans ce quartier, les bâtiments étaient en pierres, imposants et solides. Il était à l'image de Bronne. Il abritait aussi les portes de la cité.

Après l'attaque du Grand Dragon de la pierre, les habitants des autres quartiers s'allièrent pour le rasés. La seule chose qui été épargné ce sont les mines qui se trouvent sur place. Leur exploitation devient de plus en plus dur.

Depuis sa destruction, il sert de repère à toutes sortes de Gradaïns.

Les mines :

Des mages de la pierre avaient trouvé plusieurs veines de minerais sous la cité. Ces mines ont permit à la ville de prospérer malgré l'ensevelissement.

Mais depuis quelques années, les Gradaïns se regroupe pour empêcher les humains de creuser plus profond. Certaine galerie permette d'entrer dans les catacombes.

La tour de pierre :

C'était la tour la plus imposante de Myriand mais elle a été totalement rasée pendant la destruction du quartier. L'endroit où elle se trouvait est devenu une zone interdite et tout comme le culte de Bronne. IL y a de nombreuses pierres irradiantes dans les ruines.

Les catacombes :

Les catacombes ont été créées à l'époque glorieuse de Myriand pour servir de sépulture aux personnes influentes de la cité comme le veux la tradition Zûl.

Elle ont été endommagé pendant l'ensevelissement mais on peut encore visité : la très ancienne catacombe, la Fosse, les catacombes moyennes et la nouvelle nécropole.

Les Gradaïns sont attiré par [Shrokks](#) malgré lui, qui est totalement paranoïaque, pour le protéger lui et le cœur de son maître.

Les fidèles de Kalimsshar :

Tereg :

Tereg s'amusait à corrompre ces humains si fragiles et pourtant capables de tant de miracles. Un jour, Brorne vint à survoler sa ville. La magie de Nanya avait beau en cacher les murs, la présence de Tereg et son affiliation avec Kalimsshar teintaient la région comme une braise vive sur un lit de bois sec. D'un geste rageur, le Grand Dragon de pierre déplaça une montagne de sable qu'il fit s'abattre sur Myriand et ses habitants, emprisonnant Tereg dans son écrin de magie.

Dwan-Tereg fut mortellement blessé par l'attaque de Brorne. Quelques heures avant qu'il ne rende son dernier soupir, un groupe de mage noir, qui vouait un véritable culte à Tereg, entreprit un rituel qui lui permettrait de continuer de vivre après la mort. Mais son frère Dwan le fit presque échouer. Reconstituant petit à petit ses forces Tereg sombra dans la folie, entraînant avec lui ses mages noirs et les habitants de Myriand.

Emprisonné dans sa cité, Tereg continua donc de modeler les esprits afin de pouvoir se venger. Il y a peu de temps, Jyr arriva. Ils allièrent car ils ont des objectifs communs.

Alixande : (mage statut 4)

C'est un homme d'environ 60ans, qui mesure à peine 1m50. Il porte une robe pourpre et doré. La blancheur de son corps fait ressortir ses petits yeux noirs.

Ce petit homme insignifiant est le mage le plus puissant de la cité et une des trois augures qui dirige la Myriand. Il est calme et posé mais il ne supporte pas qu'on remette son autorité en question.

Il est lié à Tereg depuis plusieurs années. C'est lui qui l'a guidé vers le poste qui est le sien aujourd'hui.

For : 3	Rés : 3	Phy : 3
Int : 8	Vol : 10	Men : 8
Coo : 4	Per : 5	Man : 5
Pré : 5	Emp : 4	Soc : 5
TD : 1	Chance : 0	Initiative : 3d
TH : 0	Maîtrise : 8	
TF : 4		

Compétences : dague à 7, esquive à 12, danse à 7, éloquence à 10, psychologie à 10, chant à 7.

Magie : instinctive à 8, sorcellerie à 14, feu à 6, vent à 6, cité à 6, ombre à 9.

Bascreén : (mage statut 2)

C'est un homme de grande taille d'une trentaine d'années. Il porte une robe pourpre et doré. Sa peau est blanche, ses yeux sont bleus et son crâne est recouvert de tatouages.

Il est très doué pour la stratégie. Il dirige les gardes de la cité mais possède de faible talent magique.

Il est lié à Tereg depuis plusieurs années. C'est lui qui l'a guidé vers le poste qui est le sien aujourd'hui.

For : 6	Rés : 6	Phy : 7
Int : 4	Vol : 8	Men : 5
Coo : 6	Per : 8	Man : 7
Pré : 7	Emp : 3	Soc : 5
TD : 0	Chance : 0	Initiative : 3d
TH : 0	Maîtrise : 6	
TF : 5		

Compétences : armes tranchante 8, corps à corps 6, Athlétisme 6, Conn de la magie 8, stratégie 10, discrétion 8, commandement 8, intimidation 10.

Magie : sorcellerie à 8, ombre à 8.

Plomynt : (mage statut 3)

C'est un homme très commun. Il porte une robe pourpre et doré. Sa peau est blanche, ses yeux sont noirs comme ses cheveux.

Il est très calme. Il doit souvent calmer ses deux autres mages. C'est un grand manipulateur.

Il est lié à Tereg depuis plusieurs années. C'est lui qui l'a guidé vers le poste qui est le sien aujourd'hui.

For : 4	Rés : 4	Phy : 4
Int : 8	Vol : 8	Men : 6
Coo : 4	Per : 6	Man : 6
Pré : 6	Emp : 6	Soc : 6
TD : 1	Chance : 2	Initiative : 3d
TH : 0	Maîtrise : 8	
TF : 4		

Compétences : dague à 8, esquive à 12, danse à 7, baratin 10, éloquence à 10, psychologie à 10, chant à 7, commandement 8, séduction 8.

Magie : : instinctive à 8, invocatoire 8, sorcellerie à 8, feu à 6, vent à 6, cité à 6, ombre à 9

Strik :

Strik est un petit homme grassouillet, chauve avec de petits yeux noirs. Il porte un tablier imbibé de graisse de lézards.

Il est aimable et serviable à première vue mais il travail comme espion pour les augures noirs qui dirige la ville.

For : 4	Rés : 4	Phy : 4
Int : 5	Vol : 5	Men : 4
Coo : 4	Per : 8	Man : 6
Pré : 6	Emp : 6	Soc : 8
TD : 0	Chance : 2	Initiative : 2d
TH : 1	Maîtrise : 4	
TF : 4		

Compétences : dague 8, esquive 8, estimation 6, discrétion 8, baratin 8, éloquence 6, marchandage 6.

Shrokks :

Shrokks est le chef des derniers Syrass envoyer par Kalimsshar pour construire la cité. Il reste deux autres Syrass. C'est un Myrindath. Ils se cache dans les catacombe ou il garde la précieuse relique qu'il a volé dans le palais il y a fort longtemps. Le cœur du dragon l'a corrompu au fils des ans, le rendant de plus en plus paranoïaque. Sa magie attire les Gradaïns pour que personne ne s'approche de Shrokks.

For : 16	Rés : 16	Phy : 10
Int : 14	Vol : 14	Men : 10
Coo : 16	Per : 8	Man : 6
Pré : 10	Emp : NA	Soc : NA (6)
TD : 0	Chance : 3	Initiative : 5d
TH : 1	Maîtrise : 7	
TF : 4		

Compétences : armes tranchantes à 12, griffes à 10 (dommage 10), morsure à 10 (dommage 12), Queue 8 (dommage 7 / déstabiliser +5), discrétion à 10, esquive à 10, Conn de la magie à 12, artisanat gravure 8.

Magie : instinctive à 10, invocatoire à 8, sorcellerie à 8, ombre 9, feu à 6, vents à 6, océans à 6, rêves à 6, cité à 6.

Faveurs : manteau de l'ombre, frayeur (difficulté 20), vision nocturne.

La garde pourpre :

Ils portent une tenue pourpre, une armure d'os de lézard et ils utilisent des armes en os enchantés par les mages noirs.

Seul les meilleurs élèves de l'académie militaire peuvent espérer rentrer dans la garde pourpre. Ils ont été endoctriné par les augures noires pour les servir sans jamais faillir. Ils sont sous les ordres direct de Bascréen.

For : 7	Rés : 7	Phy : 8
Int : 3	Vol : 3	Men : 3
Coo : 6	Per : 6	Man : 5
Pré : 4	Emp : 4	Soc : 3
TD : 0	Chance : 0	Initiative : 3d
TH : 0	Maîtrise : 6	
TF : 5		

Compétences : toutes les armes à 8, bouclier 6, athlétisme à 8, corps à corps à 6

Equipement : armure d'os (P=14 et E=0), masse d'os (D=22+1d).

Les mages noirs :

Ils portent une tenu pourpre, broder aux fils d'or. Ils se croient bien supérieur au reste de la population et le fond bien sentir.

For : 4	Rés : 4	Phy : 4
Int : 7	Vol : 7	Men : 7
Coo : 5	Per : 6	Man : 5
Pré : 4	Emp : 4	Soc : 4
TD : 0	Chance : 0	Initiative : 3d
TH : 0	Maîtrise : 4	
TF : 4		

Compétences : dague à 6, esquive à 6, baratin à 8, éloquence à 8.

Magie : instinctive à 6, invocatoire 6, sorcellerie à 6, feu à 4, vent à 4, cité à 4, ombre à 6



Les fidèles des Grands Dragons :

Dwan

Peut de temps après s'être installer à Myriand, il succombât à la puissance de son frère et perdit le contrôle qu'il avait sur le sont corps. Pendant longtemps, il servit de conscience à son frère.

Quand Borne attaqua la cité, il cru enfin obtenir le repos. Mais les mages noirs lancèrent un rituel de régénération sur le dragon. Dwan fit tous son possible pour le faire échouer mais n'y arriva pas. Le corps du dragon resta gravement mutiler.

Après cet échec, Dwan se retira dans un des royaumes éthéré de sa mère pour reprendre des forces et trouver un moyen de vaincre son frère.

Un jour, il tomba sur un groupe de personne qui refusait les enseignement de son double. Il les pris sous son aile et guida la rébellion dans l'espoir de sauver sa belle cité.

Cylixiane :

(mage statut 3)

C'est une jeune femme d'à peine 20ans. Elle est fluette mais elle dégage une aura de confiance, ses longs cheveux sont roux et ses yeux sont verts.

Andrael l'a prise comme apprenti à la mort de ses parents. Elle fit d'elle une puissante magicienne et une membre des mages gris avant de mourir à son tour. Dwan la choisi pour prendre la place de Andrael.

Depuis elle se fait passer pour une fille de joie. On la trouve dans le quartier de Kalimsshar. Cela lui permet d'obtenir des informations et de lutter contre les augures noires.

Pendant un temps, elle envisagea de s'allier avec Jyr Mais elle compris vite qu'il est aussi fou de Tereg.

For : 4	Rés : 4	Phy : 4
Int : 8	Vol : 8	Men : 8
Coo : 4	Per : 6	Man : 4
Pré : 8	Emp : 8	Soc : 8

TD : 4	Chance : 2	Initiative : 3d
TH : 0	Maîtrise : 8	
TF : 1		

Compétences : armes de jet à 8, corps à corps à 6, acrobatie à 6, athlétisme à 6, esquive à 8, conn. magie à 6, premier soins à 6, vie en cité à 4, discrétion à 6, baratin à 8, éloquence à 8, séduction.

Magie : instinctive à 7, invocatoire 7, sorcellerie à 7, feu à 5, vent à 5, cité à 5, rêve à 9

Bloumkal :

(artisan statut 3)

C'est un homme d'une quarantaine d'années. Il mesure 1m90 et d'une bonne carrure. Il a de petit yeux bleus et le crâne totalement lisse. Il porte un lourd tablier de cuir.

Il ne fait pas parti des mages gris mais il est près à les aider car il a juré de venger la mort de sa femme, Anrael.

For : 6	Rés : 6	Phy : 6
Int : 5	Vol : 5	Men : 5
Coo : 8	Per : 6	Man : 8
Pré : 3	Emp : 3	Soc : 3

TD : 3	Chance : 0	Initiative : 4d
TH : 1	Maîtrise : 10	
TF : 1		

Compétences : armes articulées à 8, armes tranchantes à 8, esquive à 6, estimation à 5, matière première à 6, artisanat à 8, contrefaçon 6.

Magie : sorcellerie à 6, feu à 6.

Araldym le maudit :

(érudit statut 4)

Araldym doit avoir au moins 60ans. Ses cheveux sont gris et ses yeux complètement blancs. Il porte une vieille robe d'érudits qui tombe en lambeaux.

C'est le dernier érudit de Myriand. Les augures l'ont torturé pour obtenir de lui les secrets conservés par ses frères. Il résista à la torture pendant de longues années. Comme il ne tirait rien de lui, les augures ont décidé de le livrer à leurs petits vers qu'ils élèvent mais avant ils lui brûlèrent les yeux.

Malgré cela, il arrive à survivre car un dragon Ozryr garde un œil sur lui depuis le lacs putride. Il a dégât aider les mages gris.

Araldym est aveugle mais il dispose d'un sixième sens qui compense son handicap.

For : 3	Rés : 3	Phy : 4
Int : 10	Vol : 8	Men : 8
Coo : 4	Per : 2	Man : 4
Pré : 2	Emp : 8	Soc : 5

TD : 3	Chance : 2	Initiative : 2d
TH : 2	Maîtrise : 4	
TF : 0		

Compétences : esquive instinctive à 11, caste à 2, histoire à 10, alchimie à 6, cartographie à 6, lire et écrire à 6, conte à 10, psychologie à 5, diplomatie à 5.

Kilem l'ancien : (prodige statut 4)

Kilem a dégât 50ans mais on jurerait qu'il n'en a que 30. Il mesure 1m80, il est musclé, il a de grand yeux verts et son front est recouvert de quatre écailles. Il porte un m'jarh et shaaduk't.

Avec six autre prodige, il fait sont possible pour prendre soins de la forêt mais le manque de lumière et les attaques des créatures surnaturelles rend leur tache très compliquer. Il s'oppose au augure noirs et à leur mentor Tereg.

For : 6	Rés : 6	Phy : 6
Int : 6	Vol : 8	Men : 5
Coo : 6	Per : 6	Man : 6
Pré : 6	Emp : 6	Soc : 8
TD : 4	Chance : 2	Initiative : 3d
TH : 0	Maîtrise : 4	
TF : 0		

Compétences : armes doubles à 8, athlétisme à 8, esquive à 8, conn. de la magie à 5, conn. des animaux à 5, herboristerie à 9, premier soins à 9, discrétion à 8, pièges à 6, pister à 6, conte à 4, dressage à 6.

Magie : instinctive à 6, nature à 8.

Mages gris

Les mages gris sont des fidèle de Dwan. Ils se sont regroupés dans la clandestinité pour luter contre Tereg et ses mages noirs.

For : 3	Rés : 5	Phy : 4
Int : 4	Vol : 6	Men : 5
Coo : 4	Per : 5	Man : 4
Pré : 5	Emp : 3	Soc : 5
TD : 4	Chance : 2	Initiative : 3d
TH : 0	Maîtrise : 6	
TF : 1		

Compétences : armes tranchantes à 6, athlétisme à 4, esquive à 6, con. Magie à 5, vie en cité à 5, discrétion à 6, pister à 4, déguisement à 6, baratin à 7.

Magie : instinctive à 6, sortilège à 4, rêve à 6, vent à 4, feu à 4, océan à 4.

Lorianne : (mage statut 1)

Lorianne est une fillette de 10 ans. Elle mesure 1m40 et elle a un corps fin mais musclé par une vie très dur. Ses longs cheveux sont blonds et ses yeux sont verts.

Elle est la fille de d'Andrael et de bloumkal. Elle travail dans l'auberge de Strik comme serveuse. Cela lui permet de le surveiller et d'obtenir des informations pour aider les mages gris à luter contre le fidèle de Tereg.

For : 2	Rés : 3	Phy : 3
Int : 6	Vol : 6	Men : 5
Coo : 5	Per : 5	Man : 4
Pré : 4	Emp : 4	Soc : 5
TD : 3	Chance : 4	Initiative : 3d
TH : 1	Maîtrise : 4	
TF : 1		

Compétences : athlétisme à 5, esquive à 7, con. Magie à 5, vie en cité à 5, discrétion à 6, pister à 4, déguisement à 6, baratin à 7.

Magie : instinctive à 5, rêve à 6, vent à 3, feu à 3.



Les Humanistes :

Jyr :

Jyr est un des deux derniers immortel. Il voue une haine farouche au grands ailés. Depuis qu'il a été séparé de sa bien aimée.

Il a décidé de se joindre aux humanistes et de les guidés dans leur lute contre les dragons. Mais il fut obligé de sacrifier un de ses groupes de rebelle pour pouvoir couvrir sa fuite. Il se retrouva dans le désert. En cherchant une cachette pour se faire oublier, il tomba sur une des entrés de Myriand.

Une fois dans la cité, il rencontra Tereg. Ils firent un pacte car ils ont le même but : vaincre les grands dragons. Jyr obtient le droit de créer un petit bastion dans le quartier de Khy ou il serait le seul maître.

Mais Jyr finit par comprendre que Tereg est totalement fou et qu'il ne pourrait pas le contrôler comme il le pensait à son arrivé. En attendant, il met sur pied une petite armée d'humaniste et utilise des espions pour savoir tout ce qui se passe dans la cité.

Ostyr le fou :

Ostyr est petit et grassouillet. Il a de petit yeux noirs et comme ses cheveux. Il porte un pantalon de cuir noir et une chemise blanche taché.

Jyr lui a appris à appris premier soins avant de lui apprendre la médecine. Il est très compétant point de vu théorique mais il est encore novice point de vu pratique.

Il cherche un moyen de venir en aide aux personnes mutilées même ci cela lui attire les foudres des autres humanistes.

For : 3	Rés : 4	Phy : 4
Int : 8	Vol : 6	Men : 7
Coo : 6	Per : 5	Man : 5
Pré : 3	Emp : 4	Soc : 3

TD : 0	Chance : 6	Initiative : 3d
TH : 4	Maîtrise : 2	
TF : 1		

Compétences : corps à corps à 6, esquive 6, herboristerie à 5, lire et écrire à 3, médecine à 7, premiers soins à 8, armes mécaniques à 5, baratin à 7, psychologie à 7.

Equitation : sac de soins + herbes.

Dadras le brave : (combattant statut 3)

Dadras est grand, athlétique. Son regard noir est toujours sur le qui-vive et sa chevelure et sa barbe sont blonde et en bataille. On lui donne 30 ans mais quand on le connaît, on devine qu'il est bien plus vieux. Il est ambidextre et ne quitte jamais ses deux arbalètes.

C'est le bras droit de Jyr, il parcourt Myriand à la recherche de recrues et il les forme au maniement des armes mécaniques.

Il a des doutes sur les motivations de Jyr mais il le garde pour lui. Il a son propre réseau d'espions.

For : 6	Rés : 6	Phy : 6
Int : 5	Vol : 5	Men : 5
Coo : 8	Per : 6	Man : 8
Pré : 8	Emp : 4	Soc : 5

TD : 0	Chance : 2	Initiative : 3d
TH : 4	Maîtrise : 6	
TF : 1		

Compétences : armes tranchantes à 8, corps à corps à 8, athlétisme à 6, esquive à 8, stratégie à 5, premier soins à 5, vie en cité à 7, pister à 6, armes mécanique 8, commandement à 9, intimidation à 9.

Equipement : 2 arbalètes légères doubles (T+2 D=14+2d) Rapière (T+2 D=16+1d) armure de cuir clouté (P=8 E=0)

Dard :

Dard est une jeune femme que Jyr à entraîner lui même pour en faire une machine a tué ambidextre.

Elle mesure environ 1m60, sa silhouette est fine mais musclé. Les seul fois ou elle est apparue en publique, elle portait une tenue complète de cuir noir et moulante.

For : 8	Rés : 6	Phy : 8
Int : 4	Vol : 4	Men : 3
Coo : 8	Per : 8	Man : 6
Pré : 3	Emp : 3	Soc : 3

TD : 1	Chance : 2	Initiative : 4d
TH : 3	Maîtrise : 8	
TF : 1		

Compétences : armes de jet à 8, armes tranchantes à 8, acrobatie à 6, athlétisme à 6, esquive à 8, vie en cité à 9, discrétion à 8, pièges à 8.

Equipement : 10 poignards (T+2 D=12+1d) 2 dagues (T+2 D=14+1d + poison) armure de cuir (P=8 E=0)

Hillion : (mage statut 1 / érudit statut 1)

Hillion est si commun qu'on a du mal à la repérer et à se rappeler de lui. Ses cheveux sont bruns et ses yeux noisette.

Cylixiane consciente de ses talents lui a demandé de se faire passer pour un mage noir pour obtenir des informations. Il s'intégra vite, tellement vite qu'il fut choisi pour espionner les troupes de Jyr.

Il est devenu paranoïaque et ne parle plus qu'à Cylixiane, il se fait passer pour un client et à Strik son contact chez les mages noirs.

For : 3	Rés : 3	Phy : 3
Int : 6	Vol : 8	Men : 7
Coo : 4	Per : 8	Man : 5
Pré : 5	Emp : 5	Soc : 5

TD : 2	Chance : 4	Initiative : 3d
TH : 1	Maîtrise : 6	
TF : 2		

Compétences : dague 7, athlétisme à 7, esquive à 7, con. magie à 3, alchimie à 5, herboristerie à 5, lire et écrire à 5, premier soins à 5, discrétion à 7, déguisement à 7, baratin, 9, éloquence à 9, psychologie à 5, séduction à 9.

Magie : instinctive à 6, rêve à 7, ombre à 7.

Humanistes :

Les humanistes ne sont pas très nombreux mais ils ont créé deux ou trois surprise au cas où Tereg romprait le pacte. En plus de leur métier, ils apprennent à se battre dès leur plus jeune âge.

For : 4	Rés : 5	Phy : 4
Int : 4	Vol : 5	Men : 4
Coo : 5	Per : 5	Man : 5
Pré : 4	Emp : 4	Soc : 4

TD : 1	Chance : 2	Initiative : 3d
TH : 3	Maîtrise : 4	
TF : 1		

Compétences : armes tranchantes 6, athlétisme à 4, esquive à 6, lire et écrire à 4, armes mécaniques à 5.

Equipement : arbalète (D=14+1d) armure de cuir (P=6)



Le bestiaire :

Les Nécanthropes de Myriand (voir les secrets de Kalimsshar p.58)

Ce sont des créatures à l'aspect général d'un humain mais avec un visage de dogue et un ou deux membres du corps d'un chien. Ils sont couverts de bandages suintants, de cicatrices et de plaies purulentes.

Force : 8	Résistance : 10	Physique : 8	Chance : 0	Tendance Dragon : 0
Intelligence : 1	Volonté : 1	Mental : 3	Maîtrise : 2	Tendance Homme : 1
Coordination : 9	Perception : 9	Manuel : 4		Tendance Fatalité : 4
Présence : 1	Empathie : 6	Social : 1		

Seuils de blessure :

Egratignure	0 0 0 0
Légère	0 0 0
Grave	0 0 0
Fatale	0 0
Mort	0

Initiative : 4d

Armure : 20

Dommage griffes : 20 + 1d

Dommage morsure : 10 + 1d + poison

Compétences : Griffes à 8, Morsure à 8, Pister à 12, Orientation à 8.

Faveurs : Sens de la vie, Frayeur

Capacités spéciales :

- Porteur de peste : risque d'être infecté par la peste d'automne à chaque morsure.
- Morsure de douleur : si il a au moins 1NR, il peut infliger un malus de -2 à toutes les actions de la cible pendant une heures au lieu de rajouter un dé de dommage.
- Aura de douleur : contre 1d d'initiative, il inflige 1 + malus du aux blessures points de malus aux actions de la personne ciblée.

Les Vers putrides (voir les secrets de Kalimsshar p.59)

Les vers putrides sont de gros reptiles longilignes de quatre à sept mètres de long, couverts d'une lourde carapace chitineuse hérissée de longs piquants rougeâtres.

Force : 10	Résistance : 8	Physique : 9	Chance : 7	Tendance Dragon : 1
Intelligence : 3	Volonté : 6	Mental : 3	Maîtrise : 3	Tendance Homme : 0
Coordination : 9	Perception : 7	Manuel : NA		Tendance Fatalité : 4
Présence : NA	Empathie : NA	Social : NA		

Seuils de blessure :

Egratignure	0 0 0 0
Légère	0 0 0
Grave	0 0
Fatale	0 0
Mort	0

Initiative : 5d

Armure : 16

Dommage morsure : 18+ 1d + infection

Compétences : Morsure à 9, Discrétion à 12, Esquive à 6, Natation à 7.

Faveurs : Sens de la vie.

Capacités spéciales :

- Larve de perversion : A chaque morsure le personnage doit faire un jet de Physique+Résistance contre une difficulté de 20 pour ne pas sombrer dans le coma avant sa transformation en corrompu. Une fois infecté, seul un prodige ou un médecin humaniste peut le sauver.

Les Gradains

L'apparence des Gradains est très variable car ce sont les animaux de la cité et de ses environs qui ont été corrompu par un portail magique qui a été créé avant le cataclysme pour apporter le repos aux âmes prisonnières de la cité. Mais l'attaque de Borne a modifié les paramètres du sortilège et au lieu de renvoyer les âmes vers leur monde, il corrompt toutes les créatures qui passent à sa portée. Ils peuvent avoir toutes sortes d'apparence mais ils ont un point commun, ce sont de redoutables prédateurs pour les humains.

Force : 8	Résistance : 8	Physique : 8	Chance : 2	Tendance Dragon : 1
Intelligence : 4	Volonté : 4	Mental : 4	Maîtrise : 2	Tendance Homme : 0
Coordination : 6	Perception : 6	Manuel : 6		Tendance Fatalité : 4
Présence : NA	Empathie : NA	Social : NA		

Seuils de blessure :

Egratignure	0 0 0 0
Légère	0 0 0 0
Grave	0
Fatale	0
Mort	0

Initiative : 4d

Armure naturelle : 16

Dommages morsure : 20 + 1d

Dommages griffe : 14 + 1d

Compétences : Morsure à 6, Griffes à 10, Discrétion à 12, Esquive à 6, Pister à 10.

Faveurs : Frayeur.

Les âmes errantes

Quand la ville fut créée, par les Syrass de Kalimsshar, à l'époque où les hommes étaient encore immortels. Comme la ville était déserte, Dwan créa des portails entre le monde des rêves et sa magnifique cité. La cité s'anima petit à petit mais cela ne suffisait pas Tereg, il alterna les portails de son frère pour que les âmes ne puissent plus sortir de Myriand. Le Grand Dragon des rêves découvrit les actes du fils du héros de la fatalité et sella tous les portails. Aux fils des siècles, les âmes prisonnières sont devenues de plus en plus violentes. De nos jours, elles attaquent les créatures vivantes pour se nourrir de leur énergie vitale.

Force : NA	Résistance : NA	Physique : NA	Chance : 8	Tendance Dragon : 2
Intelligence : 8	Volonté : 10	Mental : 8	Maîtrise : 0	Tendance Homme : 0
Coordination : NA	Perception : NA	Manuel : NA		Tendance Fatalité : 3
Présence : NA	Empathie : NA	Social : NA		

Seuils de blessure :

Egratignure	0 0 0
Légère	0 0
Grave	0 0
Fatale	0
Mort	0

Initiative : 2d

Armure naturelle : 30

Compétences : variable

Faveurs : Immatériel (armure 30), Sens de la vie.

Capacités spéciales :

- Drain vital : Si les âmes errantes arrivent à toucher une créature vivante, jet de Volonté difficulté 15, elle peut absorber une partie de l'énergie vitale de sa cible. La personne touchée par une âme errante perd un point de caractéristique sauf si elle réussit un jet de Résistance + Volonté contre une difficulté de 15 + 1 par toucher supplémentaire sans perte de points. Si une des caractéristiques tombe à 0, le personnage tombe dans le coma avant de se transformer en âme errante à son tour. Il se régénère lentement à raison de 1 par jour.



Rencontre aléatoire :

Les rues de Myriand sont loin d'être sur. Donc vos PJ ont de grandes chances de faire de mauvaises rencontres. Vous trouverez ci dessous un système de rencontres à utiliser à chaque déplacement.

Modificateur :

Discret depuis qu'il est en ville +1

Déplacement silencieux +1

Déguisement +1

Travail pour les mages noirs +1

C'est fais remarquer -1

Utilise des armes en métal -1

Montre leur richesse -1

A retiré son bracelet de Ekélhaft -3

	aucunes	humains	âmes errantes	gradäins	Vers putrides
Brorne	7 à 10	/	1	2 à 6	/
Heyra	5 à 10	3 à 4	1	2	/
Kezyr	6 à 10	5	1 à 2	3 à 4	/
Khy	7 à 10	3 à 6	1	2	/
Kroryn	5 à 10	3 à 4	1	2	/
Nenya	9 à 10	/	1 à 4	5 à 8	/
Ozyl	9 à 10	/	5 à 6	7 à 8	1 à 4
Szyl	8 à 10	7	1 à 3	4 à 6	/
Kali	4 à 10	1 à 3	/	/	/

En cas de rencontre d'humains, reporter vous au tableau ci dessous ou choisissez le type de rencontre.

Mendiants	1
Mages noirs	2 à 3
Pillards	4 à 9
Marchands	10