



## Le Tome de Xanedrass

### Coordonnées

---

Chronique de Dame Kronale : <http://mlkronale.free.fr/>

Responsable du site : Kronale [kronale\_nospams\_@free.fr]

Auteurs du document : Uribellu [Uribellu1982\_nospams\_@hotmail.com] & Kronale (résolution finale)

Corrections et suggestions : Kronale

N'hésitez pas à envoyer vos commentaires à l'auteur.

Note : Enlevez « \_nospams\_ » des adresses ci-dessus.

© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord. Les Logos Elric, Stormbringer, Princes Dragons appartiennent à Oriflam/Chaosium. Ils sont utilisés uniquement dans un cadre amateur et de promotion des jeux associés.

### Date de la Mise en Ligne

---

20 Avril 2005

### Résumé

---

Engagés par la fille d'un érudit, Garalim Faleran, les PJs doivent retrouver ce dernier enlevé 2 jours avant leur rencontre avec Nylena. L'homme travaillait pour la solde d'un sorcier et devait déchiffrer un antique grimoire Melnibonéen : le légendaire tome de Xanedrass !.

L'intrigue n'est pourtant pas si simple, car les uns et les autres y sont impliqués à différents niveaux. Les secrets de familles sont parfois fort intéressants à connaître...

L'aventure débute à Bakshaan en Ilmiora, mais entraînera les PJs jusqu'en Dharijor à la suite du sorcier Flirnas Viklar.



© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

# Le Tome de Xanedrass



---

---

## Introduction

---

---

**I**l y a plusieurs milliers d'années, un sorcier melnibonéen réussit un pacte avec une divinité dont le nom est depuis longtemps oublié. Par un rituel magique, il invoqua cette entité et celle-ci lui accorda de grands pouvoirs, l'investissant de capacités supérieures à n'importe quel humain. Ses recherches furent consignées dans un Grimoire portant son nom, Xanedrass.

Cependant, si ses pouvoirs étaient incroyables, il n'en était pas moins mortel. Ayant désiré trop ardemment la puissance, il fut par la suite bien trop avide dans ses demandes envers la divinité invoquée et attira sur lui le courroux d'autres dieux qui le firent vite rejoindre les limbes. Le Tome contenant le précieux rituel fut alors perdu...

La vérité sur le tome est toute autre... Il s'agit bien du tome de Xanedrass mais l'antique sorcier n'eut pas la fin décrite dans la légende. Il fut bien investi de grands pouvoirs mais il ne pu les contrôler. Perdant lentement tout sens de la réalité, le melnibonéen devint dément. Il détruisit ses

recherches et rédigea ce grimoire... Si au premier abord, il semble s'agir d'un rituel pour connaître puissance et pouvoirs, les effets en sont tout autres...

De nos jours, lors de recherches menées dans d'anciennes ruines melnibonéennes situées en Argimiliar datant des guerres qui opposèrent jadis les Melnibonéens aux Dharzis, un sorcier du nom de Flirnas Viklar découvrit un grimoire qui pourrait être ce fameux Tome. Malheureusement pour lui, ce tome était écrit dans un dialecte étrange qu'il ne réussit pas à maîtriser. Dans ses recherches pour découvrir le Tome, il rassembla des informations sur la descendance du sorcier et trouva la trace d'une puissante sorcière. Il apprit de même que le mari de celle-ci était un érudit de renom... Il s'agissait de Garalim Faleran, un libraire expert dans l'art du décryptage de grimoires anciens. Il passa à son échoppe et lui remit une grasse avance pour ses recherches, comptant le supprimer après coup... Le libraire, au bout de quelques semaines de recherche découvrit de quoi il en retournait; d'après son étude, il s'agissait bien du mythique Tome de Xanedrass.

Devinant les intentions de son client, il ne put se résoudre à ce que ce rituel soit consacré et utilisa un banal sort de brouillage (rendant les





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

pages du manuscrit totalement vierges) que lui seul pouvait lever. A ce moment, son énigmatique employeur arriva sur les lieux et le fit enlever, lui promettant maintes tortures s'il ne se résolvait pas à lever le charme... Il ne sait rien de la descendance du sorcier Xanedrass jusqu'à la veille de son enlèvement.

La jeune femme qui vient contacter les PJ est bien la fille du libraire... Elle est au courant d'une partie des recherches de son père qui lui a formellement interdit de toucher à ses grimoires, lui proscrivant même tout usage de la magie qu'il connaît pour être dangereuse...

Cependant les enfant ne sont que rarement obéissants et il suffit qu'une interdiction soit posée pour qu'ils passent outre... Ainsi, Nylena a un jour étudié un grimoire en cachette... Ce grimoire ne contenait rien de bien intéressant mais elle a développé depuis ce jour un intérêt si grandissant pour la magie que sa volonté pour retrouver son père n'a rien d'un désir charitable... En effet, ayant observé son père durant l'étude du Tome, elle a pu en saisir l'objet et désire avant tout accomplir le rituel pour son bénéfice personnel, son goût pour les arts occultes lui ayant fait perdre une partie de l'esprit. Elle se moque de ce qui pourrait advenir de son père qui, lui, n'est au courant de rien et tient par dessus tout à elle

Le jour de l'enlèvement de son père, elle se rendait aussi magasin pour lui dérober grimoire et notes, songeant même à torturer son paternel s'il ne voulait rien lui révéler... Malheureusement pour elle, elle fut devancée. Ainsi commence l'aventure de nos PJs.

---

## Début de Scénario

---

**C**e scénario débute à Bakshaan en Ilmiora. Il serait préférable qu'ils bénéficient d'une certaine notoriété et qu'ils comptent un ou plusieurs sorciers dans leurs rangs.

Une jeune et jolie femme de noir vêtue est attablée au comptoir. Faites leur faire des jets d'idée pour qu'il la remarque.

S'ils les ratent, elle se fera ennuyer par quelques alcooliques locaux et vos PJs pourront la remarquer aisément... S'ils réussissent un jet critique, ils remarquent qu'elle semble être dans un grand état de nervosité. Dans les deux cas, laissez-les engager la conversation...

La femme paraîtra de plus en plus stressée mais restera aimable, elle est belle et frêle et dira s'appeler Nylena Faleran. Elle demandera de l'aide et promettra une grande récompense si les PJs peuvent l'aider... Son père a disparu depuis deux jours. Elle était allée lui rendre visite dans sa boutique qu'elle a trouvée vide et sans dessus dessous. La boutique est une librairie qui se trouve en centre ville, près de la demeure de son père. Si les PJs acceptent de l'aider, ils devraient logiquement se rendre à la boutique du paternel.

### La boutique

---

La porte est ouverte... La boutique est une petite échoppe qui semble encore plus réduite en raison du capharnaüm qui y règne. Nylena Faleran expliquera aux PJs que son père n'a jamais été très à cheval sur le rangement mais qu'il n'y a aucun doute sur le fait que quelqu'un cherchait quelque chose dans la boutique.

### La bibliothèque

Une vaste bibliothèque prend l'ensemble de la pièce et au fond se trouve une autre pièce, un bureau. Des centaines de livres sont au sol. Des livres sans aucun intérêt. Si le père conservait des livres de magie, ils sont bien cachés ou ils sont dans sa demeure...

Si un PJ réussit un jet critique en chercher dans la bibliothèque, il découvre une trappe secrète renfermant un grimoire contenant 1D4 sorts au choix du MJ... Nylena fera la grimace si les PJ s'emparent du grimoire (ce ne sera pas pour les raisons que les PJs peuvent imaginer (à savoir, un ouvrage de son père annexé), elle est surtout





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

ennuyée qu'ils l'aient trouvé avant elle). Un jet réussi en baratin ou en marchander la convaincra que ces grimoires peuvent servir à retrouver son père et que de toute façon, ils méritent bien cela vu qu'ils acceptent de l'aider!

D'après les dires de Nylena, son père ne conservait que très rarement des grimoires et ne prenait que peu de clients à la fois, voulant éviter de se faire dérober des ouvrages de trop grande valeur... Il n'y aura rien de plus intéressant dans la bibliothèque...

### Dans le bureau

Dans la pièce faisant office de bureau, les PJ découvrent une cheminée et un secrétaire en bois massif d'Ilmiora. Il comporte quatre tiroirs. Sur le bureau, un nécessaire d'écriture avec une belle plume, de l'encre et une pile de parchemins de qualité. Deux tiroirs sur quatre sont fermés à clé. Nylena trouvera cela bizarre: son père étant de nature quelque peu paranoïaque, il n'oublie jamais de fermer son bureau et les PJs supposent qu'il a été interrompu... Sur le bureau poussiéreux, sur un jet d'idée réussi, les PJs remarquent une trace laissée dans la poussière, un grand livre semblait être posé à cet endroit. Nylena expliquera qu'il s'agit d'un lourd registre cadencé dans lequel son père notait les informations relatives à ses clients... Deux jours avant son enlèvement, son père l'avait rapporté dans leur maison mais elle ne sait pas où il l'a rangé.

Sur un jet de crocheter, les PJ peuvent ouvrir les deux tiroirs fermés. Ils, découvrent une bourse contenant 200 GB dans l'un (ils peuvent s'en emparer sur un jet de pickpocket ou de dextérité). L'autre tiroir contient deux ouvrages traitant de magie mais ne renferment aucun sort. Ils ont cependant une valeur de 1000GB !

Dans les deux tiroirs ouverts, ils trouvent une bourse avec 100 GB.

Près de l'âtre de la cheminée, ils trouvent un papier froissé et légèrement brûlé... une lettre, si les PJs réussissent un jet d'idée, ils verront que celle-ci a été écrite à la hâte. Il leur faudra réussir

un jet d'idée pour déchiffrer la lettre légèrement endommagée.

*«Cher ami et confrère. Je suis dans une bien mauvaise situation et je tenais à ce que cela te soit rapporté. Un homme est venu me trouver. Un homme que j'aurais préféré ne jamais rencontrer. Il m'a remis un grimoire et m'a demandé de le lui traduire. Il m'a aussi remis quelques documents comportant un terrible secret...*

*Te souviens-tu de cette légende? Le Tome de Xanedrass? Ce sorcier déchu... Il semblerait que j'ai son ouvrage entre les mains. S'il s'agit bien de cela, s'il est au courant de ce que je sais, ce dont je ne doute plus... je pense qu'il ne me laissera jamais vivre. Je dois quitter la cité au plus vite. Tout comme je préférerais oublier ce que je viens de découvrir dans l'étude des documents que l'homme m'a apportés.*

*J'ai pris mes précautions mais je pense que cet étrange personnage ne s'arrêtera pas là. Je ne peux parler de cela à ma fille, je ne désire pas la mettre en danger et voilà pourquoi je veux que tu conserves ce secret, comme tu as conservé tous les autres que j'ai pu accumuler dans ma vie... Un jour, raconte tout ceci à Nylena, tu sais que j'ai toujours voulu la protéger et je préfère qu'elle ne sache pas... Le moyen de trouver cet homme est dans mon registre... C'est le dernier. Je pense que tu sauras où le trouver et avec cet ouvrage et si on m'en laisse le temps, toute la vérité sera consignée dans un carnet et tu...»*

La lettre s'arrête là, le reste est illisible. Il n'y a rien d'autre dans le bureau. Nylena ne sait pas à qui la lettre peut être adressée

Après cela, les PJs iront vraisemblablement dans la demeure des Faleran.

### La maison des Faleran

Il s'agit d'une belle maison à deux étages. Un mur d'enceinte entoure la maison et un jardin soigneusement taillé se trouve derrière ce mur.





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

## Rez de chaussée

Une fois la porte ouverte, les PJs se retrouvent dans un couloir donnant sur un salon qui donne lui-même sur une cuisine. Dans ces deux pièces ne se trouve rien d'intéressant.

## A l'étage

Quatre pièces. De chaque côté, une chambre donnant chacune sur un petit cabinet de toilette.

A droite, les appartements de Nylena. En face, ceux de son père. Nylena sera réticente à l'idée que les PJs fouillent sa chambre. Ils n'y trouveront d'ailleurs rien d'intéressant. Par contre, dans la chambre du père, ils trouveront de nouveau un bureau avec un calepin contenant quelques contacts et les lieux où ils résident. Les noms, pour la plupart, ne diront rien à Nylena mais un nom retient son attention: Kalarym Velenieg, qui apparemment vit dans un village à quelques kilomètres de la cité, Sorestino. Elle n'avait pas eu de ses nouvelles depuis des années et le croyait mort. Il était le meilleur ami de son père et aussi un de ses collègues. Les PJs désireront sûrement lui rendre visite...

A ce moment, sur un jet d'écouter réussi, ils entendront le bruit de la grille de la propriété qui s'ouvre. En regardant par la fenêtre, ils verront (nombre de PJ+2) hommes en noir s'approcher, deux torches à la main et apparemment, ils ne sont pas là pour faire un feu de camp... Ils lancent leurs torches qui passent à travers les vitres. Deux torches traversent leur fenêtre. Faites leur faire à chacun un jet de chance. Si quelqu'un est touché, 1D6-2 PV. Un autre jet de chance détermine si ses habits prennent feu, auquel cas il perd encore 1D6 PV par round. La torche tombe sur un objet (lit, chaise, plancher) qui s'enflamme extrêmement rapidement, de manière fort peu naturelle!

Ils peuvent réussir à éteindre le feu grâce à une couverture mais dans ce cas le feu au rez-de-chaussée sera encore plus entamé et il y régnera une chaleur et une fumée étouffante; les PJs doivent faire un jet de chance pour ne pas s'asphyxier... Une fois dehors, le combat commence, les hommes vêtus de noirs sont munis

d'épées courtes, ils portent des capuches masquant leur visage. Les hommes ont l'initiative car les PJs doivent reprendre leur souffle...

S'il ne reste que deux mercenaires, ces derniers utilisent le sort Minuit et disparaissent.

Nylena ne saura rien sur ces hommes...

A ce niveau, les PJs devraient aller trouver Kalarym Velenieg, retranché dans son village à une demi journée de route de la cité. Cependant, la nuit vient de tomber et ils préféreront sûrement aller à l'auberge ou à leur domicile et partir seulement le lendemain..

## Le village de Sorestino

Au petit matin, les PJs pourront faire route vers Sorestino. S'ils ne disposent pas de montures, Nylena leur en fournira, son père disposant d'une petite écurie qui n'a pas été endommagée par l'incendie. Au MJ de décider quel type de rencontres les PJs peuvent faire en chemin...

Arrivé au village, s'ils demandent Kalarym Velenieg, ils n'attireront que de la méfiance. Cependant, sur un jet réussi de marchander ou d'éloquence, voire de baratin, on leur indiquera avec peu de sympathie la maison dans laquelle l'homme s'est retranché, en haut d'une colline surplombant le village. Une domestique accueillera les PJs et ira chercher Kalarym Velenieg

L'homme est un vieillard presque aveugle, de petite taille, les cheveux blancs et la peau parcheminée. Il porte un pourpoint bien entretenu qui cache la quasi totalité de son visage, même ses mains sont gantées de noir. Il les recevra, non sans méfiance, jusqu'à ce qu'il reconnaisse Nylena ou que les PJs lui montrent la lettre qu'il lira avec une énorme loupe... Il ne cachera pas son inquiétude et expliquera aux PJ la légende (celle connue) de Xanedrass à laquelle il semble croire dur comme fer... A propos de ces fameux secrets, le vieillard restera évasif... Tout ce qu'il révélera de





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

constructif sera le lieu où, d'après lui, Garalim Faleran aurait pu cacher le registre: à l'intérieur même de la tombe de Alienadan Faleran, la mère de Nylena, enterrée dans le cimetière de Bakshaan. Nylena saura où se trouve la tombe bien qu'elle n'ait pas connu sa mère, morte peu de temps après sa naissance. Le vieillard leur conseillera simplement d'être prudents et ne dira qu'il n'en sait pas plus sur toute cette histoire. Bien évidemment, il ment et préfère les laisser découvrir seuls la vérité.

Si les PJs le questionnent sur son passé, il répondra qu'il exerçait le même métier que Garalim Faleran. Il parle bien sûr du métier officieux. A cette époque, il ne faisait pas qu'étudier, il pratiquait aussi la sorcellerie et un jour, il utilisa un mauvais charme... Il quitta la ville et se retrancha dans ce village isolé, ne gardant contact qu'épisodiquement avec Garalim Faleran. Les PJs voudront vraisemblablement en savoir plus sur ce "mauvais charme". Kalarym Velenieg retirera ses gants et dévoilera la nature de sa malédiction.

Ses mains sont décharnées et la quasi totalité de son corps est dans un état de légère putréfaction... Une odeur putride s'élève jusqu'à ce qu'il remette son gant... (si un des PJs utilise vue de sorcière, il verra que l'ensemble des habits du vieillards est magique et l'aide à vivre à peu près normalement...)

Avec ces informations, les PJs devraient retourner en ville pour une visite au cimetière...

Ils arriveront de nuit, s'ils veulent y aller de suite, ce sera l'occasion pour leur donner une ambiance encore plus macabre...

## La tombe

Aidés par Nylena, ils trouveront très rapidement le tombeau de la mère et seront étonnés par sa magnificence. Entièrement de marbre blanc, il ne comporte qu'une simple inscription, le nom de la mère, Alienadan Faleran écrit en commun. Sur un jet de chercher, ils trouveront une dalle quelque peu mobile qui ouvrira un passage secret...

## Dans les galeries

Les PJ débouchent dans une galerie où ils peuvent passer à deux de front. Il fait sombre et humide et ils auront besoin de torches. La première galerie fait une vingtaine de mètres. Aucun bruit ne se fait entendre. Ils découvrent alors une seconde galerie tournant sur la droite, bien plus large, permettant à 4 personnes de passer de front. Au bout de quelques mètres, d'étranges sons se font entendre, tels des plaintes sourdes... Le son résonne dans les couloirs et ils ne peuvent savoir d'où viennent ces bruits. Laissez-les se poser des questions. Jusqu'au moment où deux PJ sentent des doigts décharnés se poser sur leur cou. Apparaissent à la lueur des torches des visages cadavériques aux yeux morts... Il y a (Nombre de PJ +1) goules... Sur un jet d'(idée/2) réussi, les PJ remarquent que Nylena ne se fait pas attaquer par les goules... Une fois les créatures renvoyées dans les limbes, ils arrivent devant une porte soigneusement ouvragée...

A l'intérieur, un magnifique gisant entouré de braseros qui ne semblent pas pouvoir s'éteindre. Au fond de la salle, une cavité dans le mur où sont empilés plusieurs ouvrages. S'ils examinent le gisant, ils verront une gravure dans d'étranges symboles. Du Haut Melnibonéen. Sur un jet réussi, ils pourront lire cette épitaphe: "Que les créatures des Limbes protègent à jamais mon corps et celui des miens". Le gisant représente une femme d'une incroyable beauté. Sur un jet d'idée, les Pj reconnaissent des traits typiques aux habitants de l'île aux dragons. Les documents au fond de la pièce renferment des informations capitales.

Tout d'abord, il y a bien le registre. A côté du nom de chaque client est apposé son sceau. Le registre ne contient aucun nom. Le dernier sceau a une forme alambiquée. L'autre ouvrage est un manuscrit contenant une note datée de deux jours avant la disparition de Garalim Faleran...

*"Ma vie tout entière est sous le sceau du secret. Quelle terrible malédiction a pu frapper ceux que j'aime ! Voilà vingt ans qu'elle nous a quittés et chaque jour j'ai peur que sa descendance prenne*





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

*le chemin de la démente... Elle fut mon mentor dans les arcanes... Si j'avais su qu'en lui demandant de m'enseigner je la menais moi-même à sa perte...*

*La vérité là voici: la famille d'Alienadan tient sa souche dans l'île au dragon... Elle-même l'a quittée dès qu'elle en a eu l'opportunité. Ile de sorciers, elle et sa famille furent condamnées il y a maintes générations par le conseil d'Imrryr à ne jamais pratiquer la magie sous peine de connaître la folie et l'autodestruction... (comme « Xanedrass, l'inconscient » l'avait été avant sa famille !)*

*Voilà pourquoi, jamais au grand jamais ma fille ne doit connaître les arcanes. Jamais elle ne doit connaître la souillure du Chaos... A la mort de sa mère, j'ai troqué la pratique pour l'étude de la magie..."*

Ces informations en main, les PJs devraient alors interroger leur charmante amie qui niera formellement avoir jamais utilisé la magie de sa vie, son père l'ayant toujours avertie des dangers que cela comportait, elle leur dira qu'elle est maintenant ravie de savoir pourquoi cette interdiction avait été promulguée bien qu'elle mette en doute la véracité des faits devant les PJs, penchant plus un simple mythe de famille...

## **A la recherche du Sorcier**

Les personnages peuvent avoir une idée de génie pour trouver le propriétaire du sceau mais il y a des moyens plus simples...

### **La Guilde des Mereghns**

La guilde des Assassins de Bakshaan est aussi un vaste réseau d'informateurs. Pour les contacter, il est de coutume de laisser un message au Temple de Mirath de la Loi... Les PJs l'apprendront avec un peu de chance en traînant dans les tavernes. Ils laisseront un message avec un lieu où ils retrouveront un des membres qui, bien entendu, monnayera l'information (en fonction de la fortune des PJs).

### **Les temples**

Ils rassemblent bien souvent énormément d'archives. En l'échange d'un don, quelques prêtres scribes pourront faire une recherche, spécialement s'ils précisent qu'il s'agit de trouver un dangereux sorcier...

### **Des hérauldistes**

Ils peuvent se trouver dans la cité, là encore rien n'est gratuit.

Dans tous les cas, il faudra une journée de recherches pour les différentes personnes à qui ils se sont adressés. Celles-ci ne trouveront que la région d'où provient le sceau et ce sera l'occasion pour eux de faire un voyage... vers le Dharijor sur le continent Nord-Ouest des Jeunes Royaumes. La traversée coûtera une centaine de GB et mettra une quinzaine de jours jusqu'à Groomorva.

## **Dharijor**

Royaume fort peu agréable, il n'en est pas moins un endroit très intéressant pour tout type d'aventuriers. Constamment proche de la guerre civile, Dharijor est subordonné à Pan Tang et l'on y croise tout type de prêtres du Chaos prêchant une version du Dogme à peine un peu moins extrémiste que celle de coutume à Pan Tang. Toutefois, il s'agit d'un royaume à l'aspect féodal. Le roi Sarosto dispose d'une incontestable autorité et s'entoure de conseillers pan tangiens. Les adeptes de la Loi ne sont pas persécutés mais fortement marginalisés.

Sitôt débarqués à Groomorva, les PJ pourront vite remarquer le grand Temple de Mabelode appelé La Tour Carrée, le Palais Royal et la Cathédrale du Chaos dédiée à tous les dieux de l'Entropie. En se promenant, ils découvrent le Tertre décoré de drapeaux et d'étendards, alias le Grand Temple de Grome dont la cité tire son nom. Ce temple compte encore de nombreux fidèles pour ceux dont la conversion à l'Entropie est plus lente.





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

Quelques sanctuaires dédiés à Straasha peuvent être remarqués. Dans les rues, ils croisent de nombreux hommes en armures de fer noires et lourdes, se déplaçant avec une allure martiale. Les habitants ont la peau bronzée, les cheveux clairs décolorés par le soleil et les yeux noirs. Bon nombre portent des cicatrices et d'autres formes de mutilation qu'ils semblent s'être eux-mêmes infligées... En avançant dans les rues ils découvrent un marché d'esclaves. Diverses personnes - semblant provenir d'une multitude de nations - sont enchaînées et surveillées par des personnages au teint mat, au regard cruel, au visage taillé à la serpette, portant des barbes tressées, huilées ou bouclées. Ils portent des habits sombres, des armures ornées de symboles du Chaos ou de longues robes au col relevé et aux manches amples rehaussées de brocart comme des broches, des anneaux. Leurs mains sont surchargées de bijoux. Leurs têtes sont ornées de chapeaux décorés de crânes ou de coiffe de fourrure ou de laine... leurs chaussures renforcées de métal. Sur un jet de jeunes royaumes, les PJs reconnaissent des Pan Tangiens.

Dans les rues règne une grande effervescence. En effet, les PJs arrivent en plein Festival de Pyaray, des festivités durant deux jours où sont faits des offrandes et des sacrifices au dieu Commandant de la Flotte du Chaos. Les PJs peuvent apercevoir des processions où une statue du Dieu est promenée par des prêtres dont la barbe et les cheveux sont tressés afin de donner un aspect tentaculaire. Le Dieu représenté sous la forme d'une pieuvre rouge sang, dont le front est serti d'un joyau. Le second jour des festivités, un sacrifice lui est fait, généralement un ou deux requins; une course à la nage est effectuée d'une jetée à l'autre du pont de Groomorva. A la fin de la journée, capitaines et marins jettent quelques pièces dans le port pour Straasha, plus par superstition que par dévotion.

C'est donc dans cette sympathique atmosphère que les PJs commencent leurs recherches...

Différents moyens s'offrent à eux pour trouver la trace de leur fameux sorcier:

*Les Temples:* en usant d'un peu de stratégie et de beaucoup de baratin, ils pourront raconter une histoire plausible à l'un des prêtres qui se renseignera pour leur communiquer le nom du fameux sorcier... Sur trois échecs successifs en baratin, marchander (que ce soit le même PJ ou un autre) le prêtre fera suivre les PJs par quelques guerriers ou sorciers Pan Tangien qui les attaqueront quand le moment sera propice.

*Les héraldistes :* ils iront vraisemblablement rendre visite de nouveau à cette corporation.. Là encore, un peu de tchatte sera nécessaire, l'homme ne voudra pas donner si aisément des informations.

Les informations, dans tous les cas ne seront pas immédiates. Ils devront alors trouver une taverne. L'ancre de Mabelode. La tanière de Pyaray ou encore L'escale de Pan tang seront des noms convenables pour une auberge de cette ville... A vous d'animer la soirée et la nuit... Voleurs, bagarre, saouleries, jeu de dés... classique quoi... Un petit malin pourrait désirer découvrir les charmes de Nylena qui ne laisse personne de marbre... Le lendemain, ils pourront récupérer leurs informations... Le symbole sur le sceau est celui de la famille Viklar, une famille noble et riche de la cité. Trouver la demeure ne sera pas bien difficile, il suffira de graisser la patte à n'importe quel marchand.

Arrivé devant la maison, deux gardes sont devant l'entrée, armés de hache d'arme et vêtus de demi-plaque ornées d'un serpent noir

→ Les deux hommes désireront une raison valable pour aller chercher leur maître. Les PJs peuvent arriver à en trouver une (ils peuvent par exemple se faire passer pour des adeptes de Pyaray demandant offrande...).

Si leurs tentatives ne sont pas suffisantes, ils tenteront sûrement de rentrer par effraction.







© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

→ Le mur d'enceinte est haut de trois mètres, il faudra donc quelques jets de grimper. Les fenêtres sont toutes fermées... Quelques jets de crochetage et de déplacement silencieux seront nécessaires. Ils entreront dans la demeure par le salon richement décorés d'armes et d'armures d'apparat. Un jet de chercher leur fera trouver un petit coffre dans un meuble, contenant l'équivalent 500 bronzes... ou plusieurs objets donnant cette valeur. Ils n'entendront aucun bruit sauf sur un critique en écouter. Au premier étage, deux portes s'offrent à eux.

Derrière la première, une vaste chambre déserte et semble t-il inoccupée. Il y a un vieux lit, un bureau et une grande armoire, tout est vide.

Derrière la seconde, une femme est à son bureau, tournant le dos aux PJs. S'ils ratent ou omettent de faire un déplacement silencieux, celle-ci appelle les gardes. Dans le cas contraire ils ont le temps de l'empêcher de crier pour la questionner...

Ce qu'ils apprendront... en menaçant la femme :

- *La femme habite seule ici depuis plus de 15 ans*

- *Elle avait un frère qui a disparu depuis 10 ans et reste la seule de la famille*

- *La famille possède une propriété située à Lashmar, à une petite semaine de cheval de Gromoorva. Lashmar se trouve dans l'arrière pays, constitué de plaines arides parsemés d'arbres noueux et tordus. Elle y est allée, il y a quelques années, mais la propriété avait subi l'assaut de quelques pillards et avait été incendiée... elle n'y est plus retournée depuis. Son frère adorait cette propriété... Elle leur remet une carte qu'elle sort d'un tiroir et leur demande de partir. Dès qu'ils sortent de la bâtisse, elle lance l'alarme et les deux gardes attaquent.*

Dans le cas où vos PJs ne savent pas se contrôler et tuent la femme avant qu'elle ne puisse parler, ils découvrent dans le bureau quelques notes concernant cette fameuse propriété.

## La route vers Lashmar

En route, les PJs peuvent croiser quelques bandes de pillards, des troupes de cerfs et d'antilopes. En chemin, ils tomberont sur une antilope massacrée. Laissez leur imaginer qui à pu la dévorer ainsi... Ce n'est que peu de temps après, qu'ils croiseront un lion à la crinière noire, typique de Dharijor, sans doute le fin gourmet.

## Lashmar

Lashmar est une petite ville fortifiée, abritant cinq mille personnes, située à la frontière du royaume. La citadelle du comte qui dirige la ville domine la cité et atteste de la manière forte employée par celui-ci... En effet, de nombreux corps sont pendus aux créneaux de sa forteresse. Deux monastères de moines guerriers de Mabelode se trouvent à Lashmar ainsi qu'un temple voué à l'adoration de tous les dieux du Chaos... Cependant, si le chaos prime, on peut aussi y trouver un Temple du Feu de Kakatal, lieu de culte à l'aspect martial dont l'apparence extérieure fait penser à un château fort.

Arrivant un fin de journée, ils pourront trouver des chambres à louer au "Lion Noir", auberge à l'atmosphère triste où les gens parlent à voix basse... quand ils parlent... La musique est inexistante, les repas fades et les chambres mornes. Ils se renseigneront probablement sur le lieu où trouver la fameuse maison des Viklar mais personne dans la taverne ne leur adressera la parole. Au moment où le dernier d'entre eux ira se coucher, un homme l'interpellera et lui annonce qu'il sait où trouver la maison et donnera le renseignement contre monnaie sonnante et trébuchante. Il expliquera aussi les raisons du mutisme du reste des clients. Il y a cinq ans, un incendie a détruit la majeure partie de la maison et l'on raconte que Flirnas Viklar a péri dans les flammes. Cependant, certains racontent que l'on perçoit encore certains mouvements durant la nuit et que le spectre du noble hante les lieux. Il leur certifiera qu'il n'y a rien que des ombres dans cette maison et qu'il vaut mieux se garder de





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

l'approcher... Mais ce n'est pas un tel avertissement qui arrêtera nos PJs non?

## La maison en ruine

Approchant de la maison, les PJ ressentent une impression étrange... La lune est haute dans le ciel et le bâtiment qu'ils veulent visiter semble à moitié en ruine, entouré d'arbres nouveaux.

Devant la maison, la porte est infranchissable et les PJ doivent passer par une fenêtre. Faites-leur faire un jet de chance, s'ils échouent, une poutre s'effondre occasionnant 1D6 points de dégâts. Une fois à l'intérieur, ils découvrent une pièce pleine de poussière... Une table est à moitié calcinée et les murs maculés de suie. Une cheminée au fond de la pièce porte un symbole de serpent sur le manteau. Une multitude de traces de pas sont visibles sur le sol dans la cendre. Sur un jet d'idée réussi, ils remarquent qu'il y a moins de poussière sur le manteau. Se rapprochant, ils distinguent la réplique du sceau au-dessus de la gravure du serpent. S'ils ne trouvent pas... Qu'ils cherchent encore, là on ne peut rien pour eux, à moins que Nylena ne le trouve pour eux...

## Le passage secret

Le manteau de la cheminée pivote, laissant apparaître un escalier grossièrement taillé. L'escalier descend sur un dizaine de mètres dans un couloir froid, obscur et venteux qui souffle fréquemment leurs torches (plusieurs jets de chance...) En bas de l'escalier, s'ils n'ont pas pris la peine de faire un déplacement silencieux, ils sont accueillis par deux gardes similaires aux mercenaires combattus devant la maison Faleran. Ils combattent avec ardeur et avant la fin du combat, l'un des gardes s'enfuit, par une porte dérobée sur le côté gauche que les PJs ne pourront pas ouvrir. A droite, une issue menant vers une salle aménagée en remise d'armes et de vivres. Tout droit, une grande porte richement décorée et gravée. Ils peuvent y lire ce message en commun

*«Toi qui viens en ami, tu connais le nom de celui qui protège ce pays, Alors n'aies crainte et prononces son nom mais surtout, si tu veux vivre, n'omets pas de préciser son domaine de prédilection.»*

→ Mabelode, Roi des Epées et le dieu principal de Dharijor

Si les PJs se trompent ou tentent de forcer la porte (jet de résistance, FOR contre CON de la porte, 35) un démon apparaît et attaque de suite (démon en fonction de la puissance des PJ, du démon sentinelle au Chi'haaro ou encore un Bal'boost)

Derrière la porte, (nb de PJs +2 gardes) attendent les aventuriers... Une nouvelle porte les attend au fond de la pièce... Ici encore une phrase est de nouveau écrite mais indéchiffrable... Juste pour leur faire un peu peur : en réalité, la porte s'ouvre sans difficulté.

Dans la nouvelle salle, les aventuriers peuvent trouver une dizaine de tombeaux richement décorés. Sur un jet de chercher, ils découvrent sous la poussière plusieurs fois le nom de Viklar, supposant qu'il s'agit du caveau familial. S'ils tentent d'ouvrir les tombes, (seulement trois peuvent être ouvertes) ils découvriront des corps desséchés portant des bijoux d'une valeur totale de 1000 Bronzes. Chacun d'entre eux possèdent un collier portant un rubis et deux émeraudes qui attirent l'œil des PJs mais dès que l'un d'eux les touche, ils s'animent, prenant la forme d'une créature aux allures de reptile, la pierre devenant le crâne de la chose.

Une nouvelle porte se trouve de chaque côté de la pièce. A gauche, la dalle de pierre faisant office de porte semble bloqué par un mécanisme, ou un charme inconnu. A droite, s'ils forcent la porte, extrêmement étroite (voir raison plus loin) ils découvrent une chambre richement décorée. Ils trouveront un lit, un bureau et une bibliothèque. S'ils fouillent la bibliothèque, 1+1D6 dards pour le premier PJ qui la fouille (jet de chance, si réussite un seul le touche, 1D2 points de dégâts par dard).





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

Dans la bibliothèque, deux grimoires contenant des sorts au choix du MJ. Dans le bureau, ils trouvent un drôle d'objet. S'ils le touchent, une voix se fait entendre :

« Qui ? Qui me touche ainsi ?

- Que voulez vous savoir...

Si les joueurs sont habiles et demande la fonction à l'entité, celle-ci leur dira être le carnet de notes de Flirnas Viklar sur ses recherches...

Elle peut parler des heures sur des sujet tous plus abscons les uns que les autres, mais si on se focalise sur les dernière paroles du sorcier, la créature répétera ces phrases :

*"Après de nombreuses années, je l'ai enfin découvert. Le Tome de puissance de Xanedrass. Une puissance que même les dieux lui envièrent. Malheureusement, ces écrits son ardu à déchiffrer mais la lignée de Xanedrass m'a mené à celui qui pourrait me permettre d'accomplir ce rituel..."*

*"Il est au courant de tout et n'a pas accepté de m'aider... La torture n'y fait rien. Je dois trouver un moyen de le faire parler !"*

*"La fortune me sourit, une clef fort élémentaire est d'ores et déjà en route accompagnée des quelques manants à qui elle a demandé renfort... Son sacrifice pourrait d'ailleurs calmer le courroux des Dieux"*

A cet instant, un bruit effroyable se fait entendre (grondements et grincements) et les PJs, peuvent voir avec effroi le plafond du bureau se rapprocher dangereusement alors que de la poussières et des morceaux de pierres leur tombent sur les épaules ! Ils n'ont que très peu de temps pour se décider. La poussière empêche de voir quoique ce soit de bien utile (en réalité le plafond n'est pas fait d'une seule pièces, mais les emplacement principaux des meubles de la pièces sont découpés dans la roches. Ils peuvent se réfugier éventuellement sur les principaux... (Bibliothèque, bureau lit...) (Jet sous DEX+INT pour le voir). Il est plus probable qu'ils se ruent vers la porte d'entrée si étroite.

Ils peuvent y passer un à uns, et dans le brouhaha ambient (cris et bruits) ne peuvent pas

percevoir les étranges bruits à l'extérieur du piège. Ils découvriront chacun leur tour la triste réalité...

Chaque PJ est englué dans une étrange matière mouvante et bleue qui les a happé des leur sortie de la pièce. La force de la matière est énorme et ils ne peuvent absolument pas se décoller de celle-ci. En outre une profonde fatigue les a saisie (CON tombe à 1D3 !). Une fois tous sortis et piégés (ceux qui éventuellement aurait trouvé à se réfugier dans le bureau, subiront le même sort à terme car ils sont de toute façon piégés dans la masse de pierres et de mécanismes du plafond. S'il le faut, la substance bleuâtre viendra les coller en se glissant entre les pierres s'ils refusent de se rendre...

Ils sont à la merci du sorcier, qui ne cesse de rire en se frottant ses mains noueuses. Il est accompagné de plusieurs hommes dont celui ayant échappés aux PJs en bas de l'escalier quelques temps auparavant !

Quelques temps après (difficile pour les PJs, d'estimer le temps car ils ont l'impression d'avoir passés les derniers instants dans un état comateux coupés de violentes nausées), les PJs, se trouvent tous enchaînés contre un mur, d'une salle se trouvant derrière le passage qu'ils n'avaient pu emprunter juste avant (dans la salle précédent la chambre/bureau du sorcier). La vaste pièce ressemblant au Naos d'un temple, d'une vingtaine de mètres de long parsemée de larges piliers au milieu de la pièce.

Sortant de leur torpeurs brumeuses et récupérant petit à petit leur forces, ils aperçoivent au bout de la salle un immense braseros. Le sorcier vêtu de noir se tient devant un autel richement décoré.

Devant lui, attaché sur une sorte de roue de torture, un homme d'un certain âge en piteux état, bâillonné, entouré de deux personnages ressemblant fort à des bourreaux. Une arche se trouve derrière l'homme en noir.

Un des bourreaux tient Nylena solidement et la présente au sorcier. il presse alors une dague sur sa gorge devant les yeux exorbités de l'homme bâillonné qui se met à crier, de manière étouffée. Il





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

est facile de comprendre qu'il va lui révéler ce qu'il désire. Avant que les PJs n'interviennent, l'homme est détaché, on enlève son bâillon et on lui présente un grimoire; lorsqu'il passe la main dessus, une lumière étrange apparaît alors qu'il prononce quelques mots inaudibles. Le sorcier éclate alors d'un rire sonore, faisant un signe au bourreau qui lâche alors Nylena. Celle-ci à la grande surprise des PJs, se love dans ses bras devant le regard perdu de son père qui émet quelques sons imperceptibles (l'homme étant presque aphone à force de hurler sous la torture).

Et oui, quelle ironie déclare le sorcier, Mon cher Faleran, je connais tout de vous... Mes recherches sur Xanedrass m'ont fait découvrir maints secrets sur la lignée avec laquelle vous avez eu descendance... N'avez-vous jamais révélé à votre fille la triste vérité de ses origines? Ne lui avez-vous jamais dit d'où venait sa mère? C'est maintenant chose faite... Trahie par sa descendance... Vous pensez que votre vie ne vaut rien, vous préférez sauver celle de votre fille... Mais c'est la vôtre qui a depuis peu perdu valeur aux yeux de votre progéniture qui sait à présent qui il faut servir... J'ai décidé d'accéder à sa requête, vois-tu vieux fou... Je vais lui enseigner mon art. Il est évident que son origine l'a promet à un grand avenir. Elle pourrait même se révéler d'une grande aide dans mes propres recherches ! Maintenant, ne perdons plus de temps le rituel va pouvoir avoir lieu, j'ai hâte de faire mien le savoir et le pouvoir de Xanedrass !"

Le sorcier n'a pas fini sa phrase que Nylena sort une dague et prononçant quelques mots celle-ci s'enflamme. Elle la plonge alors dans le cœur du sorcier qui s'écroule, n'ayant pas le temps de faire le moindre geste. Les deux bourreaux hurlent alors d'une manière macabre et étrange au moment où leur maître rend l'âme. Leurs mouvements sont désordonnés, Leurs yeux sont injectés de sang et de la bave coule à la commissure de leur lèvres... Ils titubent avant de s'écrouler...

"Je ne sers que moi-même, vieux fou!" dit-elle en se penchant pour récupérer le grimoire... Elle regarde alors son père et les PJs, leur annonçant

qu'ils vont être témoins de son élévation au rang de Divinité... Son père la supplie d'arrêter... Lui demande pourquoi elle a désobéi, pourquoi elle s'est fourvoyée dans les arts qu'il lui avait interdits, il sait cependant qu'elle est perdue. Nylena commence à psalmodier, s'entourant d'un puissant halo violacé alors que le Tome s'embrase et émet une fumée à l'odeur de soufre...

Il est peu vraisemblable que l'un des PJs, puisse se libérer des chaînes qui les retiennent. Mais ce n'est pas impossible car le fer est fortement mangé par la rouille. Ils peuvent également avoir des ressources cachées leur permettant un tour de passe-passe. Mais si c'est le cas et qu'un des PJs tente d'intervenir, Il peut délivrer ses compagnons, ou le père de la jeune femme, mais est repoussés violemment par une force invisible s'il approche Nylena.

Toute personne l'approchant pendant la durée du sort est pris d'un puissant mal de crâne... Faites lancer un jet de chance – 30%... Si échec, lancé d'un 1D6.

1. Perte d'un point de FOR
2. Perte d'un point de CON
3. Perte d'un point d'INT
4. Perte d'un point de DEX
5. Perte d'un point d'APP
6. Perte d'un point de POU

Nylena finit son incantation et pousse un hurlement terrible... Sa peau se blanchit... ses yeux s'embuent et une fumée âcre emplît la salle. Quand celle-ci se dissipe, une statue se tient à la place de la jeune fille. Une statue belle mais une beauté figée dans une expression d'horreur absolue, les yeux tournés vers le ciel et les mains dans une position implorant l'aide d'une quelconque puissance. Garalim aura vite besoin de soins.

## Epilogue

Les PJs pourront se libérer des chaînes (rapidement ou seulement après la transformation de Nylena). Quand Garalim reprendra ses esprits, il pourra tout expliquer aux PJs...





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

Pensant que le rituel rendait fou mais donnait de réels pouvoirs, il n'avait pas levé le sort qui brouillait le grimoire, mais s'il avait su qu'il produirait ces effets, il aurait cassé le charme et ce serait maintenant son ravisseur qui trônerait ici en tant que statue... Flirnas Viklar avait appris leur arrivée, il était probable d'ailleurs qu'il ai décidé d'offrir Nylena en sacrifice aux dieux, pour calmer les entités divines au moment où il aurait été investi des pouvoirs...

Sa fille était depuis longtemps perdue, depuis le jour où elle avait à son insu commencé à étudier la magie. Pour avoir réussi à lire le grimoire et pour avoir enflammé cette dague, elle devait s'intéresser aux arcanes depuis fort longtemps. Cela a scellé son destin, la plongeant dans la folie et dans le désir sans limite d'apprendre les arts occultes.

Il avait découvert la véritable fin de Xanedrass ainsi que la parenté de sa femme et de sa fille avec le sorcier... Il n'avait jamais su quelle était la raison de la malédiction de sa femme (lié à sa parenté avec le maudit Xanedrass) jusqu'à la veille de son enlèvement et comptait tout relater dans les notes qu'il cachait dans le caveau mais n'en a pas eut le temps.

Dans la salle, ils peuvent trouver

*-Sur le corps de Flirnas Viklar, une robe magique offrant deux points de protection supplémentaires. Une bague en or marquée de son sceau, un bâton de combat à la pointe résistante faite d'une étrange matière métallique noir et or (1d8+1+MD)*

*-Sur l'autel, quelques objets comme des candélabres en or, une dague ornée de pierres précieuses valant 200GB.*

**Note :** ils pourraient croiser encore quelques hommes de Flirnas (plusieurs accompagnaient le

sorcier quand ils ont été piégés). Ils sont dans quelques autres pièces se trouvant derrière l'arche de la salle du dénouement. Rien de bien utile ne pourra être trouvé dans ces dernières salles, il s'agit d'un dortoir et des cuisines pour la soldatesque du sorcier.

## Chronologie approximative.

**Rituel – 100 jours :** Flirnas Viklar découvre dans des ruines, après des années de recherche, le Tome de Xanedrass ainsi que les archives de l'antique sorcier. Il cherche alors quelqu'un pouvant lui traduire le Tome et par ses recherches, arrive à retrouver sa descendance.

**Rituel – 40 jours :** il apprend que le savoir de la mère de Nylena a été transmis à son mari. Il lui demande de traduire le Tome.

**Rituel – 30 jours :** Garalim Faleran commence à découvrir la vérité et dépose dans la tombe de sa femme une note expliquant la malédiction de sa fille. Il découvre plus tard presque toute la vérité, apprenant que le rituel, même s'il n'en connaît pas les effets, conduit à la folie, une folie qui a tué Xanedrass. En écrivant la lettre pour Kalarym Velenieg, il décide de repasser déposer une nouvelle note où il expliquerait tout mais Flirnas Viklar arrive à ce moment et devant son refus il enlève le libraire.

**Rituel – 28 jours :** Rencontre entre Nylena et les PJ...

FIN

URIBELLU  
(KRONALE)





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

# Les caractéristiques des PNJs



## Nylena Faleran

### Caractéristiques :

<b>FOR</b>	14		
<b>TAI</b>	14		
<b>CON</b>	14		
<b>INT</b>	16	<b>Idée</b>	80%
<b>POU</b>	20	<b>Chance</b>	100%
<b>DEX</b>	14	<b>Dextérité</b>	70%
<b>APP</b>	20	<b>Charisme</b>	100%

Points de vie : 14

Points de magie : 20

Modificateur aux dégâts pour les armes de contact : +1D4  
1D2

Armure : Cuir souple 1d6-1

Armes	%	Dégâts
Epee courte	55%	1D6+1+MD
Arc de chasse	60%	1d6+1+1/2 MD

Compétences :	%	Compétences	%
Baratin	90%	Eloquence	65%
Esquive	70%	Langue étrangère (HM)	60%

### Sorts

Nom du sort	PM	Effets
Corne de Hionurn	1-3	rajoute 3 point par PM dépensés à la CON



Soin	2	Redonne 1d3 PV à la cible
------	---	---------------------------

Cette jeune femme a environ 20 ans. D'une rare beauté, elle possède aussi d'une incroyable habileté à mentir et baratiner Obsédée par la magie, elle irait jusqu'à tuer ou a torturer son père pour connaître le secret du Tome de Xaredrass... Il va s'en dire qu'elle est totalement démente.

## Mercenaires

### Caractéristiques :

<b>FOR</b>	16		
<b>TAI</b>	14		
<b>CON</b>	17		
<b>INT</b>	15	<b>Idée</b>	75%
<b>POU</b>	16	<b>Chance</b>	75%
<b>DEX</b>	18	<b>Dextérité</b>	90%
<b>APP</b>	16	<b>Charisme</b>	80%

Points de vie : 15

Points de magie : 15

Modificateur aux dégâts pour les armes de contact : +1D4  
1D2

Armure : Cuir maritime 1d6

Armes	%	Dégâts
Epee courte	85%	1D6+1+MD
Bagarre	60%	1D3+MD

Compétences :	%	Compétences	%
Déplacement silencieux	80%	Grimper	70%





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

Esquive	50%	Se cacher	30%
---------	-----	-----------	-----

### Sorts

Nom du sort	PM	Effets
Minuit	1	Nuage de ténèbres absolue 4mx4m. Peut être dirigé
Rasoir infernal	1-4	Rajoute le nombre de points dépensés aux dégâts, ne peut être supérieur aux dégâts max

### Assassin Pan tangiens

#### Caractéristiques :

<b>FOR</b>	16		
<b>TAI</b>	14		
<b>CON</b>	16		
<b>INT</b>	20	<b>Idée</b>	100%
<b>POU</b>	20	<b>Chance</b>	100%
<b>DEX</b>	16	<b>Dextérité</b>	80%
<b>APP</b>	15	<b>Charisme</b>	75%

Points de vie : 14

Points de magie : 20

Modificateur aux dégâts pour les armes de contact : +1D4 1D2

Armure : Demi-plaques et anneaux 1d8+2

Armes	%	Dégâts
Epee courte	575%	1D6+1+MD
dague	60%	1d4+2+MD

Compétences :	%	Compétences	%
Pister	90%	Déplacement silencieux	100%
Esquive	70%	Chercher	60%

### Sorts

Nom du sort	PM	Effets
Rasoir Infernal	1-4	Rajoute le nombre de points dépensés aux dégâts, ne peut être supérieur aux dégâts max
Armure Infernale	1-4	Rajoute le nombre de points dépensés à la protection, ne peut être supérieur aux dégâts max

### Gardes de la famille

#### Caractéristiques :

<b>FOR</b>	17		
<b>TAI</b>	14		
<b>CON</b>	17		
<b>INT</b>	15	<b>Idée</b>	75%
<b>POU</b>	16	<b>Chance</b>	75%
<b>DEX</b>	14	<b>Dextérité</b>	70%
<b>APP</b>	16	<b>Charisme</b>	80%

Points de vie : 16

Points de magie : 15

Modificateur aux dégâts pour les armes de contact : +1D4

Armure : Demi-plaque 1d8+1

Armes	%	Dégâts
Epee courte	85%	1D6+1+MD
Bagarre	60%	1D3+MD

Compétences :	%	Compétences	%
Déplacement silencieux	80%	Grimper	70%
Esquive	50%	Se cacher	30%

### Garde reptile des tombeaux

#### Caractéristiques :

<b>FOR</b>	16		
<b>TAI</b>	8		
<b>CON</b>	17		
<b>INT</b>	10	<b>Idée</b>	50%
<b>POU</b>	16	<b>Chance</b>	75%
<b>DEX</b>	10	<b>Dextérité</b>	55%
<b>APP</b>	7	<b>Charisme</b>	35%

Points de vie : 17

Points de magie : 16

Modificateur aux dégâts pour les armes de contact : +0

Armure : écailles 5 points

Armes	%	Dégâts
Morsure	65%	2D10
Etranglement	40%	(asphyxie)

Compétences :	%
Déplacement silencieux	80%
Esquive	60%





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

## Boureaux (si nécessaires)

### Caractéristiques :

<b>FOR</b>	18		
<b>TAI</b>	14		
<b>CON</b>	17		
<b>INT</b>	12	<b>Idée</b>	60%
<b>POU</b>	16	<b>Chance</b>	80%
<b>DEX</b>	14	<b>Dextérité</b>	70%
<b>APP</b>	10	<b>Charisme</b>	50%

Points de vie : 18

Points de magie : 16

Modificateur aux dégâts pour les armes de contact : +1D4

Armure : Cuir maritime 1D6

Armes	%	Dégâts
Hache d'arme	75%	1D8+2+MD
Bagarre	70%	1D3+MD

Compétences :	%
Torture	120%
Esquive	40%

**Furie des gardes de famille et des boureaux à la mort de Flirnas Viklar :** Ils gagnent chacun un point de dégât supplémentaires mais leurs compétences sont réduites de 10%...

