

SOUS LE SOLEIL DES STEPPES



Cette campagne pour JRJRF, Les Jeunes Royaumes Jeu de Rôle Fantastique, est prévue pour un groupe de 4 à 6 aventuriers expérimentés ayant atteint le niveau 7 au minimum. La présence d'un Prêtre et/ou d'un Mage, d'un Guerrier et d'un Voleur est vivement conseillée. Les PJs vont retrouver à jouer les globes trotters dans une campagne les conduisant au coeur des Steppes Mongs de l'Est pour avoir la joie de récupérer une antique relique maudite !

Ils vont ainsi parcourir plus de 6 000 km à travers le Septante et traverser des nations voisines de l'Empire. Hélas ils n'auront pas trop le temps de profiter des paysages et des moeurs autochtones car tout ceci se fera dans le cadre d'une course contre la montre...

MISE EN BOUCHE

Nous sommes le troisième jour de la semaine sacrée précédant la Saison des Fleurs et un commanditaire, prêtre souhaitant imposer une quête ou marchand proposant une mission à haut risque par exemple, demande aux PJs de se rendre dans les Terres Mong afin de récupérer un objet de culte rare et très ancien qui fait l'objet d'une légende chez les peuples Mongs.

Toutefois un des pairs de l'Empire ne l'entendra pas de cette oreille et tentera tout pour récupérer cette relique, il enverra notamment une expédition composée de 11 hommes dans les Terres Mongs pour tenter de prendre de vitesse les PJs. En effet ce talisman permettrait au prince Hagen de lever les tribus Mongs contre l'Empire.

L'Amulette de Nergal a les pouvoirs suivants :

- Changement d'Alignement du porteur, ceci dès que le talisman mis autour du cou et porté plus de 10 rounds, l'alignement glissera d'1 degré vers CM si un JS sous POUx1 n'est pas réussi. Cet effet s'activera à chaque fois que son possesseur l'enfilera sauf s'il est d'alignement CM.
- Changement d'Alignement de toutes les personnes situées dans un rayon de 50m de l'amulette lors des semaines sacrées, ce pouvoir ne s'active pas si la relique est dans un temple de la Lumière ou de la Nature mais d'Al. Bon. L'alignement glissera d'1 degré vers CM si un JS sous POUx1 n'est pas réussi, et de 2 degrés en cas de fumble.
- Bonus de 3 points de FOR et de CHA tant que le talisman est porté.
- Bonus de 10 PdM tant que le talisman est porté, ils se régénèrent en 24 heures.
- Bonus de 20% pour les tentatives de communiquer avec Nergal ou de créer des morts vivants mineurs.
- Mourir avec cette amulette autour du cou ou dans l'enceinte du temple de Yatitch alors qu'elle s'y trouve provoque le retour du mort dans l'état de Squelette dès que la décomposition aura fait son œuvre si un JS sous POUx1 n'est pas réussi.
- Permet de Commander aux Morts Vivant de la même manière qu'un prêtre.
- Les personnages d'alignement Bon recevront 1D6 points de dégâts au bout de 10 rounds au contact du talisman, ceci est valable une seule fois par individu.
- Les personnages d'alignement Neutre recevront 1D4 points de dégâts au bout de 10 rounds au contact du talisman, ceci est valable une seule fois par individu.
- Une Ombre est liée à l'amulette, le porteur de la relique peut la convoquer à volonté et lui donner n'importe quel ordre mais celle-ci peut agir à sa guise, si elle n'est dans un temple de la Lumière ou de la Nature mais d'Al. Bon, durant les semaines sacrées...
- Valeur de 0 à 50 000 DA suivant les motivations de l'acheteur...

ENTREE

Alors que les PJs vaquent à leurs occupations dans la capitale impériale, ils sont rapidement mis en contact avec

leur commanditaire. Ce qui suit pourra se dérouler de la même manière quelque soit le commanditaire, il suffira d'adapter la partie qui suit. En l'occurrence un PJ pourrait bien avoir envie de rencontrer un Grand Prêtre dans le Quartier des Temples et ils ont de la chance ! Lorsqu'ils se rendent dans le temple, ils tombent rapidement sur un prêtre, Aflek, qui se trouve être le secrétaire particulier du Grand Prêtre Xantus et il pensera présenter les PJs à son maître s'ils réussissent un jet sous Eloquence ou POU x 5. Xantus pourra accéder à toute demande (raisonnable) contre une "petite" quête dans les steppes Mong de l'Est, mais le ou les PJ devront être convaincants pour se voir confier cette quête, un jet sous POU x 5 devrait être suffisant.

Xantus est un prêtre vieillissant de 92 saisons des fleurs qui consacra une bonne partie de sa vie à la recherche d'une relique maléfique afin de la confier à son dieu Argentar, Thorain OU Grome par exemple.

Si les PJs acceptent cette mission Xantus leur donne rendez vous dans ses appartements, au Quartier des Temples le lendemain soir afin de leur en dire plus.

Cet entretien aura lieu dans le temple, dans une des chapelles de prière et si un des PJs réussit un jet sous Voir ou Ecouter opposé au Mouv. Sil. de Lüster, ils se sentiront épiés.

Lüster est un espion permanent à la solde du prince Haggen dans Losaz, a été chargé par ce dernier d'obtenir les renseignements que Xantus a en sa possession pour s'approprier le talisman maudit, après que le prince eut vent de l'expédition menée dans les steppes de l'Est. Cet espion se fait passer depuis quelques jours pour un prêtre, et a commencé son travail dans le temple déguisé en prêtre, il a jusqu'ici seulement acquis la certitude que Xantus sait exactement où se trouve la relique, toutes ses autres recherches ayant été peu fructueuses hormis une description détaillée et une légende précise concernant ses pouvoirs. Un des moyens de confondre l'espion est qu'il possède 10 CO frappés des armoiries du prince.

Les armoiries du prince Haggen représentent un trident vert entouré de runes blanches sur un fond noir, il est le Prince de Norombrie et un des pairs de l'Empire, mais également le sujet sur lequel l'empereur peut le moins compter, le prince préparant secrètement la guerre contre l'empereur.

En attendant le lendemain soir les PJs sont libres de leur temps mais ils seront toutefois contactés par une ancienne connaissance. Par exemple, Romphus, le mage, pourrait leur faire savoir qu'il vient de mettre la main sur un antique parchemin relatant une légende concernant un héros atteint d'une malédiction ressemblant à s'y méprendre à celle dont souffre Ragnouf le nain, la *Malédiction de Profundys*. Cette légende se rapporte aussi à une antique relique, l'Amulette de Nergal ! Mais ce n'est pas tout, le mage aurait découvert par ce biais le moyen de lever cette affliction, il faudrait pour se faire user d'un sort puissant qui utilise une composante matérielle extrêmement rare, une Orchidée de Lune, fleur qui ne se trouve que dans l'Ouest des Terres Mongs...

Le lendemain soir les PJs pourront se rendre au rendez vous dans les appartements du Grand Prêtre, pour ce faire ils devront montrer patte blanche devant les templiers gardant le périmètre du temple et déposer leurs armes, sauf les nobles. Xantus les attend et ils sont rapidement conduits par Aflek dans la bibliothèque du vieil homme, il les fait asseoir et leur propose des rafraîchissements, vin fin d'Oriel ou bière d'Ostalkaarf, puis en vient au faits.

« Je me suis renseigné sur votre compte, j'ai entendu dire que vos services ont pu être appréciés ici en haut lieu, ceci m'a entièrement décidé à vous confier cette mission, mais il faut l'avouer qui n'est pas dénuée de risques...

J'ai consacré 60 années de mon existence à la recherche d'une relique maléfique et mes recherches ont récemment abouties. J'ai percé à jour, il y a un an, l'endroit où se trouve l'Amulette de Nergal, par un heureux concours de circonstances. Elle est dans la région Ouest des Terres Mongs mais je désespère de pouvoir la récupérer car j'y ai déjà envoyé un prêtre et son novice escortés de quelques templiers il y a 9 mois de cela et ils ont disparus corps et biens sans envoyer le moindre signe de vie. »

Sur ces paroles Xantus sort de la bibliothèque une carte de l'Ouest du Septante et un grimoire et les dépose sur la table. Il déroule la carte après leur avoir demandé s'ils souhaitaient vraiment lui venir en aide en acceptant cette quête. Si la réponse est positive il continue...

« Il y a plusieurs siècles de cela Malékhynn, le fondateur de la nation pande, arriva jusqu'à cette région désertique du monde. Les nomades Mongs qui possédaient ce territoire accueillirent, plus de force que de grès, un ermite qui avait voyagé jusqu'ici pour y trouver le calme et la sérénité. Du moins l'avaient ils pris comme tel car l'elfe noir se présenta à eux de cette manière mais en réalité il fuyait les repréailles de l'Empereur de Melniboné, cette tribu mong d'un naturel peu enjoués face aux étrangers se défiât de lui dans un premier temps mais l'ermite fit preuve d'une telle puissance surnaturelle qu'il s'imposa rapidement au clan en temps que messenger divin et acteur désormais incontournable de leur quotidien. Avec le temps les mongs firent part de leurs lieux de cultes, nécropoles et de leurs légendes dont celle d'une nécropole ou d'un temple la traduction est incertaine, sacré à quelques lieues de là qui tenait une place si importante dans la mythologie mong que de nombreux chamans se faisaient inhumer là. Les mongs furent rapidement convertis au culte des dieux des Ténèbres et ce tour de force fut fait grâce à la localisation précise de ce lieu et de sa machiavélique utilisation par Malékhynn mais aussi par l'Amulette de Nergal, talisman d'ivoire et d'émeraude doté de pouvoirs magiques créé par le sorcier melnibonéen pour l'occasion. Malékhynn dans ses prêches, présentait Nergal comme l'incarnation de la mort en temps que processus nécessaire et bien entendu inéluctable, mais apprenait également à ne pas avoir peur de la mort car elle est douce et promet à une vie éternelle, par contre ce qu'il ne précisait pas c'est que cette vie serait un véritable cauchemar perpétuel soit dans les abysses soit en temps que mort vivant esclave des dieux des Ténèbres. Quelques temps après cet épisode

Malékhynn reprit la route au commandement de plusieurs tribus et s'installât au Pandstan, tenant ainsi tête à l'empereur de Melniboné. Mais sur place un grand guerrier d'une des tribus locales parvint à soustraire ce talisman des mains de l'infâme Malékhynn et la rendit au temple souillé des siens puis il fit en sorte que l'on ne puisse plus accéder à la nécropole et que l'on oublie son existence. Toutefois depuis ces temps cette amulette est le sujet d'une véritable crainte et d'une certaine adoration car elle est tenue pour être un artefact divin... »

Un léger tintement pourra éveiller les soupçons des PJs si l'un d'entre eux réussit un jet critique sous Ecouter. Il s'agit de Lüster qui écoute à la fenêtre après avoir escaladé le mur de la bâtisse mais dont la dague vient de tinter sur une pierre...

« L'Amulette de Nergal repose dans l'antique Temple de Yatitch dans la région de la Faille Sacrée. Cette faille est située sur les premiers contreforts des Monts de la Dorsale entre l'Irtych et la Dvoka à 3 000 km de là. J'ai recueilli dans ce grimoire un certain nombre de textes qui pourraient vous aider dans votre quête et je vais vous en faire part mais je ne pourrais pas vous confier ce précieux manuscrit car il faut absolument qu'il reste en sécurité ici. Il est donc bien entendu impossible pour vous de prendre quelque note que ce soit ! Les répercussions pourraient être extrêmement graves si un adorateur des Ténèbres parvenait à mettre la main sur cette relique. Ne prenez pas cette mission à la légère, soyez prudents car l'amulette est très puissante. Mais sachez que tous les documents que j'ai rassemblés jusqu'ici concordent sur une chose : seul le pieu parviendra au bout de cette quête ! »

Xantus revient ensuite sur divers textes et poèmes concernant la région et ce lieu sacré puis il donne quelques phrases qui pourraient être des clefs selon lui.

- Les renseignements concernant la Faille Sacrée citent ceci :

« Humblement tu te présentera car tu es le fils de la Terre, du Feu, de l'Air et de l'Eau, en ne manquant pas à tes devoirs, de prières et d'offrandes tu t'acquittera et la voie s'ouvrira ! »

- Sur le temple cela est plus évasif :

« La révélation des cheveux long de la fille de Straasha viendra... mais traître pourrait être leur chute ! »

« Sauf sera le croyant quant au profane il y gagnera la vie éternelle ! »

« Les Ténèbres tu entreverra si le miel de roche tu convoite dans le saint des saints ! »

« Voila pour ce que vous devez savoir mais je vais également vous remettre ceci, les différents renseignements que j'ai pu collecter me pousse à penser que vous en aurez besoin »

Xantus sort alors une petite clef de sa poche et ouvre un compartiment secret de son grimoire puis il en sort une petite bourse en soie finement brodée et de multiples couleurs contenant une perle de 40 carats, une petite barre de fer brut, un Dragon d'Argent et une petite lame de couteau d'acier forgé.

Ensuite il mande Aflek, lui chuchote quelque chose et ce dernier s'éclipse...

« Pour vous rendre dans cette région il y a deux solutions à votre disposition :

- Par mer, c'est la voie la plus distante mais la plus rapide, 30 jours, mais il faut passer le Détroit du Dragon, éviter les pirates dans les mers de l'Est de vous débarquerez à Pydnon où vous devrez montrer patte blanche avec les autorités dacyrienne, là vous achèterez des montures puis il vous faudra traverser le territoire d'un cyclope... Un drakkar tarklander appareillera d'ici une semaine pour l'Est, si vous le souhaitez je peux faire en sorte que le capitaine vous embarque ! Par contre le chemin de retour se fera inévitablement par voie terrestre le drakkar ne pouvant vous attendre à moins que vous trouviez un navire à Pydnon pour le retour.

- Par la terre, la Route des Epices c'est le chemin le plus long en temps, 56 jours dans une caravane ou 42 jours de cheval sans être ralenti, mais relativement sûr hormis quelques brigands sur la voie et dans les cités traversées par contre il vous faudra passer par le territoire d'une tribu de centaures Mongs... Une caravane part pour l'Est demain matin et il vous sera possible de vous y joindre sans trop de difficulté jusqu'à Karlaa, je peux également vous fournir des chevaux... ou poneys... si vous le souhaitez ... »

« Une dernière précision vous devrez impérativement me remettre le talisman avant la semaine sacrée qui clos la saison, car cette relique doit impérativement être dans l'enceinte d'un temple durant les temps sacrés, ce qui vous laisse maintenant 88 jours... »

« Je me permet de prendre congé maintenant mais je tiens à vous donner un dernier conseil, soyez sur vos gardes et maintenez secret le but de votre quête, j'attend maintenant votre retour au plus vite, soyez bénis Adieu ! »

Aflek réapparaît alors puis il raccompagne les PJs à la porte et avant de les laisser partir il leur remet le même nombre fioles qu'il y a de PJs, de potion de soin magique (1D8 PdV récupérés immédiatement), une bourse contenant 500 DA pour acheter du matériel et une autre bourse contenant assez de deniers pour acheter des montures communes. Il leur souhaite ensuite bonne route et leur signifie son soulagement lorsqu'il les reverra...

Les PJs sont à présent libre d'organiser leur expédition, plus ou moins rapidement suivant l'itinéraire choisi.

S'ils partent le lendemain et si Lüster à pu entendre la conversation jusqu'au bout, ce dernier essaiera de subtiliser aux PJs la bourse et son contenu quitte à assassiner son possesseur...

Lüster fera sons rapport au prince Haggen avant d'agir et ce dernier va prendre la décision d'envoyer un groupe pour doubler les PJs sur place. Ce groupe est composé de 7 hommes. Ils pourront agir directement sur les PJs à partir de Rignariom en Ilmiora car c'est ici qu'ils pourront faire jonction avec la Route des Epices, eux venant de Nordorf. Cette troupe est composée de 2 mercenaires mongs, 8 cavaliers et un Chevalier Vouivre.

VIANDE OU POISSON ?

❖ Voyage par la terre :

Pour un départ en caravane les PJs doivent se présenter à la Porte Sud à 5 heures du matin, là un scribe de la guilde des marchands les attends et leur indique qu'ils sont les bienvenus dans la caravane. La caravane est composée de 8 chariots tirés par 32 chevaux de trait et 40 chevaux de bât conduits par 12 palefreniers, 2 marchands dont le chef de la caravane Arbin (POU 15), un sergent et six miliciens. Les PJs ne pourront pas profiter des chariots pour se faire transporter car ils sont pleins à craquer mais moyennant quelques Sous leur matériel pourra être transporté, il ne leur sera demandé aucun frais pour le voyage mais les repas sont au nombre de 2 par jour et assez simples, Xantus ayant fait en sorte de tout régler, mais les suppléments seront à la charge des PJs. La caravane partira tous les jours à 6 heures du matin, fera une pause de 1 heure de 12 à 13 h et s'arrêtera tous les soirs à 19 heures.

Les principales étapes et cités traversées seront Andlermaign, Rignariom et Karlaa, dans chacune de ces cités la caravane passera un jour afin de régler des affaires marchandes.

Les hommes d'Haggen se mettent en route rapidement depuis Nordorf et ont pour consigne de rester discrets jusqu'à ce que les PJs aient récupérés l'amulette. Sauf s'ils ont l'opportunité sûre d'agir avant et de s'emparer eux même de la relique.

• Jusqu'à Andlermaign, 600 Km, 12 jours de voyage ou 8 jours et demi en solo. C'est une région composée de plaines fertiles et de vastes étendues vallonnées, la dernière partie est montagneuse.

Cette partie sera calme si Arbin le chef de caravane réussit un jet de dés sous POU x 5.

Si le jet est raté les PJs auront droit à une rencontre aléatoire sur la table ci-dessous :

1D10	Rencontre
1	Grand Essaim de Mouches Noires, 5D6 piqûres /Rd. L'essaim passera à l'attaque le soir alors que les PJs sont en train de monter leur camp.
2-4	8 Voleurs de grand chemin, une embuscade (75%) sera tendue en début d'après midi. Ils pourront aisément être mis en déroute vu le nombre de personnes composant la caravane.
5-7	Troupe de 12 Orques en maraude, la rencontre sera totalement fortuite au détour d'un bosquet.
8	Ogre en chasse, il tend une embuscade (55%) dans la matinée
9-10	5 Wärgs et leurs cavaliers orques

Cette grande et puissante cité pourra émerveiller les PJs même si bien sûr elle fait pâle figure avec Losaz la Magnifique. La ville fourmille d'activité et les marchands et autres étrangers sont nombreux. Si Lüster n'a pas été mis hors d'état de nuire, il refait son apparition, son but étant toujours de mettre la main sur la bourse de Xantus et son contenu. Pour ce faire il pourra utiliser les services de malfrats locaux ou agir lui-même.

• Andlermaign – Rignariom, 700 Km, 14 jours et demi de voyage ou 10 jours solo. C'est une région montagneuse et escarpée sur la première moitié du trajet, elle laisse ensuite place à de vastes plaines et au littoral puis sur la fin on retrouve un paysage montagneux.

Durant le trajet Arbin le chef de caravane doit jeter des dés sous POU x 4, si c'est réussi ce sera dans le calme que le voyage se déroulera.

Si le jet est raté les PJs auront droit à une rencontre aléatoire sur la table ci-dessous :

1D10	Rencontre
1	Grand Essaim de Mouches Noires, 5D6 piqûres /Rd. L'essaim passera à l'attaque le soir alors que les PJs sont en train de monter leur camp.
2-4	8 Voleurs de grand chemin, une embuscade (75%) sera tendue en début d'après midi. Ils pourront aisément être mis en déroute vu le nombre de personnes composant la caravane.
5-7	Troupe de 12 Orques en maraude, la rencontre sera totalement fortuite au détour d'un bosquet.
8	Troll en chasse, il tend une embuscade (15%) dans la matinée
9-10	Scarabée Géant, il passera à l'attaque le soir alors que les PJs sont en train de monter leur camp.

Arrivée à Rignariom après le passage d'un poste frontière, assez laxiste, d'Ilmiora. Le dépaysement est garanti si les PJs ne connaissent pas le Sud, l'accent du commun se fait chantant et le climat plus clément. La cité est splendide et son style architectural tranche avec celui de Losaz, là encore de nombreux étrangers peuvent être croisés, il est à noter que les PJs sont maintenant eux aussi des étrangers...

L'entrée de la caravane dans la ville attirera au moins 1 pickpocket et il y a 50% de chances qu'il s'en prenne à un des PJs, sinon ce sera à un membre de la caravane.

Les sollicitations sont nombreuses dans Rignariom la Flamboyante car la ville regorge de bordels, tripots et même quelques arènes clandestines, les PJs y laisseront donc à coup sûr quelques deniers.

Dans le quartier marchand où les PJs logent, ils pourront rencontrer de manière fortuite au détour d'une rue les 2 mongs du prince Haggen en promenade, il faudra réussir un jet sous POU x 5 pour cela.

Lors de leur soirée, s'ils la passent dans une taverne les PJs seront sollicités par un des cavaliers d'Haggen pour une partie de dés dont le but est bien entendu de récupérer la bourse de Xantus pleine.

Au matin Arbin alerte les PJs sur le fait que la "Horde du Dragon Noir", une troupe de mercenaires melnibonéenne apatride, rôde et met à sac la région traversée par la caravane pour se rendre à Karlaa...

Il se tâte à reprendre la route mais se laissera facilement convaincre par les PJs, car aux dernières nouvelles la horde se dirigeait vers ici, et il n'est pas bon de se trouver sur son passage !

• Rignariom – Karlaa, 850 Km, 17 jours ou 12 jours en solo. C'est une région montagneuse sur la première partie du voyage puis on retrouve un paysage du littoral et en fin

de voyage le paysage se fait plus vallonné et plus boisé, la forêt de Troos n'est qu'à quelques dizaines de kilomètres. Les PJs pourront apercevoir au loin une créature volante qui semble faire des ronds autour d'eux s'ils réussissent un jet sous Voir. Il s'agit de la vouivre d'Haggen et son cavalier qui espionne les PJs et se renseigne sur leur position.

Durant le trajet Arbin le chef de caravane doit jeter des dés sous POU x 3, si c'est réussi la caravane ne croisera la route que de quelques réfugiés fuyant la horde. Il est à noter qu'Arbin a effectué un détour par le Nord afin d'éviter les mercenaires elfes noirs, mais en passant dans les bois près de la forêt de Troos un sylphide se manifestera de manière hostile un soir de bivouac. En effet les caravaniers ont allumés un feu sur son territoire. Si le jet est raté les PJs auront droit à une rencontre aléatoire sur la table ci-dessous :

1D10	Rencontre
1-7	4 Eclaireurs melnibonéens. Jet sous Voir pour les repérer, si les PJs ne les voient pas ou n'interviennent pas une troupe de 15 cavaliers les attaquera le lendemain matin.
8	Troll en chasse, il tend une embuscade (15%) dans la matinée...
9	Emt fâché ou pas suivant le comportement des PJs ! La rencontre pourra avoir lieu à n'importe quel moment, mais préférentiellement lorsque les PJs feront une pause pour le repas ou pour installer le campement.
10	La caravane s'est trop éloignée de la route pour éviter la horde et s'est malheureusement rapprochée d'un antique cimetière hanté par 8 goules...

Arrivée à Karlaa.

Cette cité caravansérail à des airs d'orient ! Tout dans cette ville tranche avec les terres de l'Ouest par son architecture, l'habillement ou les senteurs et la cuisine mais il ne faut pas s'y tromper si Karlaa assume pleinement son identité, elle n'en demeure pas moins une des grandes cités du Septante comme peuvent en témoigner son administration puissante, ses forces armées, la monnaie utilisée ou sa langue, le Commun.

La population est assez métissée et de nombreux étrangers y séjournent, notamment des marchands. Le quartier marchand mais aussi le reste de la cité fourmille d'activité jour et nuit et ne semble jamais s'arrêter.

Les rixes sont fréquentes dans cette cité cosmopolite mais la milice locale entraînée et habituée peut faire face à ce genre de débordement avec une force et rapidité déconcertante ! Les troubles fête sont tous conduits devant des tribunaux rendant une justice, pour le moins expéditive !

Les tentations y sont nombreuses entre les bordels les plus exotiques du Septante, les salles de jeux et les paris sur des combats entre guerriers ou les courses de chevaux dans les arènes de quartiers...

Enfin, il faut que les PJs se rendent compte que la cité est le dernier bastion de la civilisation et qu'après elle ils seront confrontés à la nature sauvage et aux nomades mongs !

Enfin c'est ici qu'ils feront leurs adieux à Arbin et aux membres de la caravane impériale.

- Karlaa – Région de la Faille Sacrée, 800 Km, pas de caravane, 11 jours et demi en solo. C'est une région relativement sèche de vastes plaines légèrement boisées, le relief est peu marqué. A l'arrivée le relief est beaucoup plus marqué, il s'agit des contreforts des Monts de la Dorsale que l'on peut voir au loin déchiqueter le ciel de leurs noires silhouettes...

Dans cette partie du voyage les PJs devront jeter tous les jours les dés sous Orientation pour éviter de se perdre, un échec critique les conduira directement dans le camps des Thöxeek...

Les PJs pourront encore apercevoir au loin une créature volante qui semble faire des ronds autour d'eux s'ils réussissent un jet sous Voir. Il s'agit de la vouivre d'Haggen et son cavalier qui espionne les PJs et se renseigne sur leur position.

Le premier jour les PJs traversent les dernières terres civilisées et croiseront des champs et villages, si le chef de l'expédition réussit un jet sous POU x 4 ce trajet sera calme.

Si c'est raté, les PJs feront une rencontre aléatoire sur la table ci-dessous :

1D10	Rencontre
1-3	10 Voleurs de grand chemin, une embuscade (75%) sera tendue en début d'après midi. Sûr de leur supériorité ils combattront jusqu'à ce qu'il en reste au moins trois valides.
4-5	Scarabée Géant, il passera à l'attaque le soir alors que les PJs sont en train de monter leur camp.
6-8	Troupe de 12 Orques en maraude, la rencontre sera totalement fortuite au détour d'un chemin.
9-10	Manticore à l'affût...

Passé cette journée, les PJs seront dans les Terres Mong et plus précisément sur le territoire de la tribu des Thöxeek, des nomades centaures réputés pour leur bravoure mais surtout pour leur sauvagerie et leurs mœurs sanguinaires.

Il faudra pas moins de 6 jours aux PJs pour traverser leurs terres. Au début de chaque jour de traversée, le chef de l'expédition devra jeter un jet sous POU x 3, s'il est réussi les PJs feront une rencontre aléatoire sur la table ci-dessous :

1D10	Rencontre
1	Rien !
2-3	Lion à Crinière Noire en chasse...
4-5	Troupeau de 3D12 Auroch sauvages, ils peuvent se montrer hostiles suivant ce que font les PJs.
6-8	4 Griffons en train de chasser, les PJs sont des proies de choix, ils essaieront d'emporter au moins 1 des PJs dans leur nid situé à ½ journée de là à l'Est. Le nid contient de nombreux restes dont un bouclier Orgien de mythril (18 PdA, dg 1D6+1, 3 Kg), 54 DC, 31 DA, 2 EO, 10 CO et 3 DR mais également plusieurs armes et pièces d'armures rouillées.

9	10 Wärg à l'affût...
10	Scorpion Rouge Géant affamé...

S'il est raté les PJs tomberont dans une embuscade tendue par 12 centaures Thöxeek, sur une maladresse leur chemin les conduira directement dans le camp de base des centaures, leur tribu compte environ 700 individus dont 120 guerriers et 400 femmes, enfants et vieillards. On peut estimer que 75% des guerriers sont en maraude...

Payer un lourd tribut est une façon de s'en sortir relativement indemne ou en étant très fin, un des PJs peut provoquer en duel le meilleur guerrier de la tribu, s'il en sort vainqueur il sera considéré comme un héros par les centaures qui leur laisseront la vie sauve !

❖ Voyage par la terre en solo :

Les PJs sont totalement libre de prendre la route qu'ils souhaitent et de faire les étapes qu'ils veulent. Globalement le voyage se déroule sensiblement de la même manière qu'avec la caravane. Le voyage se fera monté sur chevaux ou poneys, si ce n'est pas le cas il faudra doubler le temps nécessaire à parcourir les distances.

Toutefois à chaque fois qu'un jet de rencontres est demandé au chef d'expédition, Arbin en l'occurrence, il faudra retirer 1 X POU aux chances de réussir. En effet son habitude des routes et des long voyages permet au PJs de voyager en relative quiétude ce qui n'est plus le cas lorsqu'ils sont seuls...

De plus un jet sous Orientation est demandé entre chaque étape, les PJs pourront s'apercevoir le lendemain de leur erreur s'ils réussissent un autre jet sous Orientation.

❖ Voyage par la mer :

Le drakkar sur lequel les PJs doivent voyager se nomme « la Flèche d'Argent », il appareillera le 1^o Prima dans 5 jours.

Petit rappel les saisons sont divisées en trois mois de 28 jours chacun. Ces mois se nomment de la même manière sur toutes les saisons, ce sont les mois de Prima, Secundo et Tierce.

Le capitaine de ce navire de guerre se nomme Ustherig Hak Dann (POU 18), c'est un rude et fier tarklander au caractère bien trempé, il est surnommé l'ours par ses hommes, mais respecté pour ses compétences et ses qualités car sous cet air c'est un homme bon qui sait mener son équipage.

La Flèche d'Argent est un drakkar de 68 hommes dont 50 rameurs et son autonomie est de 3 semaines, ce qui devrait être suffisant jusqu'à Pydnon.

• Empire – Vieil Océan, 450 Km, 3 jours de navigation. C'est une plaisance sur le fleuve Erme, le paysage ne change guère les PJs, composé de plaines vallonnées et de forêts. Il se fait plus typé à l'approche des côtes.

La traversée des terres impériales est calme, les PJs peuvent s'adonner à leurs occupations sereinement.

• Vieil Océan – Détroit du Dragon, 1 300 Km, 8 jours et demi. C'est une navigation le long des côtes dans son début et à sa fin, le reste du voyage étant en haute mer. Le

paysage se fera plus changeant entre les côtes impériales et celles d'Ilmiora.

Durant le trajet Ustherig doit jeter des dés sous POU x 3, si c'est raté les PJs auront droit à une rencontre aléatoire sur la table ci-dessous :

1D10	Rencontre
1-3	Navire pirate pande, ils sont hostiles. Trirème de 160 esclaves, et 55 pirates, 1 baliste...
4	Tempête de FOR 50, jet de résistance FOR + TAI du PJ vs FOR du vent ou chute. Endommagera le navire si Ustherig rate un jet sous Manœuvre Maritime à 95%, alors vitesse /2.
5	Galère de bataille melnibonéenne hostile, 3 000 esclaves, 200 soldats et 100 marins et officiers, 12 machines de guerre mais vitesse de croisière moindre que le drakkar. Navire d'Ustherig endommagé si un jet sous Manœuvre Maritime à 95% est raté alors vitesse /2 et 50% de chance par PJs d'être blessé par une des machines de guerre melnibonéenne...
6-8	Navire marchand, il poursuit sa route avec une crainte non masquée.
9-10	Trirème de Guerre Ilmioraise, 15% de chances qu'ils soient hostiles. 170 esclaves, 14 soldats et 30 marins et officiers, 1 baliste...

Si le jet est un échec le drakkar sera pris en chasse par un Dragon de Mer...

• Détroit du Dragon - Dacyrie, 600 Km, 4 jours. C'est une navigation le long des côtes pour l'essentiel. Le paysage est plus typé que celui d'Ilmiora et tranche avec l'Empire. Cette partie du voyage sera calme si Ustherig réussit un jet de dés sous POU x 3.

Si le jet est raté les PJs auront droit à une rencontre aléatoire sur la table ci-dessous :

1D10	Rencontre
1-4	Tempête de FOR 50, jet de résistance FOR + TAI du PJ vs FOR du vent ou chute. Endommagera le navire si Ustherig rate un jet sous Manœuvre Maritime à 95%, alors vitesse /2.
5-6	Navire pirate pande, ils sont hostiles. Trirème de 160 esclaves et 55 pirates, 1 baliste...
7-8	Quadrirème de Guerre dacyrienne, 50% de chances qu'ils soient hostiles. 210 esclaves, 18 soldats et 40 marins et officiers, 4 machines de guerre...
9-10	6 Ankrëlls attaquent le navire le long des côtes dacyriennes.

• Dacyrie – Pydnon, 1 150 Km, 7 jours et demi. C'est une navigation le long des côtes pour l'essentiel. Le paysage est assez sec et de nombreux bourgs peuvent être aperçus. Les PJs pourront apercevoir au loin une créature volante qui semble faire des ronds autour d'eux s'ils réussissent un jet sous Voir. Il s'agit de la vouivre d'Haggen et son cavalier qui espionne les PJs et se renseigne sur leur position.

Cette partie du voyage sera calme si Ustherig réussit un jet de dés sous POU x 2.

Si le jet est raté les PJs auront droit à une rencontre aléatoire sur la table ci-dessous :

1D10	Rencontre
1-2	Navire pirate pande, en retour de razzia. Trirème de 228 esclaves et 47 pirates, 1 baliste...
3	Tempête de FOR 50, jet de résistance FOR + TAI du PJ vs FOR du vent ou chute. Endommagera le navire si Ustherig rate un jet sous Manœuvre Maritime à 95%, alors vitesse /2.
4-6	Quadrirème de Guerre dacyrienne, 50% de chances qu'ils soient hostiles. 210 esclaves, 18 soldats et 40 marins et officiers, 4 machines de guerre ...
7-8	6 Ankrëlls attaquent le navire le long des côtes dacyriennes.
9-10	6 Harpies attaquent le navire le long des côtes dacyriennes.

Arrivée à Pydnon.

Ce grand port de l'Est tranche radicalement avec l'Empire. Son architecture spécifique présente de nombreuses coupoles au sommet des bâtiments. Les murs sont le plus souvent blanchis et des notes de couleurs sont présentes sur toutes les boiseries. Les senteurs et la cuisine sont également très typiques mais il ne faut pas s'y tromper Pydnon reste une des grandes cités du Septante comme peuvent en témoigner son administration et ses lois sévères, ses forces armées, la monnaie utilisée ou sa langue, le Commun.

La population est typiquement dacyrienne et les étrangers séjournent dans des quartiers qui leurs sont spécifiquement dévolus où la loi dacyrienne ne s'applique pas, elle est simplement remplacée par la loi du plus fort même si les marchands étrangers maintiennent une milice. Le quartier marchand mais aussi le reste de la cité fourmille d'activité jour et nuit et ne semble jamais s'arrêter.

La garde de cette cité état est bien entraînée et elle est chapeauté par les Phalanges Rouges, qui font régner l'ordre avec force et sévérité ! Les troubles fête s'ils ont de la chance sont conduits devant des tribunaux rendant une justice expéditive, les autres moins chanceux se voient soit réduits en esclavage arbitrairement soit exécutés sur la place publique en guise d'exemple...

Les tentations sont ici aussi présentes entre les bordels, les salles de jeux (avec lourdes taxes) et les paris sur des combats de gladiateurs ou les épreuves sportives dans les arènes de quartiers...

Durant leur séjour, s'il est plus long que 24 heures, les hommes du prince Haggen tenteront de passer à l'action préférentiellement dans le quartier étranger.

Toutefois, il faut que les PJs se rendent compte que cette cité est le dernier bastion de la civilisation et qu'après elle ils seront confrontés à la nature sauvage et aux nomades mongs !

Enfin c'est ici qu'ils feront leurs adieux à Ustherig Hak Dann et à l'équipage du drakkar.

S'ils le souhaitent les PJs peuvent également prévoir le voyage de retour, ils trouveront une Grande Caraque, « la Fleur d'Orient », le capitaine de ce navire marchand, Neeros (POU 15) appareillera dans 25 jours, le coût serait de 210 DA/pers hors frais de bouche soit 252 DA/pers au total...

• Pydnon – Région de la Faille Sacrée, 700 Km, pas de caravane, 10 jours en solo. C'est une région relativement sèche composée de vastes steppes peu boisées, le relief est constitué de petites collines. A l'arrivée le relief est beaucoup plus marqué, il s'agit des contreforts des Monts de la Dorsale que l'on peut voir au loin déchiqueter le ciel de leurs noires silhouettes...

Dans cette partie du voyage les PJs devront jeter tous les jours les dés sous Orientation pour éviter de se perdre, un échec critique les conduira directement dans la caverne de Tarsang...

Les PJs pourront encore apercevoir au loin une créature volante qui semble faire des ronds autour d'eux s'ils réussissent un jet sous Voir. Il s'agit de la vouivre d'Haggen et son cavalier qui espionne les PJs et se renseigne sur leur position. Ceci sera vrai si la vouivre et son cavalier n'ont pas été tués à Pydnon lors de leur tentative de tuer les PJs et de récupérer la bourse de Xantus contenant les « clefs du temple de Yatitch ».

Les PJs devront passer la Sturma, confluent de la Dvoka, tôt ou tard, le plus simple est de le faire à Pydnon en utilisant les ponts dacyriens mais ils pourront également le faire plus tard en trouvant un gué mais en s'exposant à une attaque d'Ankrëlls.

Le premier jour de voyage les PJs traversent les dernières terres civilisées et croiseront des champs et villages, si le chef de l'expédition réussit un jet sous POU x 4 ce trajet sera calme.

Si c'est raté, les PJs feront une rencontre aléatoire sur la table ci-dessous :

1D10	Rencontre
1-3	15 Voleurs de grand chemin, une embuscade (75%) sera tendue en début d'après midi. Sûr de leur supériorité ils combattront jusqu'à ce qu'il en reste au moins cinq valides.
4-5	Scarabée Géant, il passera à l'attaque le soir alors que les PJs sont en train de monter leur camp.
6-8	Troupe de 12 soldats en quête de butin, la rencontre se fera sur un poste de garde d'un chemin éloigné.
9-10	Manticore à l'affût...

Passé cette journée, les PJs seront dans les Terres Mong et plus précisément sur le territoire de Tarsang, le cyclope.

Il faudra pas moins de 5 jours aux PJs pour traverser ses terres. Au début de chaque jour de traversée, le chef de l'expédition devra jeter un jet sous POU x 3, s'il est réussi les PJs feront une rencontre aléatoire sur la table ci-dessous :

1D10	Rencontre
1	Rien !

2	Scorpion Rouge Géant affamé...
3	Lion à Crinière Noire en chasse...
4-5	Troupeau de 3D12 Auroch sauvages, ils peuvent se montrer hostiles suivant ce que font les PJs.
6-7	4 Griffons en train de chasser, les PJs sont des proies de choix, ils essaieront d'emporter au moins 1 des PJs dans leur nid situé à ½ journée de là à l'Ouest. Le nid contient de nombreux restes dont un bouclier Orgien de mythril (18 PdA, dg 1D6+1, 3 Kg), 54 DC, 31 DA, 2 EO, 10 CO et 3 DR mais également plusieurs armes et pièces d'armures rouillées. Eventuellement une petite clef en or d'une valeur de 25 EO.
8	Manticore à l'affût...
9	10 Wärgs à l'affût...
10	Tarsang tend une embuscade...

S'il est raté les PJs tomberont dans les parages immédiats de la caverne du cyclope. On peut estimer que dans 50% des cas il est en maraude...

La caverne de Tarsang est haute de 8m, large de 25m et profonde de 65m, elle est sommairement aménagée avec de la paille, des peaux tendues et un peu de mobilier en bois. Les restes de nombreux repas gisent sur le sol comme des ossements humains, nains et orques en plus de ceux d'animaux. Dans une cage faite de troncs se trouve un ogre visiblement pas content du tout ! Le libérer entraînera l'attaque des PJs immédiate. En fouillant la paillasse de Tarsang les PJs peuvent trouver 2 bourses, une contenant 69 SC, 12 DA et 1 Aigue Marine (de 125 crt) et l'autre 12 DC, 24 DA, 13 EO et 2 CO. Il s'y trouve également une petite boîte en argent et turquoises (valeur 125 DA) elle contient de la Poudre de Mairhynn de VIR 17, l'ouvrir sans précautions répandra le poison dans l'air et le ou les PJs proche seront soumis à ses effets. Il y a aussi une petite clef en or (valeur 25 EO) et une potion de soins magique (1D8 PdV immédiats). On peut également trouver divers vêtements et quelques armes (dague, hache, épée) en plus ou moins bon état.

PLAT DE RESISTANCE

Les PJs sont enfin arrivés dans la région de la Faille Sacrée, et il ne leur reste plus qu'à découvrir l'emplacement de celle-ci afin d'atteindre le but de leur mission.

Découvrir la faille demandera aux PJs un jet sous POU x 1 réussi ou un jet sous Mémoriser ou Con. des Mythes et Sagas/2 réussi, qui leur permettra de remettre dans le contexte une partie des légendes que Xantus leur a conté ou un jet sous Orientation/2 réussi. Les PJs n'ont droit qu'à 1 jet par jour de recherches.

Pendant ce temps pour localiser la faille, les PJs pourront également rechercher l'Orchidée de Lune, la fleur rare qu'ils se doivent de ramener à Losaz. Il suffira pour cela de réussir un jet sous Chercher et un autre sous Con. des Plantes, ils découvriront de cette manière 1D6 doses de cette fleur.

Dans le même laps de temps les PJs pourront encore apercevoir la vouivre d'Haggen et son cavalier dans le ciel sur un jet sous Voir réussi. Les hommes d'Haggen

ayant réussi à repérer la Faille depuis les airs ont tentés d'y pénétrer mais dès le cirque les choses ont mal tournées et deux des cavaliers ont été pétrifiés par le Gnome gardien. Ceux-ci se sont alors résolus à entamer des pourparlers avec la tribu mong locale afin de les convaincre que les PJs sont des pillleurs et des profanateurs. Leur but est que les mongs cueillent les PJs à la sortie de la faille pour qu'ils soient tués puis de récupérer la relique maudite. Bien entendu ils y parviendront mais si les mongs repèrent les PJs avant qu'ils n'aient atteint la faille ils passeront à l'attaque sauf si lors du premier contact un des PJ parvient à retourner la situation et convainc les mongs, ceux ci ont leurs AI. qui gravitent autour de NB - N - CN, de leur erreur, ce qui ne sera pas une mince affaire...

Chaque jour passé sur ces terres entraînera un jet sur la table de rencontres aléatoires suivante :

1D12	Rencontre
1	Rien !
2-5	5 Eclaireurs mong. Jet sous Voir pour les repérer, si les PJs ne les voient pas ou n'interviennent pas une troupe de 18 nomades les attaquera le lendemain matin.
6	Lion à Crinière Noire en chasse...
7	Rien !
8	X Scorpions Rouge Géants affamés...
9	10 Wärgs avec leurs cavaliers orques...
10	2-3 Griffons en train de chasser, les PJs sont des proies de choix, ils essaieront d'emporter au moins 1 des PJs dans leur nid situé à 1 journée de là au Nord. Le nid contient de nombreux restes dont trois potions de Bonne Santé, 5 DC, 3 DA, 2 EO, 1 CO et 3 pierres de 12-45-36 crt (diamant-opale-Topaze) mais également plusieurs armes et pièces d'armures rouillées. Si le PJ survit à cette aventure il pourra découvrir l'emplacement de la faille du haut des airs sur un jet sous POU x 3 réussi.
11	Petit campement de chasse, 7 chasseurs Mong l'occupent...
12	Rien !

• La Faille Sacrée :

Loin au dessus de la falaise où se situe la Faille Sacrée un pic se dresse fièrement à plusieurs centaines de mètres de hauteur. L'entrée de la Faille est située à l'endroit où les collines sont le plus escarpées, un petit sentier y mène depuis le sous-bois situé 50m en contre bas. Un petit cirque se trouve au pied des falaises de 35m de hauteur et en marque l'entrée. L'entrée du cirque est parsemée de poteaux sur lesquels sont accrochés des tissus de prières de toutes les couleurs. Ces tissus portent tous une prière en Haut Elfique adressée aux dieux élémentaires. Passer ces poteaux sans faire preuve de dévotion ou en ne les respectant pas mettra les élémentaires décrit ci après en alerte et ils attaqueront à vue.

Un petit campement Mong destiné à veiller sur la Faille est situé à une centaine de mètres à gauche du cirque sur un petit promontoire rocheux et 6 guerriers protecteurs mongs l'occupent. On peut accéder au promontoire seulement par un sentier escarpé qui débute à environ

400m de là, le prendre nécessitera trois jets sous Escalader +30% réussi. Entre chaque jet les PJs prendront 15m de hauteur...

1- Le Cirque de Grome.

Il fait environ 45m de diamètre et un éboulis obstrue ce que l'on devine être l'entrée du défilé ou de la Faille Sacrée. Deux statues d'hommes qui on l'air d'être étrangement familier (se sont des lormyriens, les cavaliers d'Haggen précisément) sont située à l'entrée. Si l'on réussi un jet sous Con. de la Roche on pourra découvrir que l'entrée peut être aisément déblayée, il suffira de réussir cinq jet sous FOR du ou des PJs opposé un TAI de 30 des plus gros rochers pour pouvoir passer, cette épreuve demandera des jets sous FAT.

Seulement un Gnome est lié au cirque et empêchera de passer toute personne n'accomplissant pas les rites de passage adéquats. Pour la circonstance une offrande, la petite barre de fer brut trouvera toute son utilité ici, et une prière à Grome, qui nécessitera un jet sous Cérémonie réussi sont les sésames pour passer.

Les PJs pourront alors passer dans le défilé qui conduit aux Puits du Feu Eternel.

2- Les Puits du Feu Eternel.

La Faille y conduit après un passage de 600m. Les Puits sont au nombre de 3 et situés dans un boyau large de 35 m et long de 60m où ils sont disposés en enfilade.

Le premier puit est un large trou béant d'où s'échappent des fumerolles nauséabondes et une large dalle posée à même le sol est située 50 cm devant ce puit. Cette dalle est une dalle votive comme le montre les nombreuses sculptures qui l'ornent. La fumée qui sort de ce puit a le pouvoir de désinfecter les plaies et d'activer la cicatrisation, ainsi un individu restant près du puit (à 1m) ou dans la fumée durant plus de 10 rounds d'affilée récupérera 1 PdV, ceci est utilisable 1 fois par 24 h.

Le second puit surplombe une rivière de lave qui s'écoule à plus de 200m en contre bas, une chaleur étouffante et des gaz mortels s'en échappent (1D4 points de dégâts par round), ils font effet dans un rayon de 2m autours du puit.

Le troisième puit laisse échapper des flammes de son orifice, il s'agit de la demeure de la Salamandre gardienne des lieux. Elle passera à l'attaque immédiatement après que les PJs aient dépassés la dalle votive sans y accomplir les rites adéquats.

Là aussi une offrande, la petite lame de couteau d'acier forgé par exemple et une prière à Morgothal, qui nécessitera un jet sous Cérémonie réussi sont les sésames pour passer.

3- Le Pic des Vents.

La Faille y conduit après un passage de 400m et un embranchement qui ne mène qu'à un cul de sac. La faille remonte alors progressivement jusqu'à trouver un escalier de pierre qui semble s'enrouler autour du Pic. L'ascension durera une heure pour un dénivelé d'environ 600m et demandera aux PJs des jets sous FAT. Arrivé en haut du pic un plateau de 100m sur 70 et en son centre un monolithe d'une quinzaine de mètres de hauteur attend les PJs.

Le monolithe si on le regarde de près comporte de nombreuses niches afin d'y déposer des offrandes. Mais

c'est également la demeure de la Sylphe gardienne des lieux. Elle passera à l'attaque immédiatement après que les PJs aient dépassés le monolithe sans y accomplir les rites adéquats.

Là aussi une offrande, la bourse de soie finement ouvragée aura toute son utilité ici et une prière à Lassa, qui nécessitera un jet sous Cérémonie réussi sont les sésames pour passer.

4- La Cascade de Straasha.

Il faut redescendre du plateau par un nouvel escalier s'enroulant autour du Pic mais cette fois ci le dénivelé est plus important et fait 750m, il se fera en 1 heure et coûtera aux PJs des jets sous FAT. En bas de cet escalier la Faille reprend sur environ 100m avant de finir sur une falaise abrupte.

Une étroite corniche part de là et longe la falaise profonde d'une cinquantaine de mètres sur 35m avant de se faire plus large et plus accueillante. Accéder à cette zone nécessitera un jet sous Equilibre ou sous DEX x 4 réussi.

Ce plateau est un cul de sac et dans le fond se trouve une cascade, c'est là que vit l'Ondine gardienne du passage vers le Temple Nécropole.

Elle empêchera quiconque de passer par la cascade tant que les rituels n'auront pas été correctement accomplis et pourra même passer à l'attaque suivant la situation. Le rituel attendu consiste en une offrande, la perle est parfaitement adaptée et en une prière à Straasha, qui nécessitera un jet sous Cérémonie réussi. Une fois ceci accompli la cascade s'ouvrira en deux laissant le passage libre pour accéder au tunnel situé derrière elle...

• Le Temple de Yatitch :

L'entrée du temple est tapissée de tentures qui pendent du plafond et sur les parois. Ces tentures moisies et endommagées reprennent le même usage que les tissus de prière devant les Cirque de Grome. La différence notable est qu'elles activeront un golem de pierre situé dans la Salle du Gouffre et mettront en alerte l'érynie gardienne des lieux.

Un ruisseau provenant de la cascade coule le long du tunnel et s'enfonce dans les profondeurs du temple.

Le tunnel cours sur une vingtaine de mètres avant de présenter aux PJs trois passages :

- celui de gauche est en légère pente et devient de plus en plus glissant car il recueille les eaux du ruisseau, deux séries de marches accompagnent la descente mais un jet sous DEX x 5 est nécessaire dans chaque escalier sous peine de chuter (1D3 points de dégâts). Un jet sous Ecouter permettra également aux PJs de déceler les bruits d'une chute d'eau devant. Progressivement le ruisseau se fait plus gros en collectant les eaux de ruissellement et les PJs se trouvent rapidement pris dans une bruine qui empêche toute vision à plus de 50 cm. A l'approche de la chute d'eau dans le gouffre le PJ en tête aura le droit à un jet sous POU x 3 ou chuter dans le gouffre. En cas de chute un autre jet sous DEX x 3 ou Culbuter ou Sauter permettra au PJ de se rattraper à un rocher ou autre à 3 mètre en contre bas de la chute. Toutefois se maintenir dans cette position inconfortable demandera au PJ de réussir des jets sous FOR x 5 tous les 3 rounds mais il

faudra enlever 1 au multiplicateur dans le même laps de temps.

- Le tunnel du milieu mène directement à la Salle du Gouffre.

- Le tunnel de droite mène lui à un antique Quartier des Chamans.

5- Le Quartier des Chamans.

Cette salle d'environ 25m sur 20 était l'ancien lieu de vie des chamans qui officiaient ici. La salle est partiellement décorée de tentures sur les parois mais elles sont en piteux état pour la plupart. Toutefois certaines d'entre elles peuvent avoir une certaine valeur pour des collectionneurs ou des ésotéristes, ainsi il y a 1D4 tentures en bon état et leur valeur est d'environ 1D10 x 100 DA chacune. Ces tentures relatent l'histoire du peuple Mong et de ses grands héros. Notamment une qui concerne le Temple de Yatitch et le jeune Xiong Hiron qui fût la source d'un sérieux revers pour Malékynn. En effet c'est lui qui permit d'emprisonner l'Amulette de Nergal dans cette nécropole afin de préserver le monde.

Mis à part d'antiques traces de combat et des squelettes jonchant le sol au milieu de morceaux de bois qui furent jadis des meubles, les PJs pourront trouver s'il réussissent un jet critique sous Chercher ou Voir une cache dissimulée dans une anfruosité plus ou moins cachée par des lambeaux de tenture dans une des parois de la pièce. Cette cache recèle 2 grosses pépites d'or et d'argent, respectivement 250g et 350g, 3 gemmes dont une topaze de 49 crt, une turquoise de 38 crt et un saphir de 31 crt mais également 5 fioles d'eau bénite et un collier sur lequel est enchâssé le symbole sacré de l'Esprit Sacré. Mais le plus surprenant dans cette salle est la présence d'une jeune femme extrêmement belle et dénudée qui se repose sur la dernière banquette encore debout. Il s'agit d'une érynie, elle est la gardienne de l'Amulette et à ce titre ne laissera personne sortir de la nécropole avec elle, ni avec quoi que ce soit qui provienne du temple... Par contre elle n'interdit pas l'accès au site et peut même se montrer très accueillante si les visiteurs font preuve du respect nécessaire à ces lieux...

6- L'Aire de Méditation.

Un long boyau d'environ 90m mène devant une grille fermée au seuil d'une grotte ouverte sur l'extérieur.

La grille de fer forgé est fermée à clef par une serrure rustique (+30% pour Crocheter en 1D6 Rd, 5 PdA), si les PJs possèdent une petite clef d'or elle leur permettra d'ouvrir cette grille et toutes les autres portes de ce type sans déclencher quoi que ce soit, la grille semble avoir été recouverte d'or (jet sous Voir réussi), ce qui en fait est les restants des composantes matérielles du sort qui a servi à protéger cette grille avec le sort *Piège à Feu* :

Intensité : 10 PdM

Jet de sauvegarde : DEX x 1, 1/2 dégâts

Ce sort déclenche une explosion de flammes dès qu'on ouvre l'objet protégé par le piège à feu. Dès que quelqu'un ouvre la grille sans le pot de passe, l'explosion se déclenche, dans un rayon de 1,50 mètre autour du point d'origine. Les flammes infligent 4D6 points de dégâts de feu. L'objet protégé n'est pas endommagé par la déflagration. Une dissipation de la magie ratée ne

provoque pas d'explosion mais si elle est réussie elle annule temporairement le piège. Le jeteur de sorts peut utiliser l'objet sans déclencher le piège, de même que les créatures en phase avec le sort (c'est-à-dire, dans la plupart des cas, celles qui connaissent le mot de passe choisi par le lanceur de sorts lors de l'incantation).

Note. Les pièges magiques tels que piège à feu sont extrêmement durs à détecter et à désamorcer. Un voleur particulièrement doué peut utiliser sa compétence Chercher pour le repérer, puis Cordes et Rouages pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux jets, un malus de 75% et 50% s'applique aux jets de compétences respectifs.

Composantes matérielles : 250 grammes de poudre d'or, dont on saupoudre l'objet à protéger et 2 g de souffre.

Cette salle ouverte sur l'extérieur de 13m sur 22 surplombe le précipice dans lequel la Cascade de Straasha se jette mais on ne peut voir cette aire depuis là bas.

Les parois sont entièrement gravées de scènes de la vie des chamans qui ont résidé ici avant de s'y faire inhumer. Si les PJs passent plus d'une heure à contempler ces gravures ils gagneront 1D4% en Con. des Mythes et Sagas et en Cérémonie s'il effectuent un jet supérieur à ces compétences. Seule une phrase en Haut Elfique est gravée sur une paroi au dessus de la grille fermant le tunnel, un jet sous lire cette langue -30% permettra de déchiffrer les runes effacées par le temps qui disent : *Le nom du créateur de toutes choses tu clamera à la face du sacré.*

7- La Salle du Gouffre.

Cette grotte aux dimensions pharaoniques (150 sur 60m environ) offre deux promontoires rocheux reliés par un pont de cordes et de bois, tout le reste étant un gouffre béant d'une profondeur insondable.

Le premier promontoire accueille une grande niche où est installée une grande statue de pierre (un golem) et devant elle un autel sacrificiel. Le golem se dévoilera si un des PJs pose un pied sur le pont, si quelqu'un tente de sortir de la salle ou pille l'autel sacrificiel. Les deux premières causes d'attaque peuvent être annulées par un rituel qui consiste en une offrande, le Dragon d'Argent melnibonéen est très approprié et en une prière aux dieux, qui nécessitera un jet sous Cérémonie réussi.

Les PJs pourront constater que de nombreuses offrandes ont été déposées ici et un jet sous Evaluer permettra de voir qu'il y a environ 40 DR, 500g de pépites d'or et 250 crt de pierres précieuses (topazes, turquoises, émeraudes et saphir)...

Le pont de cordes et de bois est en assez mauvais état et il présentera des difficultés à supporter un poids supérieur une TAI de 20, ainsi il aura 5% de chance de casser par point de TAI supérieur...

Le promontoire en face du pont est un peu plus grand et présente une seule issue fermée par une grille.

Un jet sous Voir tourné vers cette grille et réussi lors de la traversée du pont ou le moment sur l'autre promontoire permettra d'apercevoir une silhouette humanoïde (un mort vivant). La grille, qui présente des reflets dorés est fermée et protégée magiquement de la même manière que celle

de l'Aire de Méditation c'est-à-dire avec le sort *Piège à Feu*.

La grille ouverte laisse le passage sur un tunnel qui s'enfonce de 5m avant de présenter un embranchement, le passage à droite mène vers la Première Chambre funéraire et celui de gauche vers le Cœur Sacré.

8- Première Chambre Funéraire.

Ce tombeau était le site d'inhumation des grands dignitaires et héros Monges, cette salle de 25 sur 35m est de présentation simple seules des fosses sont alignées le long des parois et en son centre. Des lambeaux de vêtements, des débris de poteries et de mobilier funéraire jonchent le sol et toutes les sépultures ont été profanées par la plupart de leurs occupants. En effet le pouvoir de l'Amulette à ramené à la non vie certains des occupants de ce lieu. Ainsi ce ne sont pas moins de 21 squelettes qui rôdent dans les pièces et les tunnels auxquels ils ont accès. Il se trouve toutefois 16 squelettes en permanence ici et ils passeront à l'attaque à vue. En fouillant cette sépulture par un jet sous Chercher réussi les PJs pourront trouver une arme d'hast, une Langue de Bœuf enchantée +5 dg, +25% ATT en acier de maître (1D12+6, PdA 16, poids 4 Kg) et un Kukri en adamantin (1D6+3, PdA 14, poids 500g), les autres armes sont pour la plupart rouillée ou abîmées, un jet critique permettra de mettre à jour plusieurs petits diamants pour une valeur totale de 50 crt. Un tunnel part de la paroi en face de son entrée et mène à la Seconde Chambre Funéraire.

9- Seconde Chambre Funéraire.

C'est là que reposaient les grands chefs monges mais ici aussi certains ont été ramenés à la non vie, ce sont maintenant 4 momies qui hantent cette salle de 27m sur 20. Les tombeaux sont creusés à même les parois de la salle et sont ornés de nombreuses parties sculptées de bas reliefs monges mais elle ne comporte aucune inscription. On peut encore deviner ça et là des morceaux de tapisseries qui recouvraient les parois. De nombreux débris de bois et de céramique jonchent le sol et en les fouillant par un jet sous Chercher réussi les PJs pourront découvrir 320 crt de gemmes composées de 10% de diamants, 25% de saphirs et 65% d'opales. Les tombeaux contiennent un Arc des Steppes enchanté +5 dg, +25% ATT poids 2kg et un haubert d'écailles (torse et bras, TAI 12) de mythrill enchanté +3, PdA 15 et poids 3 kg 5.

10- le Cœur Sacré.

Il s'agit du temple de Yatitch à proprement dit. Cette vaste salle est haute de 4m et large de 45m sur 25 aux parois lissées et noircies a de tout temps été un lieu de prière chamaniques mais fût souillé par Malékhyinn et fût un temps consacré aux dieux des Ténèbres avant d'être lavé de cette souillure par Xiong Hirov. Ainsi le temple à été brûlé et il ne subsiste plus maintenant que ses 4 colonnes et son autel intacts. L'accès est fermé par une porte ouvragée de bois fermée et protégée magiquement de la même manière que la grille de l'Aire de Méditation c'est-à-dire avec une serrure médiocre et le sort *Piège à Feu*.

La salle présente quatre colonnes de bois sculpté qui délimitent l'endroit le plus sacré du temple dans lequel est situé un autel en ébénite, il pèse 150 kg (TAI 22).

De nombreuses pépites de minerais de fer et de magnétite jonchent le sol du Cœur. Derrière l'autel est tendue une grande tapisserie au mur représentant une scène avec les dieux de la nature mais elle est partiellement brûlée et déchirée et passablement moisie. La tapisserie dissimule un tunnel muré qui conduit dans le Profane Sacré où est contenue l'Amulette de Nergal.

Quiconque se positionne dans la zone délimitée par les colonnes doit en entrant prononcer le nom de l'Esprit Sacré en Haut Elfique ou en Mong sous peine d'être immédiatement sous l'effet du sort *Inversion de la gravité* :

Intensité : 20 PdM

Durée : 10 rounds

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Ce puissant sortilège inverse la gravité dans la zone définie par les colonnes sculptées, avec pour conséquence que les créatures qui s'y trouvent " tombent " vers le haut et atteignent le sommet du volume affecté en 1 round. S'ils butent contre un solide (le plafond, par exemple), ils subissent des dégâts de 1D6, ou 2D6 pour les PJs mesurant moins d'1m. À la fin de la durée du sort, ils tombent et subissent les dégâts normaux dus à la chute, de 2D6 s'ils restent au sol (plafond) une fois la première chute effectuée. Les PJs qui se trouvent dans la zone d'effet quand le sort se déclenche peuvent tenter un jet sous DEX x 1 s'il y a quelque chose à quoi s'accrocher. Les créatures usant de vol ou de lévitation peuvent négocier la zone dangereuse sans risque.

Le sort reprendra effet après 10 rounds et ainsi de suite.

Déblayer le tunnel prendra environ 12h à au moins 5 PJs réussissant un jet sous Con. de la Roche et Cordes et Rouages afin de bricoler un système d'évacuation des gravats et d'étayage mais aussi et surtout à la suite d'un travail harassant (jets sous FAT), le sort *Piège à Feu* protège le tunnel comblé et les premières pierres qui le scellent.

Une porte ouvragée de bois massif et noircie par le feu ferme un autre tunnel face au Cœur Sacré, elle conduit à la Troisième Chambre Funéraire. La porte est fermée et protégée magiquement de la même manière que la grille de l'Aire de Méditation c'est-à-dire avec une serrure médiocre et le sort *Piège à Feu*.

11- Troisième Chambre Funéraire.

Cette salle tranche avec les deux premières par sa qualité de finition. Cette pièce de 27m sur 22 était destinée aux chamans qui officiaient sur ces terres et un grand soin a été apporté à leur dernière demeure. Les parois sont taillées et lissées et ornées de nombreux motifs monges représentant le folklore et la mythologie de ce peuple nomade. Passer un moment à contempler et lire ces motifs apportera un gain de 4% en Con. des Mythes et Sagas et en Cérémonie, il faudra pour cela une heure environ et réussir un jet sous INT X 5. Mais il faudra auparavant se débarrasser de l'abomination qui hante cette sépulture... Cette horreur non vivante a été créée par la seule proximité de l'Amulette de Nergal à partir des dépouilles des différents chamans qui reposaient ici. Elle attendra que les visiteurs soient rentrés dans la chambre

pour se manifester ou s'ils ne le font pas qu'ils soient sur le chemin de la sortie, elle se lèvera du tas de débris et de restes de cadavres qu'elle a constitué au milieu de la pièce, la déceler avant cela demandera un jet critique sous Voir.

12- Le Profane Sacré.

Cette salle de 30m sur 20 bénéficie de parois taillées et lissées, elle est entièrement vide hormis de nombreux débris qui jonchent le sol et deux pentacles gravés et peints au sol. Il y a celui dans lequel les PJs débouchent après avoir franchi le tunnel obstrué qui est d'essence chamanique et l'autre qui provient de la sorcellerie nécromancienne.

Les deux pentacles se font face et sont situés à l'entrée du tunnel reliant cette pièce aux autres.

Si le pentacle chamanique reste simple n'utilisant que des gravures et de la peinture l'autre est lui beaucoup plus grand d'un diamètre de 10m il est travaillé et voyant. En effet toutes les gravures au sol sont couvertes de poudre et de pépites d'or (il y en a environ 4 kg) et de saphir, émeraudes et rubis (pour environ 1000 crt), un jet sous Evaluer réussi déterminera la quantité et un autre sous Con. de la Roche déterminera les matières. Ce pentacle est une prison pour l'ombre qui garde l'Amulette et sert ainsi d'ultime protection à cette relique. Xiong Hirov l'antique héros mong n'était pas allé au-delà de cette salle jugeant la protection de l'ombre suffisante pour éloigner les envieux.

Briser le pentacle en ramassant ses richesses par exemple libère l'ombre de cette prison et lui permet d'être libre de ses mouvements, toutefois elle sera toujours sous contrôle du possesseur de l'Amulette maudite.

Le moyen le plus sûr d'entrer dans la chapelle où est située la relique est d'examiner le pentacle. Il est gravé de runes en Haut Elfique sur son pourtour, ce qui ne manquera pas d'attirer l'attention d'un magicien s'il réussit un jet sous Enchantement +25%, et ces runes définissent une énigme chamanique Mong :

Nous sommes frère et sœur

Le premier engendre la seconde et la seconde engendre le premier

Qui sommes nous ?

La réponse est *Le jour et la nuit*, et la prononcer à haute voix en Haut Elfique téléportera immédiatement le PJs dans le Profane Sacré à l'aide du sort *Mot de rappel* :

Intensité : 15 PdM téléportent le porteur du mot de passe et les créatures touchées

Mot de rappel téléporte instantanément le personnage dans la Chapelle. Le point d'arrivée est un pentacle chamanique tracé à la sortie du tunnel de l'autre côté. Le bénéficiaire peut emporter avec lui des objets, à condition de ne pas dépasser sa charge maximale. Il peut également emmener 6 créatures consentantes de taille humanoïde portant équipement et objet dans la limite de leur charge maximale (80 points de TAI maximum). Toutes doivent être en contact les unes avec les autres, et l'une d'elles au moins doit toucher le bénéficiaire. S'il dépasse cette limite, le sort échoue automatiquement. Il est impossible de transporter une créature ne souhaitant pas l'être.

13- Chapelle.

De forme cylindrique avec un diamètre d'environ 11m, cette salle est entièrement sculptée de scènes chamaniques partiellement effacées par le temps et par Malékhynn le profanateur. De nombreuses inscriptions en Haut Elfique et en Bas Elfique ont été rapportées sur les antiques gravures monges, et pour la plupart elles glorifient les dieux des Ténèbres et Malékhynn, d'ailleurs les lire obligera le lecteur à effectuer un jet sous SAN sous peine de perdre 1D3 points.

Les gravures monges peuvent être déchiffrées si le lecteur réussit un jet sous INT x 2 et y passe au moins 2 heures, ainsi elles pourront apporter un bonus de 1D6-2% en Cérémonie, Enchantement et Invocation ainsi qu'en Con. des Mythes et Sagas.

Un pentacle accueille les PJs s'ils utilisent la téléportation vers l'entrée de la pièce et un petit autel de marbre (TAI 34, 250 kg) est situé en son centre.

Cet autel renferme le pentacle et on peut y déceler des traces d'ouverture et de nombreux motifs mais aucune inscription.

Le motif qui revient le plus souvent, découvert avec un jet sous Chercher réussi, est la tête de mort il y en a 3 rangées de 6. Sur les 18 crânes au total 6 sont couverts de feuilles d'or, 6 de mosaïques de topaze, opale et turquoise et 6 ont été noircies à l'aide de charbon. Appuyer sur une des têtes dorées ou de mosaïque déclenchera le sort *Tentacule Noir* :

Intensité : 8 PdM

Portée : 30 m + 3 m par PdM sup.

Durée : 8 rounds

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sortilège fait apparaître un amas de 20 tentacules noirs d'aspect spongieux, qui semblent directement surgir de l'autel. Tous font 5 mètres de long. Ils s'agrippent et s'enroulent autour des créatures qui entrent dans la zone, les immobilisant afin de les écraser et de les tailler en pièces. Toutes les créatures présentes dans la zone d'effet du sort doivent effectuer un test de résistance contre les tentacules, FOR contre FOR de 30. Les tentacules ont chacun 20 PdV. Lorsque les tentacules saisissent un adversaire, ils effectuent un test de résistance par round, au round du mage, pour infliger 1D6+4 points de dégâts contondants et de taille. Ils continuent de broyer et de lacérer leur adversaire jusqu'à ce que celui-ci parvienne ou s'enfuir ou que le sort prenne fin, si la cible porte une armure ces dégâts seront d'abord retirés des PdA de l'armure et ensuite aux PdV du porteur. Toute créature entrant dans la zone du sort est immédiatement attaquée par les tentacules. Les créatures qui ne poursuivent pas la lutte traversent la zone à la moitié de leur vitesse de déplacement.

Par contre appuyer sur les 6 têtes noircies, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre ouvrira l'autel et dévoilera son contenu, une bourse contenant 25 Dragons (DR) et un coffre de plomb (10 kg) contenant lui-même un talisman d'émeraude et d'ivoire, l'Amulette de Nergal...

Une fois en possession de l'Amulette les PJs n'ont plus qu'à faire marche arrière jusqu'à la sortie du temple de Yatitch, par contre ils rencontreront tous les « gardiens » du temple qu'ils ont laissés en vie, sauf le golem qui

n'interviendra pas si le rituel le concernant à été correctement accompli...

Le voyage de retour dans la faille sacrée se fera sans encombre si les rites ont été accomplis sinon les élémentaires leur donneront du fil à retordre !

FROMAGE

Au sortir de la Faille Sacrée les PJs sont attendus par un comité d'accueil...

Il s'agit de la tribu mong locale et des hommes d'Haggen soit une 60taine d'hommes et ils ont l'air pas content du tout !!!

En fait un des moyens les plus sûrs de leur échapper dans l'immédiat est de brandir devant eux l'Amulette, ainsi tout emprunt de superstition qu'ils sont, ils s'écarteront et laisseront passer les PJs. Devant cela les hommes d'Haggen seront surpris et s'en iront discrètement afin de tendre une embuscade aux PJs sur des terres plus clémentes, dans l'Empire par exemple.

Toutefois les Mongs n'ont pas dit leur dernier mot et tenteront chaque fois qu'ils le peuvent de reprendre l'Amulette, alors qu'elle sera dans son coffre ou autre. Pour ce faire ils essaieront plusieurs méthodes comme l'attaque frontale (tant que l'Amulette n'est pas brandie) l'attaque nocturne discrète ou l'embuscade...

Les nomades mongs ne s'aventureront pas dans les terres de l'Oracle et à plus de 150 km de leurs steppes.

Par contre si les PJs se rendent sur les terres de l'Oracle, cette divinité captera la présence de la relique maudite et s'intéressera de près aux PJs...

Pour le voyage de retour les PJs ont là aussi encore le choix entre la route des épices et la mer, il suffira de reprendre le trajet à l'aller en sens inverse pour régler les détails du voyage...

Toutefois les hommes d'Haggen se dévoileront encore une fois en passant à l'attaque des PJs lors d'une nuit ou dans un endroit propice à une embuscade afin de tenter de leur subtiliser la relique. S'ils échouent encore une fois, à leur arrivée à Losaz, Lüster ou un autre homme d'Haggen leur offrira 50 000 deniers pour l'Amulette avant qu'ils n'aient pu voir Xantus...

Si par malheur les PJs acceptent, l'Empire va vivre une période trouble, en effet le Prince Haggen va finir de lever sa puissante armée contre l'Empereur afin de le détrôner, notamment avec des troupes de Norombrie, de Moork et des nomades Mongs enrôlés grâce à l'Amulette. Très rapidement il se souviendra des PJs et enverra de nombreux assassins s'occuper des PJs et récupérer ses deniers s'ils le peuvent...

DESSERT

Si les PJs sont dans les temps Xantus les recevra royalement puis ira accomplir les cérémonies nécessaires à la garde de cette relique maudite puis récompensera les PJs en leur donnant ce qui avait été convenu.

Il accomplira ensuite une cérémonie en leur honneur qui leur fera gagner 5 points de Destin chacun, ou donnera un

enseignement à un mage, s'il y en a un, lui permettant de gagner 4% dans deux compétences au choix, de Magie ou de Connaissance.

Si les PJs ne sont pas dans les temps l'ombre liée à l'Amulette sera libérée et répandra malheur et souffrance sur les terres où se trouvent les PJs, elle pourrait d'ailleurs commencer par les PJs...

Xantus en serait dépité mais tiendra parole en donnant aux PJs l'objet de leur demande, il leur demandera ensuite s'ils peuvent régler le léger problème que pose l'ombre...

Le commanditaire de l'Orchidée de Lune tiendra également parole si les PJs lui ramènent la fleur demandée, ce qui dans ce cas donnera une alliance entre Romfus et Xantus pour lever la malédiction de Ragnouf... et avec succès s'il vous plait !

XP POUR CHAQUE PJ :

Cette quête peut rapporter à chaque PJ les XP ci-dessous, hors combats ou roleplaying.

100 Pour la réussite de la mission.

175 Pour la réussite de la mission et la résolution des énigmes et rites.

+25 Arrivée dans les temps impartis

Les PJs pourront également ajouter 10 à 20 points de Destin pour la réussite de la quête.

*– Scénario par D. LIMBERT pour JRJRF –
– Abel LtD prod. 2010 –*

La possession du Bestiaire de JRJRF permettra de gérer les monstres et créatures non décrites ici.

LES PNJs

Lüster Espion niv. 14, lormyrien 35 ans, (NM)

FOR 15 CON 12 TAI 15 INT 11 POU 15 DEX 15 CHA 10

Armure 1 pt sur tout le corps et la tête (capuche) de vêtements de cuir ou rembourrés – *Armure Nulle* –

PdV : 25 PdM : 15 FAT : 30%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Dague de maître	185%	50%	1D4+3+1D4	8
Falcata	140%	80%	1D8+1+1D4	12
Poings	95%	-	1D3+1D4	-

Hab. Spé. : Dg x4 +15% Comp. – Visée Précise 70%, Dague de l'Assassin 70%

Compétences : Esquiver 35% ; Se cacher 95% ; Ecouter 95% ; Se Déguiser 90% ; Con. des Poisons 50% ; Voir 95% ; Pister 85% ; Equitation 80% ; Orientation 90% ; Premiers Soins 55% ; Embuscade 90% ; Mouv. Sil. 95% ; Escalader 80% ; Pickpocket 85% ; Cérémonie 50%

Langages : (Parler) – Commun 90% ; Mong 70% ; Haut Elfique 30%

Possessions : 20 DA, 10 EO, 10 CO, armes et armure

XP : 75

Ogre sauvage, Chasseur Niv. 5, 27 ans, (CN)

FOR 31 CON 20 TAI 30 INT 9 POU 14 DEX 7 CHA 9

Armure 1 point de peau sur les jambes, les bras et la tête + 4 pts sur la poitrine (peau et fourrure) + 13 points sur l'abdomen (peau et plaque) – *Armure Légère -7%* – PdV : 29 PdM : 14 FAT : 42%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Maillet d'ogre	95%	45%	2D8+2+2D6	16
Poings	100%	50%	1D3+2D6	-

Hab. Spé. : +10% et +2 dg contre humains, 5 Rd/3 PdM ; Visée Précise 40%

Compétences : Esquiver 55% ; Se cacher 30% ; Ecouter 55% ; Voir 40% ; Pister 60% ; Mvt silencieux 60% ; Con.Esp. Vivantes 45% ; Con. Plantes 65% ; Faire un piège 65% ; Sentir 75% ; Orientation 85% ; Embuscade 55%

Langages : (Parler) – Yuric 80% ; Commun 40%

Possessions : armes et armure, 12 CO, viande humaine faisandée et peaux séchées, 30 m de corde de lin, filet 20 m², besace, couverture de fourrure, silex et amorce, baril (5 l), marmite en fer, divers épices, potion de soins (deg. 6)

XP : 58

Voleurs, 20-40 ans environ (N), Niv. 2 (ou 4)

FOR 13 CON 12 TAI 12 INT 11 POU 10 DEX 13 CHA 9

Armure 1 point de cuir et de tissu rembourré sur tout le corps sauf la tête – *Armure Nulle* –

PdV : 13 (16) PdM : 10 FAT : 25%

Arme au choix	Att	Par	Dégâts	PdA
Masse légère	65% (80%)	30% (40%)	1D8+1+1D4	8
Fauchon	65% (80%)	30% (40%)	1D8+3+1D4	12
Arbalète M.	50% (70%)	-	2D6+4	-

Esquive Réflexe 25% ; Vit. De Dépl. +1/3 ; 3 PdM

Compétences : Chercher 55% ; Crocheter 55% ; Escalader 50% ; Dissimuler 30% ; Esquiver 25% ; Evaluer 45% ; Jeu 80% ; Matraquer 15% ; Ecouter 35% ; Mouvement silencieux 35% ; Pickpocket 50% (ou 80%) ; Eloquence 30% ; Voir 35% ; Sauter 20%

Possessions : 4 DC, 5 DA

XP : 13 (16)

Orques Piltowni, 25 ans environ, guerriers Niv. 3, (NM)

FOR 13 CON 13 TAI 8 INT 7 POU 9 DEX 13 CHA 5

Armure 2 points sur les jambes (cotte de cuir rigide), 5 pts de dacyrienne sur l'abdomen, la poitrine et les bras + 10 pts sur la tête (casque) + targe bras gche et poitrine – *Armure Moyenne -24%* –

PdV : 13 PdM : 9 FAT : 26%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Cimeterre	75%	30%	1D8+3+1	12
Masse d'armes	80%	40%	1D10+1+1	10
Epieu de guerre	75%	30%	1D10+1+1	10
Targe	20%	75%	1D4+1	10
Arc (barbillon)	70%	-	1D8+1+1	5

Coup Puissant 35% ; Parade Meurtrière 30%

portée 80m

Compétences : Esquiver 65% ; Se cacher 50% ; Ecouter 45% ; Mouvement silencieux 45% ; Chercher 60% ; Voir 50% ; Natation 35% ; Pister 50% ; Equitation 65%
Langages : (Parler) - Commun 50% ; Mooryc 80%, Yuric 50%
 Vision dans le noir en N&B jusqu'à 35 m
 XP : 13

Orques Uruz, Guerriers niv. 5, 30 ans, (CM)

FOR 20 CON 16 TAI 18 INT 5 POU 9 DEX 11 CHA 4

Armure 9 points sur les jambes, l'abdomen, la poitrine et les bras (cotte de maille) + 0 sur la tête + targe bras gche et tête
 – *Armure Moyenne* -27% – PdV : 25 PdM : 9 FAT : 40%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Maillet de guerre	95%	45%	1D10+2+1D6	12
Cimeterre	95%	45%	1D8+2+1D6	12
Targe	25%	70%	1D4+1D6	10

Deux ATT par rounds, Coup Puissant 50% ; Parade Meurtrière 50%

Compétences : Esquiver 55% ; Se cacher 55% ; Ecouter 45% ; Mouvement silencieux 75% ; Chercher 60% ; Voir 50% ; Natation 25% ; Pister 95% ; Equitation 80%

Langages : (Parler) - Commun 30% ; Mooryc 80%

Vision dans le noir en N&B jusqu'à 35 m

XP : 50

Mongs, mercenaires niv. 5, 26-28 ans, (NM)

(ou Guerriers niv. 3, CN-N-NB, 15 PdV, -20% dans comp., pas hab. Spé., armure dacyrienne 5PdA ou fourrure et cuir rigide 3 et 2 PdA)

FOR 14 CON 13 TAI 12 INT 10 POU 13 DEX 16 CHA 10

Armure 10 pts sur tout le corps d'armure mong + targe 10pts (bras gche et 1 autre loc.) – *Armure Lourde* -50% – PdV : 18 PdM : 13 FAT : 33%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Cimeterre	105%	60%	1D8+3+1D4	12
Targe (M gauche)	50%	90%	1D4+1D4	10
Arc des steppes (guerre)	85%	-	1D10+2+1D2	8 portée 105m
Poings	95%	-	1D3+1D4	-

Hab. Spé. : +1/3 Vit Dépl. et 25% Esq. Réflexe 3 PdM – Visée Précise 50%, Tir Multiple 60% (2 Att/Rd Arc)

Compétences : Esquiver 35% ; Se cacher 50% ; Ecouter 55% ; Se Déguiser 40% ; Con. des Plantes 50% ; Voir 65% ; Pister 50% ; Equitation 80% ; Orientation 90% ; Premiers Soins 55% ; Con. de la Guerre 20% ; Embuscade 70%

Langages : (Parler) – Mong 75% ; Commun 45%

Possessions : 25 DA, 3 EO, 1 CO, armes et armure

Note : Les Guerriers Protecteurs mongs veillent sur la Faille et le Temple nuit et jour, ils sont du Niv. 7 possèdent 23 PdV portent des armures mong, ont +10% dans toutes leurs comp. et ont une résistance à la Peur, Frayeur ou Terreur de 14% et une rage au combat 7 Rd/3 PdM +10% et +5 dg.

XP : 36 (15) et 46 pour les protecteurs mongs

Cavaliers d'Haggen, guerriers Niv. 4, 30 ans, (LM)

FOR 15 CON 14 TAI 14 INT 11 POU 13 DEX 12 CHA 9

Armure 9 points sur le corps (cotte de maille) + 12 pts sur la tête (heaume) et bouclier bras gche + poitrine et abdomen
 – *Armure Moyenne* -32% – PdV : 17 PdM : 13 FAT : 30%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Poing	70%	-	1D3+1D4	-
Glaive	95%	35%	1D8+2+1D4	11
Fléau d'arme	85%	35%	1D6+3+1D4	9
Lance d'Arçon	85%	35%	1D10+1+1D4(ou +2D6)	10
B. Lormyrien	25%	85%	1D6+1D4	12

Coup Puissant 50% ; Parade Meurtrière 50% ; Jeu 90%

Possessions : 30 DA, 4 EO, 1 CO, armes et armure

XP : 17

Chevalier Vouivre, niv. 12, 33 ans, (LM)

FOR 18 CON 18 TAI 15 INT 13 POU 16 DEX 18 CHA 12

Armure 12 pts sur tout le corps de plaques + écu 10pts (bras gche et 1 autre loc.) – *Armure Lourde* -50% –

PdV : 30

PdM : 18

FAT : 40%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Epée Bâtarde de maître	150%	65%	1D10+2+1D6	12
Targe (M gauche)	50%	110%	1D4+1D6	10
Lance d'Arçon	120%	50%	1D10+1+1D6(ou +4D6)	10
Morgenstern	120%	60%	1D10+2+1D6	9

Hab. Spé. : Race haie Nains +10% +2 dg 9 Rd/3 PdM – Coup Puissant 95%

Compétences : Esquiver 75% ; Connaissance des Espèces Vivantes 90% ; Ecouter 85% ; Connaissance de la Guerre 70% ; Con. des Plantes 90% ; Voir 125% ; Diriger créature ailée 110% ; Equitation 100% ; Navigation aérienne 100% ; Pister 95% ; Equilibre 110%

Langages : (Parler) – Mong 60% ; Commun 100%

Possessions : 50 DA, 36 EO, 18 CO, armes et armure

XP : 90

Vouivre, LM

FOR 45 CON 19 TAI 45 INT 7 POU 11 DEX 13

Vit. de déplacement : 10m/rd en marchant et 50m/rd en vol

PdV : 44

Armure : 8 PdA de peau et d'écailles sur le corps et 3 PdA sur les ailes

Tableau des Localisations

Mêlée	Localisation	Missile
01	Queue	01
02-04	Patte Droite	02-03
05-07	Patte Gche	04-05
08-09	Abdomen	06-08
10-12	Poitrail	09-13
13-14	Aile Droite	14-15
15-16	Aile Gche	16-17
17-20	Tête	18-20

Armes	ATT	PAR	Dégâts
Morsure	100%	-	1D10+2+2D6
Dard	60%	-	1D6+4D6
Aile	50%	-	2D6
Cri	100%	-	spécial

Compétences : Voir 60%+20 ; Chercher 65%+10 ; Ecouter 40%+10 ; Pister 30%+10 ; Mémoriser 35%+25

Notes : 1- La vouivre possède 2 attaques par round.

2- Le dard de la vouivre possède un venin d'une VIR 12 + 1D6 ; cf Livre du Monde, Le Système de Jeu, Le Monde.

3- Les vouivres possèdent une résistance à la magie de 15%.

4- Le cri particulièrement strident de la vouivre glace le sang de ceux qui l'entendent. Il a une portée de 100m et ses effets dépendent du jet de sauvegarde POU contre POU.

Echec critique : malus de 50% dans toutes les compétences durant 2D24 rounds. Et perte d'1D8 points de SAN.

Echec : malus de 30% dans toutes les compétences durant 2D12 rounds. Et perte d'1D4 points de SAN.

Réussite : malus de 15% dans toutes les compétences durant 2D6 rounds.

Réussite critique : aucun effet.

XP : 176

Melnibonéen Noble Guerrier niv. 8, 77 ans, (NM)

FOR 13 CON 14 TAI 16 INT 13 POU 17 DEX 18 CHA 14

Bonus de 50% contre Charmes Personnes

Armure 9 pts sur les jambes et les bras, l'abdomen et la poitrine (mailles) et 12 points sur la tête de heaume

– Armure Moyenne -32% –

PdV : 25

PdM : 17

FAT : 40%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Epée bâtarde	110%	50%	1D10+1+1D4	12
Morgenstern	100%	45%	1D10+2+1D4	9
Poings avec gantelet lourd	100%	35%	1D3+2+1D4	12
Schiavone	45%	95%	1D6+2+1D4	10

2 ATT/Rd, Coup Puissant 60% ; Combat à deux armes 50% ; Visée Précise 40%

Compétences : Esquiver 55% ; Se cacher 50% ; Ecouter 55% ; Jeu 70% ; Chercher 70% ; Voir 75% ; Pister 25% ; Equitation 90% ; Orientation 80% ; Premiers Soins 55% ; Con. de la Guerre 50% ; Embuscade 60% ; Mouvement Silencieux 50%

Langages : (Parler) – Commun 50%, Haut Elfique 60%, Bas Elfique 90%

Possessions : 20 DA, 10 EO, 3 CO, 1 DR, 2 bagues or et saphir (15 crt) et rubis (16 crt), broche argent avec diamants (5 crt), bracelet en argent sculpté, armes et armure, cheval de guerre

Sorts : Décharge électrique, 85%, 5 PdM, le personnage effectue une attaque avec une arme naturelle au corps à corps pour infliger à son adversaire 1D6 points de dégâts d'électricité par Rang de magie du sorcier. Le mage bénéficie d'un bonus de 15% au jet d'attaque si son ennemi porte une armure métallique (ou majoritairement métallique).

Projectile Magique, 85%, 3 PdM, Un projectile d'énergie magique jaillit du doigt tendu du mage et va frapper sa cible, lui infligeant 1D4+1 points de dégâts. Il touche automatiquement, même si la créature visée se trouve au corps à corps ou bénéficie d'un camouflage ou d'un abri (autre que total). Il est impossible de la viser à un endroit précis (main, tête, etc.).

Projectile magique ne permet pas d'endommager des objets (serrure, etc.). Ces dégâts peuvent être absorbés par les armures non métalliques (une armure en métal n'absorbera que la moitié des dommages).

XP : 75

Centaure, Chasseur Niv. 5, CN

(ou Guerrier Niv. 10, +35% Comp. d'armes, possède une petite clef en or (valeur 25 EO) attachée autour du cou)

FOR 22 (28) CON 11 (16) TAI 28 (32) INT 13 (11) POU 11 (10) DEX 14 CHA 11 (9)

Vitesse de déplacement : 20 m/Rd PdV : 23 (36) PdM : 11 (10) FAT : 35% (47%)

Armure : 1- torse et bras nus, 2 pts de cuir sur le corps et les pattes et 12 pts de heaume. – *Armure Légère -10%* –

2- 9 pts de mailles sur l'arrière train, le poitrail et les pattes, 12 pts de plaques sur le reste du corps. – *Armure Lourde -40%* –

Tableau des Localisations

Mêlée	Localisation	Missile
01 - 02	Patte Arrière Droite	01
03 - 04	Patte Arrière Gauche	02
05 - 06	Arrière Train	03 - 06
07 - 08	Poitrail	07 - 10
09 - 10	Patte Avant Droite	11
11 - 12	Patte Avant Gauche	12
13 - 14	Poitrine	13 - 17
15 - 16	Bras Droit	18
17 - 18	Bras Gauche	19
19 - 20	Tête	20

Armes	ATT	PAR	Dégâts	PdA	Portée
Arc des Steppes	95%	10%	1D10+2+1D4(+2D4)	8	100m
Epieu de guerre	90%	45%	1D10+1+1D6(+2D6)	10	
Cimeterre	95%	45%	1D8+3+1D6(+2D6)	12	
Targe	35%	75%	1D4+1D6(+2D6)	10	10m
Ruade	60%	-	2D4+2+2D6(+2D6)		

Hab. Spé. : +10% et +2 dg contre elfes, 5 Rd/3 PdM (ou 2 Att/Rd + 1 Ruade) ; Coup Puissant 50% ; Visée Précise 50%

Compétences : Con. des Esp. Viv. 50% ; Con. des Plantes 50% ; Ecouter 60% ; Embuscade 50% ; Cordes et Rouages 45% ; Mouv. Sil. 65% ; Pister 40% ; Se Cacher 45% ; Voir 45% ; Chanter 20% ; Jouer de la Lyre 35%

Langages : (Parler) - Sylvain 65% ; Mong 45%.

Notes : un centaure peut effectuer une ruade et une attaque au choix dans le même round.

XP : 46 (ou 112)

Pirates pandes, Marins Niv. 2, 21-35 ans, (NM)

(Guerriers (niv.5) + 20% dans les compétences, PdV 20 et 2 att/rd)

FOR 13 CON 14 TAI 14 INT 13 POU 11 DEX 12 CHA 9

Armure 2 points de cuir épais sur l'abdomen et la poitrine et 10 points de casque + targe 10 pts (bras gche et 1 autre loc.)

– *Armure Légère -8%* –

PdV : 15

PdM : 11

FAT : 27%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Cimeterre	65%	30%	1D8+3+1D4	12
Hache des mers	65%	30%	2D6+2+1D4	10
Croissant pande	50%	20%	1D3+1D4	11
Targe	25%	50%	1D4+1D4	10
Arc + barbillon	50%	-	1D8+1+1D2	5

Coup Puissant 20% ; Parade Meurtrière 30% ; le Croissant Pande : arme servant surtout à attraper, les dommages sont infligés lors de l'attaque initiale. Puis la cible peut essayer de se libérer si elle réussit un jet sous DEX x 1, tout échec entraîne automatiquement de nouveaux dommages...

Compétences : Equilibre 40%, Escalader 15% ; Cordes et Rouages 25% ; Jeu 25% ; Matraquer 50% ; Manœuvre Maritime 20% ; Natation 40% ; Orientation 10% ; Chercher 45% ; Voir 50% ; Esquiver 15%

Langages : (Parler) - Pande 80%

Possessions : 20 DC, 16 DA, 11 EO, armes et armure

X.P. : 15 (20)

Soldats Ilmiorais ou Dacyriens, Guerriers Niv. 2, 21-30 ans, (LN)

(Sergent (niv.5) + 25% dans les compétences, PdV 18 et 2 att/rd)

FOR 13 CON 13 TAI 12 INT 11 POU 12 DEX 13 CHA 12

Armure 1 points de cuir sur les jambes et les bras, 8 points d'écaillés sur l'abdomen et la poitrine et 12 points de heaume + targe 10 pts (bras gche et 1 autre loc.) – Armure Moyenne -14% –

PdV : 14

PdM : 12

FAT : 26%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Falcata	65%	30%	1D8+1+1D4	12
Masse légère	50%	20%	1D8+1+1D4	8
Pique (2M)	65%	30%	1D10+1+1D4	10
Targe	25%	50%	1D4+1D4	10
Arbalète moyenne	50%	-	2D6+4	8

Coup Puissant 20% ; Parade Meurtrière 30%

Compétences : Matraquer 40%, Embuscade 15% ; Esquiver 25% ; Se cacher 25% ; Ecouter 50% ; Mvt silencieux 20% ; Jeux 40% ; Con. des esp. Viv. 10% ; Equitation 45% ; Chercher 45% ; Voir 50% ; Pister 10%

Langages : (Parler) - Commun 70%

Possessions : 20 DC, 10 DA, armes et armure

X.P. : 14 (18)

Tarsang le Cyclope, CM

FOR 54 CON 41 TAI 54 INT 7 POU 10 DEX 11 CHA 5

Vitesse de déplacement : 15 m/Rd

PdV : 72

PdM : 10

Armure : 5 points de peau et 7 points de peau et vêtement en fourrure sur abdomen et poitrine – Armure Légère -3% –

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA	Portée
Maillet	100%	40%	4D8+2+5D6	22	
Poing	70%	15%	1D6+5D6	-	
Rocher	70%	30%	4D4+5D4	-	80 m

Compétences :

Mouvement silencieux 35% ; Esquiver 15% ; Se cacher 30% ; Embuscade 15% ; Escalader 35% ; Chercher 25% ; Ecouter 35% ; Sentir 45% ; Voir 25% ; Coup Puissant 50%

Langages : (Parler) - Yuric 45% ; Mong 30%.

Notes: Les cyclopes ont développés une grande compétence dans le lancer de rocher et sont capable de récupérer un projectile en vol, comme par exemple une pierre de catapulte. Leur chance de réussir est égale à leur chance de PAR avec un rocher.

XP : 288

Golem de Pierre, N

Il est couvert des runes magiques qui ont servies à sa création. S'il est incapable de parler il comprend le Haut Elfique et peu produire des craquements de pierre. Immunisé aux états de choc, l'épuisement, la peur et autre frayeur, l'inconscience et toutes les formes d'incapacités susceptibles d'affecter un humanoïde.

FOR 57 CON 43 TAI 51 INT 1 POU 1 DEX 7

Vitesse de déplacement : 8 m/Rd

PdV : 67

Armure : 15 points de pierre

Arme	Att	Par	Dégâts
Poings	100%	50%	2D6+5D6
Pieds	60%	-	1D10+5D6

Compétences : Se Déguiser (statue) 100% ; Embuscade 80% ; Chercher 55% ; Ecouter 20% ; Voir 65% ; Coup Puissant 40%

Notes : La vie hautement magique qui l'anime lui confère une résistance à la magie de 45%. Toutefois les sorts suivant ont un effet sur lui :

- Ramollissement de la Pierre, réduit ses PdA à 7

- Transmutation de la Pierre en Boue, le ralentit à 3m/Rd pendant 2D6 rounds

- Transmutation de la Pierre en Chair, réduit ses PdA à 0 et sa résistance à la magie à 10%

XP : 268

Erinye, LN

Elle est reconnaissable à sa beauté et aux nombreux tatouages runiques qui recouvrent son corps, de plus elle est entièrement nue... Immunisée à toute forme de maladies, de poisons, de venins et à la fatigue ou au sommeil. De même les sorts usant de charme personne ou influents sur le moral sont inefficaces sur elle.

FOR 17 CON 19 TAI 13 INT 13 POU 19 DEX 19 CHA 18

Vit. de déplacement : 12m/Rd

PdV : 36

PdM : 19

Armure : 5 PdA de peau enchantée sur tout le corps

Armes	ATT	PAR	Dégâts
Poings	100%	50%	1D3+5+1D4
Pieds	80%	-	1D4+5+1D4

Tête 80% - 1D3+5+1D4
Fléau militaire 100% 50% 2D6+2+1D4

Compétences : Lire/Ecrire/Parler Haut Elfique, Mong et Opish 80%; Coup Puissant 50%; Combat à deux armes 40%; Parade Meurtrière 40%; Voir 75% ; Esquiver 40; Chercher 60% ; Pister 80% ; Embuscade 70% ; Ecouter 75% ; Con. de la Musique 80% ; Equitation 80% ; Escalader 95% ; Sauter 80%

Notes : 1- Une érinnye peut attaquer deux fois par round.

2- Son corps est considéré comme une arme/armure enchantée.

3- Une érinnye peut régénérer ses PdV au rythme d'1 par round.

4- Une érinnye possède une résistance à la magie de 25%.

5- Elle peut lancer les sorts :

Brume de Dissimulation, 95%

Composantes : VER, GES, FD

Temps d'incantation : 1/2 round

Intensité : 2 PdM entraînent un brouillard centré sur le joueur de sorts et s'étendant sur 6 m de rayon et de haut

Portée : 6 m

Durée : 5 rounds + 1 minute par PdM sup.

D'épaisses volutes de brume s'élèvent autour du personnage à la fin de l'incantation. Une fois constituée, la nappe reste stationnaire. Elle limite le champ de vision (y compris la vision dans le noir) à 1,50 mètre. En cas de combat, les créatures se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage (20 % de chances que les attaques les ratent). Au-delà, le camouflage devient total (75 % de chances que les attaques les ratent, et leurs adversaires ne peuvent pas les repérer à vue). Une brise (FOR 9+) disperse la nappe en 4 rounds. En cas de vent plus important (plus de FOR 16), elle est dispersée en 1 round. Un sort tel que *boule de feu* ou *colonne de feu* fait disparaître la brume dans sa zone d'effet. *Mur de feu* la disperse dans toute la zone où il inflige des dégâts.

Berserk, 95%

Composantes : VER, GES, MAT, FD

Temps d'incantation : 1 round

Intensité : 5 PdM

Durée : 10 minutes.

Une fois lancé sur un humanoïde, ce sort augmente sa chance de toucher d'une fois et demie son pourcentage en attaque. De ce fait un combattant qui manie l'épée à 33% l'utilisera à 50% sous l'effet de ce sort. De plus son bonus de dégâts est porté au maximum comme avec la compétence Coup Puissant. Le fanatique ne pourra pas parer et devra lancer uniquement des sorts offensifs. Le berserker bénéficie également d'une augmentation de sa CON qui se voit doublée, appliquer cette nouvelle CON aux PdV, etc... (les dommages endurés par le berserker seront d'abord retirés au bonus du sort). Démoralisation contre berserk, en faisant revenir à la normale le berserker.

Composantes matérielles : encres pour peindre sur le corps du bénéficiaire la rune du dieu du prêtre.

Forme éthérée, 95%

Composantes : VER, GES

Temps d'incantation : 1 round

Intensité : 6 PdM rendent éthéré

Portée : personnelle

Durée : 4 rounds

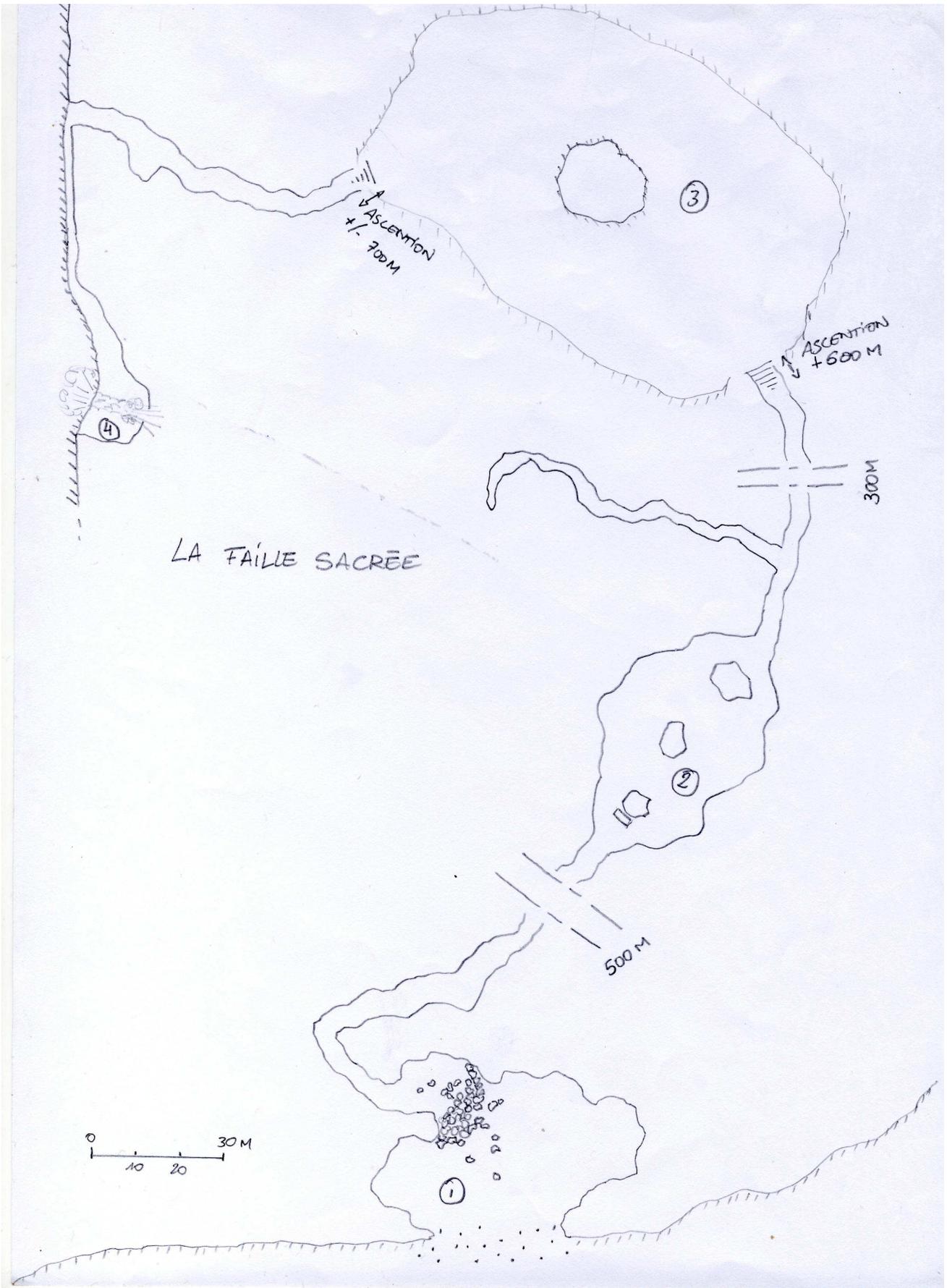
Ce sort permet au personnage de passer dans une forme éthérée sur le plan des esprits avec tout son équipement (comme les fantômes). Il peut à tout moment passer de l'une à l'autre forme, quand le sort s'achève, le personnage se matérialise de nouveau. Une créature sous forme éthérée est invisible à l'œil nu, intangible et capable de se déplacer dans toutes les directions (même vers le haut ou le bas, mais sa vitesse de déplacement est alors réduite de moitié). Elle peut traverser les solides et les êtres vivants se trouvant dans le plan Matériel. Elle voit et entend tout ce qui se passe dans le plan Matériel (à 18 mètres à la ronde seulement), mais tout lui apparaît gris et dénué de substance. Les effets de force tels que les sorts *projectile magique* et *mur de force* l'affectent normalement. Les créatures éthérées sont incapables d'attaquer physiquement les êtres de chair, et les sorts que le personnage lance sous cette forme ne peuvent affecter que les entités qui se trouvent dans le plan des esprits (qui est contigu au plan matériel et plus proche du prêtre sous forme éthérée). Néanmoins il peut attaquer les créatures vivantes par un combat spirituel. Certaines créatures matérielles disposent d'attaques affectant le plan des Esprits (par exemple le basilic et son regard pétrifiant). Quand le personnage évolue sous cette forme, considérez que les créatures qui se trouvent sur le plan des Esprits sont tangibles pour lui et qu'elles peuvent l'attaquer normalement.

Une créature éthérée se matérialisant dans un solide (par exemple un mur) en est violemment expulsée en direction du plus proche volume dégagé capable de l'accueillir. Elle perd 1D6 points de vie par tranche de 1,50 mètre parcourue de la sorte.

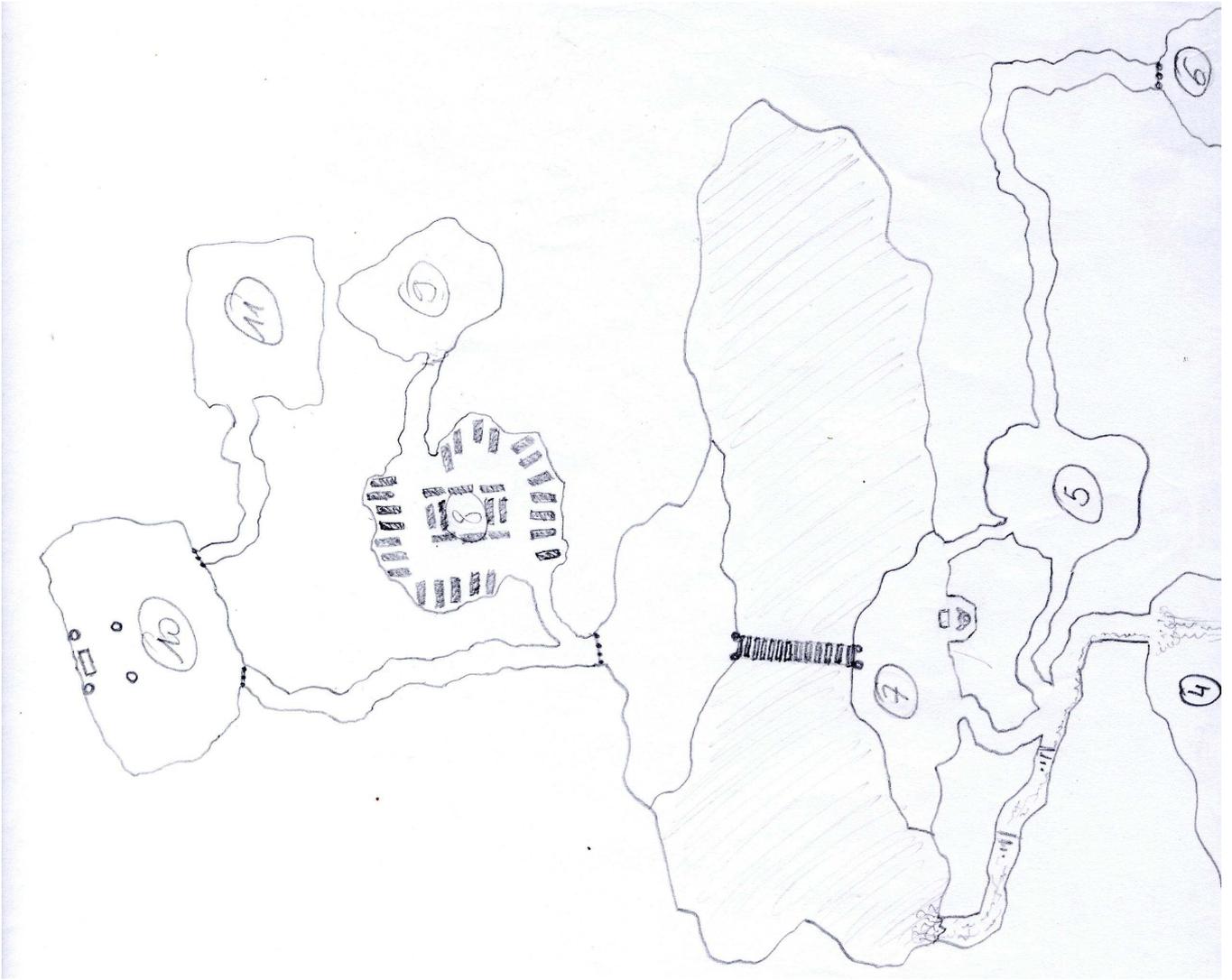
XP : 144

CARTES ET PLANS

La Faille Sacrée



Le Temple de Yatitch



Le Profane Sacré

