

## Malédiction et Savoir

### 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] - Illustrations : Sheeana

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

---

Ce scénario fait suite à celui des Bannis (scénario fourni avec l'écran pour Elric - 1995), et met les PJs en confrontation avec un homme promettant de les libérer d'une terrible malédiction. Ils seront en fait utilisés par celui-ci pour récupérer un artefact de grande valeur, pour la solde d'une puissante guilde. Ce scénario pourra être le début d'une campagne si les PJ décident de se lancer à la poursuite de ladite guilde.

Notes : Pour les MJs ne disposant pas du scénario « les bannis », cette histoire peut facilement être adaptée à une quelconque autre mission, où ils ont été lancés par un commanditaire (un marchand Allius Ahrkaar) dans une aventure qu'ils ont réussit avec brio (ils ont ramené divers objets à leur employeur, et ils ont de plus récupéré une sacrée somme d'argent...)

Il existe une version One Shot de ce scénario cf. « Poison et Artefact », sur le site de la Chronique.



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

# Malédiction et Savoir



---

## L'Aventure

---

### A l'auberge

**Q**uelques mois après leur retour, les PJ sont riches.

Cependant, il semblerait que quelque chose ne tourne plus rond dans leur vie. Depuis quelques jours, les habitants de Bakshaan les regardent étrangement et personne ne désire les employer, sans aucune raison apparente. D'autre part, certains objets qu'ils possèdent semblent disparaître et réapparaître mystérieusement. Enfin, ils se sentent tous étrangement fatigués car les nuits sont courtes, d'étranges cris se faisant parfois entendre et les réveillant en sursaut. Ils sont donc devenus de plus en plus faibles...

Ils commencent donc la partie avec 2 point de constitution en moins histoire de leur faire comprendre que l'heure est grave... (n'oubliez pas de modifier leur point de vie)

Jusqu'à la fin du scénario, vous pouvez faire intervenir des éléments plus ou moins étranges...

Alors qu'ils sont dans une taverne et qu'une bagarre éclate au fond de la salle, un homme en armure de plaque, faisant plus de deux mètres, une épée longue accrochée à son flanc entre et se dirige vers la table où sont attablés les PJ...

Il est suivi de trois hommes en demi plaques et prend la parole d'un ton autoritaire et sec laissant sous entendre qu'une quelconque contestation serait malvenue, la main posée sur la garde de son épée, les hommes derrière lui l'imitant.

Il se présente comme étant le Capitaine de la Garde Vashmarl et leur demande de les suivre

Il jette un document sur la table, les PJ peuvent lire qu'il s'agit d'un document officiel demandant leur présence au poste de la Garde.

Si ils refusent d'obtempérer : -2PV et seront de toute manière embarqués de force

### Au poste

Sitôt arrivés au poste de garde, les PJ sont conduit en salle d'interrogatoire.

Le charismatique capitaine de la garde prend alors la parole et leur demande immédiatement ce qu'ils savent du marchand Allius Ahrkaar.

Dans tout les cas, le garde produira devant eux le contrat qu'ils avaient signé lors de la mission





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

que le marchand leur avait confiée mais en très mauvais état et leur expliquera que celui ci à été retrouvé mort, égorgé la veille et que le contrat était près de lui, presque détruit mais un expert a réussi à le reconstituer et que leur noms figure dessus..

Si ils ne disent rien, ils moisiront quelques temps en cellule avant d'être relâchés, deux témoins confirmant l'alibi des PJ.

## Dans la rue

Dès la sortie du poste, ils sont abordés par un homme étrange qui semble paniqué. Il se présentera comme étant Miran Jarher, et souhaitera parler aux PJs de toute urgence...

Il commencera par leur parler des événements étranges qu'ils ont subi ces derniers temps.

Les PJ voudront savoir comment il en a connaissance. Celui ci expliquera qu'un manuscrit lui est parvenu par l'intermédiaire d'un prêtre du Chaos, ce dernier ayant découvert une chose très importante les concernant et l'a dépêché pour prendre contact avec eux

Il leur propose de les suivre pour aller voir le prêtre qui pourra les aider à se débarrasser de la malédiction. Si ils refusent et partent, différentes choses prouvant la théorie de l'homme étrange survient, là c'est au MJ d'improviser... L'homme leur laisse le nom d'un lieu où il est présent un soir sur deux, la Taverne de l'Etoile, située dans les bas quartiers. S'ils doivent se rendre là bas, faites les rencontrer quelques détrousseurs mal intentionnés.

## Chez Jarman Tlianor

Si ils acceptent, l'homme les mène dans une riche demeure en bordure de la ville. Ils sont introduit dans une pièce aménagée en bureau où un homme d'environ la cinquantaine est installé. Ce dernier est en train de lire un livre qui semble tenir de l'antique et les accueille de manière courtoise et chaleureuse, proposant à boire et à manger. Quatre hommes en armure et possédant des épées longues sont dans la pièce, postés dans les coins.

L'homme se présente comme étant Jarman Tlianor, prêtre du chaos.

Il dit avoir découvert grâce à un manuscrit la cause de leur malheur et pense pouvoir remédier à ce problème. Il explique que la famille Hylliyôn'na avait établi une malédiction faisant que toute personne quittant la Forteresse des Pleurs emporte avec elle une malédiction causant chez lui un état de malchance et de faiblesse allant en s'empirant, et causant un désastre mental et physique pour l'évadé. Cette malédiction pouvant même tuer sa cible et éventuellement - certains termes obscures du manuscrit le laisse penser - que l'équilibre de la Balance en soit altéré !.

Il donne à chacun un talisman qui bloque les effets de la malédiction, et leur permet de récupérer leurs points de CON et remarqueront moins d'éléments étranges, au choix du MJ...

Cependant les effets magiques du talisman ne durent qu'un mois, après lequel le talisman se dissout..

Il leur propose deux choix :

→ Le premier étant de détruire tous leur biens acquis lors de l'ancienne mission (mais il faudrait retrouver toutes les pièces déjà dépensées et les faire fondre ce qui reste très difficile...)

→ La deuxième solution est autrement plus dangereuse. Il s'agit de ramener un artefact permettant de conjurer la malédiction, situé dans l'abbaye de la flamme purificatrice construite près de Vilmiro, en Vilmir. Il s'agit d'une petite statue sur laquelle devrait être gravée le symbole du chaos. Cependant le prêtre demandera une rétribution car l'incantation pour les délivrer de la malédiction serait très éprouvante, d'environ 10 000 GB !

S'ils refusent, faites leur comprendre qu'il s'agit d'un suicide à petit feu, de toute façon, Jarman Tlianor pourra très bien les convaincre, où user d'un stratagème magique au choix du MJ.

Il soulignera le fait que cet abbaye peut renfermer des richesses et des connaissances de grande valeur mais il les mettra en garde contre la tentation de prendre certains objets dont ils ne







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

connaîtraient pas les effets et leur préconisera de ne rien tenter d'utiliser avant de le lui avoir montré à leur retour..

Il leur fournira une carte et conseillera la voie des mers.

#### Ce que les PJ ne savent pas :

La malédiction est en fait un démon mineur que Jarman Tlianor à lui même envoyé vers le groupe. Celui-ci affaiblit sa cible à raison de 2pt de CON par mois et s'amuse à lui jouer des tours.

L'homme désire l'artefact pour sa richesse personnelle., Jarman Tlianor est le chef d'une Guilde visant à accumuler de la connaissance chaotique et magique pour accomplir divers rituels. Ayant eut par hasard connaissance de l'expédition chez les Bannis, il apprit qu'un puissant et rare artefact fut ramené, il faisait en effet partie des objets que les PJ ont ramené de la Forteresse des Pleurs.

Il tenta de le racheter à prix d'or à Allius Ahrkaar mais celui ci l'avait déjà revendu !

Il fit alors assassiner le marchand et apprit que l'artefact fut acheté par à un moine de l'Abbaye de la flamme purificatrice... et découvrit divers documents qui lui permirent de remonter la trace des PJ.

### Le départ.

Sur le port de Bakshaan, un seul bateau en partance pour Vilmir, un bateau marchand du nom de « La Douce de Strashaa » Il s'agit d'une goélette à deux mats, avec un équipage d'une trentaine de marins qui accepteront de les faire traverser à prix d'or, vu qu'ils sont les seuls à aller en Vilmir avant 2 semaines ! 1000 GB la traversée par tête !

Si ils cherchent encore, ils trouveront un autre bateau, un petit navire marchand de neuf mètres qui nécessitent 2 personnes sachant naviguer mais cette fois en vente à 25 000 GB...

Dans les deux cas, ils partiront immédiatement, le voyage devant durer une dizaine de jours par bon vent...

Sur le bateau (cf. description de l'équipage du navire marchand dans les Mers du destin p.32)

Ils pourront trouver des marins prompts à faire une partie de dés où a lancer une partie de différents jeux ayant souvent pour base l'alcool...

(voir de même la table des rencontres p26 du même livre...)

### En Vilmir

Poussés par un vent exceptionnel, les PJ arrivent au bout de 12 jours en Vilmir, dans la cité de Vilmiro. (description p26 de l'Atlas)

Ils arriveront tard dans la soirée et devront se trouver une auberge. Une petite attaque de malandrins voulant délester des voyageurs est assez probable..

Ils trouveront une auberge, « La Voix de Valario »...Alcool...Bagarre...Une auberge en somme... Si ils se renseignent sur l'abbaye, ils apprendront quelques rumeurs sur le caractère inquisiteur de l'ordre et découvriront que les adorateurs du chaos ne sont guère appréciés., ils apprendront que cet abbaye abrite des adorateurs fanatiques de Donblas et que leur ordre est également connu sous le nom d'Inquisition, parcourant le Vilmir à la recherche d'hérétiques et de sorcières pour les torturer et les exécuter... Ils entendront de même qu'un convoi est parti pour le monastère 4 jours auparavant...

### Chasse, pêche, nature et tradition, la route jusqu'à l'abbaye

Ils se mettront en route le lendemain, ayant presque 200km à parcourir jusqu'à l'abbaye, ce qu'ils feront en 6 jours... Pendant la route, les PJ peuvent apercevoir des cigognes quittant les marais salant du Filkhar pour le Hrolmar et ils croisent aussi loups, ours bruns, vautours, aigles, lynx et bouquetins... Ils peuvent également croiser un





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

groupe de braconniers qui s'en prennent à des animaux (ou à un convoi de marchandises...).

## Devant l'abbaye

Au bout de 6 jours de voyage, les aventuriers arrivent en vue de l'abbaye. Il s'agit d'un immense bâtiment austère, aux murs portant la marque des années. (construite en 16, nous sommes en 400). Devant l'abbaye des hommes ressemblant à tout sauf à des moines, armés d'épées longues et portant des armures de cuir, montent la garde. Au nombre de 4, ils semblent habilités à ne laisser passer personne sans une bonne raison... Si les PJ font le tour du bâtiment, ils ne verront aucune autre entrée. Tandis qu'ils réfléchissent encore à la meilleure façon d'entrer, ils entendront des bruits de sabots et verront approcher, plus bas sur la colline, une charrette tirée par deux chevaux. Un homme est installé et mène le véhicule vers le monastère.

Si ils l'interceptent, ils pourront passer sans problèmes. Le convoi transporte quelques objets de culte sans intérêts et des couvertures sous lesquels des PJ pourront se cacher.

## Dans l'abbaye

### Niveau 0

De nombreux moines arborant les symboles de la loi patrouillent dans les différentes salles... S'ils tombent sur une patrouille, sonnez l'alerte et faites leur comprendre que s'ils ne trouvent pas la relique très vite, ils risquent de ne jamais en avoir plus besoin...

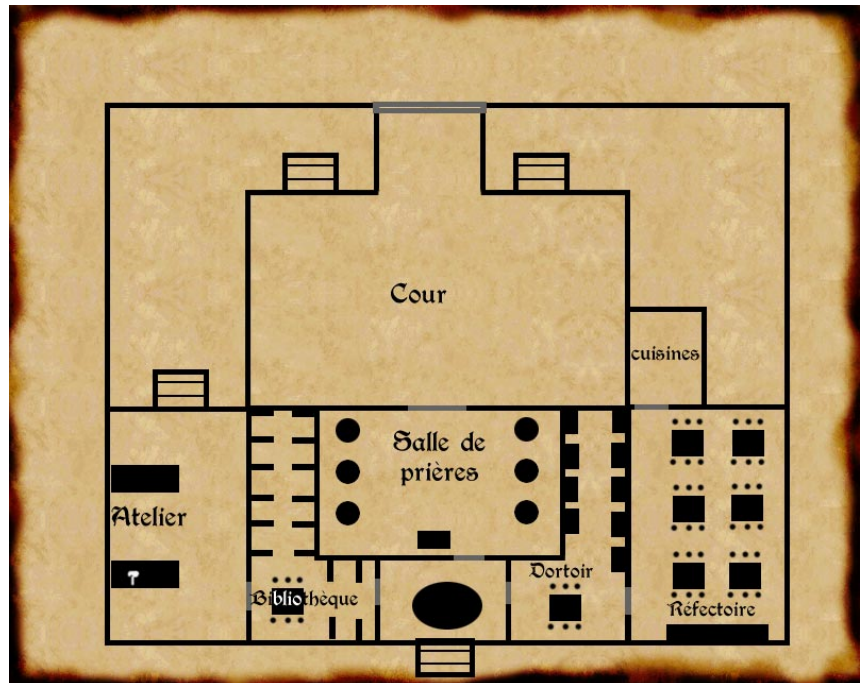


Illustration : Sheeana

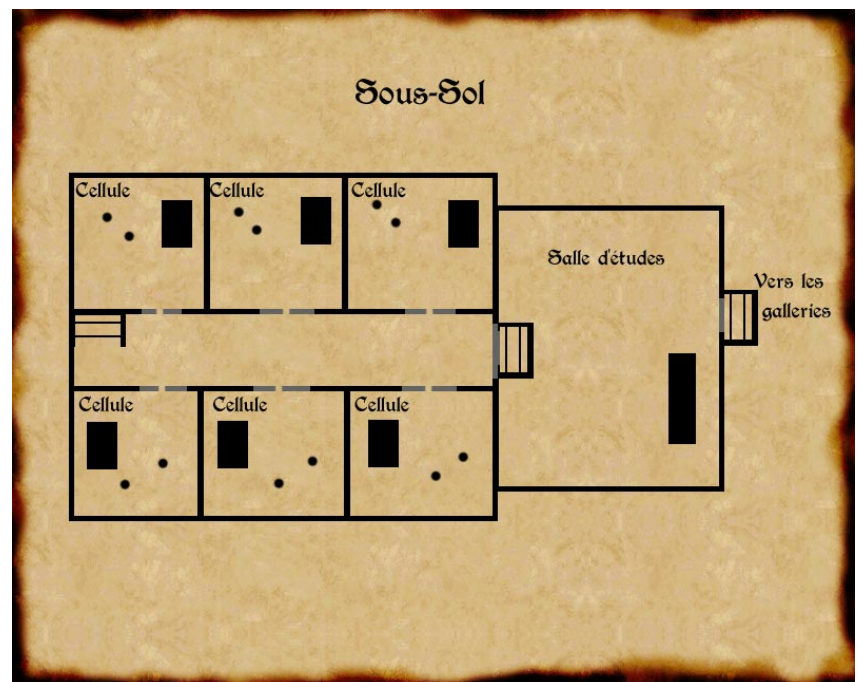


Illustration : Sheeana







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

Ils entreront par une vaste cour, une porte se trouvant en face d'eux et débouchent dans une salle ressemblant à une salle de prière. Trois moines en plein état de transe prient au fond de la salle. Faites leur faire un jet de déplacement silencieux. S'ils échouent les moines attaquent et sonnent l'alarme au bout du quatrième round de combat.

Une seconde porte se trouve au fond de la salle, mais elle est fermée. Si un des joueurs réussit un jet de crochetage, la porte s'ouvre sinon les moines de la salle seront avertis et attaqueront, toujours en sonnant l'alarme au bout du quatrième round.

Un des moines possède la clé sur lui.

Dans la salle suivante trône une gigantesque statue. De 30 mètres de haut, elle semble observer les PJs et mets mal à l'aise ceux ayant une attirance vers le chaos, un jet en Jeunes Royaumes réussi leur fera reconnaître le seigneur de la loi Donblas.

Un jeune homme n'excédant pas la trentaine d'année est représenté. Il porte des cheveux courts et son visage est celui d'un bel homme, paisible et juste, les traits symétriques, sans la moindre imperfection. Il est revêtu d'une armure d'argent et porte à son côté une longue épée à la lame figurant un éclair de lumière ardente et porte un bouclier. Il est enveloppé dans une longue cape marquée de la flèche unique de la Loi

Deux portes se trouvent de chaque côté, et un escalier fait face. Les deux portes sont ouvertes mais 3 moines-guerriers attendent les PJs de chaque côté.

S'ils les affrontent, ils trouveront sur eux un parchemin écrit en une langue inconnue contenant 1d8 sorts dont la moitié sont inutiles voire piégés..

Celle de droite renfermant une bibliothèque n'offrant que peu d'intérêt, ils peuvent cependant y trouver deux livres vierges qui feront office de grimoire.

La bibliothèque donne sur un atelier où les PJs pourront trouver un lourd marteau.

L'autre salle étant un dortoir sale, donnant sur une nouvelle pièce, un réfectoire, désert.

## Sous sol

Les PJs se décideront à emprunter l'escalier. En colimaçon et lugubre, il descend pendant de longues minutes dans les ténèbres et les PJs doivent l'emprunter les uns derrière les autres. Au bout de quelques minutes, ils se mettront à entendre des hurlements de douleur...

Ils croiseront un moine que seul le PJ de tête pourra attaquer au corps à corps, il a cependant un avantage, étant situé sur une marche supérieure. Les autres pourront tenter d'utiliser des armes de jet depuis les marches supérieures avec 10% de chance de toucher leur compagnon.

Arrivé en bas, ils entendront d'insupportables hurlements. Ils peuvent voir une inscription étrange. Si les personnages en ont la capacité, ils verront qu'il s'agit de haut idiome mais le texte est quasiment invisible, usé par le temps.

Un long couloir s'offre à eux donnant accès à 6 salles disposées de chaque côtés du couloir. Des portes à lucarnes où sont installés des barreaux en ferment l'accès.. De trois de ces salles proviennent des hurlements, les PJs comprendront que les rumeurs étaient fondées et que l'on pratique bel et bien la torture en ce lieu.

S'ils ne tentent pas de rentrer dans les salles, ils ne se feront pas attaqués. Au bout du couloir se trouve une porte supplémentaire massive, en bois, et verrouillée par un énorme cadenas.

S'ils ont trouvé un marteau, ils peuvent le briser facilement. Sinon, ils devront fouiller les cellules.

Si ils commencent par fouiller les salles vides, ils tomberont sur des cadavres calcinés reposant attachés sur des bûches ... d'autres laissés à terre et ayant subi diverses atrocités... Mais pas de clé...Ils devront se résoudre à visiter les salles occupées.

Ils ont 20% de chance que la première salle soit la bonne, 50% que la seconde soit la bonne, sinon...Ce sera la troisième..

Chaque salle est occupée par deux moines et un homme ou une femme en train de se faire...interroger. Les PJs ont évidemment l'initiative.





© 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 moines ont cependant le temps d'achever leur victime avant de mourir...

Une fois la clé récupérée, ils ouvriront la porte, un nouvel escalier s'offrant à eux. Celui ci débouche dans une vaste et sombre salle, faiblement éclairée au fond par quelques bougies. Des livres anciens sont posés sur une vieille table de bois usée, et divers objets y sont aussi disposés.

*-Une dague ornée de pierres précieuses qui semble être de valeur et pourra être revendue ou utilisée comme arme avec un malus, vu son poids conséquent, soit 1D4+MD.*

*-un parchemin contenant 1d4 sorts*

*-Une statue représentant un guerrier melnibonéen revêtu d'une armure dragon. elle semble faite d'or massif, mesurant 30 centimètres et d'un poids conséquent.*

*-Une statue d'un dragon menilbonéen prenant son envol, la statue semble être faite en bronze, et fait environ 50 centimètres de haut.*

Les deux statues portent la marque du chaos, à savoir les 8 flèches sur leur socle...

-Un pendentif de Mabelode augmentant les compétences : saut, lancer, grimper, natation, équitation de 5%

Le PJ récupérant la dague ressentira immédiatement une forte nausée, suivie d'une impression de bien être et de santé. Il gagne un point de CON... Mais tombe à 13 point de POU, l'empêchant d'avoir de la magie.

## **Le Grand Inquisiteur**

Au moment où ils s'apprêtent à repartir, une porte qu'ils n'avaient pas remarquée s'ouvre et un homme en armure demi-plaque et trois moines-guerriers surgissent.

Le premier homme est le Grand Inquisiteur de l'ordre, il se mettra à hurler

*« Intrus !!! Châtiez les intrus mes frères ! »*

Une fois que ces fanatiques sont hors de combat, les PJ trouveront sur eux, outre les épées

un document complexe qui sera déchiffré grâce à un jet de sagacité. Si réussite, les PJ verront que le document est en fait un rapport complémentaire sur l'étude des différents objets récemment apportés et découvriront que :

→ *les propriétés de la statue du dragon reste mystérieuse...*

→ *la statue du guerrier provoque une certaine forme de malchance lorsque l'on tente d'être discret, si elle a été manipulée sans protection de la Loi. -30% à tous les jets de discrétion, cela pouvant être éliminé par un prêtre du chaos assez puissant..*

→ *Les effets de la dagues pourraient être anéantis seulement par un prêtre du Chaos*

→ *les propriétés des autres objets que le MJ voudra ajouter..*

S'ils regardent derrière la porte par laquelle sont apparus les fanatiques, un nouvel escalier de pierre se dévoile, celui ci débouche sur des galeries ne semblant jamais se finir. S'ils s'y engagent, ils ne pourront plus faire demi-tour, complètement désorientés.

Ils pourront y croiser des rats et quelques créatures au bon soin du MJ... Après quelques heures...Voire quelques jours d'errance, ils sentiront que le niveau s'élève et un escalier s'offrira à eux, celui ci s'arrêtera devant une trappe.

S'ils reprennent le chemin inverse, en ne s'engageant pas dans les galeries, ils parviendront sans trop de mal à ressortir de l'abbaye, et retrouveront leur chevaux dehors (s'ils avaient pris le soin de les cacher, sinon, comptez 6 jours).

## **Retour à Bakshaan**

Une fois dehors, les PJs se retrouveront à une cinquantaine de kilomètres de Vilmiro. Ils entendront de suite des cris terrifiés d'une famille aux prises avec une meute de loups. Après avoir passé un aussi long moment sous terre, ils sont désorientés et éblouis...





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

S'ils interviennent, baissez toutes leurs compétences de 10% pendant 2 rounds de combat.

La famille les remerciera en les soignant et en les menant à Vilmiro, ils arriveront le soir même

S'ils n'interviennent pas, retour à pied en ville, ils n'arriveront là que le lendemain.

A Vilmiro, ils embarqueront pour Bakshaan pour 1000GB par tête, comme à l'aller et mettront 14 jours.

## Chez Jarman Tlianor

L'homme les recevra d'une manière plus que chaleureuse, leur proposera à boire et à manger comme lors de leur première rencontre. Les quatre hommes en armures, possédant des épées longues sont toujours dans la pièce...

Ils procédera ensuite au « rituel » qu'il mettra un temps incroyable et intenable à mettre en place... Les PJs le voient tracer diverses runes étranges, prononcer d'étranges paroles et s'arrêtera d'un coup... faisant comprendre qu'il est l'heure de passer à la caisse...

S'ils refusent, faites leur perdre sans aucun remède possible 2PV/ semaine

Enfin, il commencera ses incantations et au bout de longues minutes, un cri strident se fait entendre et une odeur nauséabonde se répand dans la pièce, ainsi qu'une fumée nauséabonde et acre brûlant les yeux et la gorge. Lorsque celle ci se dissipe, Jarman Tlianor tombera dans les pommes, et les PJ qui poseront la question remarqueront que la statuette s'est volatilisée. Il expliquera qu'une telle incantation est extrêmement fatigante, qu'il est ravi de les avoir aidés et qu'il lui faut se reposer

---

## Dénouement

---

Les PJs sortent escortés par les gardes du corps. Ils seront abordé un peu plus tard à l'auberge par

Miran Jarher qui leur révélera une partie de la vérité. En effet, lorsqu'il se réveilla quelques jours après le départ des PJ dans une ruelle, laissé pour mort, il mena son enquête et aboutit à cette vérité...

Jarman Tlianor ne pouvant faire appel aux Mereghn, ayant des rapports avec Allius Arkhaar, il fit appel à lui. Cependant, le prêtre n'est pas généreux de nature et Miran Jarher refusa le contrat, estimant la paie tout simplement ridicule pour une telle action... Jarman Tlianor usa alors de la magie pour le convaincre, se servant de lui quelques jours avant d'essayer de l'assassiner...

Ayant entendu parlé de l'expédition lancée par Allius Arkhaar, Jarman Tlianor a invoqué un simple démon mineur, qu'il a envoyé vers le groupe pour lui compliquer la vie en leur faisant croire à une terrible malédiction que le sorcier seul pouvait enrayer. Ils pouvait dès lors utiliser les PJ pour faire un travail à sa place, car si le sorcier est puissant, il n'aime pas se frotter aux puissances de la loi qui l'auraient de plus immédiatement repéré dans l'abbaye.

L'assassin leur expliquera que les conclusions de son enquête furent trop tardives pour les prévenir de la manœuvre du prêtre. Il n'avait pas pu les retrouver et vient seulement d'apprendre leur retour en ville grâce à un informateur...

Il proposera aux PJs de se venger avec lui. S'ils retournent chez le prêtre, ils ne trouveront qu'un bâtiment en cendres et découvriront les quatre cadavres des gardes du sorcier (il ne sauront discerner les causes de leur mort) mais aucune trace de Jarman Tlianor.

Ce dénouement pourrait très bien lancer une campagne si les PJs veulent partir à la poursuite du magicien et découvrir les traces de la guilde dont il fait partie, la Confrérie du Noir Savoir...

FIN

URIBELLU







© 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



## Capitaine Vashmarl

Un homme de quasiment deux mètres et très fort, il est arrivé à prendre le poste par des états de service irréprochables. Adepte de la loi, il n'aime pas avoir à faire à des sorciers mais jamais il ne se laissera entraîner par ses sentiments s'il doit avoir des contacts avec eux lors d'un affaire.

**Age :** 26 ans

**Nationalité :** Ilmiora

**Profession :** Capitaine

**Religion :** Donblas

**Caractéristiques :**

<b>FOR</b>	20		
<b>TAI</b>	17		
<b>CON</b>	16		
<b>INT</b>	10	<b>Idée</b>	50%
<b>POU</b>	15	<b>Chance</b>	75%
<b>DEX</b>	18	<b>Dextérité</b>	90%
<b>APP</b>	16	<b>Charisme</b>	85%

**Points de vie :** 16

**Points de magie :** 15

Modificateur aux dégâts pour les armes de contact : +1D6

**Armure :** Armure de plaques 1D10+2

Armes	%	Dégâts
Epée longue de maître	115%	2D8+1D4+MD
Dague	85%	1D4+2+MD



Compétences :	%	Compétences	%
Eloquence	85%	Saut	90%
Baratin	80%	Pister	80%
Grimper	75%	Esquive	80%
Etre incorruptible	250%	Lancer	65%
Equitation	75%	Seduction	80%

## Jarmran Tlianor

Un homme très ambitieux et sans aucun scrupule. Lors de ses études, il s'est découvert une véritable passion pour les livres. Il est devenu rapidement aide-archiviste, puis, après la mort étrange de l'archiviste, il a pris sa place. C'est à ce moment qu'il a également découvert la mystérieuse salle secrète du temple où de nombreux ouvrages interdits étaient stockés.

Ses talents l'ont rapidement propulsé à la tête de cette secte qu'il avait rejoint, « La Confrérie du Noir Savoir », connue sous différents noms dans les Jeunes Royaumes.

Il en est devenu un chef respecté par ses fidèles. Il se fait même appeler l'Elu. Maintenant, il met en action son plan diabolique et espère ainsi gagner l'immortalité.

**Age :** 46 ans

**Nationalité :** Ilmiora

**Profession :** Prêtre du Chaos

**Religion :** Arioeh

**Caractéristiques :**

<b>FOR</b>	20		
<b>TAI</b>	14		





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

<b>CON</b>	17		
<b>INT</b>	22	<b>Idée</b>	100%
<b>POU</b>	22	<b>Chance</b>	100%
<b>DEX</b>	18	<b>Dextérité</b>	90%
<b>APP</b>	15	<b>Charisme</b>	75%

Points de vie : 15

Points de magie : 22

Modificateur aux dégâts pour les armes de contact : +1D6

Armure : aucune

Armes	%	Dégâts
Bâton de combat	120%	1D8+MD
Dague	85%	1D4+2+MD

Compétences :	%	Compétences	%
Baratin	220%	Royaumes inconnus	65%
Haut-Ménilbonéen	90%	Jeunes royaumes	70%
Eloquence	90%	Scribe	90%
Millions de sphères	75%	Déplacement silencieux	70%
Potions	85%	Déguisement	75%

Sorts

Nom du sort	PM	Effets
Convoquer un démon	1	Convoque un Démon !!
Possession	variable	Prendre possession du corps d'autrui, nécessite PM/PM
Brasero du Pouvoir	4	Crée une réserve de point de magie
Persuasion démoniaque	10	Force quelqu'un à accomplir sa volonté, peut être relancé plusieurs jours pour 3 PM
Relents du tombeau	4	Crée une odeur immonde. jet de CON pour tenir...

Ce personnage extrêmement puissant pourra avoir autant de sorts que le MJ estime nécessaire...

## Voleurs Assassins

Age : 20 à 40 ans

Nationalité : diverses

Caractéristiques

<b>FOR</b>	15		
------------	----	--	--

<b>TAI</b>	14		
<b>CON</b>	12		
<b>INT</b>	12	<b>Idée</b>	60%
<b>POU</b>	14	<b>Chance</b>	70%
<b>DEX</b>	17	<b>Dextérité</b>	85%
<b>APP</b>	10	<b>Charisme</b>	50%

Points de vie : 13

Points de magie : 0

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

Armure : Cuir souple, 1D6-1

Armes	%	Dégâts
Epée courte	80%	1D6+1+MD
Dague	105%	1D4+2+MD

Compétences :	%	Compétences	%
Chercher	800%	Crocheter	65%
Déplacement silencieux	90%	Déguisement	80%
Se cacher	75%	Lancer	60%
Potions	35%	Dissimuler objet	70%

## Moines-Guerriers

Faisant partie de l'ordre de la Flamme Purificatrice, aussi appelé Ordre de l'Inquisition, ces puissants combattants n'ont qu'une joie dans la vie, traquer, torturer et tuer les sorciers et les hérétiques

Age : 20-40 ans

Nationalité : Divers

Profession : Moine

Religion : Donblas

Caractéristiques :

<b>FOR</b>	15		
<b>TAI</b>	14		
<b>CON</b>	15		
<b>INT</b>	12	<b>Idée</b>	60%
<b>POU</b>	14	<b>Chance</b>	70%
<b>DEX</b>	18	<b>Dextérité</b>	90%
<b>APP</b>	12	<b>Charisme</b>	60%

Points de vie : 15

Points de magie : 15

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





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

**Armure** : cuir et anneaux 1d6+1

Armes	%	Dégâts
Cestus de fer	80%	1D3+2+MD
Bagarre	80%	1D3+MD

Compétences :	%	Compétences	%
Déplacement silencieux	80%	Fanatisme loyal	500%
Esquive	40%	Se cacher	30%

## Grand Inquisiteur

**Age** : 42

**Nationalité** : Divers

**Profession** : Moine

**Religion** : Donblas

**Caractéristiques** :

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

**Points de vie** : 15

**Points de magie** : 15

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

**Armure** : Demi plaques 1d8+1

Armes	%	Dégâts
Cestus	105%	1D3+2+1D3+MD
Bagarre	110%	1D6+1+MD

Compétences :	%	Compétences	%
Déplacement silencieux	80%	Fanatisme loyal	800%
Esquive	40%	Se cacher	30%

**Sorts**

Nom du sort	PM	Effets
Restreindre démon	3	Rend une des faculté du démon inutilisable, nécessite POU/POU
Reflet de la Loi	9	Renvoie les sorts
Champ de la Loi	4	Sur lui ou sur l'endroit touché, aucun sort ou faculté démon ne fait effet

## Miran Jarher

**Age** : 35

**Nationalité** : Pikarayd

**Profession** : ex-Assassin

**Caractéristiques** :

FOR	16		
TAI	14		
CON	15		
INT	15	Idée	75%
POU	15	Chance	75%
DEX	16	Dextérité	80%
APP	14	Charisme	70%

**Point de vie** : 15

**Point de magie** : 15

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

**Armure** : cuir et anneaux 1d6+1

Armes	%	Dégâts
Epée courte	70%	1D6+1+MD
Dague empoisonnée	110%	1D4+2+MD
Arc de Melniboné	45%	2D6+1+1/2MD

Compétences :	%	Compétences	%
Déplacement silencieux	80%	Scribe	80%
Esquive	40%	Se cacher	30%
Dissimuler objet	80%	Amorcer/Désamorcer	85%
Crocheter	85%	Déguisement	80%

