

Les Suivants de Frohrianar

Ceci est une campagne, prévue pour 4 à 6 joueurs de rang Relief. Il est recommandé que l'un des joueurs soit Luminia ou Tenarus Kalten.

L'intrigue

Frohrianar, un Hiérarque de l'Ecole de la Main Noire dirigeant cette institution d'une main de fer dans tout le nord de l'Empire, est un Orû-Mhens âgé de plusieurs siècles. Il a construit sa puissance prudemment et patiemment, gardant le profil bas en attendant son heure de gloire.

Il a réussi à infiltrer petit à petit les institutions de l'Empire, en promettant l'immortalité et le pouvoir aux faibles, et en éliminant les autres.

Ses recherches et ses expérimentations aboutiront bientôt: il est sur le point de trouver un rituel lui permettant d'absorber les pouvoirs du Hurlant, ce qui lui permettra de prendre sa place et de devenir le nouveau Seigneur des Ténèbres. Frohrianar a commencé à lever une gigantesque armée démoniaque, qui se trouvera dans et autour de sa forteresse lors du rituel.

Thalian Daelannor, le Hiérarque qui contrôlait la Principauté du Klaven, s'est enfui avec une poignée de fidèles dans le sud de l'Empire pour échapper à Frohrianar. L'aventure commence dans le Nevran. Un meurtre anodin mettra petit à petit les joueurs sur la piste du Mal qui règne dans le nord, et des terribles desseins de Frohrianar.

Si l'un des joueurs joue le personnage de Luminia Kalten, on considère que son frère, Tenarus, est devenu un proche collaborateur de Frohrianar: lors de la scène finale, il sera l'un des douze sorciers assistant Frohrianar dans l'exécution de son rituel.

Si l'un des joueurs joue le personnage de Tenarus Kalten, on considère que Luminia est montée dans la hiérarchie des Chevaliers-Dragons, et qu'elle dirige maintenant la commanderie de Karlinsk. Bien joué, le personnage de Tenarus Kalten pourrait trahir les aventuriers à un moment crucial, ce qui pourrait provoquer un incroyable retournement de situation.

1ère partie

1. Synopsis

En enquêtant sur une série de meurtres, les aventuriers découvrent qu'une organisation criminelle s'est récemment implantée dans la région. Les autorités demandent aux aventuriers d'y mettre fin. Au terme d'une enquête, ils trouvent le repère de l'Ecole de la Main Noire, et tuent ou capturent les sorciers, dont Thalian Daelannor, ancien Hiérarque du Klaven. Ce dernier, en échange de sa liberté, leur indique l'emplacement d'une de ses anciennes cachettes, sachant que cela les mènera tout droit dans la gueule du loup (la cachette est maintenant sous le contrôle de Frohrianar).

2. Le meurtre des Eldriars

Les aventuriers devraient être admis sur les lieux du crime grâce à leur notoriété, leur grade, ou à leurs relations.

Sur les lieux: les cadavres sont retrouvés dans une sombre ruelle du quartier populaire. Ils ont apparemment été tués au cours de la nuit. Les autorités ne s'inquiètent pas, car ils pensent qu'il s'agit d'une simple bagarre qui aurait mal tourné. *Pour connaître les indices en italique, les aventuriers devront réussir des jets de dés.* Les Eldriars sont en lambeaux. Ceci est dû à des morsures et des coups de griffes *infligés par des démons*. Les habitants du quartier disent n'avoir ni vu, ni entendu quoi que ce soit. *Il n'y a pas de traces de lutte.*

Indice: les Eldriars ont une perception innée de la magie. Ces trois-là étaient passés près du repère des sorciers, et avaient sentis l'utilisation de magie noire. Mais ils ont été repérés par les sorciers, qui les ont tués, puis ont transportés leurs cadavres dans la ville.

3. Le meurtre de Kailang Waleder

Deux jours plus tard, un nouveau meurtre a lieu (à moins que les aventuriers n'aient déjà mis la main sur les criminels, ce qui est fort improbable).

Les membres de l'Ecole de la Main Noire ont assassiné Kailang Waleder, un prêtre qui avait découvert leur présence, grâce aux confessions de plusieurs fidèles, qui se disaient possédés.

Sur les lieux: Waleder a été assassiné dans sa demeure, qui se trouve dans le quartier riche. Le bâtiment est construit en pierre, sur trois étages. Les aventuriers peuvent fouiller plusieurs pièces:

- La cuisine, l'écurie (rez-de-chaussée). Il n'y a rien d'intéressant.
- La bibliothèque (rez-de-chaussée). C'est une assez grande salle, qui à l'air chaleureuse. A coté d'une cheminée se trouve une table en chaîne entourée de plusieurs fauteuils. Une étagère, de l'autre coté de la pièce, contient plusieurs dizaines d'ouvrages, traitant généralement de philosophie, théologie, et magie. *Plusieurs livres de magie manquent (visible aux traces de poussières).*
- La chambre de Waleder (premier étage). C'est dans cette pièce que se trouve le cadavre; il a été tué pendant son sommeil. *Un sortilège de la loi de Garjioul a été utilisé pour tuer le prêtre.*
- Son laboratoire (deuxième étage). Dans cette salle se trouvent beaucoup d'objets et d'ingrédients ésotériques, et un livre intitulé "De la pratique de l'exorcisme" se trouve ouvert sur la table.

4. Embuscade

Les sorciers, voyant que les aventuriers sont en train d'enquêter sur eux, décident de prendre les devants, et de les éliminer.

L'attaque a lieu de nuit, quand les aventuriers se promènent seuls dans des ruelles peu fréquentées. Ils sont pris en embuscade par deux sorciers, secondés par 4 monstres (jet de Survie en Cité nécessaire pour les repérer avant d'être encerclés). Les sorciers sont de niveau 4, et lancent leurs sortilèges à distance. Les monstres sont de rang 1 et 2.

Quand les sorciers voient que les aventuriers prennent le dessus, ils s'enfuient; les monstres, par contre, combattent jusqu'à la mort. Si les aventuriers arrivent à pister les sorciers, ils sont menés vers les catacombes, à l'extérieur de la ville.

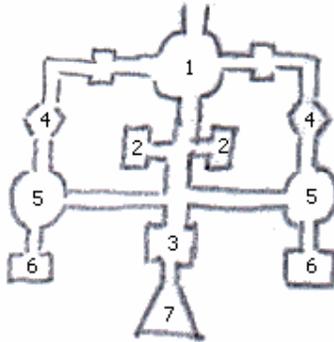
5. Le repère de la Main Noire

Si les aventuriers n'arrivent pas à pister les sorciers, ils ont d'autres solutions pour trouver leur repère;

- Ils peuvent tout simplement se dire que le cimetière serait un lieu adéquat pour abriter des sorciers et des monstres (les autres lieux pourraient être les bas quartiers, les égouts, la demeure d'un marchand à la réputation douteuse...). Ils vont devoir réussir un jet de perception pour trouver l'entrée des catacombes.
- S'ils sortent de la ville, ils voient de la fumée au loin. En se rapprochant, ils pourront constater qu'elle vient d'un village, qui a été brûlé et pillé. Les villageois qui s'y trouvaient ont tous été massacrés. Il ne reste qu'un survivant, mourant, qui, après avoir été soigné, pourra leur dire ce qui c'est passé: durant la nuit, des démons et des Enfants de la Mort sont venus et ont exterminé les villageois. Après cela, ils sont repartis, et ont emmenés avec eux la nourriture et le peu de richesses que possédaient les paysans.

En suivant les traces laissées par les monstres (jet de Chasse à +2, car les empreintes ne sont pas discrètes), les aventuriers arrivent tout droit aux catacombes.

6. Les catacombes



Si les aventuriers arrivent le jour:

Un sorcier (niveau 6) monte la garde avec un chien démoniaque (familier animal, perception passive: 13) à l'entrée des catacombes. Les aventuriers devront se montrer prudents pour qu'il ne donne pas l'alerte.

1. Une rune maléfique de grande dimension se trouve sur le sol; c'est la Marque de Thalian Daelannor (voir le sort "Marque du sorcier"). Afin de ne pas en subir les effets, il faut porter un symbole de l'Ecole de la Main Noire (le sorcier à l'entrée ainsi que ceux qui ont pris les aventuriers en embuscade en possédaient tous).

2. C'est dans ces salles que dorment les deux sorciers qui ont attaqués les aventuriers. S'ils sont morts, les salles sont donc inoccupées. Il y a une pailleasse, et quelques objets divers sans valeur.

3. Deux démons combattants (rang 4) se trouvent dans cette pièce. A chaque round de combat, regardez si Thalian Daelannor (qui dort dans la salle d'à coté) se réveille.

4. Des cadavres se trouvent dans les alcôves, mais ce ne sont pas des Marchemorts; ils n'ont pas encore été animés.

5. Trois Enfants de la Mort de niveau 2-4 se trouvent dans chaque salle. Ils ont pour ordre d'attaquer toute personne n'étant pas habillée en noir.

6. Ce sont les chambres des lieutenants de Daelannor, tout deux de niveau 6. La chambre ouest est inoccupée (c'est la chambre du sorcier qui monte la garde), et le sorcier de la chambre possède un familier démoniaque (éveillé). Les possessions de chaque lieutenant s'élèvent à 60 Blanches. Ils ont également divers objets ésotériques, ainsi qu'un livre de sorts.

7. C'est la chambre de Daelannor, qui est un sorcier de niveau 8. Une succube (endormie) se trouve également dans la pièce. Les objets dans la salle ont une valeur totale de 10 Impériales. Il y a 3 livres de sorts (un recueil de sortilèges écrit par Thalian Daelannor, ainsi que "Les enseignements du Naufrageur" et "Comment contrer les exorcismes"), des objets ésotériques (dont une boule de cristal), et du matériel pour écrire.

Si les aventuriers arrivent la nuit:

Les sorciers sont éveillés, et les sentent arriver sans aucune difficulté, grâce a un sort d'Oeil de Sorcier. Ils n'attaquent pas immédiatement les aventuriers, et bloquent la sortie. Thalian Daelannor lance des sorts à travers sa boule de cristal.

Pour échapper à ce piège, les aventuriers peuvent faire un jet de Perception passive ou de Perception Magique pour repérer le sort d'Oeil de Sorcier.

Si Daelannor voit qu'il est en mauvaise posture, ils propose aux aventuriers un marché: en échange de sa vie, il peut leur indiquer l'emplacement de son ancienne cachette, qui se trouve dans le Klaven. Un trésor d'une valeur de plusieurs centaines d'Impériales s'y trouve.

Il explique aux aventuriers qu'il a laissé ce trésor car il a dû fuir la région précipitamment, mais selon lui, la cachette n'a toujours pas été découverte. Si les aventuriers font une bavure et le tuent avant qu'il ne puisse leur donner l'indication de la cachette, les aventuriers trouvent dans les affaires de Daelannor une carte donnant suffisamment de renseignements pour qu'ils puissent se rendre à la cachette (et donc jouer la deuxième partie).

2ème partie

1. Synopsis

Les aventuriers vont dans le Klaven, à la recherche de la cachette indiquée par le membre de l'Ecole de la Main Noire dans la partie précédente. Ils trouvent la cachette, et la pillent. Mais cette cachette était sous le contrôle de Frohrianar, et l'un de ses lieutenants, apprenant que les aventuriers ont osés défier la Puissance des Suivants, les capture; il veut les transformer en Enfants de la Mort afin d'agrandir l'armée de Frohrianar. En captivité, les aventuriers apprennent les intentions de Frohrianar, puis parviennent à s'échapper. L'avenir du monde est désormais entre leurs mains.

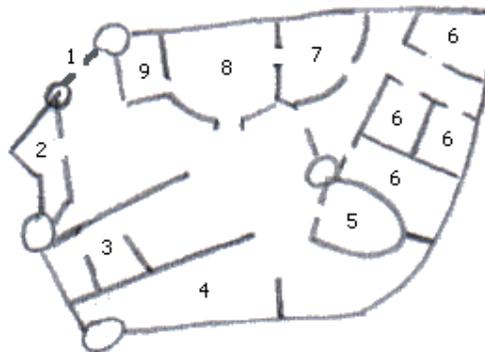
2. La cachette

Après un long voyage pour se rendre dans la Principauté du Klaven, les aventuriers trouvent sans trop de mal la cachette indiquée par Thalian Daelannor. Mais elle n'est pas vide: quelques Suivants de Frohrianar se trouvent à l'intérieur (3 sorciers de niveau 1-3, ainsi qu'un familier démoniaque). Comme l'avait promis Thalian Daelannor, beaucoup de richesses se trouvent dans la cachette (bijoux, vêtements luxueux et œuvres d'art diverses pour une valeur totale de 500 Impériales).

3. Capturés !

Le trésor que les aventuriers viennent de voler appartenait aux Suivants de Frohrianar. Les aventuriers iront certainement dépenser leur fortune dans la ville la plus proche; et de riches étrangers ne passent pas inaperçus. Les Suivants les repéreront donc facilement, et Adelas Isen, un puissant Kraëran corrompu par les Suivants, fera jouer son influence pour envoyer un détachement de Chevaliers-Dragons les arrêter. Une fois capturés, les Chevaliers-Dragons les remettent à Adelas Isen, qui les jette dans les geôles de son château.

Plan du château:



1. Porte fortifiée. La grille est fermée; le mécanisme pour l'ouvrir se trouve dans la salle des gardes.
2. Salle des gardes. Il y a en permanence une dizaine de gardes. Ce ne sont pas des Suivants de Frohrianar.
3. Ecuries. Huit chevaux s'y trouvent.

4. Basse-cour. Des poules se promènent.

5. Chapelle. Elle n'a rien de spécial.

6. Chambres. La plus grande est celle d'Adelas Isen et de sa femme; deux autres sont occupées par ses fils, et la troisième est une chambre d'invités. Elle est inoccupée.

7. Cellier. Il y a des vivres, et une partie de l'équipement des aventuriers (l'argent et les objets magiques puissants ne s'y trouvent pas). Il y a également l'escalier qui mène aux geôles. C'est là que se trouvent les aventuriers.

8. Grand logis. Adelas Isen est en train d'y festoyer avec sa femme, ses fils, et quelques invités. Il y a également un barde qui chante une ballade connue.

9. Cuisines. Deux servantes s'y trouvent.

4. La révélation

Adelas Isen leur révèle les plans de Frohriar, et leur explique qu'ils seront transformés en Enfants de la Mort pour agrandir l'armée de son maître. Lui et les autres Suivants de la région partiront quelques jours plus tard en voyage pour se rendre dans la forteresse de Frohriar, car le rituel va bientôt commencer.

5. Les aventuriers s'échappent

Les aventuriers ont quatre jours pour s'échapper: la nuit du quatrième jour, ils seront transformés en Enfants de la Mort. Une sortie en force en tuant tous les habitants du château est hors de question. Ils peuvent s'échapper de plusieurs manières;

- L'un des joueurs est inventif (ou a des pouvoirs intéressants) et ils parviennent à s'échapper sans aide.

- L'un d'entre eux n'avait pas été capturé par les Chevaliers-Dragons, et réussit à libérer les autres.

- Quelqu'un leur vient en aide. Cela pourrait être un vieil ami, ou une personne faisant partie de la même institution que l'un des joueurs ("hey, il faut se serrer les coudes entre anciens de l'Ecole de Haute Magie !").

3ème partie

1. Synopsis

Les aventuriers cherchent un moyen de sauver le monde de la menace de Frohriar, et découvrent l'existence de l'Orbe de Vie, un artefact très puissant. Cet objet magique se trouve dans une citadelle ensorcelée, qui appartenait autrefois à un puissant thaumaturge.

2. A la recherche de la citadelle

En discutant avec des érudits de la région, les aventuriers apprennent l'existence d'une citadelle ensorcelée, qui aurait autrefois servi de demeure à un puissant thaumaturge, nommé Cewir Keradin. Des trésors inestimables (parmi lesquels l'Orbe de Vie) s'y trouveraient, mais peu de gens ce sont risqués à y pénétrer, car elle est gardée par de puissants sortilèges. Les chanceux qui en sont sortis vivants disent y avoir vu des choses terribles, bien qu'ils ne puissent pas exactement décrire ce qu'ils ont vu.

En suivant les indications des gens habitant la région, les aventuriers arrivent sans trop de mal à trouver la citadelle. Les murs ont été faits en pierre et en marbre, et de nombreuses sculptures représentant des être fantastiques ornent le bâtiment. Etrangement, la citadelle paraît aussi neuve que si elle avait été construite hier, et malgré son âge, la végétation n'a pas encore recouvert le bâtiment. Les aventuriers peuvent voir une rune tracée sur la porte (les joueurs possédant la compétence sauront qu'elle signifie "Danger"). Ses dimensions sont approximativement 30mx50m, et le toit se trouve à peu près à 15m de hauteur. La porte est la seule entrée, et elle s'ouvre sans aucune difficulté.

3. La citadelle ensorcelée

Les épreuves qu'affronteront les aventuriers sont illusoires; si leurs PdS ou PdB tombent à 0, ils disparaissent, puis se réveillent le lendemain, devant la citadelle. Ils n'ont aucune blessure, à part un léger mal de tête. La seule chose dont ils se souviennent est qu'ils ont vu des choses terribles, et ils refuseront à tout prix de rentrer à nouveau dans la citadelle (phobie).

L'esprit de Cewir Keradin veille toujours sur les lieux, et soumettra les aventuriers à une série d'épreuves, avant de discuter avec eux.

4. Il faut garder son calme...

Après le passage des aventuriers, la porte se referme magiquement: il n'est plus possible de sortir. La salle d'entrée est richement décorée: les murs sont ornés de fines tapisseries, et des tapis exotiques se trouvent sur un sol de marbre et d'or. Dans le fond de la salle, un escalier mène à une grande porte.

Derrière cette porte se trouve un long couloir, somptueusement décoré, et éclairé par des candélabres sur toute sa longueur. Les aventuriers peuvent déjà remarquer que le couloir est beaucoup plus long qu'il ne devrait l'être. Au bout de 500m, les aventuriers arrivent à une bifurcation.

Après cela, les couloirs se succèdent, et il y a de plus en plus de croisements. Les aventuriers montent des escaliers, en descendent d'autres, et se rendent finalement compte que leur carte est faussée (s'ils avaient pensés à en faire une). Le style des couloirs change; les parois sont en marbre, en terre, en bois; certains sont éclairés, d'autres ne le sont pas; la température monte jusqu'à devenir étouffante, puis redescend. Les aventuriers perdent petit à petit le sens de l'orientation, et tout sort pour connaître la localisation (ex: "Fil d'Ariane") devient inefficace; si les aventuriers font demi-tour, ils arrivent à un cul-de-sac.

Quand les aventuriers se rendent compte qu'ils sont complètement perdus et qu'ils commencent à perdre espoir, ils voient soudain apparaître devant eux un chat avec un grand sourire, comme celui d'Alice au pays des Merveilles (voir illustration). Puis le chat se dirige vers un mur et passe à travers, invitant les aventuriers à le suivre. Par la suite, il apparaîtra de temps en temps dans les différents lieux de la citadelle.



5. Les tests individuels

Les aventuriers arrivent dans une grande salle circulaire, au milieu de laquelle est tracé un grand cercle. Une épée se trouve dans ce cercle. De l'autre côté de la salle, il y a une grande porte; mais elle est fermée. Pour l'ouvrir, l'un des aventuriers devra entrer dans le cercle, et se battre seul contre l'épée (qui est une Arme indépendante). Personne ne pourra l'aider, et il ne pourra pas sortir du cercle. S'il meurt, il disparaît.

Faites une épreuve similaire pour chaque aventurier: les lettrés devront résoudre des énigmes, les voleurs devront désamorcer des pièges, etc...

Si un aventurier échoue, il disparaît.

6. Le test collectif

La porte mène à un long couloir, qui aboutit dans une autre salle circulaire, qui ressemble exactement à la première; mais il n'y a ici ni cercle, ni épée. Des requins nagent dans les airs, et attaquent les aventuriers. Ce sont des illusions semi-tangibles. Les aventuriers tués par les requins disparaissent également. Une fois les requins éliminés ou niés, la porte s'ouvre, et de l'autre côté se trouve un escalier à colimaçon.

7. L'épreuve du passé

Après en avoir gravi les marches (ce qui dure une bonne demi-heure), les aventuriers arrivent dans une autre salle circulaire, identique aux deux premières. Mais dans celle-ci se

trouvent des miroirs. Les aventuriers doivent y affronter leur passé; ceux qui n'ont rien à se reprocher voient juste des images de personnes qu'ils ont connus ou d'actes qu'ils ont faits; mais les criminels voient leur double sortir du miroir et les attaquer. Les aventuriers tués par leurs doubles disparaissent.

8. Cewir Keradin

Après cela, les aventuriers voient les contours de la salle se brouiller. Petit à petit, elle se métamorphose en une pièce de taille plus modeste, qui ressemble à un salon; il y a un bureau, une bibliothèque, et plusieurs chaises disposées autour d'une cheminée, qui diffuse dans la salle une agréable chaleur. Dans une de ces chaises se trouve la forme fantomatique d'un mage, qui regarde les aventuriers en souriant. Le chat que les aventuriers avaient vus auparavant se trouve sur ses genoux. Le mage s'excuse des épreuves qu'il leur a fait subir, puis leur demande la raison de leur présence. Après avoir écouté leurs explications, il leur confie de bon cœur l'Orbe de Vie. Mais son chat (qui est un familier illusoire) devra les suivre dans leur quête; et après avoir utilisés l'Orbe, il devront la donner au chat, qui la ramènera à son maître.

4ème partie

1. Synopsis

Munis de l'Orbe de Vie, les aventuriers vont dans le Val Kren et cherchent le repère de Frohrianar. Après avoir erré pendant des heures dans les dédales souterrains de son repère, ils découvrent le lieu du rituel, et sauvent le monde.

1. A la recherche de Frohrianar

Une fois en possession de l'Orbe de Vie les aventuriers se dirigent vers la forteresse de Frohrianar, dans le Val Kren. Le voyage dure plusieurs semaines, au cours desquelles il peut arriver une foule de choses aux aventuriers...

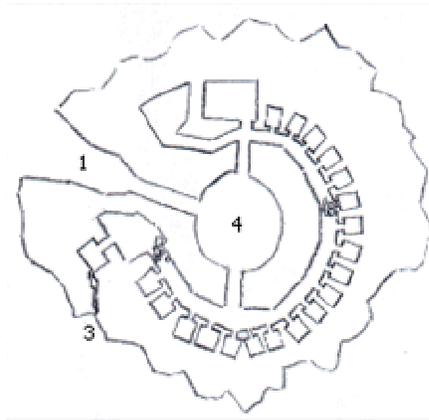
La forteresse se trouve dans les montagnes, au nord du Val Kren. Pour le savoir, les aventuriers ont plusieurs solutions:

- Une divination.
- Un indicateur, mais il faudra payer cher (trahir un type qui va devenir un dieu, c'est dangereux, quand même...).
- En essayant de se renseigner sur les étrangers arrivés en ville, et la direction dans laquelle ils se rendent. Mais cela peut faire perdre du temps si les aventuriers suivent une fausse piste.

Le repère de Frohrianar est en fait un incroyable dédale de galeries souterraines, creusées dans un ancien volcan par les Uféans il y a très longtemps. Il existe de nombreuses entrées à ces galeries, et certaines d'entre elles ont depuis longtemps été oubliées; c'est pourquoi Frohrianar a envoyé des monstres patrouiller dans les montagnes (les patrouilles sont composées d'un sorcier de niveau 1-3 à la tête de 6-12 monstres de rang 1-3).

Il est parfois difficile de se déplacer dans la montagne; certains sentiers bordent des précipices, et il faut parfois recourir à l'escalade.

2. Forteresse - niveau 1.



Il y a également des patrouilles de monstres à l'intérieur de la forteresse. Elles sont moins fréquentes, mais plus difficiles à éviter, et les adversaires sont plus forts (sorciers de niveau 4-7 et monstres de niveau 3-5).

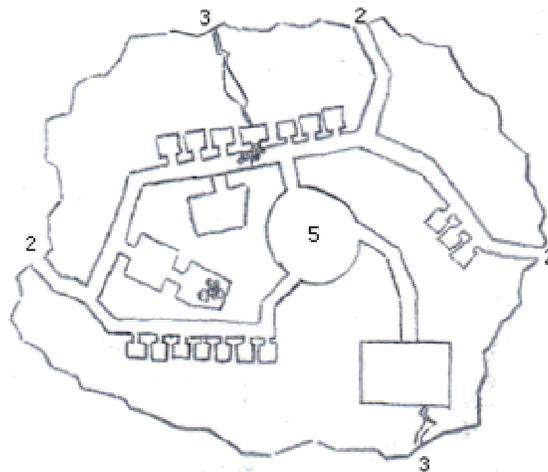
De temps en temps, les aventuriers croisent des squelettes en train de déblayer des décombres. Ils sont totalement inoffensifs, et n'attaquent en aucun cas les aventuriers.

1. Entrée principale. Une trentaine de monstres et de sorciers y montent la garde. Rentrer par là n'est pas un bon choix.

3. Fissure. Elle est très difficile à repérer de l'extérieur, et passer par cette voie n'est pas aisé (jet d'escalade à -5). Néanmoins, personne ne garde ce passage.

4. Cratère. Des ponts reliaient les différents étages et galeries, mais ils ont été partiellement détruits. La galerie de l'ouest est reliée à celle du sud, mais seule celle du nord permet de descendre. Il est presque impossible d'escalader les parois pour descendre; et les ponts inférieurs sont bien trop bas pour s'y rendre à l'aide d'une corde.

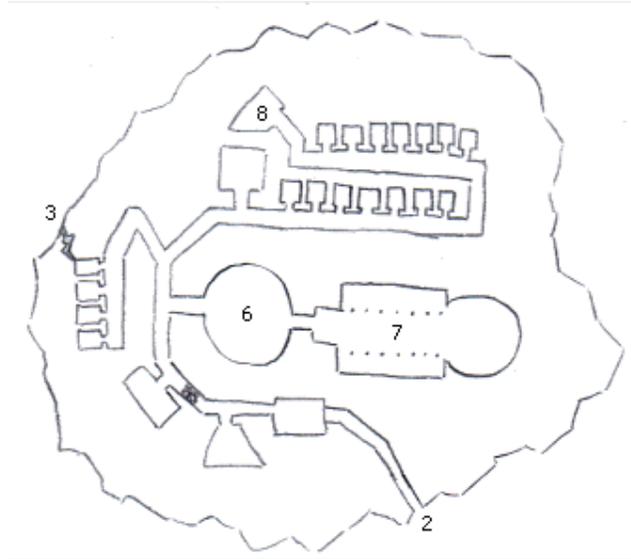
3. Forteresse - niveau 2



2. Entrée secondaire. Une patrouille monte la garde.

5. Cratère. L'escalier du niveau 1 mène à la galerie nord. Les galeries sud et est sont reliées par un pont. L'escalier menant au niveau 3 est accessible par la galerie sud.

4. Forteresse - niveau 3



6. Cratère. L'escalier du niveau 2 débouche sur la galerie ouest. Un pont relie les galeries ouest et est.

7. Le temple de Frohrianar. C'est dans cette salle qu'a lieu le rituel.

8. Pour entrer dans cette salle, les aventuriers doivent réussir un jet de volonté. C'est le laboratoire de Frohrianar. Le fouiller fera perdre aux aventuriers un temps précieux, mais s'ils y tiennent vraiment, ils peuvent y trouver la grande majorité des ingrédients, même les plus rares, ainsi que tous les sorts de Magie Générale, Nécromancie, Démonologie et Magie Noire.

5. Le rituel

Le rituel a lieu dans la salle principale de ce qui ressemble à un ancien temple. Les aventuriers peuvent voir Frohrianar entourant avec douze Grand Prêtres le Hurlant lui-même, en train de lutter contre les sortilèges de Frohrianar. Le combat est terrible, mais l'Orû-Mhens est visiblement en train de prendre le dessus.

Quand les aventuriers utilisent l'Orbe, Frohrianar pousse un hurlement terrible, se tourne vers eux, puis ordonne à plusieurs de ses Suivants de tuer les aventuriers; il ne peut pas s'occuper d'eux lui-même, étant en duel avec le Hurlant. Si les aventuriers arrivent à protéger l'utilisateur de l'Orbe de Vie pendant 10 rounds, alors le rituel de Frohrianar échoue, et son esprit, ainsi que celui des Suivants qui étaient restés l'assister, est consumé par le Roi Démon qui, après cela, retourne dans sa cité.

A la mort de Frohrianar, le sol se met à trembler, et les murs commencent à se fissurer. Le volcan s'est réveillé. Les Suivants, paniqués, s'enfuient. Les aventuriers feraient bien de faire de même.

6. Epilogue

La puissante organisation des Suivants de Frohrianar appartient désormais au passé. Quelques anciens Suivants haut placés restent à la tête d'une petite bande de sorciers, essayant en vain de reconstruire l'organisation; mais aucun d'entre eux n'est assez puissant pour pouvoir reprendre le contrôle de l'ancien empire de l'Orû-mhens.

Caractéristiques des PNJs

Sorciers de l'Ecole de la Main Noire

Force: 10
Intelligence: **12**

Agilité: 12
Volonté: 9

Constitution: 12
Perception: 13

Rapidité: 11
Aura: **12**

PdS: **17**
PdB: 4

PdM: **4 (+4/niv.)**
CA: 2

Compétences:

Dague	13
Défense	10
Loi de Garjioul	12
Occultisme	12
Discretion	10
Baratin	12

Objets magiques:

Focus +2. Robe de mage de CA 4. Dague +2.

Spécialités de magie: Tous les sorts de Loi de Garjioul jusqu'à (niveau).

Thalian Daelannor

Lettré lanceur de sorts de niveau 8.

Force: 12	Agilité: 12	Constitution: 14	Rapidité: 11	PdS: 30	PdM: 40
Intelligence: 19	Volonté: 15	Perception: 10	Aura: 17	PdB: 5	CA: 8

Compétences:

Dague	16
Défense	17
Loi de Garjioul	21
Occultisme	17
Discretion	15
Méditation	21

Objets magiques:

Focus +4. Robe de mage de CA 8. Dague empoisonnée (Dès que le poison touche une cible, la victime perd 3PdS par round, pendant 10 rounds). Antidote.

Spécialités de magie: Tous les sorts de Magie Noire jusqu'au cercle 10, Démonologie, Nécromancie et Magie Générale jusqu'au cercle 7.

Suivants de Frohriar

Niveau: 1-3	Apprenti				
4-7	Suivant				
8+	Grand prêtre				
Force: 10	Agilité: 12	Constitution: 8	Rapidité: 11	PdS: 12	PdM: 4 (+4/niv.)
Intelligence: 12	Volonté: 15	Perception: 10	Aura: 12	PdB: 4	CA: 2

Compétences:

Dague	10
Baton	10
Défense	10
Loi de Garjioul	13
Occultisme	12
Discretion	8
Torture	10

Objets magiques:

Les Suivants de niveau 4-7 possèdent un symbole sacré de Frohriar, un focus ajoutant +3 à tout jet de Loi de Garjioul. Ils possèdent également une robe de mage de CA 6.

Les Suivants de niveau 8+ possèdent un focus ajoutant +5 à tout jet de Loi de Garjioul, ainsi qu'une robe de mage de CA 8.

Spécialités de magie: Tous les sorts de Nécromancie jusqu'à (niveau +1); Magie Noire, Démonologie et Magie Générale jusqu'à (niveau -1).

Ushy, le familier illusoire

Il peut parler, et a les pouvoirs d'apparaître et de disparaître à volonté, et de passer à travers tout objet de taille moyenne (pas une montagne). Il peut se battre si les conditions l'exigent réellement; dans ce cas, il prend les caractéristiques d'un chat sauvage (voir bestiaire). S'il est gravement blessé, il disparaît, et reste invisible pendant quelques jours.

Frohrianar

C'est un Orû-Mhens de niveau 11. Normalement, les aventuriers ne devraient pas l'affronter. S'il réussit son rituel, il faut considérer tout affrontement direct comme un suicide.

Enfants de la Mort et Démons

Voir bestiaire.