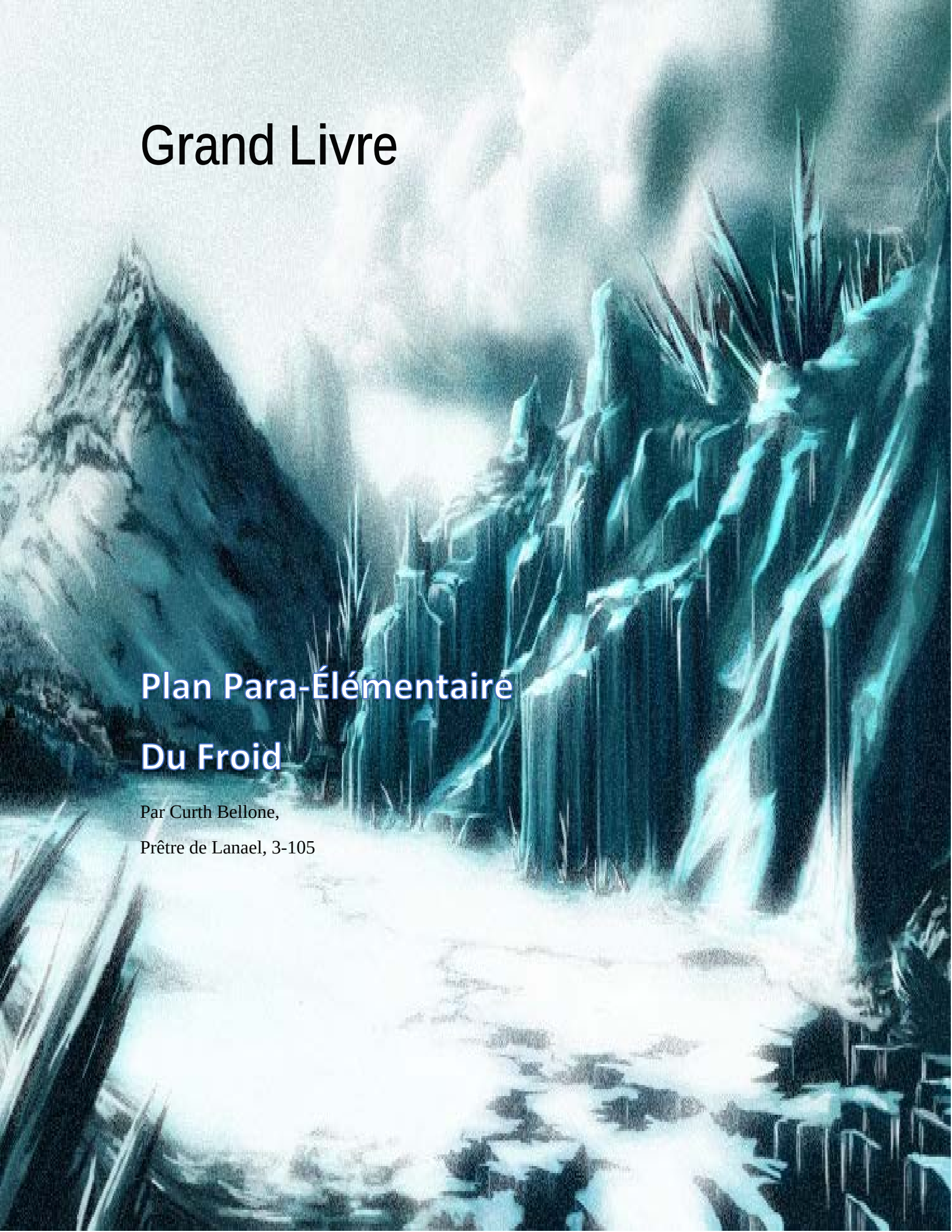


Grand Livre



Plan Para-Élémentaire Du Froid

Par Curth Bellone,
Prêtre de Lanael, 3-105

A - TABLE DES MATIÈRES

Sections d'Introduction

B – Fiche technique du Plan Para-Élémentaire du Froid	5
C – Présentation Sommaire	7

Sections Principales

1 – L'Atmosphère du Plan Para-Élémentaire du Froid	9
2 – Les Intempéries et Forces Naturelles	13
2.1 – Les Blizzards et le Froid	15
2.2 – Les Élémentaires de Glace	18
2.3 – Les Tremblements de Terre	19
2.4 – Les Volcans, le Magma et la Chaleur	20
2.5 – Les Sources Toxiques	24
3 – La Théorie des Plans	25
4 – Les Détails du Plan Para-Élémentaire du Froid	29
5 – Les Cartes du Plan Para-Élémentaire du Froid	33
5.1 – Île de Ftalenn et Baie de Batel'Minthe	35
5.2 – Île de Ridel et Embouchure de la Vallée de Likrëll	38
5.3 – Vallée Glaciaire de Likrëll et Grand Plateau	41
5.4 – Vallée Glaciaire des Antres	44
6 – La Faune, Flore et Bestiaire	47
6.1 – Bestiaire	49
Liste des Créatures du Bestiaire	49

B - FICHE TECHNIQUE DU PLAN

Nom :	Plan Para-Élémentaire du Froid (Ofen Isgram Olstem) Sous-Plan des Plans Élémentaire du Feu et de l'Air.
Principaux habitants :	Nains des Glaces (Population estimée à 40 000)
Principales Divinités :	Lanael, Dieu du Vent et de l'Élément Divin de l'Air Terdon, Dieu du Feu et des Forges
Échelle de Temps :	1 journée dans le Plan équivaut à 2 journées dans les Terres Gelées
Durée de l'année :	365 jours du Plan (730 jours des Terres Gelées)
Astres :	2 soleils (un plus gros que l'autre) 1 lune
Portail :	Aucun portail connu dans les Terres Gelées
Saisons :	2 Petit Hiver (Utam Olstem) pour 6 mois – Températures moyennes de -20 degrés Grand Hiver (Ogdam Olstem) pour 6 mois – Températures moyennes de -40 degrés
Durée de la journée :	24 heures – Voir Section I pour plus de détails
Région(s) habitable(s) :	La Région de Batel'Minthe est la seule habitable à l'année
Principales Villes :	Batel'Minthe (2 000 habitants) – Capitale Platel'Minthe et sa Vallée (1 700 habitants) – Principale région agricole Smithen'Gard (1200 habitants) Rideltoll (600 habitants) Plusieurs camps dispersés

C – PRÉSENTATION SOMMAIRE

Bien que cet ouvrage parle d'un « Élément » : Le Froid, ce Plan est en fait un croisement entre le Plan Élémentaire du Vent, du Feu et, à petite échelle, celui de l'Eau. Ce qui fait de lui un « Plan Para-Élémentaire » d'un Élément vénéré par les Nordiques.

Dans la Théorie des Plans, les Plan Para-Élémentaire foisonnent d'Êtres issus des Plans primaires qui les composent. Établir un Équilibre entre ces entités demande des règles strictes et des lois bien établies.



Illustration des Plans Élémentaires

Atteignable principalement par des portails au Nord des Terres connues, le Plan Para-Élémentaire du Froid (Frostfell), a des liens directs avec les Terres Gelées.

En effet, bien des concepts des Terres Gelées ont pour origine le Plan Para-Élémentaire du Froid. Par exemple, comme illustré dans cet ouvrage, les Nains Nordiques irritent de caractérisés semblables aux Nains des Glaces; les principaux habitants du Plan Para-Élémentaire de Froid. De plus, bien des créatures ont passé les frontières séparant les deux entités depuis des millénaires. Ces dernières ne retrouvent leur milieu idéal de vie que dans les Terres Gelées. Nous ne pouvons passer sous silence les croyances qui ont franchi les limites entre ce Plan et notre Monde et qui influencent les populations.

Dans ce recueil, vous retrouverez des années de recherches qui ont été possibles grâce à un allié sans pareil : Sheran. Ce Banshrae de ce Plan m'a offert, en échange d'une aide précieuse dans sa mission de Vie, l'occasion de faire plusieurs voyages là-bas et y étudier les populations, les mœurs en plus de pouvoir cartographier et condenser ces précieuses informations.



SECTION 1

L'ATMOSPHÈRE DU PLAN

PARA-ÉLÉMENTAIRE DU FROID

SECTION 1 – L'ATMOSPHÈRE DU PLAN PARA-ÉLÉMENTAIRE DU FROID

Pour débiter, il faut comprendre qu'il n'existe que deux saisons au Plan Para-Élémentaire du Froid : le Petit et le Grand Hiver. Dans le cas du Petit Hiver, la température ne monte rarement au-dessus des -15 degrés; et pour le Grand Hiver, il est exceptionnel de voir se réchauffer l'atmosphère au-delà des -30 degrés. Lors de tempêtes, nommées «Blizzards», les températures peuvent chuter en bas du -50 degrés.

Durée des jours et nuits selon les Saisons

Périodes		Saisons	
		Petit Hiver	Grand Hiver
Équinoxes (2)	Soleil de Jour	8 heures	
	Soleil de Nuit	8 heures	
	Absence de Soleil	8 heures	
Solstices (2)	Soleil de Jour	18 heures	3 heures
	Soleil de Nuit	3 heures	18 heures
	Absence de Soleil	3 heures	

Les Soleils

Il y a deux soleils qui influencent les saisons du Plan. Durant le Petit Hiver, c'est le Grand Soleil (Regnus Isbord) qui est le plus longtemps présent dans le ciel permettant ainsi de « réchauffer » l'atmosphère. Durant le Grand Hiver, seul c'est le plus petit des soleils (Tagnus Isbord) qui règne; ce qui refroidi grandement le Plan et apporte peu de lumière. Ce dernier n'est qu'une source faible de lumière et ne produit pas de chaleur.

Paradoxalement, c'est aux Équinoxes que les nuits sont le plus longues. L'absence de soleil pendant 8 heures est compensé par la présence du Grand Soleil pendant aussi 8 heures. Aux Solstices, les nuits sont courtes : à peine 3 heures de pénombre... ce qui est aussi paradoxal par rapport aux Terres Gelées qui voit sa plus longue journée à l'Été (Yltem) et sa plus courte à l'Hiver (Olstem).

Les croyances Nordiques relatent l'intervention d'Ilt'aar, Grande Déesse de la Lumière qui, par souci d'Équilibre, aurait engendré les deux soleils. La pénitence infligée aux Terres Gelées lors de la Nuit Éternelle était compensée par la présence d'un Plan parallèle éclairé de sa Lumière; une sorte d'Idéal pour ces Nordiques qui paient lourd pour les frasques de leur Créatrice.

Le Rythme de Vie selon les Saisons

Le rythme de vie est très influencé par les Saisons sur ce plan. En effet, durant le Grand Hiver, on évite de trop longues sorties extérieures. Les tempêtes, blizzards et les monstres de glace sont plus fréquents. À l'inverse, durant le petit hier, on semble être plus friand à sortir des grottes, des villes et camps.

Les Nains de Glace, principaux habitants de ce Plan Para-Élémentaire, sont constitués afin de résister au froid et aux hivers rigoureux. De plus, ils sont relativement sensibles à la lumière et le Grand Soleil est un obstacle pour eux; c'est pourquoi ils préfèrent sortir quand les soleils sont bas à l'horizon et les températures aux alentours de -20 degrés.

L'Influence de la Lune

Un n'y a qu'une lune dans ce Plan. Elle est présente 12 heures par jour et elle est toujours pleine. À sa présence, les bancs de poissons sont plus concentrés et accessibles; probablement dû à une haute marée dissimulée sous la banquise.

Eau, Source de Vie

L'Eau est présente sous forme liquide grâce à l'activité volcanique intense de ce Plan. En effet, la présence de dizaines de volcans permet de garder l'eau sous cette forme en dessous de la couche de glace d'une partie du Plan Para-Élémentaire (la plus au Nord). Ce fait n'est pas sans rappeler les bienfaits de Terdon sur la population de ces Terres; principale Divinité priée par ses habitants.

De ce fait, seule la partie Nord près de ces sources de chaleur est réellement habitée; il s'agit de la région de **Batel'Minthe**. Les Nains des Glaces y ont établi des camps, villages et même des villes. La chaleur dégagée par les volcans permettant de garder l'eau liquide, ils peuvent y habiter à l'année, même durant le Grand Hiver.

SECTION 2

LES INTEMPÉRIES ET LES FORCES NATURELLES



SECTION 2 - LES INTEMPÉRIES ET FORCES NATURELLES

Qui dit « hivers éternels » dit aussi « intempéries funestes ». De ce fait, le Plan Para-Élémentaire du Froid est un endroit très inhospitalier pour les moins endurcis.

Les principales villes et camps se protègent des violents blizzards et des bêtes de glace grâce à des murs ou en construisant sous terre.

Bien des forces naturelles viennent aussi régir ce Plan Para-Élémentaire. Ainsi, le grondement incessant des volcans et les fréquents tremblements de terre viennent pimenter la vie sur ces Terres.

L'atmosphère est lourde en soufre produit par les nombreux volcans et bien des sources d'eau sont toxiques et acides.

Dans cette catégorie d'obstacles nous retrouvons :

- **Les Intempéries**
 - o 2.1 Les Blizzards et le Froid
 - o 2.2 Les Élémentaires de Glace
- **Les Forces Naturelles**
 - o 2.3 Les Tremblements de Terre
 - o 2.4 Les Volcans, le Magma et la Chaleur
 - o 2.5 Les Sources Toxiques

Dans les sections suivantes, vous aurez plus de détails dont quelques avertissements en rapport avec ces obstacles.

2.1 - LES BLIZZARDS ET LE FROID

Ces tempêtes de vent et de poudrerie balaient les Terres du ce Plan quasi à l'année longue. Il n'est pas rare de voir une journée ensoleillée se transformer en cauchemar en l'espace d'une demi-heure.



Rune du Blizzard

Se protéger du Froid

Pour se protéger des engelures, les habitants de ce Plan optent pour l'élevage de moutons et autres bêtes permettant de filler la laine et ainsi se faire des habits chauds. Il faut être protégé de la tête aux pieds. Des vêtements pouvant protéger jusqu'à -20 sont facilement disponibles... D'autres, plus spécialisés, permettent d'aller dans un environnement encore plus froid.

La plupart des villes et villages sont construits à même les montagnes et les environnements permettent d'y vivre sans habits particuliers. Pour ce qui est des camps, c'est une autre histoire. Souvent balayés par les vents froids et violents, il faut être endurci pour y vivre.

Les Nains des Glaces, principaux habitants de ces Terres, sont naturellement protégés du froid et peuvent même sortir avec de simples habits durant le Petit Hiver (Bonus racial de 10 comparativement à 5 pour les Nains Nordiques).

Voir à la page suivante le tableau montrant les effets du Froid

Les membres non-couverts peuvent geler et devenir inutilisables après un certain temps. Il faudra de bons soins spécialisés pour arriver à guérir les engelures. De ce fait, il n'est pas rare de voir des habitants de ce Plan avec des membres en moins. Des gens aptes à aider sont présents dans les plupart des villages, villes et quelques fois dans les camps.

Il faut éviter de porter des armures en métal lorsque l'on s'aventure au froid. À partir de -10 degrés les effets du « Chill Metal » s'additionnent et peuvent causer des blessures importantes à la personne.

Il existe des runes et même des pierres protégeant du froid. Seuls les plus érudits et aventuriers peuvent en obtenir et avoir les connaissances nécessaires afin de les utiliser.

Les Blizzards et leurs Effets

Les blizzards infligent de plus graves engelures que le Froid seul aux personnes qui ne se sont pas habillées convenablement; atteignant, en moyenne, 1d6 dégâts non létaux de glace par round (aux 6 secondes). Une personne qui a atteint OPV dans un blizzard tombe inconsciente et se fait infliger les mêmes dégâts mais de manière létale. À OPV létaux, la personne meurt congelée.

Effets du Froid selon la Température (personnes non protégées)

Température ambiante	Jets de Sauvegarde et Notes	Dommages et effets
Entre 0 et -9	À toutes les 10 minutes : DD de Fortitude de base : 15 + 1 à chaque vérification Les personnes ayant une compétence en Survie obtiennent un bonus de sauvegarde de +1 par tranche de 3 niveaux de compétence.	Id6 non létal si Fortitude échoué Une personne inconsciente (OPV non létal) commence alors à obtenir des dommages létaux aux mêmes conditions)
Entre -10 et -19	À toutes les minutes : DD de Fortitude de base : 15 + 1 à chaque vérification -2 DEX, FORCE ET INTEL + Chill Metal* si applicable Les personnes ayant une compétence en Survie obtiennent un bonus de sauvegarde de +1 par tranche de 5 niveaux de compétence.	Id6 non létal si Fortitude échoué + Chill Metal* si applicable Une personne inconsciente (OPV non létal) commence alors à obtenir des dommages létaux aux mêmes conditions)
Entre -20 et -29	Obtient automatiquement Id6 dommages de Froid à toutes les minutes. -3 DEX, FORCE ET INTEL + Chill Metal* si applicable	Id6 non létal automatiques + Chill Metal* si applicable Une personne inconsciente (OPV non létal) commence alors à obtenir des dommages létaux aux mêmes conditions)
-30 et moins	Obtient automatiquement Id6 dommages létaux de Froid à toutes les minutes. + À toutes les minutes : DD de Fortitude de base : 15 + 1 à chaque vérification -4 DEX, FORCE ET INTEL + Chill Metal* si applicable	Id6 létal + Id4 létal supplémentaires si Fortitude échoué + Chill Metal* si applicable

* Voir page suivante pour les effets du Métal Froid (Chill Metal)

Le « Chill Metal » ou « Métal Froid » est ressenti lorsqu'une personne porte des objets métalliques lors de grands froids.

Dans le cas illustré, à partir de -10 degré, une personne en armure métallique, dans le Plan Para-Élémentaire du Froid, obtiendra les dommages comme suit :

Ordre de Tests de Fortitude effectués	Effets sur le métal	Dommages
1	Aucun Le métal s'est refroidit mais ne cause pas encore de dommages au porteur.	-
2	Froid Le métal est froid et le porteur semble inconfortable dans son armure.	1d4 dommages non léta
3	Très froid La peau cherche à coller du le métal.	2d4 dommages non léta
4 et plus	Congelé Il est quasi insupportable de garder l'armure en question. La peau est collée sur le métal et les mouvements provoquent des blessures.	3d4 dommages non léta

2.2 - LES ÉLÉMENTAIRES DE GLACE

Pourquoi placer ces élémentaires dans les « intempéries »? Parce qu'ils sont présents partout dans le Plan en question et font partie de l'environnement de ce dernier.



Élémentaire de Glace

Ces élémentaires n'attaquent que s'ils se sentent menacés. Un groupe de plus de 4 élémentaires s'appelle une « onde de glace » et peut être d'une extrême dangerosité dû au fait qu'ils peuvent combiner leurs forces pour créer de puissants blizzards meurtriers.

Ils sont principalement constitués de neige et de glace. Ils sont des hybrides entre le Plan Élémentaire de l'Eau et celui du Vent. Dans le Plan Para-Élémentaire du Froid ils ont alors les bonus de Froid ajoutés à leurs capacités.

Il y a un gros problème avec les Élémentaires de Glace... ils sont très bien camouflés. En effet, seul un coup de vent glacial peut annoncer la possible présence d'un Élémentaire de Glace; il faut être aux aguets. Ces élémentaires se matérialisent sous forme de blizzard (plus ou moins fort selon le niveau de ce dernier) et/ou sous forme de masse ressemblante à un être formé de glace pouvant attaquer au corps-à-corps.

Les PV de base d'un tel Élémentaire de Glace est d'environ 32. L'évolution d'un Élémentaire de Glace permet d'ajouter 1d8PV par niveau. Tous les dommages infligés par l'Élémentaire sont des dégâts de glace.

Forme de Blizzard

Cette forme est autodestructrice parce que l'Élémentaire de Glace utilise ses forces vitales afin de produire des vents glaciaux qui causent des dommages. L'Élémentaire en question meurt quand il atteint OPV.

Forme physique

Un amas de glace fonce alors sur ses victimes. Les attaques se font seulement au corps-à-corps et sont, de base, de 1d4+2 pouvant atteindre, pour un individu seul, 2d6.

Forme Hybride

La plus courante des formes, les Élémentaire de Glace utilisent leur pouvoir le Blizzard tout en attaquant au corps-à-corps. Dans ce cas, ils perdent des PV en produisant le Blizzard en question mais restent redoutables.

2.3 - LES TREMBLEMENTS DE TERRE

Comment passer sous silence ce phénomène directement lié à Terdon ?

Mythologie

Terdon, Dieu du Feu et des Forges, est très prié dans le Plan Para-Élémentaire du Froid. Ceci peut paraître paradoxal mais afin d'établir un certain équilibre... c'est nécessaire... la survie des habitants du Plan en dépend.



Sigle de Terdon, Dieu du Feu et des Forges

Selon les Croyances, le Bon Divin Terdon donne les Volcans et toutes ces richesses dont la chaleur et les pierres précieuses aux habitants du Plan pour leur dévotion; sans quoi la vie serait quasi impossible... du moins pour les races dites «intelligentes».

Les Tremblements de Terre seraient le résultat de colères de la part de la Divinité.

Se protéger

La plupart des habitations sont au creux des montagnes limitant les dégâts causés par les Tremblements de Terre sur les habitations courantes en bois comme celles des Terres Gelées.

Les camps en bordure des plans d'eau accessibles sont souvent en toile fortifiée afin de résister aux vents et obéissent très bien aux mouvements de la Terre.

Les Dangers associés aux Tremblements de Terre

La Manifestation de Terdon a quelques fois des effets aux dangers dévastateurs et multiples :

- En montagne et au pied de ces dernières, gare aux avalanches provoquées par le mouvement de la Terre.
- Dans les villages, il n'est pas rare de voir des incendies incontrôlables ravager les habitations de fortunes.
- Sur la banquise, il faut faire attention aux fissures qui peuvent emporter les gens dans les eaux glacées.
- Dans les Vallées Glaciaires, il faut aussi faire attention aux fissures. En-dessous des glaces de ces vallées se cachent des lacs et des rivières qui peuvent emporter ceux qui tomberaient dans les fissures causées par les Tremblements de Terre.
- Dans les grottes et les villes sous-terraines, les murs et plafonds de pierre peuvent céder et tuer ceux qui sont en-dessous.

2.4 - LES VOLCANS, LE MAGMA ET LA CHALEUR

Seule source de chaleur permettant de survivre au Grand Hiver, les Volcans apportent beaucoup aux habitants du Plan Para-Élémentaire du Froid.

Comme dans toutes bonnes civilisations naines, les forges sont à l'honneur. Les Volcans renferment des quantités impressionnantes de minéraux de toutes sortes. La chaleur de ces derniers permet aussi de faire fonctionner de légendaires forges... même jamais vues dans les Terres Gelées; pourtant Terre Naine aussi.

Le Magma

Mais il existe des dangers faces aux Volcans. Les éruptions périodiques peuvent détruire des villes entières et tuer des milliers de personnes. Le Magma inflige de graves dommages... surtout aux Nains des Glaces qui y sont particulièrement sensibles (X2 aux dommages de Magma et X4 aux dommages de Feu). Encore un paradoxe que seules les Divinités peuvent expliquer.

À l'exposition, le magma inflige des dommages de 2d6 par round (6 secondes). En cas d'immersion (la personne tombe dans le magma) les dommages sont de 20d6 par round (6 secondes). Une fois l'exposition terminée, la personne reçoit tout de même 1d3 dommages pendant 1d3 rounds.



Rune du Magma

Les Nains des Glace ont su, de par les siècles et les enseignements, contrôler le Magma. La Capitale, Batel'Minthe, est d'ailleurs construite près d'un réservoir de Magma important. Ils ont appris à y puiser l'énergie nécessaire à faire fonctionner les forges et utiliser la chaleur pour vivre et prospérer dans ce Plan autrement inhospitalier.

Grâce à la chaleur dégagée, la Vie peut foisonner dans un rayon important des bassins magmatiques parsemés dans le Plan. On y retrouve non seulement les villes mais aussi des terres arables et des forêts pouvant être exploitées.

Sous forme runique, le Magma peut être utilisé pour enchanter des objets ou faire des pièges.

Les Dangers associés au volcanisme

Outre le Magma, d'autres dangers sont associés aux Volcans :

- Les coulées de boue sont dévastatrices lorsque la chaleur du magma fait fondre de grandes quantités de neige en haute montagne. Ainsi des quantités astronomiques d'eau et de boue dévalent les pentes et détruisent tout sur leur passage.
- Les veines de magma sous-terraines sont présentes un peu partout. Il faut être prudent lorsque l'on s'aventure en montagne ou dans les grottes... le sol peut flancher sous le poids et vous faire tomber directement dedans.
- La fumée et les cendres peuvent nuire aux personnes touchées. Une exposition prolongée peut mener à la suffocation.
- La Chaleur engendrée par les coulées et bassins de magma a une influence sur les gens à proximité.

*****Voir à la page suivante le tableau montrant les effets de la Chaleur*****

Effets de la Chaleur selon la Température (individu non protégé)

Température ambiante	Jets de Sauvegarde et Notes	Dommages et effets
Entre 32 et 44	À toutes les heures : DD de Fortitude de base : 15 + 1 à chaque vérification + Heat Metal* -2 en DEX, FORCE ET INTEL Les personnes ayant une compétence en Survie obtiennent un bonus de sauvegarde de +1 par tranche de 3 niveaux de compétence. Les personnes ayant des vêtements ont un malus de -4 au jet de Fortitude (Aussi au lancement de sorts)	1d4 non léthal si Fortitude échoué + Heat Metal* si applicable Une personne inconsciente (OPV non léthal) commence alors à obtenir des dommages létaux de 1d4 à chaque heure.
Entre 45 et 59	À toutes les 10 minutes : DD de Fortitude de base : 15 + 1 à chaque vérification -3 DEX, FORCE ET INTEL + Heat Metal* si applicable Les personnes ayant une compétence en Survie obtiennent un bonus de sauvegarde de +1 par tranche de 5 niveaux de compétence. Les personnes ayant des vêtements ont un malus de -4 au jet de Fortitude (Aussi au lancement de sorts)	1d6 non léthal si Fortitude échoué + Chill Metal* si applicable Une personne inconsciente (OPV non léthal) commence alors à obtenir des dommages létaux de 1d4 à chaque 10 minutes.
60 et plus	L'air ambiant inflige automatiquement 1d6 dommages létaux. + À toutes les 5 minutes : DD de Fortitude de base : 15 + 1 à chaque vérification -4 DEX, FORCE ET INTEL + Heat Metal* si applicable Les personnes ayant des vêtements ont un malus de -4 au jet de Fortitude (Aussi au lancement de sorts)	1d6 léthal automatiques + 1d4 léthal si Fortitude rattré + Heat Metal* si applicable

** Voir page suivante pour les effets du Métal Chaud (Heat Metal)*

Le « Heat Metal » ou « Métal Chaud » est ressenti lorsqu'une personne porte des objets métalliques lorsqu'il est dans un environnement dont la température est élevée.

Dans le cas illustré, à partir de 32 degrés, une personne en armure métallique obtiendra les dommages comme suit :

Ordre de Tests de Fortitude effectués	Effets sur le métal	Dommages
1	Chaud Le métal s'est réchauffé mais ne cause pas encore de dommages au porteur.	-
2	Très chaud Le métal est chaud et le porteur semble inconfortable dans son armure.	1d4 dommages non létaux
3 et plus	Bouillant Il est quasi insupportable de garder l'armure en question. La peau brûle au contact du métal et les mouvements provoquent des blessures.	2d4 dommages non létaux

2.5 - LES SOURCES TOXIQUES

En entrant dans les terres du Plan Para-Élémentaire du Froid, vous serez frappé par l'odeur de soufre de l'endroit. Une grande quantité est rejetée dans l'atmosphère par les volcans, fissures dans le sol et même par des poches d'air au milieu de la banquise. Les soleils sont, pour la majeure partie de temps, sous un couvert nuageux causé par ces émanations.

Le Soufre – Principe d'Alchimie

Le Soufre est un constituant alchimique important pour les Nains de Glace; base du principe de Terre et de Feu. Les alchimistes de ce Plan pourraient décrire entre plus ce principe qui constitue tout de même les fondements de leurs enseignements alchimiques.

Les Sources, Lacs et Rivières

En ce mélangeant à l'eau, le soufre et autres constituants la rendre souvent impropre à la consommation. Les Nains de Glace ont pour habitude de bien faire bouillir leur eau ou utiliser directement la neige.

Une grande quantité de sources, rivières et même certains lacs chauds ne gèlent pas. Ils sont chauffés par le volcanisme de l'endroit. Plusieurs de ces sources sont acides et présentent une couleur verte claire. Les bêtes qui y habitent sont, en principe, non-comestibles.

Les plus habitués connaissent les sources fiables qui ne présentent que de l'eau chaude sans autres constituants toxiques. Par exemple, la **Vallée de Platel'Minthe** est reconnu pour son lac et sa rivière aux eaux chaudes et cristallines. On peut y pêcher et pratiquer l'agriculture car la chaleur dégagée permet d'enlever le couvert neigeux de la Vallée pendant le Petit Hiver.

Les sources adjacentes aux bassins magmatiques sont souvent toxiques, il faut éviter d'en consommer. Il n'empêche pas moins que les villes, villages et camps limitrophes y pratiquent la pêche afin de survivre.

La Banquise

Pour ce qui est de l'eau en-dessous de la **Banquise de Batel'Minthe**, elle est salée et consommable à condition de la faire bouillir. Les cheminées de chaleur du sol marin permet de garder l'eau sous forme liquide et percent, ça-et-là, des trous naturels permettant de pêcher et établir des camps. En tout, le Plan compte au-dessus d'une dizaine de ces camps de pêche; principale source de nourriture de ses habitants. Ces trous se déplacent quelques fois; un trou peu geler et un autre naître non loin. Ainsi, les cartes de la banquise dessinées aujourd'hui seront probablement différentes dans quelques années.

Les Poches de Gaz

Dans les mines et les grottes, il n'est pas rare de rencontrer des poches de gaz. Ces dernières peuvent être toxiques et mener à un empoisonnement ou pire encore, à la mort par asphyxie. Un truc pour les détecter : traîner une torche, si la flamme s'alimente de ces gaz vous allez vous en apercevoir...

SECTION 3

LA THÉORIE DES PLANS



Les Plans et leurs Principes

Le Premier Principe (de base) des Plans Élémentaires est d'être « adjacent » au Plan matériel (Les Terres Gelées et autres terres étrangères connues).



Illustration des Plans Élémentaires

Comme illustré ici, le Plan Para-Élémentaire du Froid (Frostfell) est non seulement adjacent au Monde Matériel mais avec celui de l'Air, de l'Eau et du Feu; tous des éléments retrouvés dans le ce Plan; ce qui amène au Second Principe.

Le Second Principe consiste à l'établissement d'échanges et d'influence entre les Plans. Encore selon l'illustration, les Éléments d'Air, d'Eau et de Feu ont une influence plus grande que la Terre (à l'opposé du Monde de Glace). Ainsi, les Volcans (Feu), les Élémentaires combinant l'Air et l'Eau influencent la vie sur le Plan Para-Élémentaire du Froid beaucoup plus que la Terre qui est ensevelie sous la neige à l'année longue; très peu de végétation y est d'ailleurs présente et les Divinités associées à la Terre y sont rarement vénérées.

Le Troisième Principe régie les échanges entre le Plan Matériel et ces Plans Élémentaires. Dans une optique de logique, les régions froides (Shadowfell) sont plus portées à interagir avec les Plans d’Air, de Froid et de Feu. Ceci expliquerait que les Terres Gelées (Au Nord de la Terre connue) peuvent être en relation (portail) avec le Plan Para-Élémentaire du Froid. Dans la même optique, les régions plus au Sud (Feywild) auront une plus grande affinité (lien) avec l’élément de Terre. Ainsi, il est presque improbable d’ouvrir un portail vers le Plan Para-Élémentaire du Froid si nous sommes au Sud de notre Terre; et tout aussi improbable d’atteindre le Plan Élémentaire de Terre par les Terres Gelées.

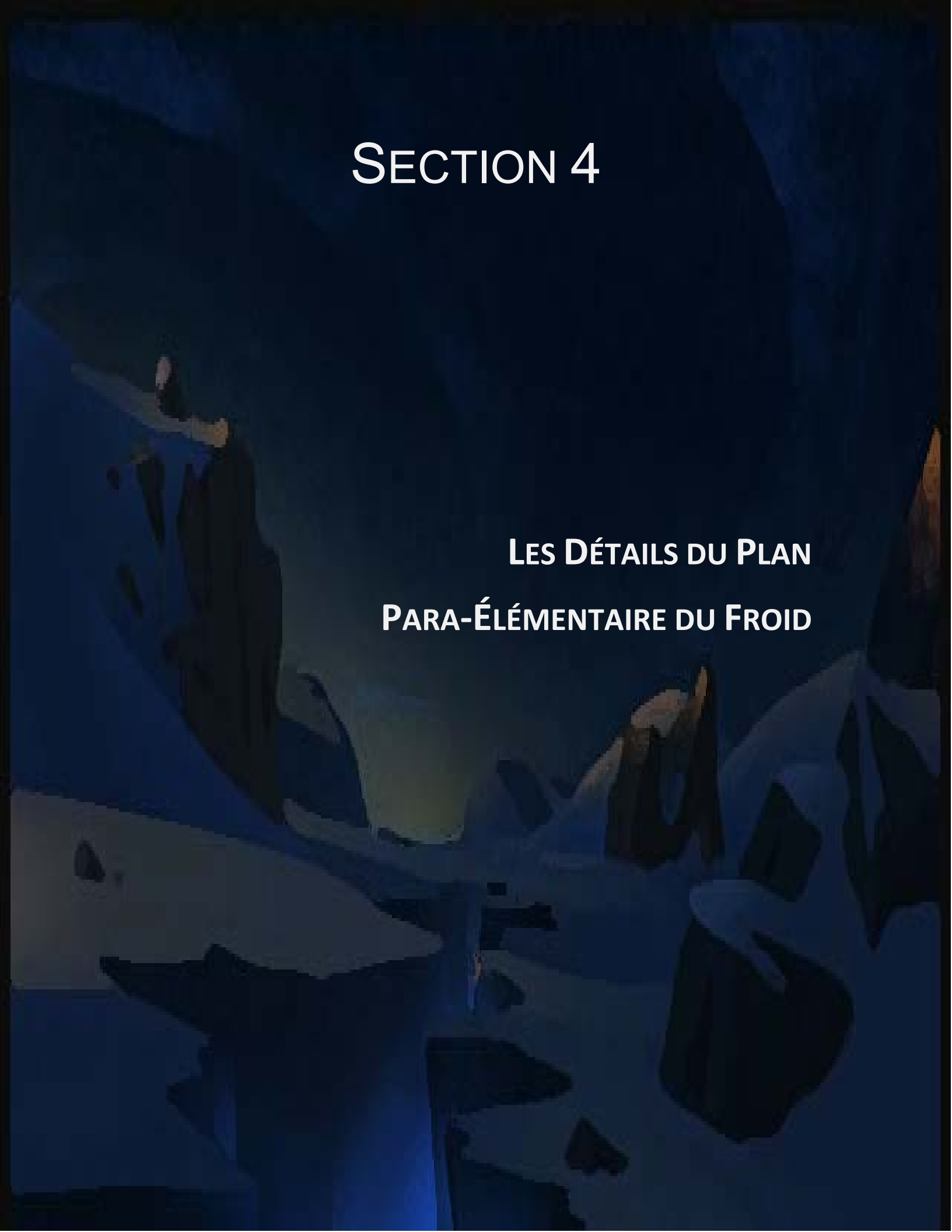
Les Plans Para-Élémentaires

Les Plans Para-Élémentaires répondent à ces critères mais présentent certaines différences. En plus d’y retrouver des créatures et des concepts provenant des Plans Élémentaires limitrophes; ces derniers créent leurs propres concepts et créatures. De là découle un nouvel « Élément ». Dans le cadre de mes recherches, c’est l’Élément du Froid qui est ainsi créé.

Par les années et les influences mutuelles entre le nouvel Élément et le Monde Matériel, sans y associer une Divinité propre, les Nordiques en viennent à vénérer cet Élément au même titre que le Feu, l’Eau, l’Air et la Terre. Le Plan Para-Élémentaire est alors né sur ces bases.

SECTION 4

LES DÉTAILS DU PLAN PARA-ÉLÉMENTAIRE DU FROID



SECTION 4 – LES DÉTAILS DU PLAN PARA-ÉLÉMENTAIRE DU FROID

Comme expliqué précédemment, la seule Région connue et habitée du Plan Para-Élémentaire du Froid est **Batel'Minthe**.

La Banquise est prise par la glace à l'année longue et permet d'y installer des camps et des chemins. Cette section est plus au Nord... À noter ici, les points cardinaux ne se réfèrent pas à ceux connus dans les Terres Gelées, il faut d'autres points de référence afin de se retrouver et/ou utiliser des cartes avec des points cardinaux factices.

Afin de faciliter l'analyse des cartes, nous utiliseront le Nord comme étant en haut des cartes telles les cartes conventionnelles des Terres Gelées.

La partie continentale, plus au Sud, est formée de vallées glaciaires et de déserts de glace. Les Régions plus au Sud sont méconnues et probablement guère habitées par des formes intelligentes de vie.

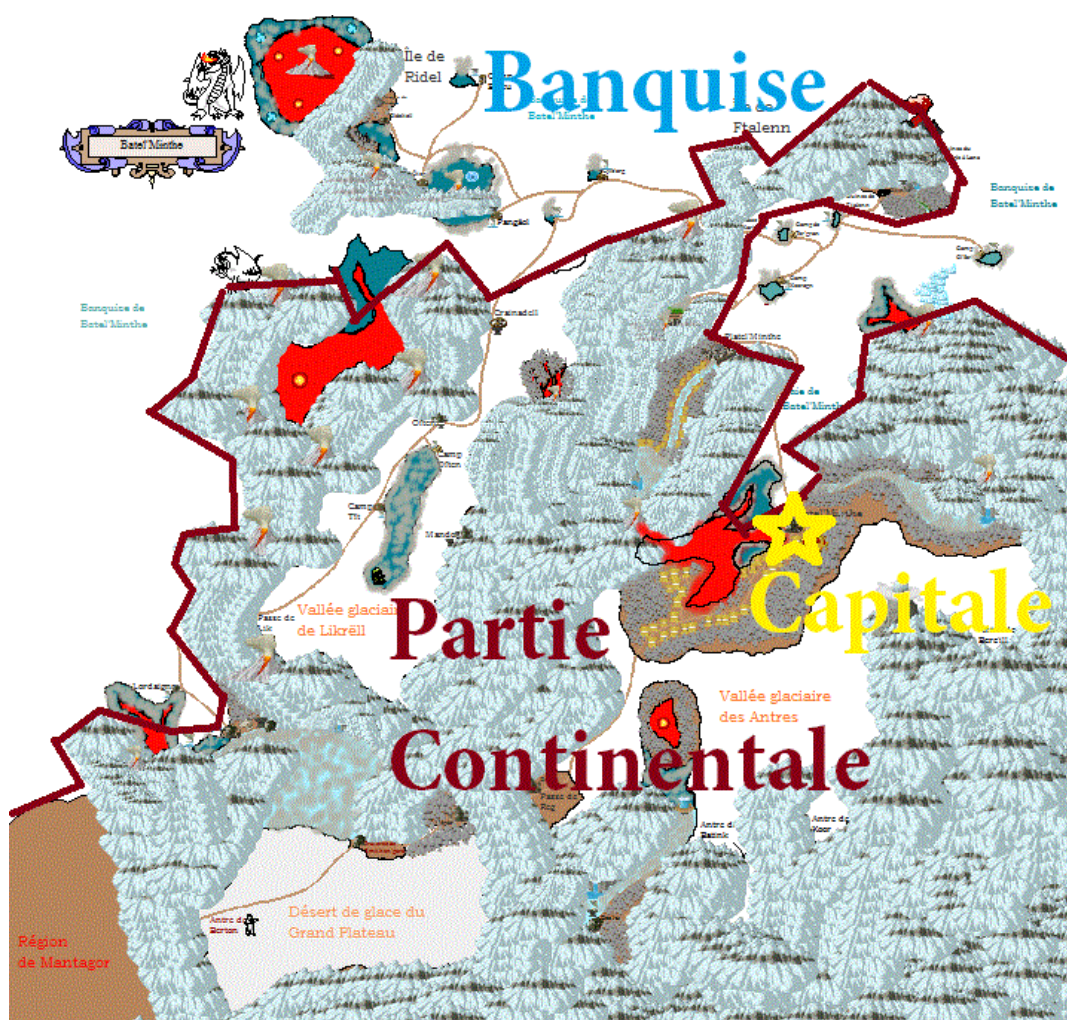
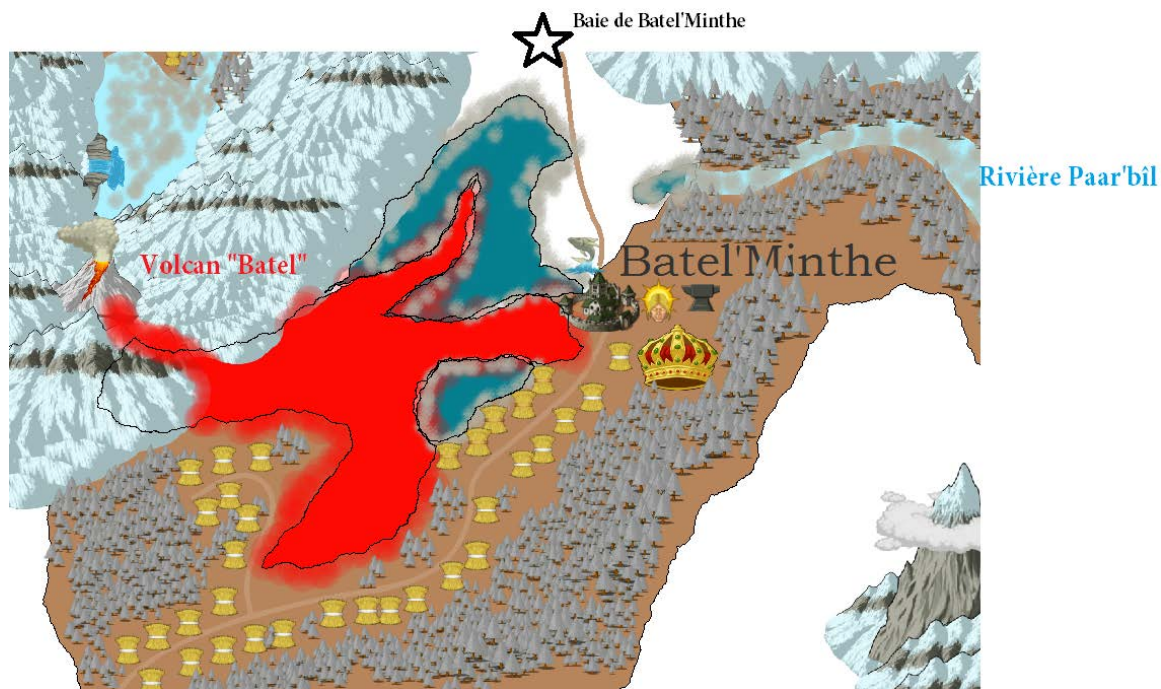


Illustration de la partie continentale, de la Banquise et position de la Capitale

La Capitale

La Capitale, qui compte environ 2 000 habitants, est assise au fond d'une Baie gelée (**Baie de Batel'Minthe**) sur le bord d'un des plus imposants bassins magmatique du Plan. Elle est le siège des décisions importantes et des Autorités Royales. Les Nains des Glaces sont les principaux décideurs. À mon départ, en l'an 3-2 de notre datation Nordique, le nain en tête était Fulgaar « Givre-Mont ». Voir la section « Politique » pour plus de détails.

Une grande partie de la Capitale est tournée vers la Baie afin d'éviter les vents chauds et incommodants du réservoir de magma. Ce dernier sert aux puissantes forges. Sa chaleur est telle qu'une grande région entourant le bassin ne gèle jamais (même durant le Grand Hiver). Ce fait permet de pratiquer l'agriculture et la coupe de bois.



Carte de la région immédiate de Batel'Minthe, Capitale du Plan Para-Élémentaire du Froid

Les Races

Même si les Nains de Glace sont majoritaires, il n'en reste pas moins que d'autres races sont présentes dans le Plan dont des Nains Nordiques, des gnomes, des elfes et quelques races extérieures aux Terres Gelées qui ont empruntées (ou leurs ancêtres) des portails. Habituellement les ethnies se concentrent dans les grands centres et sont peu représentées ailleurs. Ils sont habituellement dénigrés par les autochtones et sont souvent réduits aux lourds travaux des forges à moins qu'ils aient un métier honorable (prêtres, talents pour la confection, marchand, chasseurs, aventuriers, nobles etc...).

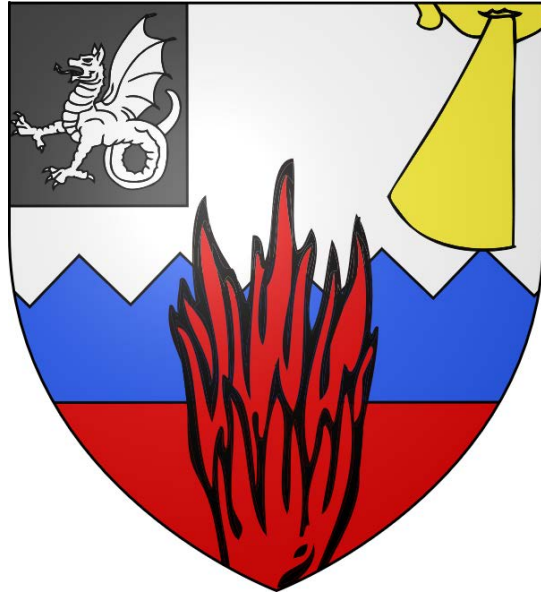


Nains des Glaces

La Politique

Comme dit dans la section « La Capitale », il existe un Siège Royal à Batel'Minthe. Au contraire des Terres Gelées, il n'y a pas d'autres représentations ailleurs (Seigneurs ou autres monarques outre que des maires ou dirigeants de campements).

Il s'agit d'une Monarchie Absolue tenue depuis des lunes par les « Givre-Mont ». Le titre familial est passé de générations en générations et même à une autre famille influente s'il n'y a pas de dauphin direct au dirigeant qui meurt ou abdique. Donc, impossible de savoir combien de « Givre-Mont » ont passés sur le trône depuis les tous débuts... et impossible de savoir si le dirigeant actuel a du sang commun aux dirigeants précédents. De ce fait, les familles qui se font la guerre et gagnent le trône obtiennent ce nom.



Armoirie de Plan Para-Élémentaire du Froid

Les décisions politiques se prennent conjointement avec le Grand Sage afin de garder l'Ordre et les Lois de ce Plan Para-Élémentaire. Le tout est inscrit dans La Grande Table et est surveillé à la lettre. Une telle société se doit d'être stricte et garder un Ordre exemplaire.

L'Écusson du Plan Para-Élémentaire du Froid illustre bien les concepts fondateurs du Feu et du Vent ainsi que le Dragon Blanc, bête mythique du Plan.

Les Interactions avec l'Extérieur

Politiquement parlant, il est strictement interdit d'interagir avec l'Extérieur du Plan (vers le Monde Matériel ou un autre Plan). Cette « politique » s'adresse aux êtres intelligents mais il n'en reste pas moins que les Dieux ont le dernier mot. Des portails vers les autres Plans adjacents s'ouvrent seulement à la demande de ces derniers ou par des gens aux pouvoirs exceptionnels.

Le Plan Para-Élémentaire du Froid, comme tous les plans entourant le Monde Matériel, a une influence « irradiante » sur les autres. De ce fait, des bêtes, des élémentaires et même certains concepts comme les Blizzards peuvent, périodiquement, passer les frontières et interagir avec les autres Plans.

Nous savons, qu'il y a longtemps, des Nains des Glace ont passé cette frontière pour aller habiter dans les Terres Gelées. Étant sensibles à la chaleur, ces nains habiteraient les Îles Naines au Nord ou dans des grottes du Continent près de la mer où les températures restent fraîches même durant l'été. Ils habitent rarement les montagnes car, culturellement, ils vivent de la pêche et ils sont méfiants des volcans.

SECTION 5

LES CARTES DU PLAN

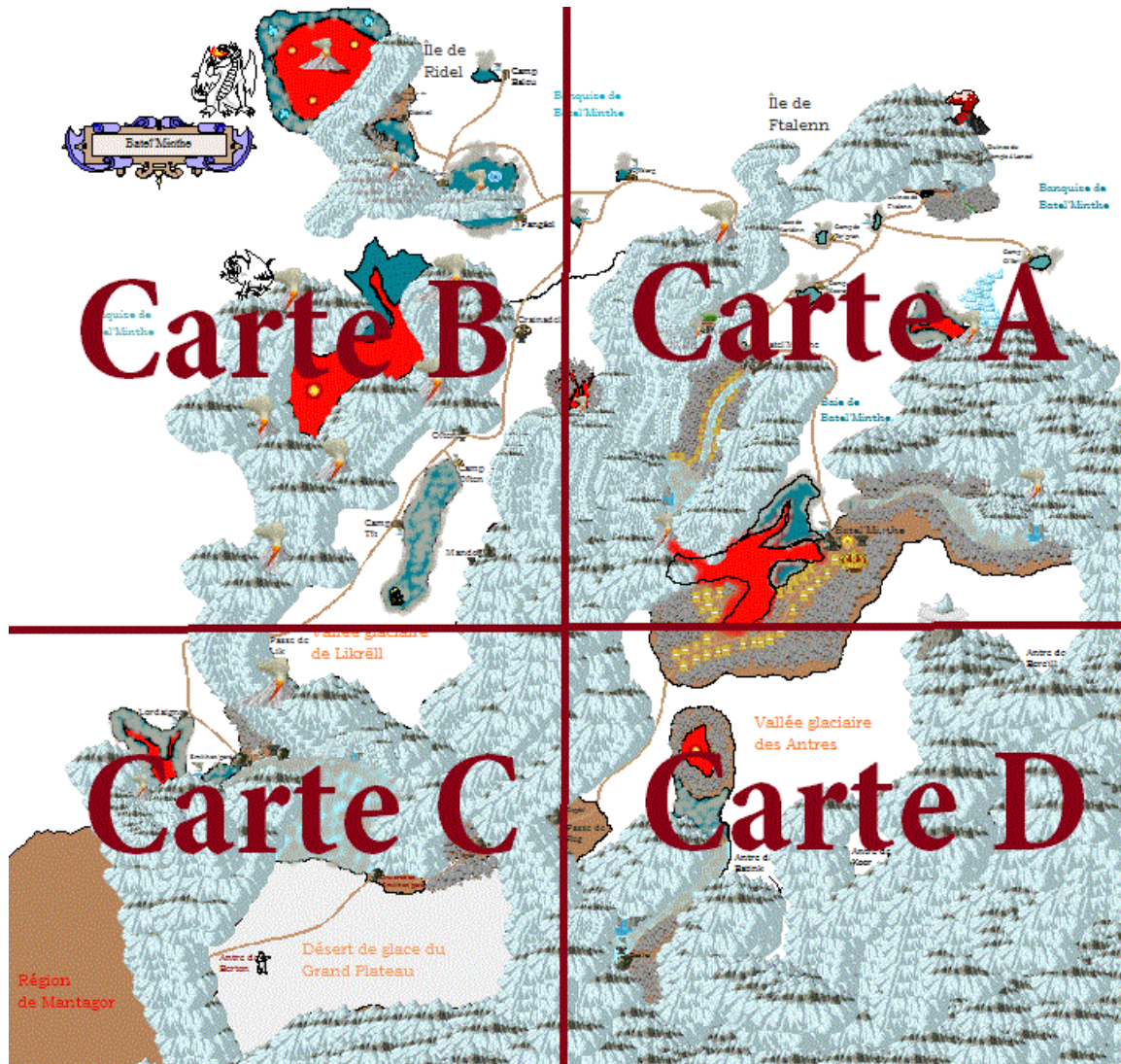
PARA-ÉLÉMENTAIRE DU FROID



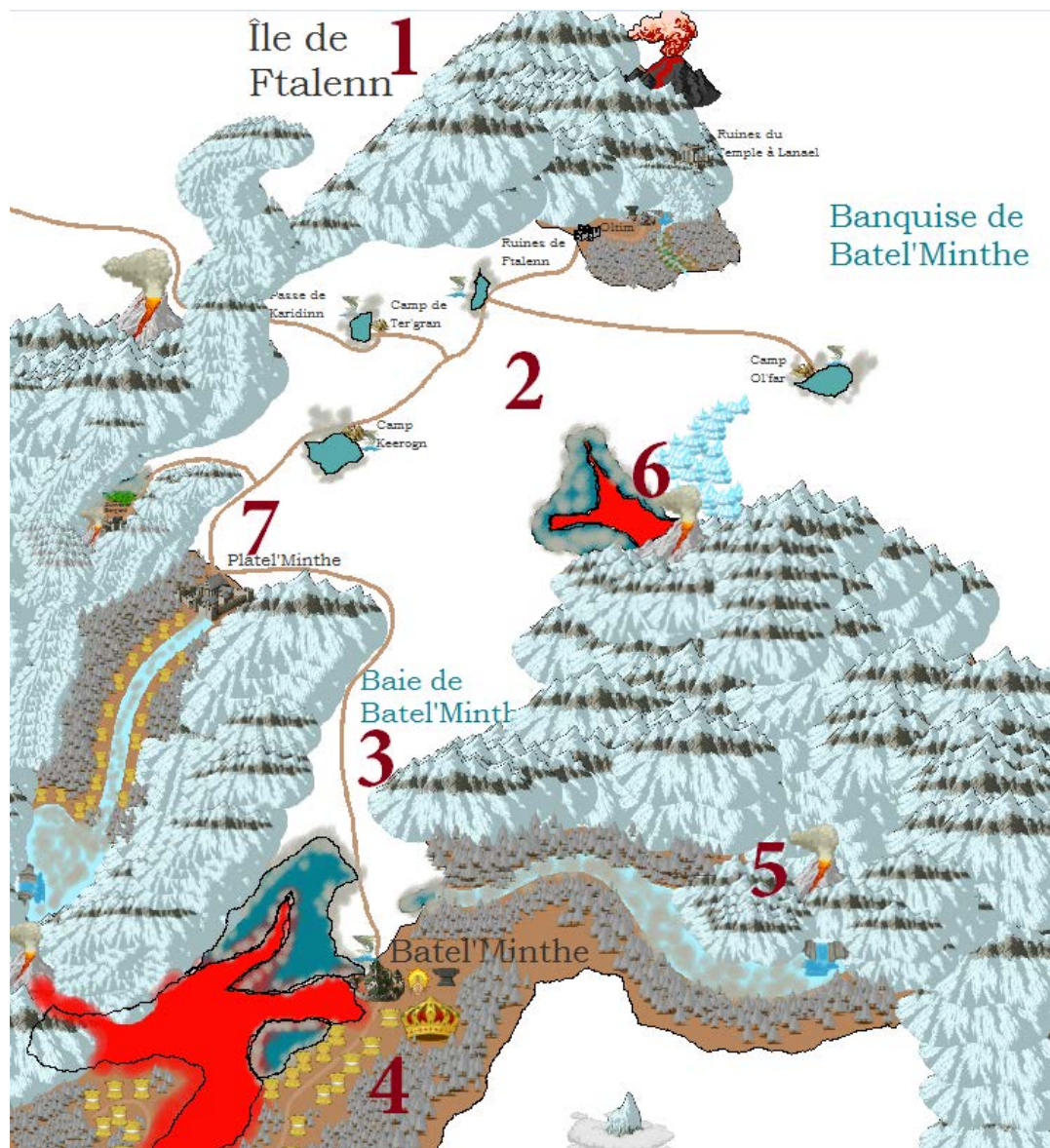
SECTION 5 – LES CARTES DU PLAN PARA-ÉLÉMENTAIRE DU FROID

Ici, je mets un recueil de cartes datant de mon départ en l'An 3-2 Nordique. En prime, il y a quelques explications et autres notes pour ces « régions » de **Batel'Minthe**.

Voici la carte générale illustrant les cartes rapprochées décrites dans cette section :



5.1 – ÎLE DE FTALENN ET BAIE DE BATEL'MINTHE



Légende

- 1- Île de Ftalenn
- 2- Banquise de Batel'Minthe
- 3- Baie de Batel'Minthe
- 4- Ville de Batel'Minthe – Capitale du Plan Para-Élémentaire du Froid
- 5- Volcan et Rivière « Paar'bil »
- 6- Volcan et Bassin magmatique « Ol'far »
- 7- Vallée et Ville de Platel'Minthe

Descriptions

1- Île de Ftalenn

Dominée par le volcan du même nom, Ftalenn est appelée « Regnus Lanael tertroquis » qui veut dire « Île des Ruines du Grand Lanael ».

On y retrouve les ruines d'un ancien temple dédié à la Divinité ainsi que l'ancienne ville de Ftalenn détruite par le volcan y a des millénaires. Oltim est la ville qui a été bâtie sur les ruines de cette dernière.

Le Grand Sage avait prédit que Terdon, jaloux des pouvoirs de Lanael sur ses dévots, a décidé, par sa colère divine, de détruire le Temple et la ville. Plusieurs pieux firent fi des avertissements et périrent par le Feu du Volcan.

2- Banquise de Batel'Minthe

Présente dans toute la portion « Nord » du Plan, la banquise est permanente. Des trous ici et là permettent d'atteindre l'eau liquide d'en dessous et d'y pêcher.

C'est l'action des cheminées sous-marines des Volcans qui permettent de garder l'eau liquide et, ainsi, faire foisonner la vie dans cette portion du Plan. Ces cheminées peuvent créer des faiblesses dans la glace de la Banquise, à faire attention en expédition.

Il existe plusieurs camps sur la Banquise. C'est grâce à ces derniers que les habitants du Plan peuvent manger. Le nombre d'habitants étant limité à cause des réserves de nourritures. Les Autorités Royales et le Grand Sage veillent à garder un œil sur les populations.

Il faut préciser que le nombre et l'emplacement des « trous » diffèrent fréquemment. De temps-en-temps, certains trous se referment et d'autres apparaissent faisant ainsi changer les camps et les « chemins » de place.

La banquise est à perte de vue et il faut se guider grâce aux amoncellements de pierres (Inukshuk) placés ici-et-là pour retrouver son chemin.

3- Baie de Batel'Minthe

Cette baie est la plus profonde de la zone habitable du Plan. Elle est assise entre les chaînes de montagnes « Batel » à gauche et « Olfar » à droite.

4- Ville de Batel'Minthe – Capitale du Plan Para-Élémentaire du Froid

La ville compte environ 2 000 habitants dans son enceinte et sa vallée. Elle est aux abords du plus important bassin magmatique de tout le Plan, celui du Volcan Batel.

Ce dernier est très actif et rejette d'énormes quantités de magma et de fumée. On utilise le magma et les sources d'eau chaudes pour les forges. Le magma est aussi une grande source de minéraux précieux qui permet ainsi de doter la ville d'une des plus imposantes richesses de tous les Plans, y compris le Monde Matériel.

Le bassin magmatique expulse une grande quantité de chaleur qui permet à une grande région d'être exempte de couverture neigeuse à l'année longue. On peut y cultiver les fruits et les légumes permettant de nourrir la population. De maigres forêts peuvent aussi y être exploitées.

5- Volcan et Rivière « Paar'bîl »

Le volcan Paar'bîl est aussi très actif. Il chauffe plusieurs sources d'eau en montagnes qui se jettent par la « Chute Paar'bîl ». La rivière formée reste très chaude et finie par se jeter dans la Baie de Batel'Minthe où l'eau s'y engouffre.

La chaleur de l'eau permet, comme dans le cas du bassin magmatique Batel, de garder exempt de neige une partie des terres de la région.

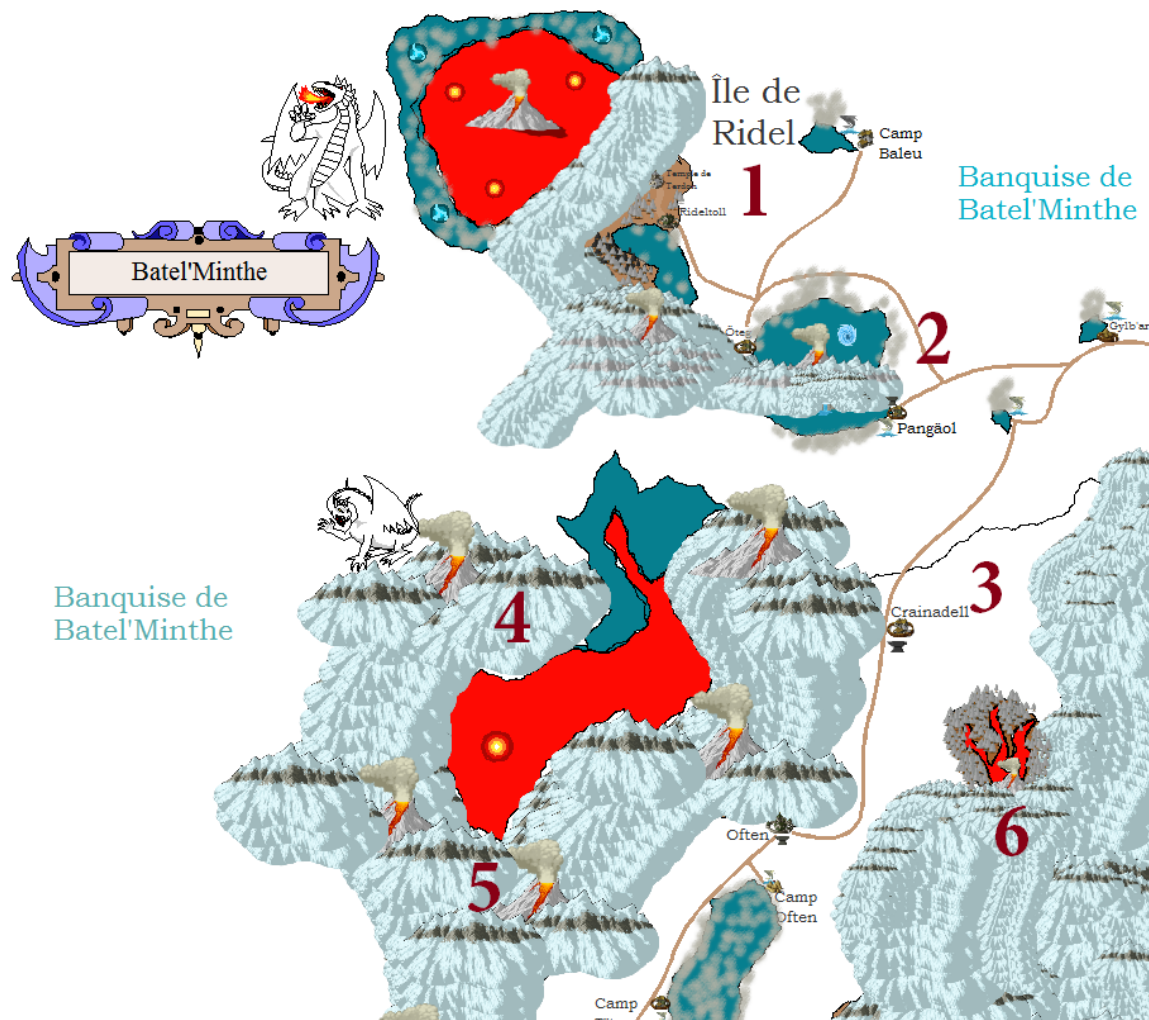
6- Volcan et bassin magmatique « Olfar »

« Olfar » fut le nom d'un Dragon Blanc bien connu des légendes du Plan Para-Élémentaire du Froid. Ce dernier serait endormi sous le volcan en question. Ce dernier est très actif et rejette son magma directement dans la mer créant, en permanence, une bruine verglaçante qui s'abat sur les régions avoisinantes selon les vents.

7- Vallée et Ville de Platel'Minthe

Seconde plus grande ville du Plan, Platel'Minthe compte environ 1 700 habitants comprenant sa Vallée. Elle est située à l'embouchure de la Rivière Platel. Cette dernière prend sa source dans le Lac Platel dont les eaux sont chauffées par le volcan du même nom. Ces eaux sont reconnues comme pures et cristallines car elles sont exemptes de soufre ou autres matières habituellement rejetées par les volcans. La Vallée est libre de neige à l'année grâce à ces eaux.

5.2 – ÎLE DE RIDEL ET EMBOUCHURE DE LA VALLÉE DE LIKRËLL



Légende

- 1- Île et « Passage » de Ridel
- 2- « Passage » de Pangäol
- 3- Embouchure de la Vallée Glaciaire Likrëll
- 4- Volcan et Bassin magmatique de Terdon
- 5- Volcans Imus et Amus
- 6- Volcan et bassin « Zykell »

Descriptions

1- Île et « Passage » de Ridel

L'île de Ridel compte environ 700 habitants dont 600 se retrouvent dans l'enceinte de la ville de Rideltoll. Les basses terres donnant sur la banquise sont dégagées de la neige par les sources d'eaux chaudes du Grand Ridel et Pangäol; les deux volcans actifs de l'endroit.

Le Grand Ridel est le « Passage » ou Portail vers l'Élément du Feu. On commémore Terdon sur cette île grâce à un Temple dédié à ce dernier.

2- « Passage » de Pangäol

Le Volcan Pangäol rejette son magma dans un bassin d'eau bouillante au cœur de la Banquise : Le Bassin Pangäol.

Au milieu de ce bassin se retrouve le « Passage » ou portail vers l'Élément d'Eau. Un Temple d'Irwing commémore ce fait dans la petite ville de Pangäol.

3- Embouchure de la Vallée Glaciaire Likrell

Cette Vallée est la plus imposante du «Nord» du Plan Para-Élémentaire du Froid. Le glacier est imposant et se jette dans la mer au niveau de la fin des terres. Une puissante magie empêche le glacier d'avancer plus loin. Ce fait reste à ce jour un grand mystère. À la frontière, le glacier s'enfonce dans les eaux comme s'il passait sous la banquise.

4- Volcan et Bassin magmatique de Terdon

Vallée et volcan dédié à Terdon, le Dragon Blanc « Porrenk » y lieu domicile. Il s'agit du plus puissant qui sommeil sous l'immense lac de magma qui recouvre tout la Vallée.

5- Volcans Imus et Amus

Les Volcans Jumeaux portent leur nom à cause de la *Légende des Jumeaux Imus et Amus*, les deux auraient sauvé le Plan de la Destruction par le Feu grâce à leur sacrifice dans ces deux volcans.

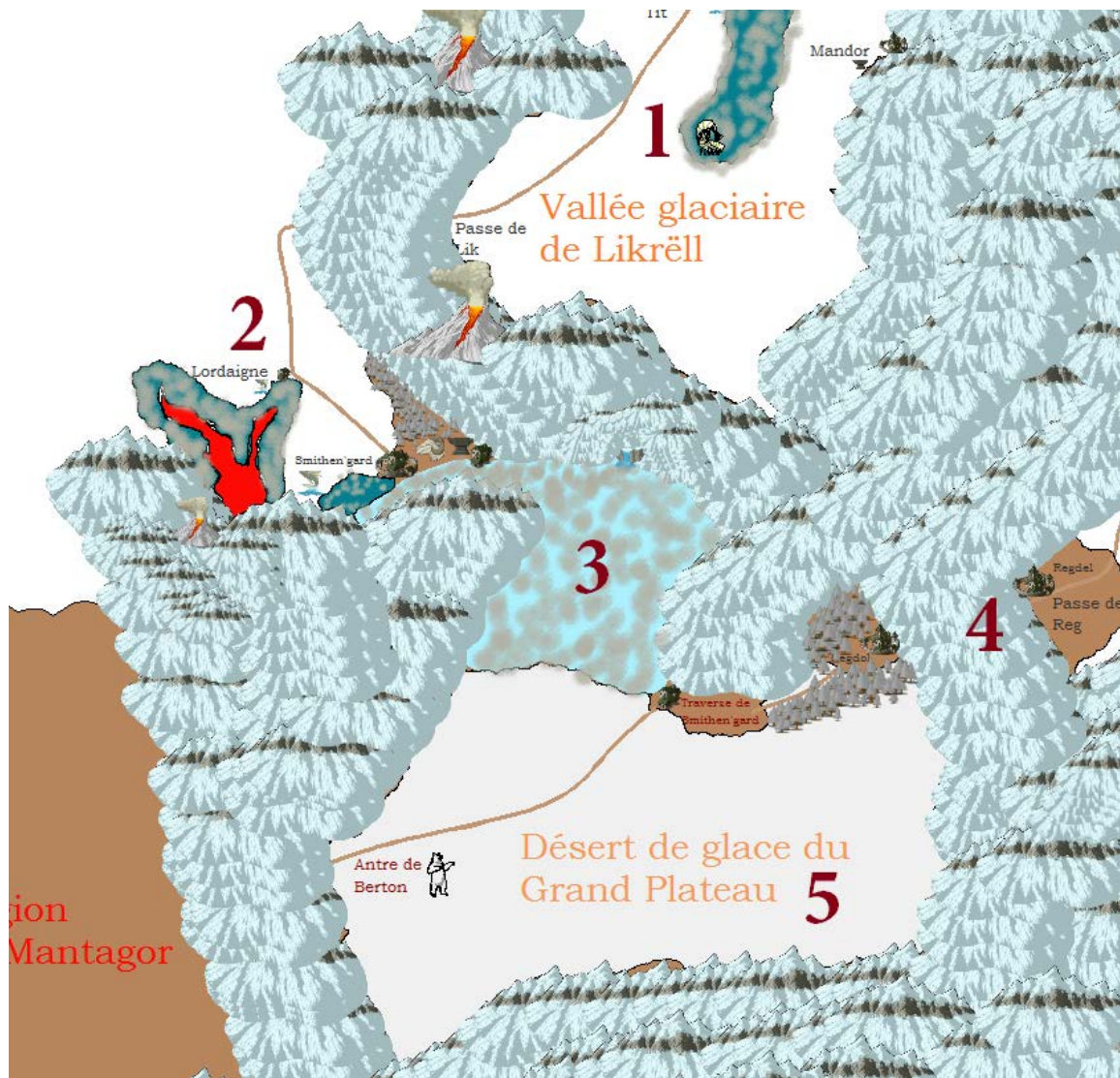
Les volcans sont aussi des sources de magma de la Vallée de Terdon.

6- Volcan et Bassin « Zykell »

« Zykell » signifie « Vie de la Terre ». En effet, la mince bande de terre dénudée par la chaleur du volcan est recouverte d'une forêt qui repousse constamment et très rapidement. Selon quelques érudits, Olienkar, Dieu de la Nature, qui pourtant n'a pas de lien direct avec ce Plan, dédirait ce lieu pour ne pas être oublié.

Pour commémorer cette forêt légendaire, un simple Temple à Olienkar a été bâti à Often, principale ville « forestière » du Plan.

5.3 – VALLÉE GLACIAIRE DE LIKRËLL ET GRAND PLATEAU



Légende

- 1- Vallée Glaciaire de Likrëll
- 2- Baie de Smithen'gard
- 3- Lac Smithen'gard
- 4- Passe de Reg
- 5- Désert de Glace du Grand Plateau

Descriptions

1- Vallée Glaciaire de Likrell

Plus grande vallée glaciaire du Plan habité, Likrell est un redoutable glacier. En perpétuel déplacement, on évite d'y habiter directement. Plusieurs crevasses peuvent apparaître sous l'effet de ces mouvements ou de la chaleur dégagée par les veines d'eau ou de magma sous ce dernier.

Au centre, il y a le Lac Mandor, site de plusieurs légendes. Le glacier fond partiellement à ces abords laisse ainsi entre voir les réseaux complexes d'eau et de magma sous le glacier. Le célèbre lac peu geler et disparaître pour «caler» quelques années plus tard.

Les gens qui habitent la vallée sont présents sur ces abords, dans les Montagnes.

La Passe de Lik permet de traverser les montagnes pour regagner la banquise et atteindre la Baie de Smithen'gard sans avoir à faire le tour complet par le Cap de Terdon.

2- Baie de Smithen'gard

Petite baie réchauffée par le volcan du même nom, la Baie de Smithen'gard est reconnue pour ses élevages de boucs, moutons et autres bêtes à laine permettant d'habiller les gens de ce Plan.

Smithen'gard est la troisième ville la plus peuplée du Plan Para-Élémentaire du Froid avec ses 1 200 habitants.

De cette vallée, on peut emprunter la Traverse de Smithen'gard pour atteindre le Désert de Glace du Grand Plateau.

3- Lac Smithen'gard

Plus grand lac non gelé du Plan, le Lac Smithen'gard est une frontière entre le Grand Plateau et la Baie de Smithen'gard.

Une traverse en bateau est possible sur ce lac sulfureux et dangers multiples. Il faut des personnes expérimentées pour la traversée. Il est souvent préférable de faire le grand détour.

4- Passe de Reg

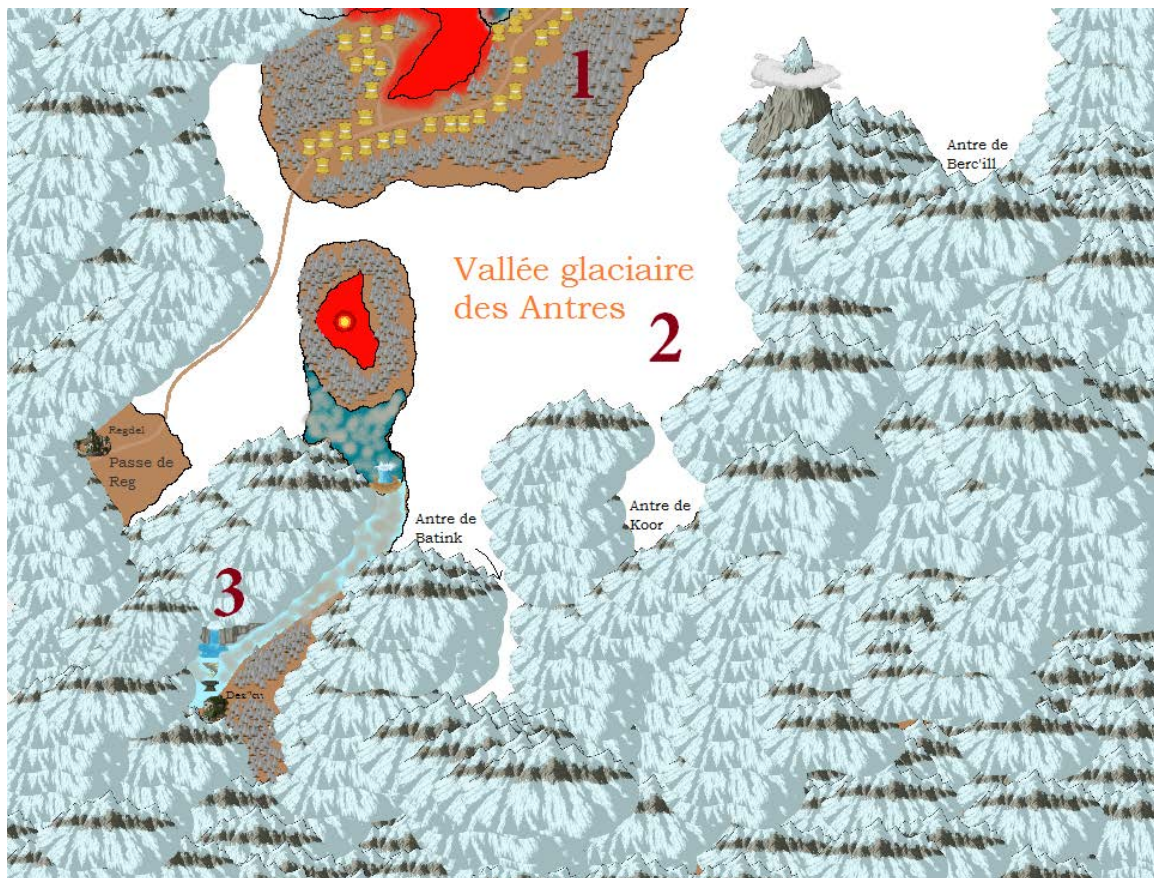
Cette passe en montagne permet de connecter la Vallée Glaciaire des Antres au Désert de glace du Grand Plateau.

Les villes de Regdel et Regdol sont chacun à une extrémité de la passe de montagne.

5- Désert de Glace du Grand Plateau

Zone très peu habitée, le Grand Plateau est un désert qui ne reçoit pas beaucoup de précipitations. La couverture neigeuse est vieille de plusieurs millénaires et caractérisé par ses « trous de boue » sulfureuse qui peuvent attaquer les passants, ses bêtes sauvages et ses antres abritant des aberrations innommables.

5.4 – VALLÉE GLACIAIRE DES ANTRES



Légende

- 1- Région du Bassin magmatique de Batel'Minthe
- 2- Vallée Glaciaire des Antres
- 3- Mont et Source Des'ku

Descriptions

1- Région du Bassin magmatique de Batel'Minthe

Région décrite en 5.1, près de la Capitale, Batel'Minthe

2- Vallée Glaciaire des Antres

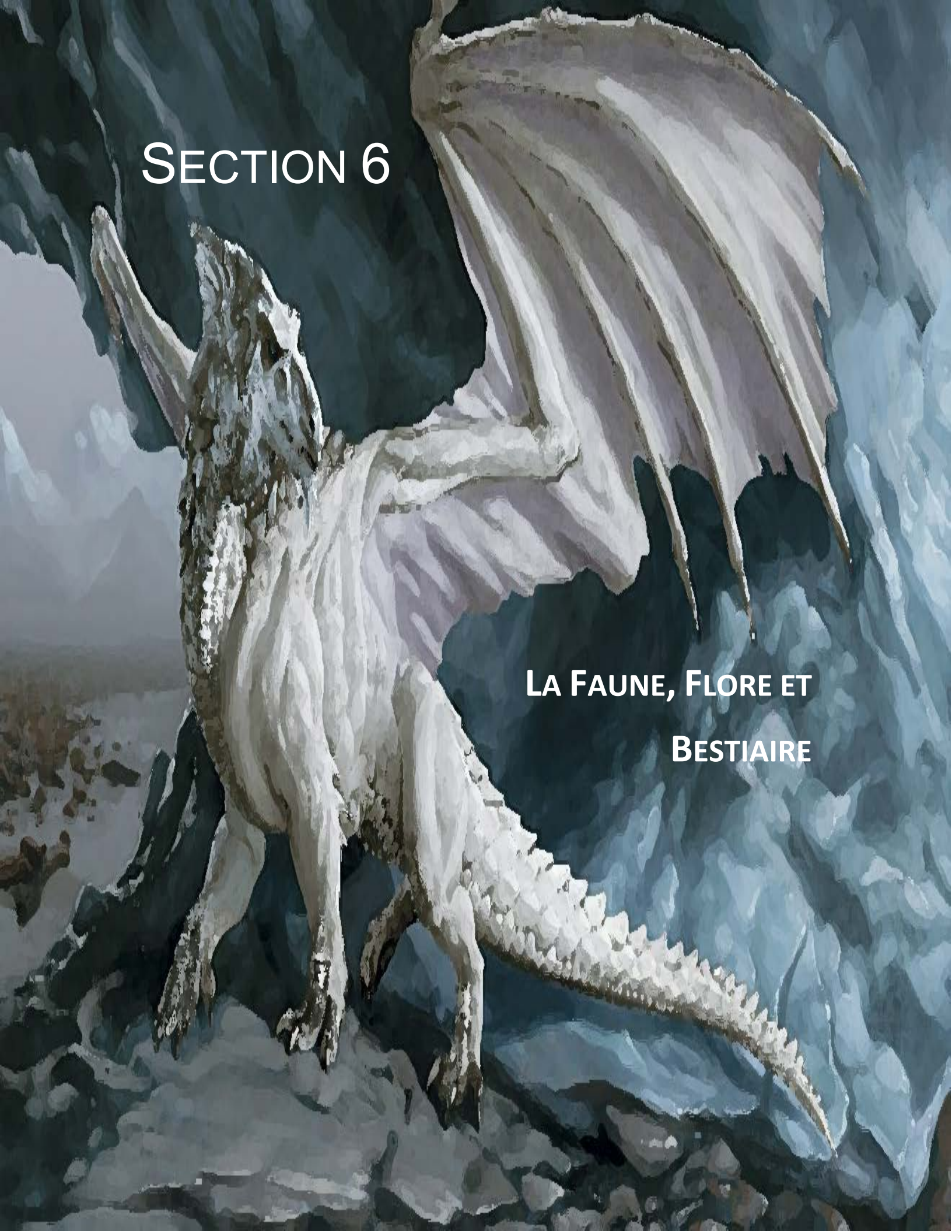
Cette vallée est caractérisée par ces nombreuses ramifications vers les montages avoisinantes. Ceci forme une panoplie d'Antres qui peuvent renfermer des créatures et/ou des richesses.

Dans ces Antres ce trouverait le « Passage » ou portail vers les Terres Gelées et possiblement d'autres Plans parallèles. Personnellement je n'ai pas étudié ces endroits me contentant des portails créés par Sheran.

3- Mont et Source Des'ku

Seule Antre habitée, elle abrite une source d'eau chaude et une chute. La ville de Des'ku est tout au fond de l'Antre en question.

On y retrouve des mines et des forêts pouvant pousser grâce aux eaux chaudes de l'endroit.

A detailed painting of a white dragon with large, translucent wings, perched on a rocky outcrop against a dark, stormy sky. The dragon's body is covered in white scales, and its wings are a pale, iridescent purple. The background is a dramatic, dark blue and black sky with swirling clouds. The dragon is looking towards the left, and its tail is visible, ending in a small, pointed tip.

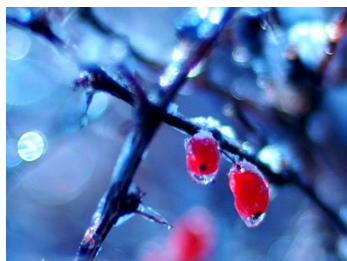
SECTION 6

LA FAUNE, FLORE ET
BESTIAIRE

SECTION 6 – LA FAUNE, LA FLORE ET BESTIAIRE

Mes années d'études consacrées à ce Plan m'ont permis d'en apprendre d'avantage avec la faune et la flore de ce dernier.

Au point de vue flore, il existe bien des plantes sont certaines spécifiques à cet endroit. Je ne suis pas un druide mais certains sont présents dans les villes de la Région de Batel'Minthe. Il est fascinant de discuter avec ces nains qui vouent leur vie à étudier les quelques lopins de terres fertiles dégagées par l'activité volcanique du Plan.



Par exemple, le célèbre « Fruit Gelé » des Terres Gelées est natif de ce Plan. Il ne pousse que dans les régions très froides de notre Terre mais se retrouve un peu partout dans le Plan Para-Élémentaire du Froid.

La Myrtal est un autre exemple de plante autochtone. Certains sorts demandent cette plante qui n'est pas accessible et qui ne poussera pas dans les Terres Gelées, même importées. Cette plante a des propriétés curatives et peut guérir, en infusion, des poisons et redonner des PV. Ainsi, il est possible de déduire que certains sorts sont aussi propre à ce Plan et ne peuvent être reproduits ailleurs.



Comme illustré dans cet ouvrage, l'influence des plans adjacents se fait sentir dans la conception de ce dernier mais est aussi démontré dans sa faune et sa flore. Bien des plantes et des animaux sont des hybrides venant de d'autres plans... quelques-uns sont autochtones dont les Loups de Glace et les Ours Polaires qui semblent, selon certaines études, être passés de ce plan vers le Monde Matériel.

Dans le Bestiaire de la Section 6.1, vous verrez, pour chaque créature, si leur provenance semble être d'ailleurs ou s'ils sont autochtones.

6.1 – BESTIAIRE

Voici un Bestiaire assez complet de ce que vous retrouverez dans ce Plan. Mise à part l'étude ethnologique de l'endroit, j'ai consacré une partie de mes efforts à l'étude de ces bêtes.

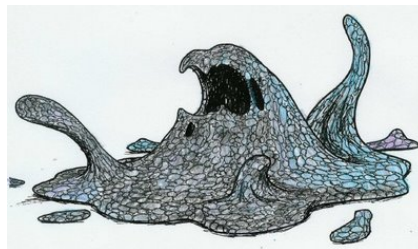
Vous trouverez les bêtes habituelles en ordre alphabétique. Bien sûr, je n'ai pas inclus les créatures plus communes qui se retrouvent aussi dans le Monde Matériel... je suis resté dans le plus spécifique et propre à l'endroit même si quelques-unes peuvent se retrouver dans les Terres Gelées.

Voici la Légende du Bestiaire :

Boue Sulfureuse_____	51	Géant de Givre_____	63
Chraal_____	53	Immoth_____	65
Dragon Blanc_____	55	Loup des Glaces_____	67
Dragon d'Argent_____	56	Mages Élémentaires_____	69
Dragon Rouge_____	57	Méphites_____	73
Énergon_____	59	Oiseau de Feu_____	75
Essaim de Cendres_____	61	Tempête Gargantuesque_____	77

Boue Sulfureuse

Type :	Créature Amorphe
Origines :	Présente dans plusieurs Plans
Autre(s) Nom(s) :	Boue Grise



DESCRIPTION

Présente dans les marais bouillonnants un peu partout dans le Plan Para-Élémentaire du Froid, la Boue Sulfureuse (ou Boue Grise) possède des capacités redoutables d'attaques toxiques au corps-à-corps.

La Boue est immunisée au Froid et au Feu et se camouffle très bien sur la pierre ou les marais mais est très visible sur les sols enneigés où elle s'aventure rarement.

Elle est habituellement solitaire et son manque d'intelligence ne lui confère aucune stratégie de combat particulière.

STATISTIQUES

PV MOYEN :	31	(3d10 + 15)									
INITIATIVE :	-5										
TAILLE HABITUELLE :	Moyenne										
CLASSE D'ARMURE :	5										
BASE ATTACK/GRAPPLE :	+2/+3										
FOR	12	DEX	1	CON	21	INT	-	SAG	1	CHA	1
AUTRES CAPACITÉS :											
	-	ACIDE									
	-	TRANSPARENT									
	-	IMPROVED GRAB									
	-	CONSTRICT									

COMPÉTENCES

Aucune

Chraal

Type :	Élémentaire du Froid
Origines :	Autochtone
Autre(s) Nom(s) :	



DESCRIPTION

Du haut de ses 8 pieds, le Chraal est un Élémentaire du Froid redoutable. Il est originaire de ce Plan et est habituellement solitaire. Il sait utiliser tous les éléments de son environnement afin de combattre son ennemi; ce qui fait de lui un adversaire coriace.

Le Chraal est immunisé au Froid mais vulnérable au Feu et vit près de l'Eau, d'où il tire son énergie et son armure. De ce fait, la créature peut utiliser l'eau ambiante qui gèle à son contact afin de se créer une armure. Le Chraal peut aussi utiliser une attaque de Gel lui permettant d'infliger, au corps-à-corps, 1d6 dommages de Froid supplémentaires. De plus, s'il utilise une arme métallique, cette dernière se refroidit automatiquement et inflige des dégâts supplémentaires de Froid de l'ordre de +1d4. Cependant, il est rare de voir ces créatures utiliser des armes; elles préfèrent leurs griffes qui infligent +1d6 dégâts de Froid.

Le Chraal peut aussi produire un cône de Froid sur 60 pieds (3 fois par jour) qui inflige 6d6 dommages de Froid. Un jet de sauvegarde de Réflexe DD19 permet de réduire de moitié les dégâts. De plus, à sa mort, la créature explose et inflige 10 points de dommages de Froid + 10 points de dommages perçants à tout ce qui se retrouve dans un rayon de 30 pieds. Encore une fois, un jet de sauvegarde de Réflexe DD19 permet de réduire à 5 ces dommages.

STATISTIQUES

PV MOYEN :	85	(9d8 + 45)
INITIATIVE :	+0	
TAILLE HABITUELLE :	Large, Géant pour les adultes	
CLASSE D'ARMURE :	21, Touch 13, FF 21	
BASE ATTACK/GRAPPLE :	+6/+15	
FOR 21	DEX 11	CON 20 INT 9 SAG 10 CHA 14
ATTAQUES :	2 Griffes en mêlée +10 (1d8+5 + 1d6 de Froid)	
	Morsure en mêlée +8 (2d6+2 + 1d6 de Froid)	
AUTRES CAPACITÉS:	-	DAMAGE REDUCTION 5
	-	IRON WILL
	-	MULTI ATTACK

COMPÉTENCES

Listen	+4	Spot	+4
Search	+3		

Dragon Blanc

Type :	Dragon (Élémentaire du Froid)
Origines :	Inconnue
	Semble être originaire de ce Plan
Autre(s) Nom(s) :	



DESCRIPTION

De loin la plus crainte des créatures du Plan Para-Élémentaire du Froid, le Dragon Blanc serait originaire de ce dernier. Il n'en demeure pas moins que l'étude de cette bête n'est pas complète et on ne peut affirmer avec certitude sa provenance.

La Mythologie du Plan en question a élevé cette Créature comme l'Emblème officielle de ce dernier.

Comme la plupart des Dragons, le Dragon Blanc se retrouve principalement en Montagne et dans les cavernes glacées.

Ces créatures aiment consommer de la nourriture gelée. Ainsi, lorsqu'ils tuent, ils ont tendance à ensevelir la victime sous la neige le temps nécessaire pour qu'elle gèle.

Les jeunes Dragons Blancs présentent des écailles ressemblantes à des miroirs, faisant refléter la lumière telle la glace. Les plus âgés perdent le lustre et les écailles deviennent plus grises et fades.

Les Dragons Blancs sont les ennemis naturels des Dragons Rouges (Feu). Il n'est pas rare d'en voir se battre. Gare à ceux qui se retrouveraient sur leur chemin.

Je n'ai malheureusement pas de détails supplémentaires sur cette créature. Il faudra vous référer à des personnes compétentes en matière de Dragons pour plus de détails.

Dragon D'Argent

Type :	Dragon Légendaire (Élémentaire du Froid)
Origines :	Inconnue Semble être originaire de ce Plan
Autre(s) Nom(s) :	



DESCRIPTION

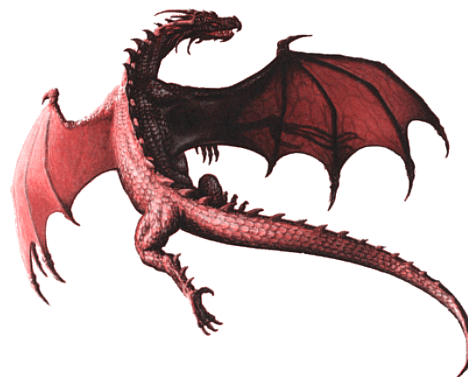
Le Plan Para-Élémentaire du Froid cacherait la forme la plus mythique et bonne de dragon : Le Dragon d'Argent.

Le Dragon d'Argent aurait la capacité de se changer sous forme humaine. On dit qu'il est vif et marcherait parmi les habitants du Plan Élémentaire du Froid et que sa présence serait suffisante pour calmer les ardeurs des Dragons Blancs et Rouges qui s'y font la guerre.

Je n'ai malheureusement pas de détails supplémentaires sur cette créature. Il faudra vous référer à des personnes compétentes en matière de Dragons pour plus de détails

Dragon Rouge

Type :	Dragon (Élémentaire de Feu)
Origines :	Inconnue
	Semble être originaire du Plan Élémentaire du Feu
Autre(s) Nom(s) :	



DESCRIPTION

Selon les Croyances, ces créatures sont générées par Terdon, Dieu du Feu et des Forges. Ces Dragons sont très craints.

Ils habitent dans la plupart des volcans actifs mais sortent rarement. Ils garderaient, tout comme les Dragons Blancs, des trésors inestimables.

Les Dragons Rouges sont les ennemis naturels des Dragons Blancs (Glace). Il n'est pas rare d'en voir se battre. Gare à ceux qui se retrouveraient sur leur chemin.

Je n'ai malheureusement pas de détails supplémentaires sur cette créature. Il faudra vous référer à des personnes compétentes en matière de Dragons pour plus de détails.

COMPÉTENCES

Hide	+11	Knowledge (Planes)	+6
Search	+6	Sense Motive	+8
Spot	+8 (+10 dans les autres Plans)		

STATISTIQUES DE L'ÉNERGON DE GLACE (XOR-YOST)

PV MOYEN :	45	(5d8 + 23)									
INITIATIVE :	0										
TAILLE HABITUELLE :	Moyenne										
CLASSE D'ARMURE :	14, Touch 14, FF 14										
BASE ATTACK/GRAPPLE :	+5/-										
FOR	-	DEX	10	CON	19	INT	7	SAG	10	CHA	18
FORTITUDE	+10	REFLEXE	+4	VOLONTÉ	+4						
AUTRES CAPACITÉS :	-	RAYON D'ÉNERGIE									
	-	EXPLOSION									
	-	DODGE									
	-	INITIATIVE AUGMENTÉE									

COMPÉTENCES

Hide	+8	Knowledge (Planes)	+6
Search	+6	Sense Motive	+8
Spot	+8		
Survival	+8 (+10 dans les autres Plans)		

COMPÉTENCES

Hide +16 Spot +9

Géant de Givre

Type :	Humanoïde Géant
Origines :	Autochtone
Autre(s) Nom(s) :	Géant de Glace



DESCRIPTION

Les Géants de Givre (ou de Glace) sont originaires du Plan Para-Élémentaire du Froid. Ils sont cependant présents, à quelques occasions spéciales, dans le Monde Matériel.

Ils combinent leur grande taille (15 pieds en moyenne) à une très grande force faisant d'eux des ennemis redoutables ou de formidables alliés.

Les Géants de Givre sont immunisés au Froid et sont les seules créatures du Plan Para-Élémentaire du Froid à résister autant aux intempéries extrêmes dont les fameux Blizzards (résistance de +20). Cependant, ils sont vulnérables au Feu. Ils habitent habituellement en haute montagne et fréquentent rarement les vallées glaciaires et les zones habitées.

Bien qu'ils préfèrent le combat en mêlée, les adultes peuvent lancer de grosses roches (presque qualifiées de « rochers ») et peuvent aussi les attraper. Ils sont forts dans la pose de pièges et aiment bien créer des embûches et commencer les combats à distance en lançant des pierres.

Les Géants de Givre forment des sociétés dites « intelligentes » et la plupart d'entre eux sont des Clercs. Ils vénèrent souvent la Destruction ou la Guerre; ce qui a souvent mené à des conflits dans les Terres du Plan Para-Élémentaire du Froid. La Divinité souvent priée par ces derniers est Lanael, Dieu du Vent et de l'Élément Divin de l'Air.

STATISTIQUES

PV MOYEN :	133	(14d8 + 70)
INITIATIVE :	-1	
TAILLE HABITUELLE :	Large	
CLASSE D'ARMURE :	21, Touch 8, FF 21	
BASE ATTACK/GRAPPLE :	+10/+23	
FOR 29	DEX 9	CON 21 INT 10 SAG 14 CHA 11
FORTITUDE +14	REFLEXE +3	VOLONTÉ +6
AUTRES CAPACITÉS:	-	CLEAVE
	-	GREAT CLEAVE
	-	IMPROVED OVERRUN
	-	IMPROVED SUNDER
	-	POWER ATTACK

COMPÉTENCES

Climb	+13	Craft (...)	+6
Intimidate	+6	Jump	+17
Spot	+12		

Immoth

Type :	Élémentaire Géant
Origines :	Autochtone
Autre(s) Nom(s) :	-



DESCRIPTION

Les Immoth habitent habituellement les «Montagnes des Hivers Éternels» dans la chaîne bordant le désert de glace du Grand Plateau. Ils ne descendent jamais de leurs montagnes.

Ils sont présents dans d'autres Plans Élémentaires (Eau et Air). Solitaires, ils maintiennent tout de même un contact avec les autres individus de leur race. Ils sont habituellement neutres et ne cherchent pas les problèmes. Ils sont curieux et relativement intelligents (INT 14). Leur curiosité est orientée vers les autres races habitant les Plans Élémentaires et les Runes. D'ailleurs, ils se couvrent habituellement de runes pour se protéger et n'hésiteront pas à en utiliser en combat. Ils possèdent des **Runes de Glace** qui peuvent emmagasiner des sorts. De plus, leur corps de glace les immunise contre le Froid.

Les écrits relatent la présence, dans les Terres plus au Sud et quasi innaccessibles du Plan Para-Élémentaire du Froid, d'une société d'Immoth qui y cacheraient leurs découvertes dans les Bibliothèques de Givre.

Les Immoth mesurent environ 8 pieds et sont munis de griffes et d'un dard pouvant infliger des dégâts de Froid et empoisonner. Ils ont l'habitude de lancer des sorts de protection et d'augmentation de capacités avant de s'engager dans un combat.

STATISTIQUES

PV MOYEN :		85	(10d8 + 40)								
INITIATIVE :		+3									
TAILLE HABITUELLE :		Large									
CLASSE D'ARMURE :		18, Touch 12, FF 15									
BASE ATTACK/GRAPPLE :		-/-									
FOR	18	DEX	16	CON	19	INT	14	SAG	13	CHA	21
FORTITUDE		+14	REFLEXE +3		VOLONTÉ +6						
AUTRES CAPACITÉS:		-	CLEAVE								
		-	COMBAT REFLEXES								
		-	POWER ATTACK								

COMPÉTENCES

Climb	+12	Hide	+11
Swim	+12	Jump	+13
Spot	+12		

Mages Élémentaires

Ken-Li (Feu), Ken-Sun (Air) et Ken-Kuni (Terre)

Type :	Géants - Voyageurs Planaires
Origines :	Présence dans plusieurs Plans Élémentaires
Autre(s) Nom(s) :	-



DESCRIPTION

Les Mages Élémentaires ressemblent à des Ogres au tempérament malicieux. Ils sont issus des Plans Élémentaires de la Terre, du Feu et de l'Air. Bien qu'ils portent le nom de « mages », ces créatures sont des guerriers parcourant les divers Plans Élémentaires et Para-Élémentaire afin de combattre au nom de leur Divinité.

Les Ken-Li (Feu) sont de puissants guerriers de Terdon et les Ken-Sun (Air) sont d'aussi puissants guerriers adorant Lanael. Pour ce qui est des Ken-Kuni (Terre), ils vénèrent Olienkar, Dieu de la Nature. Dans le Plan Para-Élémentaire du Froid, Ken-Kuni a rarement été relaté dans les écrits; phénomène expliqué probablement par l'importante distance entre les deux Plans.

Fondamentalement, même s'ils portent tous le nom de Mages Élémentaires, ils sont différents. Les Ken-Kuni sont les moins robuste (CR 8), viennent ensuite les Ken-Li (CR 10) et enfin, les Ken-Sun (CR 13). Les légendes du Plan Para-Élémentaire du Froid racontent que les Ken-Sun, par leur force, ont su implanter une solide réputation à Lanael dans le Plan mais que la jalousie de Terdon pris le dessus et déstabilisa ce dernier. Les volcans ainsi créés par la Divinité du Feu a pu servir à l'épanouissement de la Vie dans la région de Batel'Minthe; la divinité a réussi à se faire adorer par la majorité des habitants de l'endroit malgré le paradoxe entre le Feu et le Froid.

STATISTIQUES DE KEN-KUNI (TERRE)

PV MOYEN:	84	(8 HD) / Fast Healing 5 DR 10/Magic															
INITIATIVE :	+0																
TAILLE HABITUELLE :	Géant																
CLASSE D'ARMURE :	23, Touch 9, FF 23																
BASE ATTACK/GRAPPLE :	+6/+18																
FOR	27	DEX	11	CON	23	INT	10	SAG	12	CHA	11						
FORTITUDE	+12	REFLEXE	+2	VOLONTÉ	+3												
AUTRES CAPACITÉS:	-	CLEAVE															
	-	WEAPON FOCUS (GREATSWORD)															
	-	POWER ATTACK															

COMPÉTENCES

Climb	+3	Intimidate	+4
Knowledge (Nature)	+2	Listen	+7
Spot	+7	Search	+2

STATISTIQUES DE KEN-LI (FEU)

PV MOYEN:	138	(12 HD) / Fast Healing 10 / Immunisé au Feu									
INITIATIVE :	+3										
TAILLE HABITUELLE :	Géant										
CLASSE D'ARMURE :	20, Touch 12, FF 17										
BASE ATTACK/GRAPPLE :	+9/+18										
FOR	20	DEX	17	CON	25	INT	10	SAG	18	CHA	10
FORTITUDE	+15	REFLEXE	+7	VOLONTÉ	+11						
AUTRES CAPACITÉS:	-	CLEAVE									
	-	GREAT CLEAVE									
	-	POWER ATTACK									

COMPÉTENCES

Climb	+9	Intimidate	+4
Knowledge (Nature)	+4	Listen	+8
Spot	+8	Search	+4
Balance	+5	Handle Animal	+4

STATISTIQUES DE KEN-SUN (AIR)

PV MOYEN:	161	(17 HD) / Fast Healing 10									
INITIATIVE :	+7										
TAILLE HABITUELLE :	Géant										
CLASSE D'ARMURE :	21, Touch 12, FF 18										
BASE ATTACK/GRAPPLE :	+12/+24										
FOR	27	DEX	17	CON	20	INT	21	SAG	21	CHA	21
FORTITUDE	+15	REFLEXE	+8	VOLONTÉ	+13						
AUTRES CAPACITÉS:	-	ALERTNESS									
	-	AWESOME BLOW									
	-	IMPROVED BULL RUSH									
	-	IMPROVED INITIATIVE									
	-	IRON WILL									
	-	POWER ATTACK									

COMPÉTENCES

Climb	+18	Intimidate	+21
Knowledge (Nature)	+9	Listen	+12
Spot	+12	Search	+11
Balance	+9	Handle Animal	+11
Bluff	+18	Concentration	+15
Decipher Script	+11	Diplomacy	+17
Disguise	+5 (+7 Acting)	Gather Informations	+11
Heal	+9	Jump	+21
Knowledge (Arcana)	+14	Ride	+5
Sense Motive	+15	Spellcraft	+17
Survival	+5 (+7 tracks, +7 près du sol)		

De Magma, D'Air, de Feu et de Glace

Caractérisées par leur petite taille et leur espièglerie, les Méphites sont des créatures provenant des Plans Élémentaires. Dans le Plan Para-Élémentaire du Froid, on retrouve principalement les Méphites de Glace qui sont originaires de l'endroit. Ces dernières peuvent se retrouver un peu partout sur la banquise, les vallées glaciaires mais principalement en montagne.

Ces créatures sont beaucoup plus curieuses que dangereuses. Elles n'attaquent que si c'est nécessaire et sont relativement faibles.

PV MOYEN :	13	(3d8)
INITIATIVE :	+7	
TAILLE HABITUELLE :	Petit	
CLASSE D'ARMURE :	17, Touch 14, FF 14	
BASE ATTACK/GRAPPLE :	+3/-1	
FOR 10 DEX 17	CON 10 INT 6	SAG 11 CHA 15
FORTITUDE +3	REFLEXE +6	VOLONTÉ +3
AUTRES CAPACITÉS:	-	ATTAQUES SELON LEUR ÉLÉMENT
	-	DODGE
	-	IMPROVED INITIATIVE

COMPÉTENCES

Bluff	+8	Escape Artist	+9
Hide	+13	Diplomacy	+4
Disguise	+2 (+4 Acting)	Intimidate	+4
Listen	+6	Move Silently	+9
Spot	+6	Use Rope	+3

Oiseau de Feu

Type :	Élémentaire de Feu
Origines :	Plan Élémentaire du Feu
Autre(s) Nom(s) :	Chauve-Souris du Feu Oiseau de Terdon



DESCRIPTION

Les Oiseaux de Feu sont originaires du Plan Élémentaire du Feu mais utilisent des portails dans les différents volcans et sources de magma afin d'atteindre le Plan Para-Élémentaire du Froid. Dans les Terres Gelées, ils sont aussi présents dans les volcans et les sources magmatiques. De plus, ils sont sources de légendes diverses entourant Terdon, le Dieu du Feu et des Forges.

Habituellement, ces oiseaux ne sont pas visibles hors de l'environnement immédiat d'une source de magma.

Ils ont l'habitude de s'agripper à leurs victimes de là leur surnom de « Chauve-Souris du Feu ». Ils infligent des dommages de Feu mais sont vulnérable à l'Eau.

Il est possible d'avoir un familier du genre mais il est quasi improbable d'en trouver dans le Plan Para-Élémentaire du Froid par ces derniers n'apprécient guère cet élément.

STATISTIQUES

PV MOYEN :	21	(6d8 - 6)
INITIATIVE :	+3	
TAILLE HABITUELLE :	Petit	
CLASSE D'ARMURE :	16, Touch 14, FF 13	
ATTAQUES :	Morsure +8 en mêlée (1d6-1 + 1d6 dommages de Feu)	
FOR 8	DEX 17	CON 8 INT 6 SAG 7 CHA 5
FORTITUDE +1	REFLEXE +8	VOLONTÉ 0
AUTRES CAPACITÉS:	-	FLYBY ATTACK
	-	WEAPON FINESS (BITE)

COMPÉTENCES

Listen	+9	Hide	+15
Spot	+9		

Tempête Gargantuesque

Type : Manifestation météorologique

Origines : Autochtone

Autre(s) Nom(s) : Tempête de Lanael

Tempête de Terdon



DESCRIPTION

Les Tempêtes Gargantuesques sont très rares et sont considérées comme les manifestations de la colère des Dieux. Les Deux principaux Éléments constituant le Plan Para-Élémentaire du Froid ont la capacité de former de tels phénomènes météorologiques funestes.

Les types de tempêtes ont des caractéristiques différentes selon l'Élément en cause. Ainsi, les tempêtes de Feu infligent de graves blessures de Feu et présente des nuages et des vents incandescents. L'Élément d'Air est caractérisé par des vents glaciaux violents qui figent tout sur leur passage.

Avec leur capacité spéciale de Mystère Élémentaire, il est impossible d'infliger des dommages à ces manifestations; seules les attaques magiques et les runes spéciales permettent de s'en protéger.

STATISTIQUES

PV MOYEN :	324	(24d8 + 216)
INITIATIVE :	-2	
TAILLE HABITUELLE :	Gargantuesque	
CLASSE D'ARMURE :	24, Touch 14, FF 24	
ATTAQUES :	4 en mêlée (+23/+18/+13/+8)	
FOR 29	DEX 6	CON 28 INT 8 SAG 11 CHA 17
FORTITUDE +23	REFLEXE +12	VOLONTÉ +8
AUTRES CAPACITÉS:	-	CLEAVE
	-	POWER ATTACK

COMPÉTENCES

Concentration +18 Listen +11
Spot +12

