

# Ji-Serp

## *L'île des trois têtes*

*Le jeu de rôle médiéval-fantastique*

*Un monde aux temps où les Dieux, l'acier et la magie dominaient  
l'univers.*

**L'île des trois têtes, conception et réalisation par :**

**Création:** Poujade "le Magnifique" Stéphane et Alves Joël.

**Aide à la conception:** Pages Nicolas, Durand Sylvain.

**Ce scénario peut être joué tel quel en une seule séance, vous n'aurez qu'à l'adapter à la puissance de votre groupe de joueurs. Nous vous invitons, toutefois, à le travailler à votre guise pour l'étoffer quelque peu et en faire une aventure de plus longue haleine.**

Cet ouvrage est protégé par les lois de la propriété industrielle Françaises. Toute reproduction ou utilisation non autorisée des textes et dessins présentés ici est interdite sans l'autorisation écrite des propriétaires de l'oeuvre. La fiche de personnage peut être dupliquée sans astreintes aucunes par tout acquéreur du présent ouvrage.

**L'île des trois têtes** est publié par ses auteurs - tous droits réservés.

**Ji-herp** : modèle et marque déposés - tous droits réservés.

Toute ressemblance entre les personnages de cet ouvrage et des personnes vivantes ou décédées est tout à fait fortuite.

**Editions YGGDRASIL**  
**www.darkrunes.com**

## Partie I - Elim Ben Sala

Elim Ben Sala, un riche et puissant marchand Ethite, travaille depuis plusieurs années au service du roi Vincent de Salumine, régent du royaume de Septrion. Le comptoir de marchandises qu'il a installé et fait prospérer dans la ville de Porvan est devenu l'un des plus grands commerces de la côte, certains prétendent qu'Elim serait plus riche que le roi lui-même.

Les boutiques d'Elim s'étalent sur tous les bâtiments d'une même rue, cette dernière a été renommée en son honneur, quatre années auparavant: «Le passage des Mondes». Les gens de Porvan disent qu'il est possible de trouver tout ce que l'on cherche chez Elim Ben Sala, tant que l'on peut payer. On retrouve dans cette rue des boutiques de vêtements et d'étoffes venues des quatre coins de Ji-herp, un armurier, divers tanneurs, une bonne dizaine de bazars, des marchands d'épices et de céréales, une écurie spécialisée dans la vente de chevaux pur-sang provenant du nord de Tersainte, des galeries d'art, des antiquaires etc...

Le roi n'a pas tardé à se faire un allié d'Elim Ben Sala, et les deux hommes se sont très vite entendus. Le passage des Mondes possède sa propre caserne de gardes et l'accès au port est prioritaire aux bateaux du marchand. Elim quant à lui expédie les meilleures de ses acquisitions directement au palais royal, et il gratifie Vincent de Salumine de quelques «esclaves», au féminin, triées sur le volet.

Il y a deux mois maintenant un des bateaux d'Elim Ben Sala, provenant du nord-est de Tersainte a dû dévier de sa route maritime habituelle pour éviter un gigantesque ouragan. Ainsi, quelques jours à peine avant de pénétrer dans les eaux de l'Océan d'Entre-terres, le navire a dérouté de plusieurs milles vers le Nord. Alors qu'il reprenait sa route initiale, les marins ont aperçu, loin au large, une île inconnue de leurs cartes. Les mers profondes d'Ouranos restent encore bien mystérieuses. Puis, ils ont croisé une épave, celle-ci semblait dériver depuis l'île, probablement réduite à néant par l'ouragan. La goélette à moitié fracassée flottait encore par miracle, à son bord personne mais les marins y ont très vite découvert une importante cargaison de chrome, près de deux kilos...

Elim Ben Sala et le roi ont décidé d'organiser une expédition afin de retrouver l'île et d'en rapporter un maximum de chrome. Si Elim Ben Sala a mêlé Vincent de Salumine à l'histoire, c'est qu'il sait que tôt ou tard d'autres seront au courant, car il est difficile d'empêcher un marin ivre de parler, et que la protection du roi sera la meilleure des armes contre la convoitise, quitte à devoir partager le «butin».

Deux bateaux seront donc affrétés pour partir à la recherche de la fameuse île. Le premier est une «Roue marine légère» appartenant à Elim, y seront embarqués ses marins et un groupe de mercenaires qui auront une mission bien précise. Le second navire est une «Deux roues de guerre», le roi veut être sûr de ne rencontrer aucun problème, d'ailleurs en sus de l'équipage du navire, il joindra à l'expédition un petit groupe de guerriers de «La meute». Tout ses gens seront accompagnés de deux ingéniomanciens : Eochim et Marlec Tries, et d'une alchimiste: Micia.

### Les navires Septrionnais

Les Roues sont des navires de fabrication exclusivement Septrionnaise. Ce sont des bateaux au profil habituel, goélettes, galions etc..., mais ayant comme particularité d'être propulsés par une roue à pale ingéniomantique. Ainsi, l'arrière du galion léger d'Elim Ben Sala laisse place à une énorme roue centrale, quant à la galère de guerre du roi, elle est flanquée de deux roues proches du pavillon arrière. Ces navires sont deux à trois fois plus rapides qu'un navire qui ne fonctionne qu'à la voile (instruments qui demeurent toutefois présents). Ainsi, la Roue marine peut atteindre 700 Km/jours à vide et la Deux roues de guerre 600 Km (ce dernier chiffre sera la vitesse de croisière de la Roue marine en pleine charge). Les Roues sont un assemblage très coûteux d'éléments ingéniomantiques (un tel navire coûte quatre fois plus cher que son équivalent normal) et doit être en permanence surveillé par un ou deux ingéniomanciens ou comme ici par une dizaine d'apprentis formés pour la chose. Le coût d'entretien est donc lui aussi plus élevé.

C'est à partir de ce moment que les aventuriers entrent en jeu. Ils vont être contactés par un mercenaire Ethite, au fait de leurs actions passées. Faites en sorte que pour une raison ou pour une autre, les aventuriers se trouvent à Porvan. Là, alors qu'ils vaqueront à leurs occupations, ils seront interpellés par Bolg Lessim, un grand gaillard à la peau cuivrée. Bolg est l'un des hommes de main d'Elim, ce dernier l'a chargé d'engager des hommes à la réputation solide mais étrangers à la ville et n'ayant jamais eu de relations avec lui ou ses marchands. Elim

ne veut pas offenser le roi en se protégeant ouvertement avec ses propres hommes. Il lui expliquera que les mercenaires sont des spécialistes qu'il a engagé pour les aider dans cette délicate aventure.

Ainsi Bolg contactera les joueurs et leur expliquera que son employeur désire les engager afin d'assurer la protection de ses intérêts. Les aventuriers auront pour mission d'escorter les marins du galion et de s'assurer que le chrome découvert sera estimé à sa juste valeur. En fait, Elim redoute que le roi charge ses hommes de récupérer le précieux métal et de le rouler en lui laissant croire que les quantités découvertes sont inférieures à la réalité. Le travail sera de longue haleine mais très bien payé...

## Partie II - Ireth le nécroman

L'île des trois têtes doit son nom aux trois gigantesques statues (près de 10 mètres de haut) sculptées à l'apparence de trois visages démoniaques, posées sur le haut de la seule colline de l'île. Il y a de cela plusieurs dizaines de siècles une ancienne terre d'Akapan, nommé Méli-Tan, a été la proie d'un terrible fléau. Un monarque du nom d'Ireth dominait le pays d'une poigne de fer depuis plus de 50 ans, laissant la population souffrir de ses caprices. Mais le pire était à venir, en vieillissant Ireth est devenu de plus en plus terrible. Il se plongea dans la nécromancie pour trouver un moyen de stopper son vieillissement et Méli-Tan devint un terrain d'expérience pour lui et ses sbires. En moins de cinq ans, les terres étaient devenues stériles et la population avait été divisée par deux, c'était une époque de ténèbres et de mort. Et plus Ireth vieillissait et plus il soulageait sa rage de n'y rien pouvoir sur son peuple. Il lançait des hordes de guerriers sanguinaires dans les villes et villages afin d'enlever de jeunes enfants pour ses sacrifices et recourrait au pillage pour obtenir les biens que son peuple ne voulait plus lui remettre.

Lorsqu'il mourut à l'âge de 83 ans, le peuple se crut délivré du mal, mais la chose fut toute autre. L'esprit tourmenté d'Ireth ne quitta pas Ji-herp et usant de sa nouvelle puissance et de sa nécromancie, il vint à nouveau ravager le royaume de Méli-Tan. Les sorciers et les mystiques les plus puissants du pays cherchèrent à chasser le «mauvais esprit» mais rien n'y fit et ils périrent dans d'affreuses souffrances, Ireth refermant sur eux la main glaciale de la mort. Pendant encore deux ans, un esprit tourmenté imposa sa loi sur les vestiges de ce qu'était la magnifique Méli-Tan.

Mais un jour vint une femme qui mis fin au règne maléfique d'Ireth. L'esprit tourmenté avait fini par attirer sur lui, de par ses actions, l'attention d'Aztaroth, ce qui avait encore accru ses pouvoirs et le mal qu'il faisait régner. Mais Aztaroth ne fut pas le seul à remarquer Ireth, Ishan d'Ankor, une puissante mage, au service du temple de Ktoll fit de la disparition du monstre sa croisade. Usant de toute sa magie et après de longs combats, elle réussit à enfermer Ireth dans le corps d'un jeune veau. La prison, toutefois, ne pourrait retenir Ireth bien longtemps. Ishan d'Ankor partit alors sur une nef militaire du royaume avec un équipage de volontaire vers l'Océan lointain d'Ouranos. Ils voguèrent pendant de longues semaines puis mirent pied à terre sur une petite île...

L'équipage découvrit sur l'île une grotte naturelle qui s'enfonçait dans les entrailles de la colline, ils y découvrirent des traces de chrome. Ishan d'Ankor décida qu'il fallait creuser pour bâtir un tombeau au coeur de la colline, le chrome trouvé servirait à sceller ce dernier, car s'il était impossible à la magicienne de renvoyer Ireth vers les limbes, elle pourrait toutefois l'enfermer ici à tout jamais.

On creusa donc la colline, au coeur un tombeau fut construit, puis on y enferma le veau. La grotte fut effondrée et les hommes quittèrent le tombeau par une sortie aménagée sur le sommet de la colline. Ils bâtirent alors, avec l'aide de la magie d'Ishan d'Ankor et des mages qui l'avaient accompagnés, les quatre visages (Quatre est un chiffre puissant en magie, tout comme le chrome) qui surveilleraient l'esprit d'Ireth et l'empêcheraient de s'enfuir. Trois grandes statues s'élevèrent alors et le dernier visage fut gravé sur la plaque de chrome qui scella l'entrée au sommet de la colline. Les trois statues sont disposées en un cercle de dix mètres de diamètre, elles regardent toutes vers l'intérieur de ce dernier, au centre du cercle, des dalles de pierre ferment la voûte du tombeau, la clef étant la dalle de chrome au visage grimaçant...

Récemment un bateau Ethite a débarqué sur l'île, les marins n'ont pas prêté gare aux avertissements en Ekashite gravés sur les statues recouvertes de mousses et de lierres. En emportant la plaque de chrome ils ont inconsciemment libéré sur eux les forces du mal. Le temps s'est obscurci et la tempête s'est levée, les marins se sont précipités vers le navire, les plus rapides entendant les cris des plus lents qui semblaient se faire happer par une force inconnue. La tempête s'est transformée en ouragan en quelques instants et alors que le bateau cherchait à franchir le chenal séparant l'île de l'océan il fut projeté sur les récifs de corail. Il n'y eut pas de survivants.

Quelques jours plus tard un bateau marchand de Seprion découvrait l'épave et les deux kilogrammes de chrome...

## **Partie III - Et vogue la galère...**

### **L'île**

La petite île atteint péniblement 60 Km<sup>2</sup>, de forme oblongue, elle est ceinturée par un grand récif de corail. Le seul accès possible est un petit chenal qui se situe à l'est de l'île. Ce dernier ne fait pas plus d'un kilomètre de long, mais le courant y est violent. Après la plage de sable blanc, commence la jungle épaisse, puis le terrain s'élève inexorablement pour former une petite colline au centre de l'île. Au Nord un petit volcan forme une seconde «bosse» sur le dos de ce petit bout de terre, il est éteint et n'entre que très rarement en activité, il semble pourtant qu'il y ait eu des coulées récemment (lorsque Ireth a été libéré). Une petite source d'eau s'écoule depuis sa base, elle est tiède mais potable. En général le temps est beau et dégagé au dessus de l'île, pourtant à l'arrivée des aventuriers, le ciel est chargé de nuages noirs, épais et menaçants et l'océan est agité. La brume semble avoir envahi l'île.

Sur l'île et seulement à cet endroit, on trouve de grands champs dégagés de toute végétation à l'exception d'une herbe à l'aspect étrange. Chaque tige est couronnée de trois feuilles dont la couleur semble toujours osciller entre le vert émeraude et le mauve foncé.

La seule population animale du lieu était composée d'oiseau, mais à l'heure actuelle, ils sont morts ou ont fui vers de meilleurs rivages.

### **Ireth**

Le tombeau qui enfermait Ireth a plongé son esprit dans une sorte de semi torpeur où l'oubli se mélangeait à la haine. Le temps aurait dû ramener l'esprit vers les limbes, mais la fureur d'Ireth était telle qu'il en fut autrement. Le mal gagna sur l'île au fil des siècles et la plante a commencé à pousser. Ireth a préservé le corps du veau modifiant toutefois son aspect primaire. Il a ensuite partiellement lié son esprit à ce corps puis il est entré en sommeil pour attendre le jour où le volcan ou un humain le libèrerait de sa prison.

Il y a quelques semaines ces fous de marins lui ont ouvert la porte et pour la première fois depuis des lustres il a pu à nouveau libérer sa rage. Mais la chose n'a pas été sans conséquences pour lui, certes le mal règne à présent totalement sur l'île, mais cette fureur subite lui a volé toute son énergie. Il rage à présent d'avoir été aussi stupide et de s'être lui même enfermé sur l'île... L'arrivée des aventuriers va, toutefois, changer cet état de fait.

### **La traversée**

Durant la trentaine de jours que va durer la traversée, les aventuriers vont pouvoir faire connaissance avec les autres passagers, s'ils le désirent. L'alchimiste est particulièrement agréable et de bonne compagnie. La deux roues de guerre vogue en avant de la roue marchande et alors que les marins auront annoncé l'approche des terres les choses se gâteront. La tempête se lèvera et après quelques secondes à peine, les aventuriers se croiront au plus profond de la nuit pris au piège d'un ouragan gigantesque, la deux roues de guerre disparaîtra de vue. Les efforts de l'équipage n'empêcheront pas le bateau des aventuriers de se fracasser, au Sud, sur le récif de corail. Le navire de guerre lui, arrivera à affronter l'ouragan et se dirigera à l'Est, pour éviter les récifs, il finira par s'engager dans le chenal. Pourtant avant d'atteindre la plage, le flanc gauche du bateau sera déchiré par le corail. Les marins n'auront que le temps de mettre les barques à l'eau pour aller s'échouer sur la plage, certains l'atteignant épuisés après s'être jetés dans les vagues.

La moitié de l'équipage des joueurs sera tué sur les récifs, seuls survivront un ingéniomancien, Eochim, Micia et une vingtaine de marins (le capitaine est mort). Suivant les moyens utilisés par les personnages, ils atteindront le sud de l'île soit pendant l'ouragan soit le lendemain à l'aube, après la tempête. En effet, la ceinture de récif, mélange de roche volcanique et de corail, offre facilement des abris où les aventuriers et les survivants pourront se réfugier en attendant que les vents violents et la pluie cessent. Quoiqu'il en soit la tempête ne se

calmera que tard dans la nuit et tous s'effondreront épuisés jusqu'à l'aube du lendemain.

Sur l'île, n'ayant aucune information sur le devenir des marins du bateau de guerre, l'ingénio-mancien lancera un sort de perception, il annoncera à tous que tous les autres marins sont morts, pas un seul survivant. Bien entendu, l'ingénio-mancien se trompe, mais la magie et l'ingénio-mancie sont troublées par le mal déclenché par Ireth, lui laissant croire ce qui est faux.

Rapidement les aventuriers lanceurs de sort pourront s'apercevoir que les sortilèges lancés à des portées dépassant une dizaine de mètres ou vers l'extérieur de l'île sont réduits à néant par une force mystérieuse. En fait Ireth a usé de ses dernières ressources pour enfermer l'île sous un dôme magique invisible. Ce dernier empêche de s'éloigner de plus d'une dizaine de mètres dans l'eau au-delà de la plage et perturbe toutes les énergies magiques. Sachant les étrangers pris au piège, il va retomber dans le sommeil durant deux jours avant de partir en chasse.

Eochim proposera au groupe de s'établir dans un lieu sûr, puis de chercher un moyen de repartir, il propose de bâtir un petit navire grâce à ses connaissances et au travail de tous. Ne connaissant pas les dangers potentiels de l'île et malgré la brume, il proposera de s'établir dans une zone dégagée non loin de la plage. Au coeur de la forêt, une petite plaine où pousse la fameuse plante semble un emplacement de choix. Tous seront étonnés de l'aspect de la plante qui pousse en ce lieu, mais seule Micia demandera à ce qu'on lui accorde le droit de l'étudier pendant que les autres regroupent provisions, eau et matériel pour construire des abris. Les aventuriers étant probablement parmi les plus robustes, il leur sera demandé de couper quelques arbres à proximité pour pouvoir ériger une grande cabane circulaire où tous pourront s'abriter. Quatre marins seront mandés pour rechercher de la nourriture et deux autres de l'eau douce. Cette première journée sera bien occupée, et le soir venu, l'abri sera partiellement érigé. En ce qui concerne la nourriture, les marins n'auront ramené que des fruits, seul aliment encore présent sur l'île, grâce à la tempête de la veille, l'eau ne manque pas aujourd'hui. Les marins chargés d'en ramener se proposent d'aller inspecter du côté du volcan dès le lendemain pour essayer de trouver une source, car l'eau de pluie aura probablement complètement été absorbée par la terre.

De leur côté, les soixantes-dix soldats et marins de la deux roues de guerre survivants, ainsi que les cinq guerriers de la meute ont bâti un petit camp au pied du volcan. Ayant pu récupérer du matériel sur les chaloupes, ils ont des tentes, des vivres et des outils. Ils ont donc monté une dizaine de grandes tentes et ont érigé une barrière en bois tout autour. Ils passeront le lendemain en travaux de fortification pour les soldats et en grandes discussions pour les guerriers de la meute. Leur chef, Ragott de Lionil, voit leur magie partiellement neutralisée et voudrait trouver un moyen de repartir avec le chrome. Au matin du troisième jour, ils enverront deux soldats pour essayer de trouver des survivants de l'autre bateau.

La deuxième journée des aventuriers sur l'île sera elle aussi très chargée, ils doivent aider à finir la cabane et il faut commencer à couper du bois pour bâtir le navire. En fin de journée, les deux marins partiront vers le volcan pour y chercher une source, ils n'y arriveront pas.

Sur l'île, malgré le climat tropical et la douceur normale du temps, il fait gris et froid pour la saison.

## Les évènements

A partir de maintenant, tout va dépendre des actions des aventuriers, voici les événements importants dans l'ordre chronologique, à vous toutefois de gérer leur apparition dans les mesures de temps qui vous conviendront le mieux.

- Micia va finir par découvrir le soir du deuxième jour que la plante, qu'elle a baptisé la Miciella, est comestible, en outre elle est à même de remplacer un repas complet, boisson y compris, si elle est absorbée en quantité importante (comme une salade), et qu'elle peut mettre fin à la soif, il suffit de mâchonner une feuille comme on boit une gorgée d'eau. Ce qu'elle ne découvrira que bien plus tard et bien sûr trop tard, c'est qu'elle contient une toxine qui rend tout consommateur accro. Cette toxine agit sur certains centres nerveux les forçant à dégager des flux anormalement élevés d'hormones diverses. Ainsi, sans s'en rendre compte, une personne va traverser sur 24 heures des états de grande colère, de tristesse profonde, de déprime, et de paranoïa. Il est nécessaire d'avoir ingéré au moins trois fois du suc de la plante pour ressentir ses effets secondaires et pour ne plus pouvoir se passer de la mâchonner. Cet état rendra toute les personnes atteintes de plus en plus violentes, pendant une grande partie des jours qui suivront, et bien entendu accro à cette nouvelle drogue. Il est nécessaire de ne pas ingérer de suc pendant une période égale à la période de prise de la drogue, pour pouvoir se sevrer de celle-ci

(exemple : trois jours d'abstinence douloureuse, pour trois jours d'ingestion du suc).

- Ireth va s'éveiller de son sommeil au milieu du second jour, il se nourrira des deux marins partis vers le volcan, à partir de ce moment, il chassera tous les jours du crépuscule à l'aube, ne laissant pas de traces. (Les aventuriers devront penser que les deux groupes s'entretiennent).

- Ragott de Lionil va «prendre goût» à mastiquer de la Miciella, on lui en aura rapporté, mais elle ne pousse que dans les environs du camp des aventuriers. Après quelques jours, son seul but sera de mettre les marins en esclavage et de les faire cultiver la plante pour son service. Au fur et à mesure des jours, son désir pour la possession de la plante devient de plus en plus démesuré, il en oublie le chrome. Il pense que les quelques morts survenus parmi ses hommes sont dues aux mercenaires d'Elim Ben Sala qui cherchent à les anéantir pour lui voler la plante...

- Le groupe où se trouvent les aventuriers, plus ou moins sous l'emprise de la plante, cherchera par tous les moyens à récupérer la source, seul point d'eau douce de l'île et à protéger les champs de la plante des ravages de l'autre camp...

Les jours qui vont suivre l'arrivée des aventuriers sur l'île vont être des plus chaotiques. Les deux groupes se terrent dans des camps qu'ils fortifient de plus en plus, et font des raids éclair chez leurs nouveaux adversaires, qui pour récupérer de l'eau et du matériel, qui pour enlever des hommes. Ireth lui, attend d'être au plus fort de sa forme pour tuer tous les êtres vivants et se nourrir de suffisamment d'âmes pour se libérer de l'île. Chaque soir, entre une et quatre personnes disparaîtront aléatoirement alors qu'elles seront en attaque ou en surveillance du camp opposé ou de leurs propres biens. Ireth devra être vaincu avant que six jours complets se soient écoulés, après il sera à même de se séparer totalement de l'enveloppe charnelle qui l'abrite provisoirement et plus rien ne pourra l'arrêter.

Si les aventuriers visitent l'île et qu'ils font preuve d'acharnement, ils découvriront les vestiges de l'ancienne grotte effondrée et l'entrée du tombeau située entre les trois têtes. Le passage large d'environ un mètre donne accès quelques mètres plus bas à une petite salle rectangulaire faite de blocs de pierre. Au centre, se trouve une sorte de sarcophage de pierre brute sur laquelle est dressée la statue impressionnante d'une étrange créature. Sur un corps de puissant taureau se dresse le buste d'un homme, mais sa tête est celle, là encore, d'un taureau. La statue est en fait le corps qui abrite l'âme d'Ireth, de jour elle le protège (si elle est brisée ou endommagée, elle se réparera à l'arrivée du crépuscule), de nuit elle prend vie et sert de vaisseau au nécromant.

Une fois tous ces éléments réunis, vos aventuriers devront faire preuve de courage et de ténacité pour arriver au bout de cette histoire. Il devront déjouer les pièges de la plante qui a provoqué une véritable guerre entre les deux camps et ils devront détruire seuls, car personne ne les aidera dans cette «quête», le corps animal d'Ireth avant qu'il ne se libère, l'expédiant ainsi vers les limbes car trop faible après tant d'années et d'énergie dépensée pour rester encore sur le monde de Ji-herp. La destruction d'Ireth rompra le charme qui enferme l'île et le mal qui l'habite sera emporté avec lui, faisant disparaître les effets de la plante, aussi bien bénéfiques que maléfiques.

## **ANNEXES**

### **Les Personnages non joueurs**

La plupart des personnages de ce scénario sont des archétypes, que vous pourrez si vous le désirez retravailler à votre guise. Il n'est pas impossible qu'Ireth s'allie avec Ragott de Lionil, ou qu'il transforme certaines de ses victimes en servants zombies...

#### **Elim Ben Sala**

C'est un homme d'une quarantaine d'années, de taille moyenne, sa corpulence laisse entrevoir une vie aisée et luxueuse. Ses longs cheveux sont châains, mais la calvitie commence à lui gagner le haut du crâne. Elim est un marchand redoutable et intransigeant. Il peut sembler affable et avenant mais ce n'est qu'une façade à un esprit vif et calculateur.

### **Bolg Lessim**

Entièrement acquis à la cause de son maître, il lui obéit au doigt et à l'oeil. Utilisez les attributs et les compétences de l'archétype: Erian le Bel, mais remplacez le haubert par une armure de cuir et l'épée longue par un ciméterre.

### **Les marins du bateau des aventuriers**

Utilisez l'archétype des marins.

### **Les marin-soldats du second bateau**

Utilisez l'archétype des soldats de la garde. Le capitaine (Girem Vilat) pourra s'apparenter à l'archétype de Richard Vermont.

### **Les guerriers de la meute**

Utilisez l'archétype des guerriers de la meute, Ragott de Lionil est toutefois plus petit que la moyenne des hommes de la caste, mais bien plus fort.

### **Eochim**

Eochim est un petit homme rabougris, toutefois son intelligence et son expérience lui confèrent un savoir important. Ses compétences d'ingéniomancie ne dépassent pas 50%, mais la majorité de ses compétences de connaissance tournent à 80%, Il est d'ailleurs très fort en de nombreux arts et artisanats, enfin il parle et lit l'Ekashite.

### **Micia**

Micia est une splendide jeune femme dont la beauté trahit le peu de sang elfe qui coule dans ses veines (son apparence est entièrement Sularite toutefois). Elle possède de très longs cheveux blonds qu'elle attache en une tresse unique avec un ruban de soie noire. Grande et bien portante, elle est très agréable et sûre d'elle. Ses compétences en alchimie sont de 80% et sa connaissance des plantes s'élève à 90%.

## *Ireth*

Sexe : Masculin	Age : 700 +	Classe sociale : Nécroman	Ethnie race : Ekashite
Force 34/0			
Taille 35/20	Bonus dommages : +12/0	Mental : 188	Présence : 63
Constitution 50/0			Seuil de Folie : néant
Dextérité 10/20	Points de vie : 68	Blessure grave : néant	Blessure critique : néant
Beauté 2/2			
Intelligence 23/23	Initiative : +6/+12	Inclinations spirituelles : Ténèbres 180 - Chaos 20	
Esprit 29/29			
Charisme 2/2	Armure : cuir et poils D4+2	Points de magie : 38	

*Compétences martiales* : Charge 90% D6 - griffes MD 120/120%, MG 120/120%, D4 - piétinement 100% considérez 4 attaques à D4 chacune.

*Compétences générales* : Eloquence : commandement 80% ; Eviter 110%.

*Compétences magiques* : Ireth ne peut plus utiliser de magie au sens propre du terme, toutefois il possède certains pouvoirs :

- Ireth peut se déplacer en volant à quelques centimètres au dessus du sol ou de l'eau, lors de ces déplacements, le bas de son corps devient fantomatique.
- Il peut projeter une main fantomatique à portée de vue, il possède 80% de chances de toucher. La main ignore toute armure et vient glacer le coeur de ses victimes causant D8+2 de dommages et laissant la victime comme frigorifiée - 20% dans toutes ses actions pendant (20 - constitution) tours. Chaque attaque lui coûte 4 pts de magie.
- Il peut aussi pendant quelques secondes rendre son corps entièrement intangible, rien ormis les pouvoirs de l'esprit ne peuvent l'atteindre. Ce pouvoir lui coûte 8 pts par tour s'il agit et 4 pts s'il ne fait que se déplacer.

*Descriptif* : Ireth est un monstre dans un corps de monstre. Les armes non magique ou ingéniomantiques qui le frappent perdent 3 pts de structure au contact de sa chair, 1 pts pour les autres armes.



# L'île des trois têtes - Annexes - Cartes

