

Le marécage et les collines du nord-est

Voici une zone de jeu longtemps demeurée mystérieuse en Terre de Fangh, du fait que les aventuriers de la saga n'y ont pas passé beaucoup de temps. La carte détaillée de ces deux régions vous éclairera sur un certain nombre de points restés obscurs. Cette zone mesure environ 120 km de large sur 85 km de haut et il y a donc beaucoup à faire quand on voyage à pied, d'autant plus qu'une bonne moitié de cette zone est en terrain « moyennement difficile » (les collines) et qu'un tiers est en terrain « difficile » (le marais). Rappelons au passage qu'un groupe piéton voyagera à 50% de sa vitesse en traversant un marais, et 75% dans les collines.

Vos points de repère seront bien sûr la cité de **Glargh**, au sud-ouest, et le village de **Tourneporc**, au nord sur la rivière Filoche. Ces deux villes peuvent communiquer par bateau depuis le fleuve Elibed (mais bien sûr, c'est beaucoup plus rapide en descendant le courant qu'en le remontant). Le courant va du nord vers le sud. Cette voie qu'on pourrait qualifier de commerciale peut aller jusqu'à **Mlinej** (voir carte nord-ouest), **Balkaf** et **Gaurville** (nord-est) et dans l'autre sens **Bardol** et **Kjaniouf** (voir carte des terres sauvages), ainsi que tous les autres petits villages riverains du fleuve qui ne figurent pas sur la carte. Pour descendre sur la mer toutefois, il faudra changer de bateau pour une embarcation plus stable.

Le marécage de l'Éternelle Agonie

La plupart des gens en font le tour, puisque déjà les véhicules roulants ne peuvent pas traverser ce territoire sans s'y embourber. Quelques voies d'eau traversent la marécage mais elles ne sont pas praticables par les gros bateaux, et seuls les pêcheurs ou baroudeurs en barque pourront s'y aventurer de cette manière. C'est toutefois un assez bon plan dans la mesure où il est possible de dormir dans la barque, plutôt que sur une butte de tourbe, à la merci du premier prédateur. Les barques peuvent être louées ou achetées dans les agglomérations bordant ce périmètre (voir à ce sujet les tarifs dans le supplément des transports).

Cette zone n'est pas habitée par les humains, en dehors d'éventuels ermites et de campements ou cabanes de chasseurs, trappeurs ou braconniers. Cependant, elle n'est pas dépeuplée pour autant car c'est le territoire d'hommes-lézards et d'hommes-amphibiens. Ces derniers se rassemblent autour des villages de **Shub'Nig**, **Azzath** et **Mig'go**. La plaine **Oog'zalath** serait leur terrain de chasse de prédilection, au beau milieu d'une zone déserte éloignée des autres peuples. Il est à signaler qu'ils ne sont pas capables de parler la langue commune. Il faudra donc trouver un autre moyen de communiquer avec eux, sous réserve que les héros parviennent à démontrer qu'ils ne sont pas hostiles (épreuve CHA) et qu'ils n'ont pas l'intention de les chasser pour les dépecer.

Il est difficile, voire impossible, de construire quelque chose de solide dans un marécage, c'est pourquoi les centres d'intérêt ne sont pas nombreux. La **tour d'Arghalion**, située au nord-ouest, se trouve déjà hors de la zone marécageuse. C'est un donjon d'assez haut niveau, qui a été récemment tenu par **Gontran Théogal**, jusqu'à la mystérieuse disparition de ce dernier. Un sentier relativement praticable permet de s'y rendre depuis Tourneporc. Pour le reste, vous trouverez souvent des cabanes en bois sur le pourtour du marais, parfois des hameaux de quelques bicoques, des postes avancés militaires, mais jamais rien d'important en dehors des villages d'hommes-lézards. Ces derniers peuvent compter plus d'une centaine d'individus qui ne voyagent jamais trop loin de chez eux, de peur de tomber sur des humains. Certains braconniers, en effet, considèrent que la peau de ces hybrides fait un splendide matériau d'artisanat, mais son commerce a été décrété illégal depuis bien longtemps par les autorités. Cela n'empêche pas les gens de s'en procurer sur le marché noir.

Le climat de toute cette zone est assez doux, généralement dénué de vent, et il flotte presque en permanence une nappe de brume d'évaporation qui réduit la visibilité à moins de cent mètres, parfois à cinquante. Il est donc habituel d'être surpris par des prédateurs dans ces conditions. Il est également plus difficile qu'ailleurs de s'y orienter (épreuves de pistage ou d'orientation).

Le marécage est parsemé d'innombrables petits étangs et de petites mares qui ne figurent pas sur la carte. Ces trous d'eau sont parfois tellement recouverts par les lentilles d'eau qu'il est impossible de les voir lorsqu'on marche, et une personne un peu distraite pourrait y tomber, et même s'y noyer si personne ne vient à son secours. Le fond de ces mares est collant et très vaseux, semblable à des sables mouvants nauséabonds. Il existe aussi plusieurs lacs assez importants, dont certains font trois ou quatre kilomètres de long. Ils sont situés à l'ouest et servent de base à la plupart des hommes-amphibiens.

Cette zone marécageuse est un refuge pour de nombreuses espèces animales, dont certaines sont assez dangereuses. Au niveau du bestiaire naturel on trouve : loups gris et noirs, ours noirs et bruns en bordure des collines, aurochs, coccinelles berserk, dantragors, mille-pattes monstrueux, nuées de mouches venimeuses, orties corrosives, quenouilles-massue, rats géants, sangsues géantes, scolopendres des sables, scorpions noirs, moustiques, panthères ainsi que du gibier comme le sanglier, le cerf, des chèvres et cochons sauvages, sans oublier bien sûr tous les rongeurs et mustélidés sans danger. Plus rares seront les brebiphants communs, mammouths, chapons, ainsi que quelques crocodiles aux abords des lacs.

Bien sûr, des monstres bien plus dangereux existent : ce sont parfois des golems errants abandonnés par leurs créateurs, des morts-vivants oubliés, des dragons cherchant une proie facile, des orques ou des gobelins en maraude provenant des collines en quête d'un butin, des ogres, des trolls, des familles de kobolds. Exceptionnellement, un géant d'Altrouille un peu fou pourrait même se perdre dans la région, côté est. Il est possible de trouver des grottes très humides au milieu de tertres qui sortent parfois du sol.

On pourrait se demander ce que des aventuriers pourraient bien avoir à faire dans ce marécage. Voici quelques pistes à prendre en compte au niveau scénaristique :

- de nombreux brigands et bandits y établissent des camps pour échapper aux patrouilles des forces de l'ordre, et ces bons à rien pourraient être reliés à une quête
- un individu en fuite dans la région choisira généralement de traverser ce marécage pour échapper aux poursuites, car ce n'est pas très peuplé
- les hommes-amphibiens et hommes-lézards deviennent parfois agressifs et aventureux et peuvent enlever des personnes ou dérober des biens à des voyageurs, lesquels doivent être récupérés sur place
- certains ingrédients magiques ou matériaux se trouvent presque uniquement dans cette région
- certains produits de marché noir très coûteux s'échangent sur ce territoire
- un ancien trésor pourrait être enterré quelque part près d'un point reconnaissable
- c'est un terrain de chasse pour de nombreux trophées, notamment les mammouths qui ne se trouvent pas partout en Terre de Fangh et qui apprécient la vallée Oog'zalakh pour sa tranquillité
- des aventuriers poursuivis par la justice y seraient à l'abri des patrouilles
- presque tout ce qui concerne les hommes-lézards ou les hommes-amphibiens en Terre de Fangh se trouve à cet endroit (objets de culture, armes et autres souvenirs) — un chercheur pourrait en avoir besoin

Les collines d'Altrouille

On distingue trois zones dans cette région : la partie nord qui jouxte la frontière du désert des Plaintes, la partie centrale un peu aride et qui sert de territoire aux **géants d'Altrouille**, et la partie sud, verdoyante et peuplée majoritairement de **semi-hommes**. La plupart de ces collines ne sont pas bien hautes mais certaines sont escarpées et d'autres sont percées de grottes. On est toutefois loin d'un relief montagneux. Les parties nord et centre ne sont pas occupées par les peuples pacifiques car les géants y règnent en maîtres incontestés.

Au nord, la **tour d'Ygluil** représente un donjon mystérieux, en marge des territoires peuplés de Fangh. On trouve non loin de là les ruines de **Sordug**, une ville très ancienne qui n'a pas survécu à la rudesse des conditions de vie locales. Il s'y trouvait une population constituée d'humains et de nains, un peu comme à Mlinej. En effet, en continuant vers l'est on arrive aux montagnes, occupées par les nains blonds de l'Est, et ensuite il s'agit d'autres pays, notamment le territoire de **Fernol**. Une autre ville déserte, **Darlange**, celle-ci plus probablement détruite par le courroux des géants locaux, se trouve un peu plus bas. Les gens qui vivaient là au premier âge ont laissé les vestiges d'un complexe minier impressionnant, sur le site de **Zanblul**. Pour le reste, cette partie des collines recèle des grottes perdues ou cachées (telles que le **sanctuaire de Swimaf**), des forêts ainsi qu'une vie sauvage florissante. C'est un très bon terrain de chasse et il est parfois, bien que rarement, visité par les **barbares Syldériens** descendus des contrées lointaines et froides, lorsque ces derniers mènent à bien leur voyage initiatique.

La partie centrale des collines est assez vaste et c'est le domaine de prédilection des fameux géants d'Altrouille. On ne sait pas grand chose de ces derniers mais ce sont des carnivores anthropophages aussi stupides que brutaux. Comme ces colosses tuent depuis des siècles la plupart des voyageurs traversant cette zone, on trouve de nombreux trésors, objets et antiquités abandonnées un peu partout car les géants n'en ont pas l'utilité. Il faut toutefois être très habile, ou particulièrement chanceux, pour parvenir à se faufiler en quête de ces objets sans tomber sur l'un d'entre eux. D'une manière générale, ces géants sont heureusement solitaires. Il existe quelques postes avancés militaires autour de leur territoire, avec des soldats qui ont pour mission de veiller à ce que les géants restent bien chez eux (ce qui est généralement le cas, mais pas toujours). L'isolement a tendance à rendre ces monstres un peu fous, et lorsque c'est le cas ils se mettent à marcher dans une direction jusqu'à l'épuisement, détruisant tout sur leur passage. Lorsqu'ils tentent d'aller vers le sud, toutefois, ils sont gênés par la présence d'une zone marécageuse dans laquelle ils s'embarquent, mourant parfois sur place. C'est ce qui a sauvé pendant des siècles la magnifique contrée située plus bas.

Parlons justement du sud des collines : cette région s'appelle localement **le Mooté**. C'est là que vivent la plupart des semi-hommes de Fangh. Ils y demeurent de manière plutôt paisible si l'on oublie de mentionner les rares excursions de peaux-vertes, barbares ou monstres errants affamés. Car en fait, leur voisinage sent toujours un peu la **nourriture**. Chez les semi-hommes, on cuisine beaucoup, souvent et bon. Ils ont organisé leur propre petit pays avec une population assez importante autour des villages de **Fierpâté**, **Rillettebourg**, **Grospanier**, **Roudmeule** et **Labik**. C'est un paysage reposant et généralement calme, qui fait même partie des destinations touristiques en vogue pour les nobles de Glargh portés sur la bonne cuisine. Une route commerciale permet en effet de rejoindre Rillettebourg ou Fierpâté depuis Glargh, que ce soit par le sentier balisé ou par voie navigable sur la rivière Kraouk. Les semi-hommes exportent principalement des plats cuisinés, des salaisons et du fromage, important en retour du matériel ou des étoffes. Les marchands aventureux font rapidement fortune sur cette route. Malgré leur petite taille toutefois, ces humains miniatures sont courageux et parviennent à défendre efficacement leurs villages et leur bétail, du moins quand les prédateurs ne sont pas trop gros.

On notera aussi la présence du site de **Picaroc**, un ancien complexe minier creusé par les nains et utilisé de nos jours par les semi-hommes pour se procurer du minerai à destination de leurs forges (et quelques gemmes).

Autour de cette zone

- Au nord-ouest, **Bourgourville** et le **bosquet de Shalwoudh**, lieux déjà visités par les aventuriers de la saga. Bourgourville est un village qui ne figure pas sur toutes les cartes, car les habitants apprécient leur tranquillité
- La **tour de Naftoc**, en bordure du désert des Plaintes. C'est un donjon mystérieux (non encore détaillé), mais d'assez bas niveau d'après les estimations de la CDD. La plupart des excursions à destination de cette tour partent de Bourgourville
- Plus haut, le **désert des Plaintes** (non encore détaillé) avec ses mystères et ses secrets, et notamment les ruines de Rancirac qu'on visite partiellement dans le livre **Chaos sous la Montagne**
- Plus loin encore au nord-ouest, les fameuses **montagnes du Nord** (voir la carte « Fangh nord-ouest ») avec le tristement célèbre **château de Gzor**
- À l'ouest au centre, la grande **forêt de Schlipak** (voir la carte Schlipak pour en savoir plus)
- Au sud-ouest le petit village riverain de **Ranuf** et celui plus important de **Zoyek**, ainsi que la grande cité de **Glargh** et le **fleuve Elibed** (la cité de Glargh possède à la fois sa carte détaillée et sa carte de région)
- Au sud, les **terres sauvages de Kwzprtt** avec plusieurs donjons, campements barbares et ruines intéressantes (voir le document « Terres sauvages autour de Glargh »)
- Enfin, à l'est, on se dirige vers le **bois N'talamela** et les **montagnes de l'Est**, des lieux qui ne sont pas encore détaillés. En descendant bien plus bas, le voyageur peut arriver jusqu'aux villages de **Equiepon** (le « Joyau de l'Est », riverain du fleuve Syé, déjà détaillé) et à la capitale **Waldorg** (qui possède également sa carte détaillée)

Pour finir, on pourra dire qu'il est assez difficile de passer par hasard dans le marécage de l'Éternelle Agonie, aussi bien que dans les Collines d'Altrouille. Les aventuriers qui traversent ces régions ont généralement une bonne raison pour le faire, hormis s'ils font commerce avec les semi-hommes ou les hybrides à sang froid. Compte tenu du danger non négligeable que cela représente, ils n'iront généralement pas à très bas niveau.

Note concernant les soldats

En ce qui concerne le marécage, vous noterez qu'on y trouve pas mal de marchandise de contrebande (voir le tableau en dernière page) et que cela peut attirer facilement les convoitises. Les soldats pourraient être amenés à enquêter pour y démanteler un trafic plus ou moins sordide (il y a du choix). Ils peuvent également être en poste sur un fortin de surveillance aux abords du marécage et remarquer quelque chose, avant de mener l'enquête par eux-mêmes. Ce marécage est un refuge de prédilection pour tous les criminels de la région, du moins ceux qui n'ont pas élu domicile en forêt de Schlipak. Les aventuriers les moins recommandables iront sans doute également s'y cacher s'ils ont des problèmes à Glargh ou à Zoyek.

Au niveau des collines, la situation est moins critique pour les soldats mais la surveillance qui est opérée autour de ces dernières permet d'éviter les déplacements intempestifs de géants rendus fous, aussi bien que les rares incursions de barbares syldériens — il y a donc matière à faire du scénario ici également. D'autant plus que des chercheurs pourraient être intéressés par la récupération d'objets provenant des ruines de Darlange et de Sordug, lesquelles sont situées en terrain dangereux. Des criminels pourraient choisir aussi de se réfugier dans ces collines réputées désertes. Enfin, les colonies d'orques et de gobelins (y compris les troupes de Gzor) désirant passer du nord au sud choisissent généralement de traverser cette région, et c'est donc aux soldats de les stopper.

Marécage et collines – Informations commerciales

On peut trouver dans ces deux régions nombreuses occasions de faire du commerce avec les populations locales, les hybrides à sang froid ou les semi-hommes. Le troc est recommandé avec les hommes-lézards qui ne parlent pas la langue commune. Les prix de revente peuvent varier en fonction de la distance parcourue après l'achat.

Vous avez ici deux pages de possibilités commerciales diverses. Notez que pour tout ce qui concerne la nourriture en provenance des villages semi-hommes, la difficulté réside dans leur conservation. Les pains et brioches se conservent 5 jours, le fromage et les salaisons 10 jours, et les conserves et alcools de manière assez indéfinie.

Collines d'Altrouille	Prix sur place	Prix ailleurs
Matériel semi-homme : armes, armures	Réduction de -30%	Prix catalogue
Jambon des semi-hommes, le kilo	1 P.O.	3 P.O.
Graines de légumes sélectionnés (1 kilo, à semer)	2 P.O.	6 P.O.
Ale de Rillettebourg (l'amphore, 3 pintes)	2 P.O.	6 P.O.
Farine Prestigieuse de Grosplanier (5 kilos)	5 P.O.	10 P.O.
Ale de Rillettebourg (tonnelet, 15 pintes)	8 P.O.	40 P.O.
Vin blanc de Labik (tonneau, 60 pintes)	30 P.O.	150 P.O.
Bière de luxe de Grosplanier (tonnelet, 15 pintes)	15 P.O.	80 P.O.
Terrine forestière de Fierpâté (1 kilo, 8 rations)	2 P.O.	6 P.O.
Fromage pressé de Roudmeule (5 kilos, 15 rations)	12 P.O.	30 P.O.
Saucisson sec Prestige (500 g., 2 rations)	3 P.O.	8 P.O.
Brioche au beurre de Grosplanier (1 kilo, 4 rations)	3 P.O.	12 P.O.
Rillettes Tonifiantes (1 kilo, 8 rations)	5 P.O.	25 P.O.
Petit fromage de Roudmeule (500 g., 2 rations)	1 P.O.	3 P.O.
Pain au levain de Grosplanier (1 kilo, 4 rations)	1 P.O.	3 P.O.
Fromage brise-cœur de Roudmeule (500 g. pièce)	5 P.O.	25 P.O.
Conserve des semi-hommes (500 g., 2 rations)	4 P.O.	10 P.O.
Antiquité des ruines de Sordug (3 kilos)	Récolte	200 P.O.
Souvenir des ruines de Darlange (3 kilos)	Récolte	100 P.O.
Gemme : Opale noire brute (prix par U.G.)	12 P.O.	20 P.O.
Gemme : Zacorite brute (prix par U.G.)	13 P.O.	25 P.O.
Gemme : Diamant blanc brut (prix par U.G.)	36 P.O.	50 P.O.
Ingrédient : Champignon explosif (la pièce)	7 P.O.	10 P.O.
Ingrédient : sarments de vigne séchés (la dose)	1 P.O.	3 P.O.
Ingrédient : spores de myconiodes (la dose)	2 P.O.	5 P.O.
Velours cotelé des semi-hommes (tissu, l'unité)	12 P.O.	20 P.O.
Peau de cerf des collines (cuir, l'unité)	8 P.O.	16 P.O.

Marécage de l'Éternelle Agonie	Prix sur place	Prix ailleurs
Ingrédient : herbe grise du marais (la dose)	Récolte (épreuve INT)	3 P.O.
Ingrédient : poil de dantragor (la dose)	Récolte (épreuve INT)	5 P.O.
Ingrédient : poudre de molaire de dantragor (la dose)	Récolte (épreuve INT)	5 P.O.
Ingrédient : plume de chapon fanghien (la pièce)	Récolte (épreuve INT-5)	20 P.O.
Ingrédient : œufs de grenouille (la dose)	Récolte (facile)	5 P.A.
Ingrédient : patte de triton (la pièce)	Récolte (épreuve AD)	5 P.A.
Collier d'artisanat homme-amphibien	5 P.O.	20 P.O.
Médaille en griffe homme-amphibien	10 P.O.	30 P.O.
Bouclier de chef homme-lézard	20 P.O. (ou récolte)	100 P.O.
Lance d'homme-lézard	15 P.O. (ou récolte)	40 P.O.
Épée barbelée d'homme-lézard cruel	100 P.O. (ou récolte)	250 P.O.
Bâton Dulk d'homme-amphibien	70 P.O. (ou récolte)	200 P.O.
Poisson fumé de Shub'Nig (500 g, 2 rations)	3 P.O.	10 P.O.
Poisson fumé de Shub'Nig (caisse de 5 kilos, 20 rations)	22 P.O.	90 P.O.
Poison : Tyruk du marais (la dose)	10 P.O.	30 P.O.
Poison : Chatouillouze (la dose)	5 P.O.	16 P.O.
Poison : Herbe Allanguira (la dose)	7 P.O.	20 P.O.
Poison : Brasix des baies rouges (la dose)	25 P.O.	60 P.O.
Antidote naturel	8 P.O.	15 P.O.
Flûte en roseau du marais	6 P.O.	35 P.O.
Défense de mammouth (30 kilos, l'unité)	20 P.O.	100 P.O.
Cuir de mammouth (cuir épais, l'unité)	10 P.O.	30 P.O.
Peau de panthère du marais (cuir, l'unité)	8 P.O.	26 P.O.
Important : les produits ci-dessous sont interdits de commerce et considérés comme de la contrebande. Quiconque se fait prendre avec l'un de ces produits sera donc considéré comme un criminel.		
Cuir d'homme-lézard (marché noir, l'unité)	18 P.O. (ou récolte)	30 P.O.
Cuir d'homme-amphibien (marché noir, l'unité)	22 P.O. (ou récolte)	40 P.O.
Herbe à fumer du marais (marché noir, la dose)	10 P.O.	35 P.O.
Drogue Nakalyx (marché noir, la dose)	40 P.O.	120 P.O.
Épice aphrodisiaque Ssta'tagh (marché noir, la dose)	25 P.O.	90 P.O.
Poudre de la Démence (marché noir, rare, la dose)	50 P.O.	150 P.O.
Jeune homme-lézard esclave (marché noir, rare)	200 P.O.	500 P.O.

Les hybrides à sang froid

On regroupe dans cette catégorie les humanoïdes reptiliens de tailles et de formes variées. Cette étrange morphologie leur confère un certain nombre de traits et capacités communes, comme la sensibilité thermique, la vision et le flair. Ils sont plus intelligents qu'il n'y paraît et sont organisés en sociétés qui dépassent parfois le cadre des villages. Dans le passé, on a vu de grands rassemblements se dresser contre les « autres peuples » afin d'essayer de se faire une place, mais ils ont toujours été refoulés. Ils vivent en général en marge, dans des régions chaudes et humides. Ces hybrides ne sont pas très répandus et leur configuration vocale les empêche de parler les langues humaines telles que le commun de Fangh.

Sensibilité thermique : du fait de leur métabolisme, les hybrides de reptiles ou d'amphibiens sont fortement gênés par les conditions froides : le gel leur cause des dégâts doublés et un malus d'engourdissement (-2 à toutes les épreuves). À l'inverse, un environnement surchauffé va les rendre frénétiques (+2 à toutes les épreuves). Les dégâts de feu sont toutefois normaux.

Vision : la vision de ces hybrides est basée sur le mouvement. Ce sera peut-être un moyen, pour les aventuriers les plus malins, de leur échapper. En revanche, ils sont généralement nyctalopes.

Morsure : leur morsure, agrémentée d'une salive malsaine, a 100 % de chances de s'infecter. Elle devra être soignée rapidement sous peine de complications.

Flair : en détectant les vibrations et les phéromones, ces hybrides sentent le danger à vingt mètres.

Hommes-lézards

Ces humanoïdes squameux ont gardé une sale réputation, bien qu'on ne sache depuis quand. Certains d'entre eux vivent paisiblement dans les marécages et ne causent de tort à personne. D'autres, en revanche, choisissent de travailler comme mercenaires au service de n'importe qui. Ils apprécient l'humidité et n'aiment pas les températures extrêmes. Les spécimens que l'on trouve dans les marais fanghiens ne sont pas forcément très dangereux. Tableau ci-dessous extrait du « Grand bestiaire des environs de la Terre de Fangh ».

Hommes-lézards, opposants de base

AT	PRD	Énergie vitale	PR	COU	RM	Dégâts	Classe/XP
Homme-lézard							
10	12	25	3	16	8	1D+3 (Lance et bouclier)	16
Homme-lézard chef							
12	12	30	5	16	10	1D+5 (Sabre et bouclier)	20
Homme-lézard brutal							
12	12	40	4	14	11	1D+5 (Fendoir et bouclier)	40
Homme-lézard cruel							
13	8	35	4	15	12	1D+6 (Epée barbelée)	40
Homme-lézard empoisonneur							
13	8	35	4	15	12	1D+6+Poison* (Lance)	45

***Poison** : l'arme de cet adversaire est enduite de « Tyruk des marais » (AT/PRD/AD-2, voir tableau des poisons).

Hommes-amphibiens

Assez semblables finalement aux hommes-lézards, ces hybrides mènent leur vie dans les marais. C'est en effet le seul biotope qui leur permet de conserver l'humidité de leur corps. Farouches et méfiants, ils défendent leur logis avec acharnement mais ne vont que rarement chercher l'affrontement, surtout si leurs adversaires sont civilisés. Capables de commercer avec les humains dans certains cas, ils entretiennent alors des relations distantes mais régulières avec les villages avoisinants. Les hommes-amphibiens ont un niveau de développement assez semblable aux peuples humanoïdes sauvages. Ils construisent des huttes semi-immergées, fabriquent des vêtements pour couvrir leurs parties génitales, utilisent des outils rudimentaires et possèdent des notions d'agriculture. Des sauriens domestiqués de grande taille, proches du lézard pataud (voir page 51), leur servent parfois de montures. Ils résistent mieux à la magie que la plupart des humanoïdes de même taille.

Amphibie : ils sont tous parfaitement à l'aise dans l'eau, s'y déplacent rapidement et peuvent rester sous la surface plusieurs minutes. C'est idéal pour fuir ou tendre un piège.

HOMME-AMPHIBEN DE BASE — Résistance magie : 14

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
11	12	25	3	1D+3 (Poings)*	9	18

***Poings palmés** : l'hybride combat avec ses mains mais ses coups sont puissants, et ses griffes assez longues pour produire des dégâts non négligeables.

HOMME-AMPHIBEN CRACHEUR — Résistance magie : 14

Un adversaire de taille moyenne, discret, rapide et apte à se faufiler partout. Il utilise un bâton spécial d'artisanat local comme arme et outil.

AT	Esquive	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12	12	29	4	1D+5 (Bâton)*	14	28

***Bâton Dulk** : c'est une arme en bois pétrifié, avec un gros bout très contondant.

Crachat : une grosse boule glaireuse, propulsée au visage (ép. AD sur 15), qui peut être esquivée. Elle est toxique et induit un empoisonnement (-1PV par assaut), en outre elle provoque une cécité partielle avec un malus AT/PRD/AD-5 pendant 2D6 assauts. Généralement suivi d'une attaque spéciale de mise à terre.

Mise à terre : la première attaque suivant le crachat peut provoquer une mise à terre, sauf si l'adversaire réussit une épreuve de force pour la contrer.

Rapide : cet hybride se déplace plus rapidement qu'un aventurier de base et il est capable de faire des bonds impressionnants, que ce soit en hauteur ou en longueur.

Agile : il est très difficile de coincer ou d'encercler cet adversaire, qui se faufile facilement avec des gestes souples et rapides pour se mettre hors de danger.

HOMME-AMPHIBEN GRIFFEUR — Résistance magie : 14

La force de frappe principale de la tribu. C'est généralement un individu qui dépasse les autres de deux têtes, avec un torse large et des bras puissants. Ses mains palmées sont pourvues de longues griffes très dures.

AT	PRD	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
15	14	45	4	2D+3 (Griffes)*	16	50

***Griffes** : elles permettent des critiques sur 1, 2 et 3, mais le résultat est toujours +2 PI, ignore la PR nat. Ces griffes sont assez résistantes (rupture 1-3) et peuvent dévier des armes en acier. Si elles cassent, il se retrouve désarmé et la douleur l'empêche de combattre.