

# Table des matières

*Présentation de Lieux Dits : P.2*

*Les personnages d'exceptions : P.5*

*Les créatures spéciales : P.16*

*Dont les golems : P.18*

## **Présentation de lieux dits :**

### **Elvendar cité Royale.**

Elvendar est une cité extraordinaire construite durant l'âge d'or de l'alliance.

Le cite où elle a été construite, anciennement appelé «le Cercle Tonnant» est en lui-même grandiose: il s'agit d'un immense plateau rocailleux circulaire, entouré d'une étendu d'eau provenant du lit d'un grand fleuve, auquel s'ajoutent plusieurs rivières et ruisseaux. Mais la particularité essentielle de ce plateau est qu'il se trouve au sommet d'une majestueuse falaise au dénivelé abrupte de plus de 100 pans de haut, donnant ainsi lieu à d'immenses chutes, au nord ouest de la cité, s'écoulant dans un bassin en contrebas aux proportions gigantesques.

Le fleuve, ainsi que certaines grosses rivières permettent la navigation tout au long de l'année. Elvendar est un port fluvial important.

La ville a donc été construite sur le plateau rocheux et on ne peut y accéder autrement que par les barges des passeurs ou par bateau.

Une fois traversé l'étendue d'eau, des imposantes murailles de roc, d'une hauteur de 3 pans, se dressent devant le voyageur. De nombreuses portes, petites et grandes, s'ouvrent dans les murailles, la plus importante étant «la porte des lunes» qui s'ouvre directement sur le port fluvial.

A l'intérieur de la cité l'œil de l'aventurier va être frappé par les rayonnements dorés émanant des toitures des centaines de tours qui dardent le ciel, leur métal de feu étant quotidiennement poli. Ce miroitement d'or se transforme les nuits claires en lueurs de bronze fantomatiques jouant avec les étoiles. Ces majestueux reflets sont d'autant plus visible des ponts suspendus qui permettent les déplacements entre les tours élancées.

Elvendar est ainsi surnommée la cité suspendue, à causes des dizaines de hautes tours qui constituent une grande partie de la ville et des ponts suspendus qui les relient entre elles.

Marquant le centre de la ville, un immense donjon surplombe tous les environs. Cette fantastique création architecturale d'une hauteur supérieure à 20 pans est le siège du roi Alphane Le Beau, petit-fils d'Ollane Le Roi.

Nombre d'alchimistes du royaume y ont installé leurs laboratoires, ainsi que leurs résidences.

La cour du roi vit dans les appartements du bas de la tour, et plus une personne est appréciée de son roi, plus ses appartements sont haut juchés, ainsi plus proche est-elle de son souverain qui règne sur les derniers étages.

Aux pieds des tours s'est crée une ville basse, plus cosmopolite et faite de petites maisons construites à partir des tonnes de gravats provenant des majestueuses constructions. Cette partie est la plus vivante et turbulente de la ville, tous les commerces y sont pratiqués, et les auberges ainsi que les tripots y foisonnent, accueillant les marins à bras ouverts.

### **Sylfany la légendaire cité Elfe.**

Sylfany est appelée la citée aux dix milles cimes. Sa première particularité est de s'étendre sur une très vaste superficie de forêt luxuriante.

Cette immense cité n'en est pas une à proprement parler, car son organisation est très différente des cités humaines dans le sens qu'elle est constituée d'un millier de tribus nomades. Chacune de ces tribus construit ses habitations, voir un fief, dans les arbres et se relie par l'établissement de pistes à terre et de ponts suspendus dans la frondaison aux autres tribus à proximités.

Ces campements durent quelques centaines, voir quelques milliers de révolutions puis sont abandonnés pour un nouvel emplacement, mais toujours à proximité des autres tributs.

Il surgit de cette organisation une immense ville tentaculaire et mouvante, dans laquelle se perdre est devenue un jeu pour les Elfes qui finissent toujours par se retrouver, mais un véritable casse tête insurmontable pour l'étranger si les Elfes ne sont pas près à l'aider.

Cette ville forêt raisonne en permanence de note de flutiau et de brame d'olifant, qui sont les instruments couramment utilisés par les Elfes afin de communiquer à distance.

Dans la brume matinale, lorsque la végétation caressée par les premiers rayons de l'astre fait miroiter sa rosée de milles éclats colorés, les premiers sifflements lointains s'adressent à vos oreilles comme une mélodie légère et enjouée, ponctuée ici où là de notes d'olifant plus graves, donnant à penser que c'est la forêt que l'on entend s'éveiller.

Il n'est pas rare de trouver aux abords de Sylfany des clairières aménagées en marchés où se pratiquent toutes sortes de trocs, et où l'étranger pourra facilement trouver à se restaurer. Qu'il ne passe pas à côté de la spécialité elfes: de succulents cocktails aux cents coloris, mélange d'alcools locaux, très souvent servis agrémenté de petites baies vanillées.

La ville n'a pas de remparts mais chaque tribu assure sa protection contre les créatures hostiles en posant des pièges aux endroits stratégiques et en maintenant une surveillance.

Le réseau de ponts suspendus dans les hauteurs de la forêt est rendu plus complexe par un système d'ascenseurs à poulies servant aussi bien à transporter des denrées ou du matériel que des hommes.

Les habitations suspendues, fabriquées en bambous pour la majorité, sont plus ou moins bien construites suivant le temps que passe une tribu au même endroit. On trouve aussi de grandes habitations toutes de bois sculptée, se situant certainement à quelques points névralgiques de la forêt. Elles sont habitées généralement par un druide et son disciple. Ces magnifiques œuvres architecturales s'échangent d'une tribu à l'autre en fonction de leurs déplacements.

La forêt recèle dit-on des endroits sacrés qui restent fixes, mais ceux-ci ne sont quasiment jamais accessibles aux étrangers.

D'ailleurs, il me semble qu'aucun étranger ne sache vraiment ce qu'abrite le cœur de Sylfany.

Je conclurai en citant ce vieil adage Elfe, qui dit ceci en substance : Humain, tu ne connaîtras bien le peuple Elfe qu'après avoir erré suffisamment longtemps dans les méandres verdoyant de Sylfany pour t'apercevoir qu'à la forêt tu n'entends rien.

### **Antarès cité rebelle :**

La cité d'Antarès que l'Alliance avait commencée d'ériger avant la grande scission n'est à cette lune, toujours pas achevée.

.....  
.....  
.....

### **Darlack: fief d'Orée.**

.....  
.....  
.....

### **Les sanguinaires Meutes.**

.....  
.....  
.....

### **Les personnages d'exceptions :**

Cette rubrique présente un certains nombre de personnages dont la réputation a fait le tour d'Alvantid. Ils pourront vous donner des idées, et vous être utiles pour animer vos aventures.

#### **Alphane le Beau, maître de l'ordre du sang royal :**

Fils unique d'Ollane, il prend la succession du trône à sa mort.

Ollane qui avait bien compris l'importance de l'art magique durant les nombreuses batailles qui jalonnèrent son règne, fit d'abord donner à son fils un enseignement par les mages érudits de l'alliance.

Bien entendu , Alphane reçut de conserve un enseignement militaire digne de ce nom.

A cette époque la cour faisait son éloge. Ce n'est qu'une fois qu'il eut pris possession du trône que son attitude changea et qu'il se débaucha, ne se refusant aucun plaisir et reléguant ses anciennes activités.

Son rang et son physique agréable, lui permirent de séduire tour à tour les dames de la cour, provoquant la forte colère des maris jaloux. D'aucuns estiment qu'il s'est ainsi fait beaucoup d'ennemis qui complotent derrière son dos.

Nombreux semblent être ceux qui regrettent son père, ne voyant en lui qu'un fantoche gâté par le sort.

Mais faut-il se fier aux apparences ? Fantoche ou enfant prodigue ?

Alphane a naturellement hérité de tous les objets enchantés que détenait son père.

Où l'intimité d'Alphane nous est dévoilée...

... elle détourna son regard, prenant une mine affectée.

Un léger sourire lui creusa la pommette, il aimait la contempler lorsqu'elle prenait ses grands airs, vêtue du plus simple appareil, accoudée au baldaquin du lit qui avait vu se dissiper une de ces nombreuses nuits torrides qu'il appréciait tant !

Quel malheur qu'il doive bientôt se défaire de sa beauté élégiaque... mais il devait se soumettre à cette résolution, même lui le fils d'Ollane, Roi parmi les rois... c'eut été de mauvais esprits de pousser trop loin le bouchon : après avoir fleurté et mis enceinte la fille du commandeur des bataillons marins, voilà qu'il couchait depuis peu avec sa femme, il fallait mettre un frein à cette spirale, avant qu'elle ne devienne grosse à son tour.

Elle s'étira voluptueusement, dodelinant de la tête à son intention, ses yeux grands ouverts l'enveloppant une nouvelle fois de son regard profond, d'où il lui semblait souvent distinguer une pointe de mélancolie.

\_ Viens me voir, lui souffla-t-elle en s'allongeant sur les draps de satins, tout en laissant glisser ses jambes sculpturales.

La vue de ce corps magnifique ainsi offert, fit rejaillir en lui le flot tumultueux du désir avec la force d'une source nouvelle contre laquelle, il le savait, il ne servait à rien de lutter.

\_ Doucement mon fougueux... je veux sentir tes caresses sur mon corps, à l'image du doux parfum qui consume nos esprits d'amour.

Elle se débattait amoureusement dans son étreinte, il sentait sa chair brûlante et frémissante, dont tomberaient bientôt les remparts, tout contre son bas ventre. Son désir afflua encore plus fort.

Et dire qu'après, il allait s'en aller et ne plus jamais la revoir, comme toutes les autres avant elle, et que passé l'instant de fatigue mélancolique, il respirerait à nouveau le cœur léger, et se remettrait à humer l'air comme un nouveau né, cherchant à capter le parfum d'une prochaine ouverture sur l'accomplissement de son désir irréprouvable.... Il se mit à rire en son for intérieur.

### **Caractéristiques d'Alphane :**

***Vivacité Physique*** : 17

***Habilité*** : 16

***Logique*** : 5

***Mysticisme*** : 13

***Adaptation*** : 15

***Résistance*** : 14

***Volonté*** : 18

***Aura*** : 70

**Protection** : cotte de mailles  
ou armure de plaques légère,  
et petit heaume.

#### **Sortilèges :**

Disque solaire = 66%

Plume d'acier = 76%

Déflagration = 66%

Passerelle = 46%

Couloir flamboyant = 56%

Déceler l'Aura = 76%

Seconde peau = 86%

Corrosion = 46%

**Niveau** : 114

**Expérience** : 591270

***Valeur de combat*** : 48

***Valeur de tir*** : 47

***Vitalité (tête/corps)*** : 14/42

**Armes** : Epée, épée longue  
arc long, glaive.

Bouclier d'avant bras.

#### **Compétences :**

Mains nues = 68%

Esquiver = 68%

Epée longue = 88%

Epée = 98%

Glaive = 68%

Arc long = 78%

Bouclier d'avant bras = 88%

Nerfs d'aciers = 63%

Escrime = 78%

Connaissance de la vérité = 65%

Mensonge = 85%

Soins d'urgence = 56%

Connaissance des objets magiques  
et légendaires = 68%

Escalade = 78%

Natation = 52%

Etrier d'argent = 88%

Etrier d'or = 68%

### Silvine la Walkyrie :

Cette femme exceptionnelle appartient à l'ordre du sang royale. Elle est connue pour ses hauts faits d'armes contre les orcs et les Princes Férons.

La fierté farouche qui l'anime est devenue son blason, ainsi que peut en témoigner la célèbre déconfiture que subirent trois chevaliers dragons qu'elle battit tour à tour en duel afin de leur inculquer les bonnes manières.

C'est une aventurière dans l'âme et mieux vaut la compter parmi ses amis. En combat, ses deux épées jumelles et enchantées font merveilles, ajoutant encore à sa dextérité.

Le temps d'une estocade...

.... la volée de flèches venait de passer in extremis au-dessus de sa tête. Il fallait agir vite ! Elle se saisit des rennes de sa monture et la fit avancer violemment à découvert, courant à ses côtés. Une nouvelle volée siffla et un bruit d'impact métallique la prévenant qu'ils n'avaient pas hésité à tirer sur l'étalon. Elle sauta sur la selle empêchant son cheval de se cabrer, et lui fit immédiatement accélérer l'allure par un talonnement bien placé dont elle seule avait le secret. Il répondit au quart de tour, ce qui la rassura sur une éventuelle blessure : les flèches n'avaient pas pu percer l'épaisse cote de maille qui l'harnachait.

Dégainant l'arc de l'étau accroché sur le flanc de sa monture, elle chercha à distinguer un scintillement dans le bosquet qu'elle se préparait à prendre à revers.

Mais ne voyant rien et alors qu'elle s'apprêtait à recevoir de nouveaux projectiles, c'est un grognement rageur qui la fit sursauter, lorsqu'un loup caché dans les hautes herbes, bondit sur elle.

Elle n'eut que le temps de tirer à gauche sur le mord pour faire violemment se cabrer sa monture en direction de l'attaque ! Opposant aux terribles mâchoires un rude poitrail protégé de métal. Sous le choc le loup alla rouler au sol.

L'instant d'après, elle avait mis pied à terre en brandissant ses deux fidèles lames hors de leurs fourreaux. En face le loup s'était redressé. Il hésitait, se contentant pour l'instant de grogner. Elle s'avança calme et déterminée. Il fallait en finir rapidement... Mais au lieu de se jeter sur elle le loup recula en montrant les crocs. Étonnée de cette attitude mais rapide comme l'éclair, elle jeta un regard de côté en même temps que son cheval hennissait de terreur : un autre loup bondissait sur elle !

Ses réflexes prirent le relais : ses jambes fléchirent et son corps chuta lestement dans les hautes herbes, tandis que ses bras se tendirent brandissant les deux épées, dont une pénétra la fourrure qui passait juste au dessus... suivit un couinement.

Mais à présent, allongée à terre sur le dos, elle offrait sa gorge au premier loup qui se rua sur elle : un crissement métallique retentit lorsque ses deux épées croisèrent leurs fer en un ciseau meurtrier, sectionnant net la gorge de l'égorgeur qui s'affala dans une terrible convulsion.

D'une forte traction sur ses bras elle se rétablit sur ses jambes. L'autre loup blessé se tenait à l'écart de sa monture qui l'avait chassé. Sur le qui-vive, elle s'avança rapidement pour récupérer son arc dans les hautes herbes....

### Caractéristiques de Silvine :

**Vivacité Physique** : 26

**Habilité** : 26

**Logique** : 0

**Mysticisme** : 0

**Adaptation** : 10

**Résistance** : 16

**Volonté** : 20

**Aura** : 0

**Valeur de combat** : 78

**Valeur de tir** : 78

**Vitalité (tête/corps)** : 16/48

**Armes** : 2 Epées Enchantées  
arc court, glaive.

2 Boucliers d'avant bras.

**Protection** : cote de mailles  
ou armure de plaques légère,  
et petit heaume.

**Sortilèges** :

**Compétences** :

Mains nues = 77%

Esquiver = 97%

Epée = 97%

Arc court = 87%

Glaive = 77%

Bouclier d'avant bras = 87%

Ambidextre = 90%

**Niveau : 65**  
**Expérience : 193790**

Nerfs d'aciers = 95%  
Soins d'urgence = 70%  
Escalade = 97%  
Natation = 82%  
Etrier d'argent = 97%  
Etriers d'or = 87%  
Pisteur = 51%  
Sixième sens = 35%  
Crochetage = 30%

### **Helfork le champion :**

.....  
.....  
.....

### **Silgâne le pourpre :**

Silgâne fut et reste le tout premier sorcier, il a connu Ollane et c'est lui qui a divisé l'ancienne école de magie. Il appartient maintenant à l'ordre des Princes Félon.

Il a pour habitude de se déplacer entouré de deux puissants Lupus, et bien naturellement, il porte toujours divers artefacts magiques.

Il a grandement participé au blocage de l'armée d'Ollane aux portes d'Antarès, on présume aussi que le pacte d'alliance avec les Meutes est en grande partie son œuvre.

Sa puissance est partout reconnue comme terrifiante et encore aujourd'hui, il n'hésite nullement à en faire la démonstration. Son surnom lui vient du fait qu'il ne perd pas une occasion de répandre le sang à ses pieds.

Où le feu sert de mornes intérêts...

.... son air morne et le regard mauvais qu'il portait maintenant à Zarbar, le bedonnant parfumeur herboriste, ne présageait rien de bon pour celui-ci.

\_ Ainsi tu ne m'apportes pas les gémisphères que je t'avais demandés ? Sous prétexte d'une mésentente avec des elfes à cause de malheureux produits de confection de parfums dont ils ne voulaient pas baisser le prix...

\_ C'est bien cela votre gloire, je ne pouvais décemment me permettre, pour le bon fonctionnement de mon commerce, d'accepter les prix intolérables qu'ils me proposaient pour, somme toute, quelques racines de genhac et d'ofissirf, qu'après avoir bien réfléchi, je pouvais assez facilement intervertir...

\_ Tais toi !! Ces tiges sont indispensables à mon art, et tu oses ergoter à propos d'un marchandage que tu as avorté pour quelques malheureuses gouttes d'argent !

\_ Mais, mais... je ne savais pas, croyez moi que si j'avais su qu'elles étaient si indispensables, cela se serait passé autrement... je... je me serais débrouillé, bredouilla-t-il, soudain conscient du guépier dans lequel il s'était embarqué.

Silgâne se leva avec emphase, toisant du regard la petite assemblée dont l'attention semblait maintenant rivée au moindre de ses gestes.

\_ N'est-ce pas ton jeune fils et ta fille que j'entrevois là-bas, cachés derrière tes serviteurs, en as-tu honte !?

\_ Non, mon seigneur, je n'ai pas à m'en plaindre, mais ils...

\_ Fais les approcher, qu'ils viennent à ma lumière.

Faisant un signe de tête une grande jeune femme les yeux sombres et les cheveux bruns, bien tirés en arrière, ainsi qu'un jeune homme athlétique et habillé de belle manière, s'avancèrent hésitant.

\_ Je vois que tu portes un glaive mon fils, mais sais-tu t'en servir !? Ou es-tu comme tous ces jeunes freluquets de fils de riches et obèses marchands qui parquent sur les places à la mode, arborant quelques armes finement travaillées comme une femme présente ses breloques ?...

\_ Ce soir ton père va m'offrir les charmes forts excitant de ta sœur pour rattraper la faute impardonnable qu'il à commise à mon encontre. Et vois-tu, je compte m'en délecter plus qu'elle ne pourra en supporter, ajouta-t-il en prenant plaisir à défier par son attitude nonchalante encore d'avantage le jeune homme dont il sentait bouillir les sangs.

\_ Tu aimes ta sœur n'est-ce pas ? Je sens que cela te déplaît que je puisse la toucher ? Mais tu ne bouges pas... il y a pourtant une alternative... très simple... il suffit de m'éliminer. Maintenant, avec ton glaive... et on n'en parle plus.

A ces derniers mots, le jeune homme tira violemment l'épée de sa ceinture, et se précipita contre la volée de marches qui le séparait de Silgâne, n'entendant pas sa sœur lui hurler de s'abstenir.

Le sorcier, un sourire d'excitation lui fendait le visage, fit un rapide geste de la main gauche pour ordonner à ses archers de ne pas intervenir, avant de pointer prestement sa main droite sur le visage de son agresseur maintenant à son niveau. Un jet de flammes jailli de sa main, frappa en plein visage le pauvre fils de Zarbar, qui s'effondra en arrière dans un hurlement étouffé par le souffle meurtrier. Son corps roula le long des marches tel une torche vacillante, et ce n'est qu'en bas de celles-ci que les hommes de Zarbar avec sa fille en larmes se précipitèrent tremblant pour éteindre les flammèches qui le parcouraient encore.

Silgâne s'était assis sur son trône, les yeux brillant et l'air pleinement satisfait, pendant que la troupe de gueux entraînait au dehors le corps convulsé du fils de Zarbar. Il adorait se repaître de la fébrilité des misérables, elle lui emplissait le palais d'un goût extraordinaire, avec lequel aucune saveur d'aucun met, si finement préparé fut-il, ne pouvait rivaliser.

Son regard, ainsi que ses pensées revinrent à Zarbar, il se tenait toujours en bas des marches l'air ahuri et tremblant.

\_ Zarbar mon ami, tu n'oublieras pas de faire amener ta fille à mes appartements au couché des soleils...

### **Caractéristiques de Silgâne :**

***Vivacité Physique*** : 10

***Habilité*** : 10

***Logique*** : 3

***Mysticisme*** : 25

***Adaptation*** : 13

***Résistance*** : 10

***Volonté*** : 25

***Aura*** : 125

***Valeur de combat*** : 35

***Valeur de tir*** : 35

***Vitalité (tête/corps)*** : 10/30

***Armes*** : Coutelas empoisonné

***Protection*** : cotte de mailles enchantée, capuche de mailles enchantée

#### ***Sortilèges :***

Disque solaire = 95%

Enchantement = 65%

Transformation de métal en plomb = 75%

Gangue de métal = 95%

Passerelle = 75%

Serrure électrique = 75%

Déceler l'Aura = 95%

Seconde peau = 85%

Jet de feu = 95%

Barrière de feu = 95%

Mouvance de feu = 85%

Cercle de feu = 75%

Cercle de feu offensif = 95%

Verrou enchanté = 95%

Paralyse = 85%

Champ de force = 75%

Disque de transport = 85%

Avatars = 75%

#### ***Compétences :***

Mains nues = 35%

Esquiver = 65%

Coutelas = 75%

Infléchir la volonté = 100%

Sixième sens = 93%

Méditation, troisième vue = 80%

Compréhension des sortilèges = 90%

Compréhension des sortilèges

d'une autre caste = 73%

Nerfs d'aciers = 80%

Mensonge = 71%

Connaissance de la vérité = 51%

Connaissance des objets magiques

et légendaires = 80%

Etrier d'argent = 75%

***Niveau*** : 166

***Expérience*** : 1251734

Terreur chimérique = 95%  
Trésor chimérique = 95%  
Sphère de vie = 85%  
Œil de sorcier = 75%  
Projection = 75%  
Miroir caméléon = 85%  
Et peut-être d'autres inconnus...

**Tillen le narquois :**

.....  
.....  
.....

**Elborn**

.....  
.....  
.....

**Unark le Bougon :**

.....  
.....  
.....

**Score :**

.....  
.....  
.....

**Les créatures spéciales :**

**Le Loup Garou** est une féroce créature des ténèbres, bien que d'aucun racontent qu'il ne serait pas impossible d'en croiser le jour. Un loup Garou fait facilement deux fois la taille d'un Lupus et se tient sur ses deux pattes arrières. Ses pattes avant sont munies de très longues griffes faites d'une corne extrêmement dure et luisante, quant à sa mâchoire, elle n'est pas en reste, ses terribles crocs lâchant en quasi permanence de longs filets de bave brune. Une fourrure épaisse pousse entre ses plaques de corne protectrices. Le Loup Garou, comme le vampire, voit la nuit.

**Loup Garou**

*Vivacité Physique* : 30  
*Habilité* : 20  
*Logique* : 0  
*Mysticisme* : -5  
*Adaptation* : 0  
*Résistance* : 30  
*Volonté* : 20

**Protection** : cuir et corne  
Entrave : 0  
Coefficient d'absorption :  
Arme Tranchante – 0,6

*Valeur de combat* : 80

*Vitalité (tête/corps)* : 30/90

**Armes** : Griffes et crocs  
valeur de l'arme : 14  
Catégorie : tranchante, perçante

**Compétences** :  
Griffes et crocs = 90%  
Esquiver = 70%  
Ambidextre = 80%



Arme Percante – 0,7	Inspire la crainte = 70%
Arme Contusionnante – 0,7	Pisteur = 70%
Electricité – 0,4	Rage = 70%
Feu – 0,8	Camouflage = 50%
Acide – 0,7	
Poison - 0,6	
Résistance : 100	

**Le Vampire** est une créature des profondes ténèbres. Nul ne sait d'où proviennent ces êtres terrifiants, ni quel est leur but. Les Vampires comme les Loups Garou sont des créatures que l'aventurier chevronné ne croquera peut-être jamais tellement ceux-ci sont rares. Les vampire ressemblent à des humains de grande taille, mais leur peau est d'une blancheur cadavérique et leurs yeux sont de couleurs laiteuse. Les vampires boivent le sang de leurs victimes après les avoir tuées à grand coups d'épée Vampire (*voir ss chap. table d'enchantement*). L'épée vampire peut être une lame mineure, où encore plus rare majeure. Une lame vampire ne s'ébrèche pas, et ne se brise que sur un 100 au dés de 100. Un vampire deviendrait irrémédiablement aveugle par un beau soleil.

### Vampire

<b>Vivacité Physique</b> : 20	<b>Valeur de combat</b> : 65
<b>Habilité</b> : 20	
<b>Logique</b> : 0	<b>Vitalité (tête/corps)</b> : 20/60
<b>Mysticisme</b> : 10	
<b>Adaptation</b> : 0	<b>Armes</b> : Epée longue Vampire
<b>Résistance</b> : 20	Valeur de l'arme : 14
<b>Volonté</b> : 25	Encombrement : 6
<b>Aura</b> : 65	Catégorie : tranchante, percante
<b>Protection</b> : cotte de mailles	<b>Compétences</b> :
Entrave : 0	Epée longue = 100%
Coefficient d'absorption :	Esquiver = 100%
Arme Tranchante – 0,7	Inspire la crainte = 80%
Arme Percante – 0,8	Nerfs d'aciers = 90%
Arme Contusionnante – 0,8	Camouflage = 80%
Electricité – 0,7	Localisation = 80%
Feu – 0,8	Mains nues = 70%
Acide – 0,7	
Poison - 0,4	
Résistance : 50	

**La Furie** : La furie est une créature féminine humanoïde, avec une crinière et un museau félin, elle est munies de griffes acérées et d'une queue. C'est une très bonne grimpeuse et acrobate. Les furies vivent en général seules dans des forêts reculées, et malheur à celui qui en rencontre une... Cependant, certains racontent quelles acceptent parfois de s'accoupler avec un guerrier elfe, si celui-ci lui a rudement prouvé sa bravoure et sa force.

### Furie

.....  
 .....  
 .....

### Migilin

.....  
.....  
.....

**Les golems :**

.....  
.....  
.....