

Dungeon Siege II *Légendes, savoir et* *objets de convoitise*



Légendes de l'Âge primaire

Zaramoth le destructeur

En exterminant les siens, les Utgards, Zaramoth mit la main sur les pouvoirs magiques d'Aranna pendant un millénaire. Dès lors, les étoiles se déplacèrent dans les cieux et l'Âge primaire commença.

Mais bon nombre d'événements menèrent à ce moment. Avant le règne de Zaramoth, les Agallans, à l'extrême est, et les Utgards, au nord, n'avaient de cesse de s'affronter. Zaramoth imposa une trêve toute relative. Les rébellions étaient alors inconnues. Humains, elfes et nains respectaient l'ordre établi. Même les Agallans se pliaient à la volonté de Zaramoth sur Aranna et ce, malgré leur dégoût pour sa froide moralité.

Pendant des siècles, les sorciers noirs de Zaramoth furent les seuls êtres autorisés à puiser l'énergie magique de la Rivière des âmes. Et encore, les sorciers n'utilisaient cette magie que pour contrer ceux qui manquaient aux règles de l'empire. Zaramoth jugeait la magie trop dangereuse pour la partager avec les citoyens et se la réservait. Aujourd'hui encore, beaucoup partagent cet avis et regrettent le temps où la magie n'était pas aux mains d'être injustes et irresponsables.

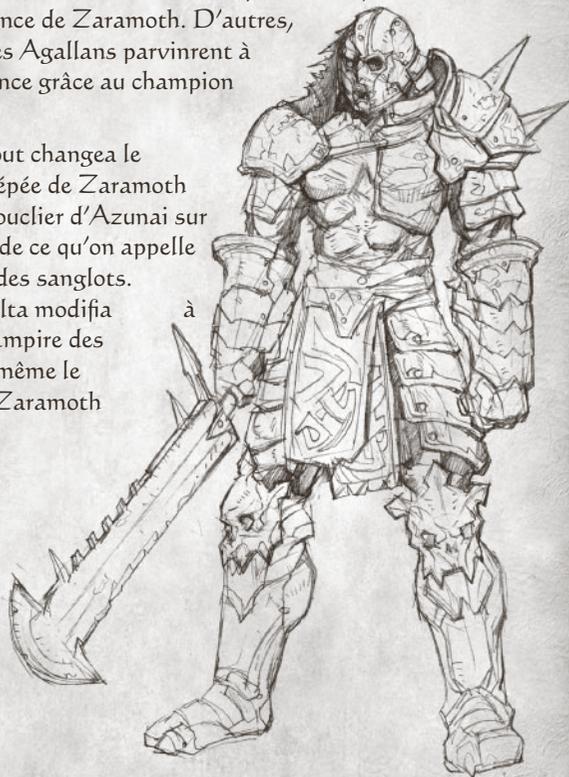
Zaramoth était un général rusé. Pour motiver ses troupes à avancer, il organisait des pénuries de provisions, provisions que l'on trouvait en abondance derrière les lignes ennemies. Conquête après conquête, son infamie se renforça et ses méthodes se durcirent. Ses officiers finirent par se mutiner avant chaque bataille, ce qui le mena à exécuter publiquement ses propres lieutenants. Malgré les conquêtes de ce grand commandant, les Utgards, d'abord inquiets, sentirent monter en eux l'indignation. Alors que l'armée de Zaramoth était postée au pied des Pics d'Agallan, berceau de ses plus dangereux adversaires, le conseil des Utgards, exaspéré, lui adressa un ultimatum le dégradant et lui demandant de revenir pour répondre des crimes commis à l'encontre de son peuple.

Raillant cet ordre, le général tua tous les Utgards de son armée et chevaucha seul vers les pics, exigeant des Agallans qu'ils se rendent pour le salut des leurs. Le lendemain, leur reddition était scellée, et Zaramoth ramena ses soldats restant chez eux pour se venger de ceux qui avaient contesté sa puissance.

L'instrument de ses conquêtes et de ses exécutions, l'épée de Zaramoth, était porteuse, disait-on, de l'âme des Utgards. La défiance de Zaramoth l'ayant conduit au génocide, cette épée fit couler plus de sang utgard que de sang agallan et c'est ainsi que Zaramoth fut appelé « le destructeur ».

Beaucoup se sont demandé comment Azunai, un simple mortel, avait pu fomenter la rébellion contre Zaramoth, rébellion qui mit fin à l'Âge primaire. Selon certains historiens, Zaramoth aurait perdu le contrôle des différentes races d'Aranna et de la magie de la Rivière des âmes. D'autres pensent que des Utréens auraient percé les mystères inhérents à la puissance de Zaramoth. D'autres, encore, croient que les Agallans parvinrent à assouvir leur vengeance grâce au champion Azunai et à sa tribu.

Quoi qu'il en soit, tout changea le jour où la puissante épée de Zaramoth rencontra le solide bouclier d'Azunai sur le champ de bataille de ce qu'on appelle désormais la Plaine des sanglots. La magie qui en résulta modifia jamais Aranna et l'Empire des étoiles au point que même le souvenir du terrible Zaramoth tomba dans l'oubli.



Azunai le défenseur

A lors qu'il était enfant, Azunai ignorait que son terrain de jeu solitaire cachait en fait une source rare provenant de la Rivière magique des âmes. Il s'asseyait patiemment pendant des heures, attendant qu'un des magnifiques jets bleus de la source sorte pour lui permettre de jouer. Il ne savait pas que ce contact direct avec l'essence même de la rivière le dotait d'une énergie magique.

Il grandit à l'époque de l'Empire des étoiles, une époque de paix et de prospérité pour Aranna malgré la menace qui planait. Dans les lointaines contrées, les grognements se faisaient plus intenses que dans les cercles de puissance incontestés, en apparence, de Zaramoth.

Lorsqu'Azunai prit la tête de la tribu, il dit au peuple que la magie d'Aranna leur appartenait et que Zaramoth n'en avait pas l'exclusivité. Heureusement, sa tribu ne comptait pas de traître, sinon il n'aurait pas vécu assez longtemps pour défier lui-même Zaramoth.

Azunai apprécia également le soutien d'un puissant allié et fervent opposant de Zaramoth : les géants agallans. Après leur humiliante reddition provoquée par l'épée sanglante de Zaramoth, ils avaient combiné leurs connaissances des arts



anciens et leurs pouvoirs surhumains pour forger un objet magique : un bouclier qui allait plus tard devenir le bouclier d'Azunai.

C'était la pièce manquante de la révolution qui allait mettre un terme à l'Âge primaire. Azunai ignorait tout de ces visions apocalyptiques, tout comme les courageux soldats qui lui emboîtaient le pas. Le partage de la magie entre les différentes races était porteur d'un âge nouveau, une renaissance des arts anciens et un pas de géant vers une sorcellerie innovante.

Mais le destin en avait décidé autrement. Ce chef de plus en plus célèbre, à présent connu de tous ses fidèles sous le nom d'Azunai le défenseur, progressait pour l'ultime combat contre Zaramoth et des flots de soldats se joignirent à la marée d'humains, de nains et d'elfes derrière le grand bouclier.

Aux premières heures du conflit, le champ de bataille ne portait pas de nom... Ce n'était qu'une lointaine prairie. Mais lorsque l'épée du destructeur rencontra le bouclier du défenseur, en ce jour fatidique, s'ensuivit un cataclysme magique qui priva les combattants de leurs âmes et les envoya dans la Rivière des âmes, la fissurant et la faisant déborder d'une énergie magique. La Plaine des sanglots était à jamais gravée dans les mémoires.

Races jouables

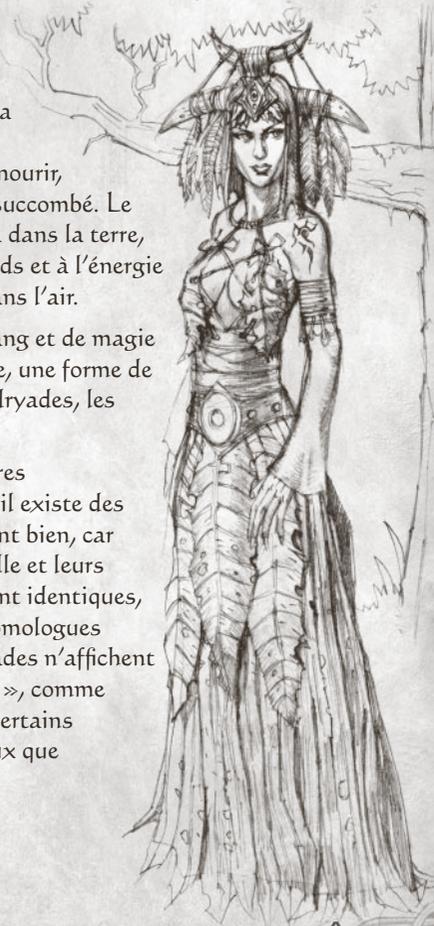
Dryades

De toutes les races présentes sur Aranna, les dryades sont les plus jeunes. Elles ont vu le jour à la suite d'un même événement : la bataille de la Plaine des sanglots.

Lorsque la Rivière souterraine des âmes déborda, son énergie se déversa avec violence sous la surface de la planète. Dans les forêts d'Almon, l'énergie a jailli à la surface, tuant de sa puissance toute forme de vie : les arbres ont flétri avant de mourir, les couguars et les loups ont succombé. Le sang des animaux s'imprégna dans la terre, se mêlant aux arbres moribonds et à l'énergie magique qui flottait encore dans l'air.

De ce puissant mélange de sang et de magie émergea une nouvelle créature, une forme de vie qui donna naissance aux dryades, les enfants de l'Âge secondaire.

À bien des égards, ces créatures ressemblaient aux femmes (s'il existe des hommes dryades, ils se cachent bien, car on n'en a jamais vu). Leur taille et leurs caractéristiques physiques sont identiques, mais contrairement à leurs homologues humaines ou elfiques, les dryades n'affichent guère de qualités « féminines », comme l'instinct maternel, même si certains individus se révèlent plus doux que d'autres.



Caractéristique surprenante, les dryades ont la peau verte ou marron en témoignage de leurs liens avec la flore de la forêt. Elles se parent de tatouages bleu foncé en l'honneur des esprits aquatiques qui les entourent.

Dans la religion dryade (bien que le terme de religion ne soit pas très approprié, les dryades n'organisant pas de rites de groupes), les principales divinités sont les esprits aquatiques. Les dryades sont naturellement attirées par l'eau sous toutes ses formes et plus ses formes sont agitées, plus elles apprécient. Les orages, par exemple, sont de bon augure, notamment lors du combat, et chaque fois que possible, elles établissent domicile près de cascades, de gouffres ou de vastes étendues d'eau. Cela peut sembler étrange venant de créatures vivant dans les arbres, mais c'est l'un des nombreux paradoxes des dryades.

Les dryades sont si liées aux arbres qu'on dit même qu'elles leur chanteraient des chansons. Elles n'ont pas de canon littéraire, pas de traditions classiques à transmettre aux plus jeunes, mais les poésies et chants des dryades relèvent d'un acte totalement improvisé et spontané, aussi éphémère qu'un flocon de neige, présent le temps d'un instant avant de disparaître à tout jamais.

D'un point de vue politique, les dryades se révèlent plus chaotiques. La domination, quelle qu'en soit sa forme, ne les intéresse pas et elle la rejette avec beaucoup de violence. Chaque fois qu'une menace d'autoritarisme pèse sur elles, elles s'insurgent, prêtes à combattre et à empêcher quiconque voudrait exercer sa puissance sur elles. Dès lors, les appels aux armes sont inutiles. Les dryades se dressent instinctivement contre les conflits qui les menacent.

Mais cet individualisme exacerbé n'est pas sans conséquences. Comme vous pouvez l'imaginer, les dryades ont beaucoup de mal à s'adapter à la société. Personne ne sait comment elles se reproduisent (toute question en ce sens se heurte à un silence hostile), mais elles ne semblent pas attachées aux liens romantiques ou familiaux. Les dryades se tolèrent, mais n'hésitent pas à se combattre pour s'octroyer de précieuses ressources. Paradoxalement, elles vivent à proximité les unes des autres, comme des meutes de loups, et se regroupent lorsqu'elles craignent d'être attaquées.

Ce sont de redoutables guerrières. Elles récupèrent souvent les armes de leurs ennemis, qu'elles utilisent avec beaucoup de maîtrise et qui se révèlent redoutables. Elles mettent également au point leurs propres armes, à l'image de leur culture unique.

Comme leur culture et leur apparence l'indiquent, elles sont tournées vers la magie naturelle et utilisent également des armes à distance pour protéger leurs campements arboricoles. Cependant, bien qu'elles soient de redoutables guerrières, elles n'ont pas la force physique des demi-géants, la magie guerrière des elfes ou l'extrême capacité d'adaptation des humains et elles ne sont jamais entrées en guerre de leur plein gré. Leur compétence guerrière vise à protéger leurs maisons arboricoles et elles ne cherchent pas à entrer en contact avec les autres races ou cultures.

Demi-géants

L'univers des demi-géants reste un mystère. Personne ne sait d'où ils viennent. Aucun édifice, aucun monument ne relate la manière dont leur civilisation a vu le jour.

Mais leur importance dans ce monde décroît. La nature secrète de ces créatures nomades les isole des autres communautés. Voilà des siècles que l'on n'a pas vu d'enfant demi-géant. Cette absence de descendance est peut-être à l'origine de la fascination que vouent les demi-géants à la famille et du plaisir qu'ils ont à rencontrer des enfants lors de leurs pérégrinations. Ils protègent coûte que coûte les plus jeunes.

Les demi-géants échappent aux stéréotypes. Leur force naturelle en fait de redoutables ennemis, ce qu'ils sont lorsqu'ils sont en colère ou au combat. Mais en règle générale, ce sont de paisibles créatures qui se préfèrent rester entre elles. Ils affichent une extrême éthique du



travail, une mémoire impressionnante des détails et beaucoup de bon sens. Quelle que soit leur humeur, ils ont toujours l'air triste ; cette mélancolie, qu'ils ne peuvent expliquer, ajoute au mystère (voire à la tragédie) qui pèse sur eux. Les autres races les évitent, ne sachant comment les aborder. Quant aux dryades, elles leur sont ouvertement hostiles.

Humains

Les humains constituent la race la plus équilibrée en termes d'aptitudes au combat. Alors que les demi-géants excellent au combat au corps à corps et que les dryades maîtrisent la magie naturelle, les humains se révèlent polyvalents.

Ce sont les marchands du monde et ils passent le plus clair de leur temps à acheter et à vendre des marchandises. Ces activités les mènent très loin. Les marchands sont également souvent espions et ramènent des informations sur les alliés ou les ennemis.

Les humains affichent parfois une double personnalité. Enfants, ils peuvent se révéler incroyablement sauvages ; ils aiment se battre et même leurs jeux sont violents ; ils utilisent les têtes de leurs ennemis comme ballons. Ils chérissent le sang car, pour eux, le sang de leurs ennemis constitue un portail vers les esprits de leurs ancêtres. C'est pour cette raison qu'au combat, ils aiment le corps à corps et la proximité avec l'ennemi.

Elfes

Les elfes ont la faculté d'accéder à l'inconscient collectif et font de nombreux rêves. Ils utilisent judicieusement ce don et partagent peu ce qu'ils voient ou entendent, les rêves s'apparentant par définition à des visions étranges et incertaines. Ils font preuve de sagesse et de compassion à l'égard des autres races.

Ce don supersensoriel s'intensifie lorsque les elfes se regroupent ; plus ils sont nombreux, plus leurs visions sont précises. Ils projettent également des illusions du monde des rêves, qui sont particulièrement terrifiantes !



Leurs pouvoirs psychiques ne sont cependant pas sans effets secondaires et il leur arrive de se perdre et de se couper du monde réel. Dès lors, tout est possible.

En raison notamment de ces visions, les elfes ont leur propre code de conduite. Au cours du jeu, vous constaterez que leur comportement à l'égard des autres groupes va évoluer. Que savent-ils de plus que nous ? Et agissent-ils au mieux de nos intérêts ? Certains se demandent quelle est leur motivation. Ils ont un sens aigu du bien et du mal et leurs agissements en découlent, mais leur conception du bien et du mal n'est peut-être pas la vôtre.

Les elfes adorent exercer leur puissance sur les autres. Ils ne veulent pas prendre le contrôle des autres races, mais par interactions individuelles, ils recherchent inévitablement les points faibles dont ils peuvent tirer parti.

Les elfes adorent apprendre et les professeurs occupent une place de choix dans leur culture. À bien des égards, l'éducation est pour eux une religion et l'intellect leur importe beaucoup. Plus que quiconque, ils honorent l'érudit azunien et le cherchent lors de leurs périples.

Cette soif de connaissance les a conduit à développer d'impressionnants pouvoirs de guérison. Ils combinent connaissances scientifiques et pouvoirs magiques pour conjurer des coupes et outils cérémoniaux qu'ils utilisent pour soigner leurs camarades après le combat.

Ils sont aussi d'excellents archers et joailliers et sont spécialisés dans les domaines de la magie à distance et de la magie guerrière.

Personnages de l'Âge secondaire

Drevin

Drevin est né à Aman'lu, la cité elfique où cohabite un grand nombre de races. Ce mélange hétéroclite aurait dû suffire à satisfaire ce jeune elfe, mais le goût de l'aventure est bien présent chez les jeunes. Lorsque Drevin apprit que l'on cherchait des mercenaires pour se battre dans les contrées exotiques d'Aranna, il se porta volontaire.

Comme bon nombre d'elfes, Drevin est guidé par des visions, mais les visions des jeunes peuvent se révéler nébuleuses et déroutantes. Il porte toujours sur lui une ancienne amulette. La cacophonie du combat qu'il voit dans ses visions devrait le perturber, mais il n'est pas du genre à renoncer à son imagination fougueuse.

Très sociable, Drevin se fait des amis chez toutes les races. Il compte parmi ses « petits frères et sœurs » d'autres elfes, des humains, des dryades et même des demi-géants. Mais il a lui-même une grande sœur, Drianjul, qui l'a élevé et protégé comme son enfant. Réalisant qu'elle était impuissante contre sa passion des voyages, elle lui a donné l'amulette pour le protéger.



Très jeune, Drevin a été attiré par l'aventure. S'inspirant des récits guerriers de l'Âge primaire, il organisait ses amis en bataillons et, ensemble, ils s'entraînaient à l'archerie sur des cibles de paille loin des regards des adultes. La plus grosse de ces cibles était le mannequin « Zaramoff », ainsi baptisé en mémoire du redoutable géant légendaire Zaramoth qui régnait autrefois sur Aranna. Les arcs et flèches réels lui étant à l'époque interdits, Drevin peaufina les attaques au corps à corps et s'entraîna à commander ses petits soldats.

En grandissant, sa fascination pour les voyages le conduisit à s'accrocher à tous les voyageurs qui faisaient escale à Aman'lu, puis il relatait les récits ainsi rassemblés à ses amis, les embellissant largement. À la lumière du feu, les enfants étaient captivés par ces récits d'aventure et tous étaient convaincus qu'un jour viendrait où ils accompagneraient Drevin au combat dans de lointaines contrées.

Valdis

Durant toute sa vie, Valdis s'est répété une maxime simple : la puissance marche. Les gens ont toujours répondu aux menaces et tous ceux qui pensent autrement se bercent d'illusions.

Ces réflexions simples prirent toute leur importance lorsque Valdis, alors qu'il était encore jeune, fut pris d'une mystérieuse fièvre. Tremblant de tout son corps et soigné par des médecins exaspérés, Valdis fit une série de rêves inexplicables.

Il vit Zaramoth le destructeur désignant une lointaine forteresse, comme s'il lui donnait de poursuivre le travail qu'il avait dû interrompre à l'Âge primaire.

Ce rêve se transforma en pèlerinage. Une fois la fièvre tombée, Valdis entreprit de rejoindre cette haute montagne appelée les pitons de Zaramoth où aucun être sensé n'avait jamais osé s'aventurer. En six jours, il escalada l'ancienne (d'autres diraient maudite) forteresse et il en revint doté d'une légendaire épée que personne n'avait vue lors de l'Âge secondaire.

Valdis, lui-même, avait changé. Précédemment humain de taille moyenne, Valdis, de retour de la forteresse, était devenu un colosse et sa malveillance avait pris des proportions démesurées. Et à ses côtés, comme une ombre omniprésente, se trouvait l'archimage, le plus redoutable des sorciers noirs.

Dès lors, la puissance de Valdis sembla imparable. Il leva une armée de mercenaires et de mordens assoiffés de sang, des monstres qu'il créa lui-même selon la rumeur. Il leur ordonna de détruire impitoyablement tous les campements d'Aranna.

Tous ceux qui lui ont résisté l'ont payé de leur vie.

Les rumeurs vont bon train sur la réelle motivation de Valdis. Selon certains, il se prendrait pour la réincarnation de Zaramoth le destructeur. Selon d'autres, il chercherait un trésor et retournerait chaque tombe pour le trouver. Selon d'autres encore, sa soif de destruction serait insatiable et il va continuer de tuer ses victimes les unes après les autres.

À l'Âge primaire, Azunai le défenseur s'est dressé contre le tout puissant Zaramoth, mais aucun héros ne se profile aujourd'hui pour relever le défi posé par Valdis. Mais la résistance tient bon, même si l'espoir vacille.



L'archimage

De toute évidence, les sorciers noirs sont les plus puissants sorciers d'Aranna, mais on ne sait pas grand-chose de leur chef et bras droit de Valdis, l'archimage.

Ses pouvoirs magiques seraient suffisamment puissants pour détruire des villages entiers ou pour faire disparaître toute une montagne. Ses connaissances en matière de sorts et d'artefacts magiques sont sans pareil.

Impossible de lui donner un âge. D'après les rumeurs, ce serait un survivant de l'Âge primaire, voire même un contemporain de Zaramoth le destructeur.

Bien qu'elles soient sans fondement, ces rumeurs, si elles se vérifiaient, expliqueraient des tas de choses. Malheur à ceux qui croisent le chemin de l'archimage.

L'érudit azunien

L'érudit azunien sera votre principal guide lors de cette aventure. C'est apparemment le personnage le plus expérimenté et le mieux informé de ce royaume et il vous prodiguera de précieux conseils.

Deru

Comme la plupart des dryades, Deru est très directe. Bourrée d'énergie, elle vit pleinement l'instant présent et s'adapte instantanément à toutes les situations. Loin de s'interroger sur le mystère de l'univers, elle repère le danger avant tout le monde.



Elle est aussi très décidée, au point d'être impulsive. Si elle juge qu'il faut attaquer, elle le fera quelles qu'en soient les conséquences. Pas tout à fait impassible, son grand sens de l'humour lui permet de détendre l'atmosphère.

Elle se révèle cependant *trop* impulsive. Son goût de l'aventure l'envahit, notamment quand il s'agit de percer un mystère et elle ne résiste pas aux rumeurs de trésors perdus.

Sa franchise, bien que pouvant passer pour de l'impolitesse dans certains milieux, fait d'elle une précieuse alliée. Au combat, elle se révèle exceptionnelle : rapide, lucide et déterminée.

Taar

Taar a bien conscience du monde qui l'entoure, mais elle est plus détendue que ses sœurs dryades. Enfant, elle servait d'intermédiaire entre les humanoïdes et les animaux, ce qu'elle continue de faire à l'âge adulte. Taar se passionne pour les animaux et elle est instantanément attirée par les familiers.

Elle se méfie des demi-géants en raison de leur taille mais elle reste fascinée par les elfes. Lors du grand cataclysme, on dit que les dryades auraient été partiellement créées à partir de sang elfique. Mais ce qui l'attire le plus chez eux, c'est leur don de percer l'inconscient des créatures qui les entourent.



Sartan

Créatures solitaires, les demi-géants ont du mal à se faire des amis. La plupart d'entre eux sont perçus comme contemplatifs et mystérieux, mais cela ne s'applique certainement pas à Sartan. En revanche, les adjectifs « narcissique », « lunatique » et « autoritaire » le qualifient beaucoup mieux.

Inutile de dire que pour lui, se faire des amis se révèle encore plus difficile, mais il n'y renonce pas. Si vous êtes une femme, il vous parlera de son physique quasi-parfait et de ses prouesses au combat.

Malgré ses défauts, Sartan est un soldat né qui ne recule devant rien. Réaliste et pratique, il comprend les besoins liés à chaque situation. Il lui arrive de se montrer imprudent, mais ses compagnons d'aventure parviennent à adoucir ce trait de caractère.

Lothar

Les demi-géants sont d'ordinaire réservés et Lothar l'est plus encore. Il parle peu et son silence témoigne de son aversion pour la plupart des gens.

Ce comportement exacerbé est peut-être dû aux accusations de vol dont il a été victime il y a quelques années, dans sa ville natale d'Aman'lu. Malgré la réputation cosmopolite de cette cité elfique, quelques habitants font preuve de sectarisme, notamment à l'égard des demi-géants.

Est-ce ce sectarisme qui l'a poussé à quitter sa ville natale ? Il n'est pourtant pas du genre à fuir. Il aime se lancer seul dans la bataille et s'adonne à l'artisanat. Il ne craint personne et si vous faites partie de son petit cercle d'amis, vous trouverez en lui un allié de taille.



Il est aussi très doué pour l'artisanat et peut fabriquer, construire ou forger presque tout. Dès lors, il se révèle être un précieux atout avant, pendant et après le combat puisqu'il fabrique, utilise, puis répare des armes. Physiquement, il s'avère tout aussi impressionnant et ne passe pas inaperçu.

Sur le champ de bataille, un ami comme Lothar constitue un grand avantage. Fine lame, il est de tous les combats et c'est là qu'il se sent le plus à l'aise ; misanthrope comme il est, il adore débarrasser le monde des méchants. Il n'a pas grand-chose à dire au sujet de Valdis, mais Lothar aimerait quand même bien l'affronter en personne car il connaît son goût de la destruction.

Vix

Un des humains les plus forts et les plus autoritaires d'Aranna, les premiers mots de Vix ont sans doute été « Poussez-vous, je m'en occupe ».

Vix est un chef naturel malgré sa spontanéité et son orgueil. La vérité lui importe plus que tout et il ne se laisse pas aller aux émotions, il veut connaître les faits tels qu'ils sont.

Un de ces faits, c'est la destruction que la guerre a fait peser sur ses troupes. Il est très proche de ses hommes et tous ceux qui leur feront du mal devront affronter sa colère.

Il est doué pour tout et pas seulement pour le combat. Il a vite fait de jauger les gens et les situations et exerce naturellement sa domination chaque fois qu'il le peut. Malgré son esprit de concurrence, il admire les gens qui sont aussi forts que lui. Il préfère une Deru arrogante et bourrue qu'une Taar qu'il peut aisément contrôler.



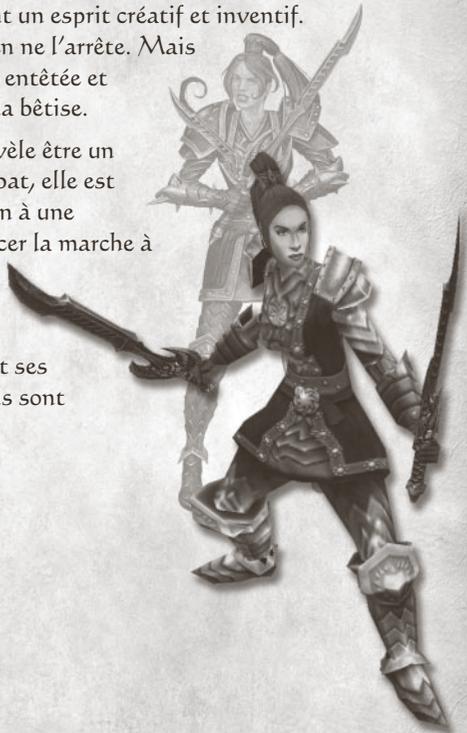
Il peut être difficile à approcher et, sur le champ de bataille, les conseils d'autrui ne sont pas les bienvenus. Il réagit vite et son impulsivité le met souvent (lui et les autres) en danger. Mais il reste un joyeux luron... Personne n'enfile les bouteilles d'hydromel comme Vix.

Evangeline

La princesse *Evangeline*, du Grand Nord, est une forte tête qui parle avec autorité, mais elle se révèle aussi surprenante. Elle n'a que faire des formalités dues à son rang. Si vous l'appellez « princesse », elle vous demandera de l'appeler Eva. Elle est vive et exigeante sans pour autant être narcissique. Exigeante des autres, elle l'est encore plus d'elle-même. Et sur Aranna, c'est une amie des plus loyales.

Sa capacité à diriger dépend de sa capacité à voir et à apprécier les aptitudes d'autrui et elle combine parfaitement ces aptitudes aux siennes. Elle affiche également un esprit créatif et inventif. Une fois sa décision prise, rien ne l'arrête. Mais elle peut également se révéler entêtée et coléreuse, notamment face à la bêtise.

Son sens de la stratégie se révèle être un autre atout de taille. Au combat, elle est capable d'analyser la situation à une vitesse incroyable et d'annoncer la marche à suivre avant même que vous ne réalisiez ce qui se passe. Pas étonnant donc que les gens qui l'entourent exécutent ses ordres sans discuter, puisqu'ils sont généralement corrects.



Finala

Finala, la célèbre ingénieur elfique d'Aman'lu, passe pour être une perfectionniste. Bien que cela ne soit pas tout à fait exact, elle est très exigeante, que ce soit avec elle-même ou avec les autres.

Cependant, sous sa nature piquante, elle cache un esprit brillant. C'est un véritable génie de la mécanique ; vous avez un problème, Finala a la solution.

Bien avant que les mordens ne rejoignent les forces de mercenaires de Valdis, Finala les méprisaient pour les bandits qu'ils sont. Maintenant que tout Aranna semble ligüée contre eux, elle pense pouvoir déjouer les plans de leurs généraux, mais pas toute seule, elle est trop pratique pour ça. Et si Finala fait partie de votre groupe d'attaque, comptez sur elle pour vos décisions stratégiques.

Malgré son impatience, Finala se révèle chaleureuse et généreuse. Cela ne se voit pas en temps de crise, car elle pare au plus pressé. Elle sait que le meilleur moyen de prouver son amitié, c'est d'aider ses amis à survivre.

Amren

Bon nombre d'habitants ont eu vent des légendes qui entourent cet elfe capricieux. Ses voyages l'ont conduit dans des endroits exotiques et ses récits sont entrés dans la légende.

Partout à Aranna, Amren est connu pour sa sagesse et son don de vision. Il fait partie du cercle très fermé des conseillers des dryades sur l'île de Greilyn et passe beaucoup de temps loin de sa ville natale. Il est « Amren l'absent » pour tous les habitants d'Aman'lu qui se sentent abandonnés ; pour d'autres, il est Amren, l'intrépide guerrier, l'archer hors pair et le visionnaire.



Mais il se soucie peu des opinions des autres et a toujours fait confiance à ses voix intérieures. Il a rejoint la résistance contre Valdis, par exemple, bien avant que le peuple n'en voie la nécessité. La précision de ses flèches et son courage en font un précieux allié et un redoutable adversaire sur le champ de bataille.

Sa vie privée reste cependant un peu mystérieuse. Il souffre de violents maux de tête qui s'accompagnent de visions. Courant chez les elfes, ce don de vision est plus prononcé dans la famille d'Amren et notamment chez Amren.

Et ces visions se révèlent parfois déroutantes et il s'en passerait, bien souvent.

Il se reconforte auprès des quelques âmes sœurs rencontrées lors de ses périples, parmi lesquelles Lothar le demi-géant. Amren a toujours admiré Finala sans vraiment pouvoir l'approcher plus qu'une amie. Un jour, peut-être, il se décidera à lui parler ouvertement de ses émotions, comme il le fait de ses visions.



Celia la gardienne de prison

Gardienne à la prison d'Eirulan,

Celia a la charge des prisonniers de guerre. Comme la plupart des dryades, elle est très compétente à ce poste et se révèle incroyablement entêtée.

Compte tenu des gens qu'elle fréquente, Celia se montre très cynique et accorde sa confiance et son respect avec parcimonie. Et même si vous obtenez la confiance de Celia, elle viendra de mauvaise grâce. C'est la sécurité qui lui importe et non votre bien-être.

Telina

Telina est apprentie forgeuse. Elle est bien décidée à se faire sa propre réputation, mais elle est aussi très intimidée par le savoir-faire de maîtresses comme Sen et Duma, avec qui elle travaille.

Telina est jeune et très à l'aise avec les autres races. Elle se montre toujours chaleureuse et prête à aider les étrangers. La guerre la contraint à produire toujours plus de matériel, ce qu'elle juge accablant.

L'ordre martial des mordens

Les mordens forment une race brutale et mystérieuse. Personne n'en avait jamais vu avant que Valdis ne se lance à l'assaut du monde. Leur société est organisée en castes, mais tous les mordens ont en commun d'aimer maltraiter leurs congénères de rang inférieur. Les plus basses castes, les morden-urgs, sont divisées en sous-castes : les brigands, les récupérateurs et les prodiges.



La caste des morden-viirs, légèrement supérieure à celle des urgs, est la caste la plus courante et constitue le gros des soldats. Comme les urgs, les viirs sont divisés en sous-castes : les biffins, les lanciers et les recrues.

La plus haute caste de mordens, les morden-grals, se compose uniquement de mages ; elle n'est pas divisée en sous-castes, ce dont elle est très fière.

Brigands morden-urgs

La plus basse caste de mordens est représentée par les morden-urgs. Ce sont des êtres de petite taille, voûtés et bossus. Ils récupèrent les armes abandonnées par d'autres mordens et combattent souvent sans armure.

Les bandits urgs se précipitent au combat pour tenter de se distinguer auprès de leurs supérieurs. Ce sont des guerriers insignifiants et inexpérimentés, mais leur cruauté et leur ferveur les rendent dangereux lorsqu'ils sont nombreux.

Récupérateurs morden-urgs

Les récupérateurs urgs, contrairement aux brigands, sont capables d'utiliser des arcs pour lancer les flèches qu'ils récupèrent sur les cadavres des champs de bataille. Tout comme les autres urgs, ils aiment se distinguer, mais ils ont l'intelligence de le faire à distance.

Prodiges morden-urgs

Les prodiges morden-urgs sont une bizarrerie au sein de leur peuple, mais ils maîtrisent incontestablement une forme simple de magie. Leur corps n'est pas fait pour maîtriser les énergies magiques et la peau des nouveaux acolytes rougit et se couvre rapidement d'ampoules.

Biffins morden-viirs

Les morden-viirs représentent la caste la plus répandue des mordens et forment le gros des troupes de Valdis. Ils sont très forts et cruels. Ils manient différentes armes avec dextérité et compensent leur intelligence primitive par leur force et leur endurance.



Au combat, les biffins viirs portent un bouclier et une épée impressionnante. La plupart des créatures seraient tout simplement incapables de soulever cette épée alors que les morden-viirs la manient aisément.

Lanciers morden-viirs

Les lanciers viirs préfèrent la lance à l'épée et au bouclier, car elle va plus loin et fait plus de dégâts. En outre, beaucoup de morden-viirs n'ont pas les compétences nécessaires pour la manier.

Recrues morden-viirs

Les recrues morden-viirs n'ont pas la coordination nécessaire pour manier des arcs longs, mais ils ont la force d'utiliser d'immenses arbalètes capables de transpercer la plus robuste des armures.

Mages morden-grals

Par opposition à la brutalité physique des morden-viirs, les mages morden-grals préfèrent la sinistre cruauté que leur permet leur maîtrise de la magie. Aussi désarmant que cela puisse paraître, les mages morden-grals sont petits et fragiles, ne tenant debout que grâce au soutien de leurs béquilles ou de leur bâton. Mais il ne faut surtout pas les sous-estimer, car ils savent plus que quiconque manipuler leurs alliés et désespérer leurs ennemis.



Le cercle de feu de la tribu des hak'us

Les hak'us sont un peuple tribal vivant dans les jungles Greilyn aux abords d'Eirulan. Petits et frêles, ils utilisent des armes primitives, mais combattent avec une étonnante férocité. Jadis amis des dryades, ils se sont sentis trahis lorsque celles-ci ont choisi de développer une société plus civilisée. À présent, ils attaquent sauvagement quiconque s'aventure sur ce qu'ils considèrent comme leur territoire.

Les dépeceurs hak'us

Les dépeceurs hak'us sont généralement chargés de dépecer et de nettoyer les proies rapportées par les chasseurs et tueurs. Ils rêvent de faire leurs preuves au combat pour devenir tueurs à leur tour.

Joueurs de tam-tam hak'us

Les joueurs de tam-tam patrouillent les terres des hak'us et préviennent leurs congénères lorsque des intrus ou autres dangers se présentent. Ils sont eux-mêmes prompts à se battre.

Chasseurs hak'us

Les hak'us les plus intelligents deviennent chasseurs. Ils chassent en groupes, car une seule de leurs lances ne suffit pas à abattre les grands animaux dangereux.

Chamans hak'us

Les chamans passent leur vie à tisser des relations symbiotiques avec les jungles qu'ils considèrent comme leur demeure. Ils les connaissent si bien qu'ils peuvent passer instantanément d'un endroit à un autre et se servent des éclairs des orages de la jungle pour foudroyer leurs ennemis.

Tueurs hak'us

Les tueurs pensent que s'ils combattent sans peur et succombent à un ennemi plus fort qu'eux, ils se réincarneront en puissante créature, comme une sanglibète ou un dragon. Leur taux de mortalité est le plus élevé de tous les hak'us, mais ce sont les plus zélés au combat.



Signaleurs hak'us

Les tam-tam des signaleurs hak'us s'entendent de très loin, notamment pour appeler d'autres hak'us à rejoindre le combat. Étant eux-mêmes d'anciens tueurs, ils sont également prompts à rejoindre le combat.

Maîtres lanciers hak'us

Les maîtres lanciers sont des chasseurs respectés. Excellents lanciers, ces chasseurs peuvent, en groupes, abattre de plus grands animaux que les autres chasseurs hak'us.

Guérisseurs hak'us

Les guérisseurs hak'us sont rusés et capables d'apparaître et de disparaître à volonté dans la jungle. Leur pouvoir sur les éclairs peut effrayer les autres hak'us, ce qui les aide à maintenir l'ordre au sein des tribus.



Bêtes, monstres et autres curiosités

Les forêts obscures et les déserts hostiles d'Aranna abritent d'étranges créatures, parfois redoutables ou tout simplement curieuses. Utilisez cette section pour vous aider à les distinguer. Puissiez-vous survivre à cette aventure !

Défenseurs brackens

Ces créatures chétives entièrement faites de bois et de feuillages sont animées par la magie. Elles sont délicates et fragiles, mais les mages naturelles dryades peuvent aisément les convoquer en grands nombres. Les dryades les utilisent comme fantassins et gardes du corps, première ligne défensive face à leurs ennemis.

Comme pour toutes les créatures convoquées, leur force dépend des pouvoirs du mage qui les convoque. Au combat, nombreux sont les aventuriers qui se sont cassé les dents sur ces brackens aux allures si frêles.



Golems des forêts

Les golems des forêts sont des arbres vivants, animés par des mages naturels. Ils attaquent à coups de rochers qu'ils arrachent du sol ou en frappant avec leurs redoutables membres. Ils se déplacent à grandes et lourdes enjambées. Infatigables et imperturbables, ils combattent jusqu'à leur dernier souffle.

À l'instar des défenseurs brackens, la force d'un golem des forêts dépend des pouvoirs du mage qui l'a créé.

Protecteurs mystiques

Les protecteurs mystiques sont des êtres magiques créés par les mages naturelles dryades pour les servir. La mage insuffle de la magie de glace et d'eau dans la souche ainsi que dans les racines d'un arbre mort, créant un être animé qui utilise la magie de la glace pour protéger la demeure de la dryade.

Rares sont les créatures convoquées qui ont recours à la magie. De nombreux mages ont essayé d'en créer, mais les dryades gardent bien leurs secrets.

Sanglibêtes

Recette de rôti de sanglibête hak'u

Ingédients

1 sanglibête

Instructions

Tuez la sanglibête à la lance, de préférence à bonne distance. Attention à ses poings et à ses défenses ! Une fois la sanglibête morte, retirez les lances. Coupez les défenses, réduisez-les en poudre, puis confiez cette poudre aux chamans pour les rituels de guérison. Embrochez la sanglibête. Tournez la broche au-dessus du feu jusqu'à ce que la sanglibête soit rôtie. Chantez une chanson pour le chasseur qui l'a tuée.



Ketrils

Les ketrils sont des lézards herbivores géants découverts par les dryades lors de leurs voyages dans les jungles d'Eirulan. Dotés d'une force impressionnante et vivant dans des caches fortifiées, ces paisibles mastodontes se transforment en redoutables guerriers en cas de menace ou de provocation. Les dryades entretiennent de bonnes relations avec eux et les convoquent parfois à leurs côtés pour combattre. À l'instar des autres créatures convoquées, la force d'un ketril dépend de l'expérience du mage qui le convoque.

Terraks

Les terraks sont des créatures carnivores semblables à des oiseaux. Ils attaquent en groupes et utilisent les serres acérées de leurs ailes pour déchiqueter leurs proies. Leur peau présente souvent de nombreux stigmates hérités du combat.

Des rituels de domination complexes permettent aux terraks d'établir un ordre hiérarchique au sein de leur groupe. Même en danger de mort, les terraks fanfaronnent et tentent d'intimider leurs ennemis en poussant des cris perçants et en déployant leurs ailes.

Gilas cinglants

Les gilas sont des lézards qui chassent en meutes, comme les chiens. Généralement pas très courageux, ils préfèrent se disputer les restes d'une proie abandonnée avec d'autres petits prédateurs et charognards. Jusqu'alors, tant que vous ne les provoquiez pas, il était possible de traverser la jungle sans avoir à se soucier des gilas, mais ces dernières années, ils sont devenus de plus en plus agressifs et s'attaquent désormais à des proies de plus grande taille sans même avoir été provoqués.

Les gilas cinglants, la plus grande espèce de gilas, sont dotés d'une force impressionnante. Ils attaquent avec leurs cornes jugulaires et leurs griffes.



Gorgaks

L'expression « Convoquer le gorgak » est dryade et désigne un exploit d'une force soudaine et inattendue. Cela explique également comment un herbivore tel que le gorgak peut survivre dans une jungle grouillant de prédateurs comme les terraks et les gilas : ils sont immensément forts et sont capables de tuer la plupart de leurs attaquants simplement à coups de poing.

Les gorgaks sont généralement passifs, ne combattant que pour se défendre. Ceci dit, il semble que la présence de créatures atteintes de la peste les ait rendus fous, car ils attaquent depuis quelque temps tous les êtres vivants qu'ils croisent.

Gilas cracheurs

Les gilas cracheurs sont plus petits et plus frêles que leurs congénères, mais ils crachent un venin aveuglant sur de longues distances.

Maguars

Les maguars sont les bêtes les plus immondes de la jungle d'Eirulan

et la peste les a rendus encore plus monstrueux. Ils enduisent leur pelage vert et feutré d'une fine couche de bave, laissent une traînée de mucus derrière eux et dégagent une odeur pestilentielle. Des deux tentacules qui pendent de chaque côté de leur tête goutte constamment un venin mortel que les maguars peuvent cracher sur leurs proies avec les deux tentacules en même temps. Lorsqu'ils tuent une victime et s'en rassasient, aucun charognard ne s'approche de la carcasse. La plupart des créatures évitent au maximum les maguars, ce qui leur convient parfaitement



Nawls

Les **nawls** sont des prédateurs canins que les morden-viirs utilisent comme chiens de guerre. Les morden-viirs les affublent d'une plaque frontale à pointe et d'une armure pour protéger leur cou avant de les lâcher sur leurs ennemis. Agressifs et violents par nature, les mordens attisent encore leur hostilité en les injuriant, en les sous-alimentant et en les battant sans raison.

Rapaces

Les **rapaces** vivent au cœur du désert d'Eirulan, dans un endroit si isolé que la plupart des dryades n'osent s'y aventurer. Sur leur territoire, ils sont incontestablement au sommet de la chaîne alimentaire. Leurs puissantes mâchoires et leurs dents aiguisées peuvent tuer la plupart des proies sur le coup. Les rapaces sont des animaux extrêmement intelligents qui chassent en groupes en ayant recours à des tactiques étonnamment sophistiquées pour exploiter les faiblesses de leurs proies.

Les mages naturels aiment convoquer des rapaces en raison de leur intelligence, de leurs puissantes attaques et de leurs relations étroites avec la nature. Lorsqu'ils sont convoqués par des mages dotés de fortes compétences empathiques, les rapaces combattent infatigablement et avec un dévouement total.



Rhinocks

Le **braconnage** a repoussé les rhinocks au plus profond de la jungle, où ils doivent constamment faire face aux attaques de dangereux prédateurs comme les rapaces. Mais ils savent se défendre. Leur peau particulièrement épaisse les rend très difficiles à tuer et leurs sanglants coups de cornes et de défenses découragent jusqu'aux plus vaillants des attaquants.

Leurs défenses, leurs cornes et les protubérances osseuses qu'ils ont dans le dos étaient autrefois très prisées des artisans aristocratiques, ce qui faisait d'eux des cibles de choix pour les chasseurs. Cependant, peu d'entre eux choisissaient de se mesurer de près à un rhinock, préférant le viser de loin.

Scorpions noirs

Les **scorpions noirs** constituent la moins redoutable des espèces de scorpions géants d'Aranna. La nuit, leur carapace noire leur permet de passer inaperçu et de fondre sur leurs proies. Il s'agit généralement de petites créatures des bois qu'ils paralysent avec leur queue venimeuse avant de les tuer de leurs griffes géantes.

Les scorpions noirs ont peu de conflits avec les autres créatures de grande taille de la jungle, mais se montrent très agressifs envers les intrus qui pénètrent sur leur territoire.



Jeunes scorpions noirs

Lorsqu'ils sont jeunes, les scorpions noirs peuvent lancer des piquants venimeux avec une grande précision du bout de leur queue, prenant ainsi par surprise des proies qui se croyaient suffisamment loin pour être à l'abri de tout danger. À mesure que le scorpion vieillit, ces piquants durcissent. Ils ne peuvent alors plus être lancés, mais les coups de queue de la créature deviennent plus efficaces.

Vulks

Les **vulks**, ou « golems des vignes », sont des créatures purement magiques créées bien avant l'apparition de toute forme de civilisation dans la jungle. Peut-être sont-ils nés pendant le cataclysme, à moins qu'ils n'aient été créés par un grand mage solitaire. On ignore s'ils ont un dessein, mais ils s'en prennent violemment à tout intrus,

peut-être par méchanceté, peut-être pour protéger quelque chose. Ils ne sont pas suffisamment intelligents pour communiquer, mais ils sont extrêmement robustes et lancent des pierres avec une force redoutable.

Compte tenu du danger que représentent les vulks pour les explorateurs qui s'aventurent dans la forêt, on a tenté de les exterminer à plusieurs reprises. Mais en vain. Dès qu'ils meurent, leur essence magique s'infiltré dans le sol et un nouveau vulk apparaît quelques jours plus tard.

Trasaks

Personne ne connaît l'origine exacte des trasaks. Certains pensent qu'ils ont été créés par un nécromancien cherchant à savoir si des créatures pouvaient survivre après avoir été amputées de la moitié de leur corps.

On ignore si les trasaks ont développé eux-mêmes leurs pouvoirs de voleurs de vie ou s'ils leur ont été conférés par le nécromancien, mais ce qui est sûr, c'est qu'ils ne survivent que grâce à ces pouvoirs. Leurs dents sont totalement atrophiées, car les trasaks ne mangent pas, se sustentant uniquement grâce à leurs attaques voleuses de vie.

Veeshs

Les veeshs se cachent en se fondant dans le décor de la jungle. Leur carapace griffue ressemble à des racines tortueuses et leur corps vert se confond avec le sol, et seul le dessous violet de leurs tentacules postérieurs les trahit lorsqu'ils se déplacent. Les veeshs se nourrissent généralement de petites proies, mais ils peuvent utiliser leur mâchoire géante pour capturer des créatures de plus grande taille et les découper en petits morceaux adaptés à leur minuscule bouche.

Hyènes

Souvent considérées comme des charognards et des couards, les hyènes sont victimes d'incompréhension. La plupart du temps, elles tuent elles-mêmes leurs proies et, en meutes, il leur arrive de voler des carcasses à de plus grands prédateurs. La mâchoire d'une hyène peut supporter son propre poids et mettre sa proie à terre.

Les hyènes sont des créatures violentes qui se battent souvent entre elles, mais rarement contre des individus de leur propre clan. Les clans de hyènes se livrent parfois à des batailles rangées qui peuvent faire beaucoup de victimes dans les deux camps.

Maltratars

Les maltratars comptent parmi les plus puissants prédateurs des cavernes d'Aranna. Comme leurs cousins les boggrots, les maltratars n'ont pas d'yeux et détectent leurs ennemis grâce aux vibrations et à leur perception aiguë des mouvements. Leur immense taille les rend plus forts et plus robustes que les autres prédateurs, mais ils doivent surtout leur puissance à leur magie primitive.

Après le cataclysme, ils ont pour ainsi dire absorbé la magie et se sont laissé transformer en réceptacles d'énergie surnaturelle. Ils sont capables de libérer cette énergie sous forme de boules explosives de glace mystique.

Scorpions du désert

Ces chars du désert sont terrifiants. Leur épaisse carapace est difficile à percer tandis que leurs griffes et leur queue sont incroyablement puissantes. Les gros piquants à l'extrémité de leur queue sont capables de transpercer de l'acier. Même les mordens les évitent, préférant fuir lorsqu'ils entendent leur cri de ralliement aigu. Contrairement aux scorpions noirs, les scorpions du désert ne sont pas venimeux et usent de leur force pour écraser leurs ennemis.

Les mages naturels peuvent apprendre à convoquer des scorpions à leurs côtés pour les assister au combat. Compte tenu de l'équilibre qu'ils procurent en termes de puissance et de défense, ces insectes sont très prisés. De nombreux mages s'attachent à leurs compagnons et, en échange, les scorpions leur sont d'une loyauté sans faille.



Moissonneurs des sables

Les moissonneurs des sables sont des prédateurs vampiriques qui se déplacent sous le sable pour s'approcher discrètement de leur proie. Combien de voyageurs du désert ont ignoré le grondement annonciateur sous leurs pieds pour se retrouver soudain encerclés par des moissonneurs des sables semblables à des tiques géantes ?

Les tiques géantes se déplacent furtivement car elles sont individuellement fragiles. Leur déplacement sous le sable n'est pas leur seule méthode furtive et il est recommandé aux voyageurs de se méfier des possibles embuscades de moissonneurs des sables.

Skitters

Beaucoup d'aventuriers sous-estiment les skitters en raison de leur petite taille. Pourtant, ce sont de redoutables prédateurs au puissant venin et à la carapace incroyablement résistante, ce qui les rend difficiles à tuer.



Les skaths possèdent un certain nombre de mythes originels relatifs aux skitters et qui évoquent leur étonnante résistance. Selon l'un de ces mythes, le premier skitter paria avec le dieu des haches que ce dernier ne parviendrait pas à atteindre une étoile céleste avec l'une de ses haches. Le dieu releva le pari, manqua l'étoile et resta interloqué de voir le skitter réussir avec une boule de venin là où il avait échoué avec sa hache. Admiratif, il accorda au petit skitter une immortalité limitée, de manière à ce que d'autres puissent admirer à leur tour ses talents.

Kragens

Une nuit lors d'un voyage de découverte, un puissant mage naturel rêva d'une créature plus terrifiante que toutes celles qu'il avait vues au cours de ses pérégrinations. La vision de cette gigantesque créature maléfique, aux immenses griffes et à la queue venimeuse, le glaça d'effroi. Le lendemain, alors qu'il poursuivait sa route à travers le désert, il vit la créature dont il avait rêvé ; plus gigantesque encore que dans son rêve, elle se tenait au centre d'un cercle de cadavres d'animaux, les griffes ensanglantées par le combat.



Il se sauva. Il savait que son rêve était sans doute une vision, mais il ne pouvait s'empêcher de penser que le monstre avait peut-être été engendré par ce même rêve. À partir de ce jour, il eut recours à la méditation, à la magie et à certaines plantes pour ne plus jamais rêver.

Servals skaths

Le serval skath est une espèce particulière de chat du désert qui accompagne souvent les skaths. Cependant, il serait faux de croire que les skaths les ont « domestiqués », car ils restent des animaux sauvages et sanguinaires. Cependant, ils obéissent aux ordres des skaths, la plupart du temps. Tous les dresseurs skaths sont couverts de cicatrices de griffures de servals et il n'est pas rare de voir des dresseurs tués par leurs animaux. Néanmoins, les skaths continuent à élever des servals, estimant que leur férocité au combat vaut bien leurs tendances meurtrières.

Ailes foudroyantes

Beaucoup pensent que

les ailes foudroyantes sont apparentées aux dragons. Pourtant, les dragons sont des créatures solitaires tandis que les ailes foudroyantes se déplacent en groupes. Les dragons volent tandis que les ailes foudroyantes ont leurs ailes largement atrophiées. Les dragons se terrent dans leur tanière tandis que les ailes foudroyantes migrent en groupes à travers le désert en quête de nouvelles proies. En fait, si l'on pense parfois que les ailes foudroyantes sont apparentées aux dragons, c'est en raison de la capacité de certaines d'entre elles à cracher du feu.



Zélateurs skaths

Les skaths sont de curieuses créatures semblables à des hyènes qui vivent dans le désert azunien. Capables d'imiter le langage humain, ils n'en demeurent pas moins des animaux. Ils se déplacent à quatre pattes et se révèlent être de redoutables chasseurs. Bien qu'ils soient généralement paisibles, ils ont entrepris de protéger les secrets du désert et attaquent impitoyablement les chasseurs de trésor qui envahissent leur territoire. Leur ferveur semble religieuse, mais personne n'a jamais vécu assez longtemps à leurs côtés pour comprendre la nature de leur foi.

Les zélateurs skaths refusent de voler ou d'utiliser des armes de fabrication humaine. Ils attaquent à l'aide de haches en os à deux mains que chaque zélateur fabrique lui-même.

Cornes de fer

Ces herbivores à carapace ont inspiré la philosophie d'un ordre de chevaliers bienveillants : « vivez en paix et ignorez vos ennemis, mais protégez farouchement ceux que vous aimez ». Les cornes de fer s'efforcent de mener une vie paisible, ce qui n'est pas simple lorsque l'on est entouré de tant de prédateurs. Mais elles sont dotées d'une carapace extrêmement robuste et de puissantes

griffes qui leur permettent de se défendre. Les familles de cornes de fer repoussent généralement tous les assaillants, même les plus déterminés. Malheureusement, les fréquentes tensions et agressions des prédateurs locaux rendent les cornes de fer de plus en plus difficiles et violentes. Elles s'achament désormais sur leurs ennemis, cherchant à éliminer les menaces avant qu'elles ne s'abattent sur les leurs.

Thrusks

Gâce à la magie, les thrusks sont capables d'absorber et de stocker

la chaleur du désert, comme des batteries vivantes, puis de l'expulser en crachant du feu.



La carapace d'un thrusk vivant est extrêmement chaude, mais elle se refroidit très vite lorsqu'il meurt et que sa magie se dissipe. Cette capacité à stocker la chaleur est appréciée des forgerons pour créer des armures résistant à la chaleur. La poudre de carapace de thrusk est aussi utilisée par les mages pour les sorts de feu.

Les thrusks les plus doués pour la magie semblent capables de transformer la chaleur magique qu'ils génèrent pour se développer. Il n'existe pas d'autre explication possible aux tailles surnaturelles que peuvent atteindre les thrusks géants. Leur grande taille renforce leur capacité à stocker de la chaleur, en faisant alors des créatures redoutables à tous les égards.

Iracas

Un jour, un escadron de soldats traversant le désert tomba sur un groupe de skaths tentant de repousser un iraca d'un de ses sites sacrés. Ils lui lancèrent du feu, mais il ne broncha pas. Ils lui lancèrent des haches, mais la plupart glissèrent sur sa robuste carapace. Un zélateur s'approcha alors avec une hache de pierre géante pour tenter de briser sa carapace, mais l'iraca le déséquilibra d'un coup de griffe et lui cassa la jambe. Après avoir réduit le zélateur au silence avec son autre griffe, il se tourna vers les autres skaths et

commença à s'approcher d'eux. Ils s'enfuirent, mais revinrent plus tard et l'amadouèrent avec de la nourriture.

Sangliers des broussailles

Les sangliers des broussailles n'ayant ni carapace, ni puissantes griffes et ne crachant pas de feu, ils sont souvent la proie des carnivores du désert. Ils tentent de se protéger en encornant les attaquants avec leurs défenses, mais celles-ci sont relativement petites et les sangliers des broussailles plutôt fragiles. Leurs défenses leur permettent simplement de repousser les prédateurs comme les iracas, qui ripostent généralement en agrippant les pattes du sanglier des broussailles avec leurs griffes.

Shails tortueux putréfiés

Ces shails sont des créations mortes-vivantes décrébrées, assemblées à partir de morceaux de différents cadavres et consolidées avec des lanières de cuir et des plaques de métal. On pense que les méthodes employées pour créer ces conglomérats animés ont été imaginées par les sorciers de Zaramoth. N'importe quel mage peut créer des shails, mais rares sont ceux qui acceptent de profaner des cadavres pour le faire.

Les bras allongés des shails tortueux sont prolongés de grosses massues de chair. Les éclats d'os enfoncés dans ces massues rendent leurs attaques encore plus dévastatrices. Leurs jambes sont recroquevillées et fragiles, c'est pourquoi ces shails gauches et déséquilibrés se déplacent en prenant appui sur leurs puissants bras.

Taugrims adolescents

Très différent de ses cousins sangliers, le taugrim profite de sa corpulence pour imposer sa domination sur la forêt de Vai'lutra. Ses impressionnantes griffes lui permettent de déchiqueter facilement ses proies, mais on dit qu'il lui arrive également de réduire ses victimes en bouillie. Solitaires, les taugrims ont tendance à se déplacer seuls ou avec un compagnon.

Tharvas perforants

Rapides et agiles, ces énormes insectes vivent en larges groupes, dévastant des zones entières de la forêt de Vai'lutra. Rares sont les animaux capables de fuir à la vitesse du tharva. Une fois la proie encerclée, chaque tharva perforant s'abat sur elle et la déchiquette à l'aide de ses griffes acérées. Ils planent au-dessus de leur victime jusqu'à ce qu'elle meure, puis la dévorent entièrement, os compris.

Infanterie azunite des morts-vivants

Beaucoup de cœurs vaillants sont partis à la recherche des trésors perdus des Azuniens, mais très peu en sont revenu vivants. Dans les auberges, on a longtemps parlé de malédiction, mais les récentes fouilles donnent une explication encore plus effrayante : les soldats azuniens sont revenus d'entre les morts. Chargés de protéger les artefacts et temples azuniens, ces soldats azuniens morts-vivants ont continué à veiller par-delà la mort.

L'infanterie d'Azunai passait pour être la plus courageuse. Bien que moins entraînés, le courage des soldats de l'infanterie était sans pareil et, des siècles plus tard, leur esprit continue de manier leurs redoutables épées.



Cogneurs tacklaks

Les cogneurs tacklaks sont des êtres agressifs et malicieux qui attaquent quiconque s'aventure dans les forêts. Ils ne sont ni forts, ni doués pour le combat et on pouvait autrefois facilement leur échapper. Cependant, lorsque les edhels ont quitté Vai'lutra pour vivre dans des maisons en pierre, l'espièglerie des tacklaks s'est renforcée. Ils se sont mis à vandaliser les temples de la forêt et à attaquer ceux qui s'y aventurent pour les restaurer. Ils n'avaient alors aucune compétence en métallurgie et leurs armes étaient relativement inoffensives, mais c'était un signe avant-coureur.



Kurgans

Les kurgans, nombreux sur Aranna, sont très prisés pour leur fourrure et leur peau épaisse. Dotés d'une paire d'yeux supplémentaire, les kurgans ont une vue exceptionnelle de jour comme de nuit. Bon nombre de voyageurs ont été surpris de jour par des meutes de kurgans, qui sont pourtant des créatures principalement nocturnes. Se déplaçant en groupes, ils suivent leur chef naturel et communiquent via des mouvements faciaux et des sons élaborés.

Vasps bannis

Les vasps bannis sont imprégnés de la magie de la forêt de Vai'lutra. Leur magie maintient leur corps arrondi en l'air malgré leurs ailes maigrelettes, mais ils doivent constamment consommer de l'énergie magique pour rester en vie. En règle générale, ils se nourrissent de petits animaux, mais lorsqu'ils s'énervent ou que leur territoire est menacé, ils se transforment en dangereux prédateurs. Ils aiment surprendre leurs adversaires en se laissant tomber du haut de la forêt et en attaquant avec de puissantes boules de glace. À la naissance, certains vasps sont plus frêles que d'autres. Pour traquer leurs proies en paix, ils doivent s'éloigner des autres vasps.

Brise-gel des forêts va'arth

Autrefois esclaves d'une civilisation disparue depuis longtemps, les va'arths ont juré de ne jamais oublier leur oppression passée. Soucieux de conserver leurs liens comme souvenir, ils décorent leurs soldats de chaînes en métal, à titre honorifique.

Les va'arths de la forêt de Vai'lutra ont quitté leur territoire enneigé pour s'installer ici. Au fil du temps, certains guerriers va'arths qui se battaient à mains nues et appelés « briseurs » se sont intéressés à la magie. Ces redoutables « brise-gel » utilisent une explosion magique et dévastatrice lorsqu'ils broient leurs adversaires à mains nues.

Fer-de-jarret

Anciens herbivores dociles, l'influence tortueuse de la forêt vai'kesh a eu raison de ces créatures paisibles qui ne sont plus, désormais, que l'ombre d'elles-mêmes. La chair de leur visage tombe dès leur plus jeune âge, ce qui leur vaut cet air bouche bée. Ils se dressent sur leurs pattes arrière pour attaquer avec leurs pattes avant griffues, mais cette posture n'est pas naturelle et ils sont donc voûtés et sautillent maladroitement lorsqu'ils se déplacent. Leur faim insatiable en a fait de féroces carnivores et ils n'ont cessé de traquer de nouvelles victimes.

Sangors

Les elfes se sont rendu compte que quelque chose clochait dans la forêt vai'kesh lorsqu'un sangor solitaire s'est mis à terroriser les alentours d'Aman'Lu. Les primates de la forêt passaient autrefois pour fiers et doux, mais le sangor déformé n'a rien à voir avec ses nobles congénères. Ils ne savent plus se balancer et sont incapables de grimper aux arbres ou aux vignes. Désormais, ils se déplacent bizarrement telles d'effrayantes araignées à la recherche de chair et d'os plutôt que de baies et de végétaux.

Thrines

Au début de sa vie, le thrine est un petit insecte qui s'accroche au sol et dévore tout ce qui a la malchance de passer par là. À l'âge adulte, il s'extirpe du sol et devient mobile.

Le thrine préfère se tenir éloigné de sa proie ; son corps libère des petits piquants qui vont se loger dans ses victimes. À sa mort, son cadavre décomposé laisse derrière lui de petites graines qui s'enfoncent dans le sol et perpétuent son cycle de vie.

Naldruns

Ténébreux cousins des fées des régions d'Ehb d'Aranna, les naldruns ont succombé à la magie qui corrompt la forêt de Vai'lutra. Autrefois, ces créatures pacifiques et espiègles vivaient en totale harmonie avec la forêt. Désormais féroces, elles attaquent tout de leur magie mal acquise.

Lertisks

Également appelés « chiens des souterrains », les lertisks affectionnent particulièrement les ruines souterraines. Attirés par la magie et les artefacts anciens, de construction azunienne notamment, ils sont peut-être les descendants des chiens d'attaque azuniens. Les lertisks utilisent leurs crocs et leurs griffes pour défendre ces lieux et écrasent tous ceux qui s'y aventurent.

Rosse-pioches

Réputés pour poignarder les autres créatures de leurs grosses pinces et les précipiter dans les montagnes enneigées, les rosse-pioches n'ont peur de rien. Ils adorent jouer avec leurs victimes et semblent en tirer un réel plaisir.

Durulas

Catapultés/ les durulas se mettent en boule et leur robuste coquille les protège d'un atterrissage difficile. Leurs griffes acérées constituent une arme redoutable. On ne sait pas d'où ils viennent, mais à en croire la rumeur, les sorciers noirs les élèveraient pour les armées mordens.



Grange-mouches piquantes

Les grange-mouches piquantes vivaient autrefois dans les grands marécages avant de s'adapter à leur environnement enneigé. Se nourrissant des restes des carcasses animales, elles chassent à plusieurs, attaquant et attirant les créatures qu'elles considèrent comme faibles. Elles utilisent leur queue à double pointe pour frapper, neutraliser ou semer le trouble dans l'esprit de leur proie.

Bêtes des neiges

Le vieux montagnard Sylian Woodheart répétait souvent : « Méfiez-vous d'elles ! Ces abominables bêtes des neiges vous écraseront de leurs boules de neige géantes avant que vous ayez eu le temps de réagir ! ». Incroyablement imposantes, les bêtes des neiges peuvent détruire massivement leurs ennemis en leur lançant de grosses boules de glace et de roche.

Klasks

Malheur à celui qui se trouve nez à nez avec un klask. Ces créatures à trois têtes sont les béliers vivants des mordens. Ils utilisent leurs énormes poings à pointes pour venir à bout de tout ce qui leur fait obstacle, qu'il s'agisse de murs

en pierre, de donjons ou de lignes ennemies. Les klasks se déchaînent sur leurs ennemis... Ils aiment plus que tout leur écraser le crâne entre leurs poings de fer. Seul, l'ennemi a très peu de chance face à une telle créature.

Bralls

Compte tenu de leur taille et de leur force, les bralls appuient l'armée morden en projetant des blocs de roche sur de longues distances, détruisant simultanément armées et dispositifs d'appui. Souvent utilisés pour faire sortir des ennemis assiégés, les bralls peuvent détruire des bâtiments entiers grâce à leurs bombes rocheuses.

La peste

L'origine et la nature de la grande peste restent mystérieuses, mais elle se répand comme un signe précurseur de l'arrivée des armées de Valdis. Cette arme est la plus abominable de leur arsenal. Impitoyable, elle transforme ses victimes en monstres assoiffés de sang. On ignore comment elle se répand, mais lorsqu'une créature est contaminée, elle se transforme inéluctablement en un être plus fort, pervers et meurtrier. Et malheureusement pour les habitants d'Aranna, la peste a contaminé la majeure partie de la faune et de la flore.

Défenseurs brackens pestiférés

La peste touche même les créations magiques des dryades et transforme les brackens en obscures créatures de destruction. Durcis par le pouvoir de la peste, leurs membres de bois grêles se transforment en armes redoutables. Au lieu de servir les dryades, ils tuent tous les êtres sains qu'ils voient.

Golems des forêts pestiférés

La peste ronge les golems des forêts de l'intérieur, tout en renforçant leur écorce et en déformant leurs membres. Leur cruauté est à l'image de leur apparence. Habituellement, les golems des forêts abandonnent leurs adversaires dès qu'ils meurent, mais lorsqu'ils sont contaminés par la peste, ils s'acharnent sur leur victime à coups de pierres jusqu'à la réduire en charpie.

Protecteurs mystiques pestiférés

La peste s'attaque aux protecteurs mystiques en déformant le noyau magique que leurs créatrices dryades leur insufflent. Elle retourne les pouvoirs magiques des dryades contre elles en utilisant leurs propres sortilèges pour les paralyser jusqu'à la mort.

Sentinelles dryades pestiférées

La peste est particulièrement démoralisante pour les dryades. Habituellement très compétentes en matière de guérison, elles sont totalement désemparées face à ce mal. Un sentiment d'impuissance gagne leur peuple et ce désespoir risque de se révéler plus nuisible encore que l'ennemi invisible qui retourne leurs sœurs contre elles.

Ouvriers gantis pestiférés

Les gantis vivent dans des ruches tortueuses qu'ils creusent dans la roche avec leurs robustes pattes antérieures. Avant la peste, ils vivaient en paix avec les autres créatures de la forêt et se nourrissaient principalement de fruits. Leur comportement a radicalement changé lorsque la peste a frappé leurs grottes. Ils sont devenus beaucoup plus grands, ont commencé à se nourrir exclusivement de proies vivantes et ont considérablement agrandi leurs grottes.

Les lames géantes dont sont munies les pattes antérieures des ouvriers gantis sont aussi affûtées que des lances et ils peuvent s'en servir pour empaler leur proie avec une force incroyable. Grâce à la nouvelle forme que leur confère la peste, les gantis peuvent transpercer une armure aussi facilement qu'une aiguille traverse une étoffe.

Kurtles pestiférés

Les kurtles sont de petits insectes dotés d'une carapace, mais leur organisme réagit étrangement à la peste : ils deviennent beaucoup plus grands et leur salive se transforme en poison mortel. Atrophiées, leurs pattes antérieures se révèlent inutiles et ils attaquent tout ce qui bouge en crachant des boules de salive corrosives.

Chauves-souris débiteuses pestiférées

En temps normal, les chauves-souris débiteuses sont des animaux végétariens

dociles et nocturnes. Elles se nourrissent d'insectes et de fruits qui poussent dans la canopée supérieure de la jungle et, le jour, dorment dans des grottes. Elles vivent en paix avec les autres habitants de la jungle.

Cependant, lorsqu'elles sont contaminées par la peste, elles changent radicalement. Elles deviennent plus grandes, leur masse musculaire les rend trop lourdes pour voler et les griffes dont sont munies leurs ailes s'allongent et s'aiguisent. Elles se déplacent maladroitement et attaquent tout ce qui bouge. N'étant pas adaptées à l'état de prédateur, elles peuvent néanmoins constituer une menace en groupes.

Larvax pestiférés

Les larvax sont des prédateurs poseurs de pièges. Leur queue excrète un mucus venimeux avec lequel elles tissent une toile à l'entrée des grottes et entre les arbres pour affaiblir et capturer les créatures qui la traversent.

Les larvax pestiférés, eux, poursuivent directement leurs proies en tentant coûte que coûte de les tuer. Ils s'injectent leur venin dans la bouche pour le cracher sur leurs victimes, sans se douter que ce poison les tue à petit feu.

Boggrots pestiférés

Les boggrots sont d'abominables prédateurs qui vivent dans des grottes. Relativement petits, ils chassent en meutes. Privés d'yeux, ils repèrent leurs proies grâce à leur ouïe très fine ainsi qu'à leur capacité à percevoir le moindre mouvement. Dans l'obscurité, ces sens développés en font des chasseurs extrêmement efficaces face à des proies qui dépendent de leur vision.



Lorsqu'ils sont contaminés par la peste, les boggrots deviennent encore plus féroces. Ils se voûtent et des piquants leur poussent dans le dos. Ils utilisent leurs bras courts mais incroyablement forts pour capturer leur proie et la maintenir à portée de leur mâchoire. Ils la mordent alors dans le cou ou autre zone vulnérable, puis lui fracassent la tête pour la réduire en charpie.

Invertébrés pestiférés

Les invertébrés comptent parmi les rares cas de peste affectant des cadavres. Ils n'ont été vus que dans des régions où la peste est particulièrement répandue et où beaucoup d'humains sont récemment tombés au combat. La peste contamine le cadavre en putréfiant le sang et en transformant la matière organique des jambes en frêles ailes permettant de maintenir le torse en l'air.

La grimace qu'affichent les crânes déformés des invertébrés et la musculature humanoïde de leurs bras en font des ennemis aussi inquiétants que dangereux. La plupart de leurs victimes se changent à leur tour en invertébrés.

Soldats de Windstone pestiférés

Lorsque la peste a frappé la forteresse Windstone, des légions de soldats se sont instantanément transformés en êtres plus forts, pervers et meurtriers. Ils s'en sont pris à leurs anciens alliés avant que ceux-ci ne se rendent compte de leur trahison et continuent à rechercher de nouvelles victimes. Aucune trace de conscience ne subsiste dans ces abominations.

La peste change les humains en marionnettes décérébrées et assoiffées de sang. Des piquants poussent sur leur corps désarticulé et leur tête pendouille de leur cou. Les soldats attaquent avec les mêmes compétences que de leur vivant, maniant l'épée avec une férocité et une puissance accrues. Ils ne ressentent aucune douleur et rien ne peut arrêter leurs instincts meurtriers.

Combinaisons d'objets

Les combinaisons d'objets confèrent à leurs propriétaires beaucoup plus de pouvoirs que la somme des objets individuels qui les composent. Elles sont généralement constituées d'une arme (ou de deux armes à deux mains) ainsi que d'un ensemble d'armures et de bijoux.

L'ombre nocturne

Cette combinaison d'objets est composée d'une épée et d'une dague : *Lame fantôme* et *Murmures*. Elle appartenait jadis au légendaire seigneur des brigands de la forêt occidentale qui, au début de l'Âge secondaire, mena une croisade personnelle contre de riches oppresseurs du peuple. Frappant souvent la nuit, il pouvait également surgir de l'ombre à toute heure du jour pour lancer l'une de ses subtiles attaques à la dérobée. Entièrement noire, cette combinaison d'armes se confond avec les ombres de la forêt et ses reflets runiques argentés rappellent les yeux étincelants d'un prédateur à l'affût.

Combinaison complète

- Gants : *Esprit de nuit*
- Bottes : *Marche de l'ombre*
- Heaume : *Capuchon de fumée*
- Épée à une main : *Lame fantôme*
- Dague : *Murmures*



La tempête en furie

Le premier propriétaire de cette combinaison composée d'une épée et d'une hache était un guerrier errant, offrant ses services au tout-venant. Expert du combat à deux armes, il parcourait les basses terres, combattant pour l'argent et s'efforçant de conserver une certaine noblesse en soutenant des causes justes. Ses armes sont aussi luisantes et légères que redoutables. Ce sont celles d'un nomade dont les armes principales sont la vitesse et la précision.

Le katana et la hache sont associés aux célèbres bottes de *Marche du vent* ainsi qu'à une amulette magique appelée *Œil de la tempête*. Cette combinaison d'objets vous permet de combattre à la vitesse de l'éclair et avec une redoutable énergie.

Combinaison complète

- Bottes : *Marche du vent*
- Épée à une main : *Déluge*
- Hache à une main : *Coup de tonnerre*
- Amulette : *Œil de la tempête*



L'héritage de Lorethal

Cette combinaison composée d'une masse d'armes et d'un bouclier appartenait jadis au grand Lorethal, héros de la société elfique. Les elfes furent frappés par un terrible fléau : une race d'ennemis semi-intelligents les chassèrent pratiquement jusqu'à l'extinction. Pour se défendre, les elfes fondèrent un ordre qu'ils baptisèrent les Chasseurs pourpres. Les plus grands combattants, archers et mages elfiques étaient membres des Chasseurs pourpres et œuvraient sans relâche pour débusquer et vaincre l'ennemi sur ses terres avant qu'il ne s'en prenne à des elfes innocents.

Lorethal n'était autre que le grand chevalier qui fonda l'ordre des Chasseurs pourpres et le dirigea pendant 20 ans. Peu avant le terme de son mandat, il mena une expédition en plein territoire adverse en vue d'écraser l'ennemi une fois pour toutes. Les survivants de cette expédition rapportèrent que Lorethal combattit inlassablement, refusant de se rendre. Il ne revint jamais, mais l'ennemi fut brisé et ne s'attaqua plus jamais aux elfes.

L'armure de cette combinaison d'objets, fabriquée pour le plus grand héros des elfes, est une lourde cuirasse elfique. Composée de plaques entrelacées, elle affiche les couleurs des Chasseurs pourpres.

Combinaison complète

- Corps : Courage de Lorethal
- Gants : Grâce de Lorethal
- Bottes : Détermination de Lorethal
- Heaume : Noblesse de Lorethal
- Bouclier : Commande de Lorethal
- Masse d'armes à une main : Sacrifice de Lorethal
- Amulette : Honneur de Lorethal
- Anneau : Éminence de Lorethal



La légende du Roi de feu

Le marteau à deux mains, appelé Massue, est l'une des armes de combat au corps à corps les plus puissantes d'Aranna. Disparu depuis bien des années, les gens continuent néanmoins d'en parler comme de l'arme légendaire du Roi de feu géant de Yesterhaven. Le Roi de feu, dont le règne fut marqué par la brutalité, aurait également eu une armure, un heaume orné d'une couronne et un anneau magique permettant tous d'accroître les pouvoirs de son arme déjà redoutable.

Selon la légende, le Roi de feu ne tomba jamais au combat. Un jour, il disparut mystérieusement de son château de pierre et sa combinaison d'armes devint l'objet de toutes les convoitises, attendant d'être découverte par un guerrier chanceux suffisamment fort pour manier le redoutable marteau.

Combinaison complète

- Corps : Ornaments du Roi de feu
- Heaume : Couronne du Roi de feu
- Marteau à deux mains : Massue du Roi de feu
- Anneau : Volonté du Roi de feu

