

B.E.E.R.

LE COR D'IRIAN

**Une aventure pour Donjons & Dragons 3ème édition
Pour 4 à 5 personnages de Niveau 5 - 6**

Par Denis Oblet

Synopsis

Le scénario se divise en deux parties, la première, "le voyage", décrit le voyage des joueurs sur l'océan Dramidj en quête du cor d'Irian, une formidable relique. La deuxième, "le retour", décrit l'utilisation qu'ils vont en faire pour arrêter une flotte de pirates et pour démasquer un traître.

L'Histoire en quelques mots...

Hakrim Yundilla, un petit noble ekbirain de la province de Darboz, s'est allié avec les pirates Ataphades dans le but de détruire un de ses voisins **Yissem**, lui aussi de la famille Yundilla, et de gagner gloire et terres en "repoussant", sans mal, les pirates à la mer, malheureusement après la mort tragique de son voisin et de sa famille, bien sûr.

Pour sceller son alliance avec les Ataphades il a dû prouver qu'il n'a plus aucun lien avec le culte d' Al'Akbar et également les aider à récupérer un artefact tristement célèbre pour eux, le cor d'Irian, cor contenu dans un temple de Procan situé dans la petite ville côtière d'Athki, non loin du fief d'Hakrim. A l'aide de magie et d'une bande de doppelgangers, il a poussé la ville à se rebeller contre les prêtres d'Al'Akbar et les dirigeants de la ville (ce qui revient à peu près au même), en les faisant passer aux yeux de la population pour des adeptes dépravés de Tharizdun. La révolte, mené par **Jeihran** le prêtre de Procan local (remplacé par un doppelganger), obligent les autorités à appeler leurs voisins à l'aide. Hakrim, le premier à réagir, emmène ses mercenaires, une bande de soldats expérimentés venant de la Flanasse, à Athki et, après un combat court et sanglant, entre triomphalement dans la ville.

Mais tout ne s'est pas passé comme prévu, d'abord l'arrivée d'un chevalier de sa famille, **Allayn** Yundilla et de son vieil écuyer, **Valgrin**, qui ont tenu à participer aux combats. Hakrim a bien tenté de le

faire assassiner, mais sans résultat. Une bande de prêtre de Procan, venu de Fashtri, sont arrivés pendant la bataille cherchant à comprendre la situation, ils ont choisi de rejoindre provisoirement le camp d'Hakrim, ne pouvant pas aider le prêtre à la tête de la rébellion sans risquer de se mettre les autorités et le culte d' Al'Akbar à dos, mais ils forment un groupe d'enquêteur gênant pour Hakrim. Mais surtout, ce que personne ne pouvait prévoir, c'est l'intervention de **Sleyvas** et d'**Eliane**, deux voleurs, qui ont pillé le temple de Procan pendant les combats, volant le cor d'Irian avec d'autres objets précieux. Ce sont eux également qui ont, un peu par hasard et non sans arrière-pensées, sauvés Allayn de la tentative d'assassinat.

Partie 1 : Le voyage

L'aventure commence alors que les PJs, **Allayn**, **Valgrin**, **Sleyvas**, **Eliane** et **Eleison** un des prêtres de Procan, prennent un navire en direction d'Ekbir.

Dans la première partie du scénario les PJs vont subir la colère de **Procan**, qui veut punir les pillards qui ont osé profaner un de ses sanctuaires. Mais plutôt que d'anéantir les PJs il va les utiliser pour se venger d'Hakrim. Pendant un terrible orage ils vont donc être confrontés au dieu des mers, après une "très" brève explication avec lui, ils acceptent de rapporter le cor d'Irian à sa créatrice, une prêtresse de Procan nommée **Ivivy**, puis le bateau coule. Sur l'île d'Ivivy, où ils s'éveillent après la perte de leur navire, combattent contre un cyclope et finissent par rencontrer la prêtresse, ils apprennent que le cor qu'ils possèdent n'est pas le cor d'Irian. Pour honorer leur promesse à Procan ou simplement pour pouvoir partir de l'île, ils vont aller sur une étrange plage, avec un bateau fantôme fourni par Ivivy, pour entrer en contact avec le spectre d'Irian et ainsi localiser la position du cor qui en a fait un héros : Une île connue pour abriter des "sirènes". Sur place, une fois les harpies et leur ensorceleuse de chef éliminées, ils

B.E.E.R

recupèrent enfin le fameux cor et retournent vers l'île d'Ivivys...

Ce qui se passe pendant ce temps...

Hakrim quant à lui n'a pas renoncé à son plan pour autant, même s'il n'a pas récupéré le cor d'Irian, les Ataphades décident de l'aider, la destruction des temples d'Athki et la mort de leurs prêtres, ainsi que l'exécution des autres prêtres de Procan gênant, peu après le départ des PJs, semblent leur suffire. De plus Hakrim fera un très bon allié à l'intérieur du Califat s'il venait à réussir.

Hakrim se dirige donc vers la forteresse de Yissem, avec une partie de ses mercenaires. Les laisse dans une forêt non loin des terres de son cher parent, et va le voir avec une petite suite de garde du corps, dont deux doppelgangers, bien décidé à offrir les clefs de la forteresse aux pirates à leur arrivée...

Partie 2 : Le retour

Alors que les PJs voguent vers l'île d'Ivivys, pensant en avoir fini, le bateau fantôme se dirige vers Athki et les laisse sur la plage.

A Athki, ils apprennent que les autres prêtres de Procan ont été pendus par Hakrim et le nouveau capitaine des gardes **Eaack**, pour avoir tenté d'assassiner Hakrim. Après un bref combat contre Eaack et ses hommes, ils apprennent de celui-ci, un doppelganger qui tient beaucoup à la vie, toute l'histoire.

Direction la forteresse de Yissem donc, où ils utilisent le cor d'Irian pour déchaîner la colère de Procan et détruire la flotte Ataphades, puis confondre Hakrim avant qu'il n'ait eu le temps de faire plus de mal...

La légende du cor d'Irian

C'est une histoire de héros comme il en existe de nombreuses, il y a un peu plus une centaine d'années Irian, un aventurier comme il en a toujours existé, c'est lancé dans la quête du Talisman et de la Coupe d'Al'Akbar, deux artefacts liés à la Vraie Foi. Après une série d'aventures épiques (combat contre des géants, sorciers...), il a fini par apprendre que les reliques se trouvent sur une île très au Nord, près des terres des barbares. Une première expédition finit en désastre car un Kraken y avait élu domicile. Pour régler le problème posé par le Kraken Irian demanda à Ivivys, une prêtresse de Procan, de l'aider. Celle ci

lui prêta alors le fameux cor, devenu le cor d'Irian (voir appendice 3 pour les pouvoirs du cor), qui peut, entre autre, charmer les créatures marines. Irian utilisa le cor mais l'île se révéla vide de relique, au grand désespoir de celui ci. Plutôt que de ramener le cor, ce qu'il aurait dû faire, Irian le garda, terrassant d'autre monstre marin grâce à lui et forgeant sa légende. Ce qui ne manqua pas d'agacer Procan au plus haut point, car le pouvoir du cor vient de lui et chaque utilisation qui en est faite sans lui demander, sous forme de prière, est un manque de respect évident. Irian scella son destin le jour où il utilisa le cor pour provoquer la "colère de Procan" contre une flotte de pirates Ataphades, éprouvant une fois de trop la très maigre patience du dieu des tempêtes. Ne pouvant couler le navire d'Irian (un autre pouvoir du cor), le maître des mers fit passer son navire, par une nuit de brouillard, trop près d'un rocher habité par des harpies, causant ainsi la perte du héros, de son navire et du puissant artefact. Quelques années plus tard, un prêtre de Procan fonde le temple d'Athki, ancien compagnon d'Irian il utilise un autre cor, lui aussi créé par Ivivys, mais de moindre puissance comme symbole pour son temple, lui donnant le nom de cor d'Irian en hommage à son ami.

Partie 1 Le Voyage

Cette première partie est plutôt linéaire, elle permettra aux joueurs de créer des liens entre leurs personnages pour la deuxième partie qui est, elle, beaucoup moins linéaire.

Acte 1 : La colère de Procan

Le but de ce premier acte est de faire peur au PJs pour qu'ils acceptent de ramener le cor d'Irian à sa créatrice. Les liens entre les personnages, esquissés dans leurs backgrounds, devraient s'y resserrer (enfin il faut l'espérer...).

Tous commencent alors qu'ils prennent place à bord du bateau de commerce le **poulpe**, dans le but d'aller à Ekbir pour des raisons diverses (pour finir leur voyage, fuir la ville ou porter un message). Le capitaine **Youssef** les conduit à leurs cabines, les informe des habitudes à bord, horaires... Puis le voyage peut commencer et les joueurs faire connaissance.

B.E.E.R

Après deux jours de voyage, la tempête gronde et l'équipage prend peur à cause de la tempête et des événements d'Athki. Ils viennent chercher **Eleison** le prêtre pour qu'il fasse une prière pour calmer la colère divine... Sans résultat. C'est le moment que Procan a opté pour apparaître. Vous pouvez gérer ce passage à votre convenance, rêve, avatar dans la tempête, voie à la place du tonnerre, la seule chose constante est qu'il est en colère, très en colère contre chacun des PJs :

- Contre **Eliane** et **Sleyvas** pour avoir pillé son sanctuaire.
- Contre **Allayn** et **Valgrin** pour avoir fait parti des mercenaires qui ont causé la destruction de son temple.
- Contre **Eleison** car lui et ses camarades se sont rangés du coté d'Hakrim pendant la bataille.

Procan
Seigneur des Tempêtes, Navigateur de la mer et du ciel : dieu de la mer, des animaux marins, du sel, des intempéries en mer et de la navigation (CN). Domaines : animal, chaos, eau, voyage. Arme : trident.

Procan sait bien que les PJs ont des "circonstances atténuantes" mais il n'en reste pas moins un dieu à la colère facile. Son but n'est pas de détruire les PJs mais de les amener à demander sa clémence, alors il leur ordonne de "ramener le cor d'Irian à la personne qui l'a créé" pour obtenir son pardon. Il est plus que probable que les PJs acceptent (sauf s'ils veulent déjà finir la partie). Alors qu'ils pensent être sorti d'affaire et se demande comment trouver le créateur du cor, une prêtresse du nom d'Ivivys (ils peuvent demander le nom du créateur auprès de Procan ou jet de religion DD 15 pour Eleison DD 20 pour les autres), une vague gigantesque engloutit le navire, qui se disloque... La plupart des PJs sont assommé lors du naufrage (surtout Eleison, qui possède un casque pour respirer sous l'eau), les autres ont la désagréable impression de se noyer...

Note : Eleison peut faire un jet de religion pour en savoir plus, outre le fait de savoir que la créatrice du cor est Ivivys, il peut également se souvenir qu'elle a été puni par Procan pour avoir créé plusieurs objets, principalement des instruments de musique, qui utilise le pouvoir du dieu. Il peut également se souvenir d'une partie de la légende d'Irian.

Acte 2 : L'île d'Ivivys

L'île d'Ivivys est perdue quelque part dans l'océan Dramidj, elle est très petite et ne possède que deux habitants intéressants, Ivivys bien sûr, mais également **Lyptonios**, un cyclope, placé là par Procan pour la surveiller à cause d'une vieille histoire. L'île peut être divisée en deux zones : la partie basse de l'île qui comprend une grande plage de galet, un petit bois, un ruisseau, plusieurs prairies dans lesquelles paissent des moutons et, bien sûr, la caverne du cyclope. La partie haute comprend une petite montagne sur laquelle se trouve un plateau avec la demeure d'Ivivys, un magnifique jardin et un petit lac où le ruisseau prend naissance. De la plage on peut voir que l'île est entourée de récifs, où plusieurs navires semblent avoir trouvés leur fin.

Le combat contre le cyclope :

A leur réveil sur la plage les PJs ont la mauvaise surprise d'y rencontrer Lyptonios qui les a repérés. Le combat est inévitable...

Lyptonios, cyclope mâle : FP 7 ; géant de grande taille (6m de haut) ; DV 13d8+52 ; pv 114 ; Init -1 (Dex) ; VD 13 m ; CA 20 (-1 Dex, -1 taille, +3 armure de peau, +9 naturelle) ; Attaques +17/+12 corps à corps (1d8+8 [20/x2], grand gourdin), +9/+4 distance (2d6+8 [20/x2], rocher) ; Esp 1,50 m x 1,50 m ; All 3 m ; AL NM ; JS Réf +3, Vig +12, Vol +4 ; For 26, Dex 8, Con 19, Int 6, Sag 10, Cha 10.

Compétences : Escalade +10, Saut +10, Détection +2, Profession (Berger) +4,

Dons : Arme de prédilection (rocher), Attaque en puissance, Enchaînement.

Attaques spéciales :

Lancer de rocher (Ext) : Bonus racial de +1 pour le lancer de rocher, peut lancer des rochers de 20 à 25 kg

Particularités :

Saisie des rochers (Ext) : Le géant peut attraper des projectiles de la taille d'un rocher au vol à la place de se faire toucher. Jet de réflexes gratuit DD 15 ou 20.

Œil unique (Ext) : L'œil unique du cyclope handicape son appréciation des distances, le malus de portée des attaques à distance est de -3 à la place de -2.

Equipements : grand gourdin, peaux épaisses en mauvais état, troupeau de mouton non loin, diverses babioles sans importance ramassées sur la plage...

B.E.E.R

Ce combat est totalement gratuit est n'a pas d'incidence directe sur le scénario, en fait, il est là pour que les joueurs découvrent les capacités de leurs personnages et se fassent une idée de leurs manières de combattre avant que les choses sérieuses ne commence... Lyptonios n'en reste pas moins un formidable adversaire. L'idéal serait de commencer le combat au réveil des PJs, alors que l'un d'entre eux émergeant doucement du néant se sent soulever de terre par une créature d'une grande force, il ouvre les yeux est son regard croise celui du cyclope, quoiqu'il dise celui ci se prépare à lui écraser le crâne. Les autres PJs se réveillent également, sont témoins de la scène et interviennent (j'espère...). Le cyclope jette sa proie (2d6 de dégâts, Réf DD 13 divise par deux) et attaque.

Tactique : Le cyclope ne combat pas de manière intelligente se contentant d'écraser les crânes de sa massue le plus rapidement possible et distribuant les coups sans distinction entre les PJs. Par contre, il ne pense pas à s'acharner sur une personne en particulier avant de passer à une autre (il est habitué à tuer des marins perdus qui ne résistent pas à plus d'un coup de sa masse). Il ne combat pas jusqu'à la mort, arrivé à moins de 10 p.v., il fuit dans sa caverne. Si le combat tourne vraiment mal Ivivys peut intervenir.

Rencontre avec la prêtresse :

Une fois le cyclope mis en déroute, ils peuvent explorer l'île. La caverne du cyclope ne présente aucun intérêt (surtout s'il s'y trouve encore), un petit escalier de pierre, non loin de la caverne, permet d'atteindre le plateau sur la montagne. S'ils veulent explorer les épaves, quelques lacédons ou requins devraient les refroidir.

Le cadre du plateau est idyllique, la demeure d'Ivivys ressemble à un magnifique temple de perles et de marbre blanc. Dans un des jardins une femme magnifique, d'âge mur, leur fait signe. C'est Ivivys.

Ivivys, femme humaine, prêtresse 20, pas besoin de caractéristiques.

Ivivys est une prêtresse de grande puissance, elle a créé de nombreux objets extraordinaires dans sa vie, malheureusement beaucoup de ceux-ci sont tombés dans de mauvaises mains. Procan, en colère (il se met facilement en colère...) parce que son pouvoir est utilisé au travers de ces objets sans son consentement a condamné Ivivys à vivre sur cette île. Le cor d'Irian est une de ces créations.

Ivivys est très intriguée par l'arrivée des PJs, mais elle est enchantée de pouvoir les aider, ce sont les premiers êtres humains qu'elle voit depuis plus d'un siècle. Par contre les joueurs vont vite désenchanter car le cor qu'il ramène se révèle ne pas être le fameux cor d'Irian. Celle-ci se propose de les aider à le récupérer et peut leur raconter une partie de la légende du cor. Finalement, la solution qui devrait s'imposer au PJs (après un petit coup de pouce du MJ) est qu'ils doivent entreprendre un voyage pour parler avec l'âme d'Irian et ainsi savoir ou repose son corps et donc retrouver le cor. Ivivys annonce qu'elle leur a trouvé un bateau et, après une collation, les conduit sur la plage à la tombée de la nuit. Elle confie à Eleison la parchemin nécessaire à l'invocation de l'âme d'Irian.

Rencontre avec le spectre Irian

Sur la plage une barque attend les PJs, un navire se découpe à la lumière de la lune non loin. Après un échange d'au revoir et de bonne chance, ils embarquent. Le navire s'appelle le **calamar** et les PJs qui sont un peu marin (Valgrin et Eleison) peuvent reconnaître le nom d'un navire ayant disparu il y a une vingtaine d'années mais que les marins disent encore parfois apercevoir, navigant sur l'océan. Le navire semble désert, pourtant dès que les PJs sont à bord, il part. Le bateau est hanté, seules les ombres des marins l'habitent encore, mais ils ne sont pas agressifs. L'ombre du capitaine **Aseith** leur apparaît, leur souhaite un agréable voyage, et les conduit à leurs cabines. S'ils le questionnent, il se contente de répondre qu'il les conduit voir Irian, puis qu'après il les conduira où ils veulent, tant qu'ils ne quittent pas leur cabines pendant le voyage.

Les cabines sont spacieuses, propres, sèches et de la nourriture est à leur disposition (ainsi que des bougies, dont la cire peut servir à se boucher les oreilles, voir plus loin).

Le bateau entre dans un épais brouillard et y disparaît, après un temps indéterminé, il émerge du brouillard, non loin d'une plage. Le capitaine emmène les PJs jusqu'à la barque du navire.

Une fois à terre, la plage se révèle être de sable noir, le ciel est tout aussi sombre, pas de lune ni d'étoile pourtant on peut y voir. Tout n'est que grisaille.

Le spectre d'**Irian** répond au premier appel, il met un certain temps à comprendre et semble un peu déboussolé mais finit par fournir les

B.E.E.R

renseignements désirés : son corps ainsi que ces trésors, dont le fameux cor avec lequel il a détruit la flotte Ataphades repose sur une île habitée par des "sirènes" au chant ensorceleur, non loin du Morskmogil, un récif de mauvaise réputation.

Acte 3 : Les sirènes

Avec les informations d'Irian, Aseith n'a aucun mal à trouver l'île aux sirènes, en fait des harpies. Il est probable qu'ayant connaissance du chant ensorceleur, les PJs se bouchent les oreilles. Ce qui devrait donner un des grands moments de la partie, n'hésitez pas à les faire communiquer par signe.

L'île des sirènes en elle-même ressemble à un énorme rocher de pierre noire. On peut voir de loin (détection DD 15) les ruines d'un ou plusieurs bâtiments. Plusieurs trous d'ombres noires indiquent aussi la présence de grottes et peut être d'un réseau de cavernes. Un PJ observateur (détection DD 20) peut apercevoir une forme humanoïde avec de grandes ailes à l'entrée d'une des grottes.

Les harpies de l'île sont dirigées par **Ermia**, une harpie ensorceleuse.

Combat contre les harpies

Rappel : surdit 

Une cr ature sourde rate automatiquement ses jets de Perception auditive, subit un malus de -4   l'initiative et   20% de chance de rater son incantation chaque fois qu'elle tente de lancer un sort comprenant une composante verbale (V)

Si les PJs ne se sont pas bouch  les oreilles, qu'ils fassent leurs JS de volont  (DD 15) et se pr parent   avoir de gros ennuis en cas d' chec, seul les PJs non charm  auront droit au traitement de faveur qui suit, les autres se contentent d'aller vers les cavernes en barque ou   la nage (la mer est calme).

Avec les oreilles bouch es tout est plus simple (si on veut...) et ils peuvent approcher en

barque ou sous l'eau avec l'un des sorts d'Eleison. Ils peuvent  galement feindre d' tre charm  par les chants des harpies et approcher ainsi sans mal de l'entr e du r seau de caverne. S'ils approchent   d couvert sans simuler la subjugation les harpies r agissent.

Tactique : Les harpies (mais pas **Ermia**) commencent par voler au-dessus des PJs qui n'ont pas l'air charm s et qui sont visibles en laissant tomber de petits rochers (+2 distance, 1d6 de d g ts), et ce jusqu'  ce qu'une d'entre elle soit abattu, il faut environ 8 rounds pour atteindre les rochers, elles lancent chacune un rocher tous les 2 rounds.

Une fois   terre, les PJ vont s'apercevoir qu'il faut escalader 8 m de roche pour atteindre la premi re caverne (DD 15 pour l'escalade). S'ils n'ont pas encore tu  de harpies, celles-ci continuent   les bombarder, sinon elles attendent qu'un des PJs atteigne le haut de la falaise qui m ne   la caverne avant de r -attaquer, les PJs charm s ont droit   un nouveau JS avant l'escalade.

Une fois qu'un PJs   atteint le haut de la falaise celle-ci devient graisseuse (sort *graisse* d'Ermia, JS 13, ceux qui ratent leur JS chute, le DD de l'escalade passe   20), pendant que la pluie de pierre continue ou recommence   s'abattre. Les PJ atteignant la caverne sont attaqu s au corps   corps. Quelques *missiles magiques* venant de l'ombre de la caverne peuvent  galement percuter les PJs les plus mena ant. D s qu'elles ont subit suffisamment de pertes, les harpies survivantes fuient, Ermia court se cacher dans les cavernes et se transforme en humaine.

Ermia, harpie femelle, Ensorceleuse 4 : FP 7 ; humano de monstrueux de taille moyenne ; DV 7d8 + Ens 4d4 ; pv 42 ; Init +7 (Dex, Science de l'initiative) ; VD 6,5 m, vol 25 m ; CA 14 (+3 dex, +1 naturelle) ; Attaques +9/+4 corps   corps (1d4 [20/x2], gourdin) ou +4 corps   corps (1d3 [20/x2][x2], griffes) ; Esp 1,50m x 1,50m ; All 1,50m ; AS : chant captivant ; AL CM ; JS R f +8, Vig +3, Vol +9 ; For 10, Dex 16, Con 10, Int 11, Sag 10, Cha 15.

Comp tences : bluff +8, perception auditive +7, performance +9, d tection +6, connaissance des sorts +4, concentration +6, scrutation +4.

Dons : Attaque a rienne, Esquive, Magie de guerre, Science de l'initiative.

Particularit s :

Chant captivant (Sur) : Quand la harpie chante toutes les cr atures (autres que les harpies) dans un rayon de 100m doivent r ussir un jet de Volont  (DD 15) ou  tre compl tement captiv es. Une victime captiv e marche vers la harpie en

B.E.E.R

prenant le chemin le plus court possible, si elle traverse une zone dangereuse elle a droit à un autre jet de sauvegarde. Une créature capturée ne peut que se défendre, une fois à 1,5 m de la harpie la victime ne bouge plus et ne se défend pas contre les attaques de celle-ci.

Équipement : gourdin, composant de sort, diverses parures en or ou en argent...

Sorts (6/7/4): Niveau 0 — *rayon de givre, détection de la magie, prestidigitation, résistance, son imaginaire, lumières dansantes* ; Niveau 1 — *projectiles magiques, changement d'apparence, graisse* ; Niveau 2 — *modification d'apparence*.

Harpies (6) : FP 3 ; humanoïde monstrueux de taille moyenne ; DV 7d8 ; pv 31 ; Init +2 (Dex) ; VD 6,5 m, vol 25 m ; CA 13 (+2 dex, +1 naturelle) ; Attaques +7/+2 corps à corps (1d4 [20/x2], gourdin) ou +2 corps à corps (1d3 [20/x2][x2], griffes) ; Esp 1,50m x 1,50m ; All 1,50m ; AS : chant captivant ; AL CM ; JS Réf +7, Vig +2, Vol +5 ; For 10, Dex 15, Con 10, Int 11, Sag 10, Cha 15.

Compétences : bluff +8, perception auditive +7, performance +9, détection +6.

Dons : Attaque aérienne, Esquive.

Équipement : gourdin, petits rochers, os...

Exploration et négoce

Le plus dur étant fait, il ne reste plus aux joueurs qu'à explorer les grottes, elles permettent toutes d'accéder à une grande caverne centrale, qui à l'air d'avoir servi de temple à quelque divinité il y a de nombreux siècles (bas reliefs et sculptures impossibles à reconnaître, piliers, murs façonnés...). La plupart n'amènent pas au niveau du sol de la caverne centrale et permettent de voir le sol vu de haut. Au centre de l'énorme caverne un gouffre peut profond semble servir de dernière demeure à un grand nombre de squelettes, dans tous les états possibles. Le cor d'Irian, ainsi que les trésors des harpies se trouvent cachés dans une petite grotte qui n'a pas d'entrée extérieure au niveau du haut de la caverne.

Ermia quant à elle s'est transformée en humaine et c'est placé, comme évanoui, au milieu des squelettes, comme une prisonnière, une fois "réveillée" celle-ci se fait passer pour une naufragée capturée par les harpies, elle cherche à apprendre ce que les PJs font là. Une fois percée à jour (ce qui ne devrait pas être long si les PJs font preuve d'un peu d'intelligence), elle s'envole et se cache dans une des grottes les plus élevées et essaye de négocier, elle est

prête à donner le cor d'Irian contre sa vie (et elle seule sait où il est caché).

Une fois le cor récupéré, les PJs peuvent retourner chez Ivivys. Mais il n'en sera pas ainsi, Procan ayant décidé qu'il était temps que le cor d'Irian se fasse de nouveau entendre.

Partie 2 Le retour

Cette deuxième partie du scénario, moins linéaire que la première laisse beaucoup plus de place à l'improvisation. Les PJs vont devoir empêcher Hakrim de mettre son projet à exécution.

Ce qui c'est vraiment passé à Athki, et ce qui ci passe encore :

Pour pouvoir monter la population d'Athki contre ses dirigeants Hakrim a utilisé la magie, avec l'aide d'un mage venu de Zeif du nom d'**Olfeith** (qui ne devrait pas intervenir dans ce scénario mais si vous en avez besoin, utilisez le c'est un magicien, niveau à votre convenance), et une bande de doppelgangers menée par **Eaack**. Les doppelgangers ont remplacé les prêtres d'Al'Akbar et ont commencé à bien mal se tenir, faisant preuve de cruauté entre autre, puis des disparitions ont eu lieu et enfin alors que la foule se rassemblait devant le temple d'Al'Akbar pour demander des explications, les faux prêtres ont utilisé la magie pour les disperser (une boule de feu dans la foule ça fait mal...). Alors **Jeihran** le prêtre de Procan (remplacé lui aussi par un doppelganger) a appelé la foule à se révolter, le temple d'Al'Akbar est brûlé et ses prêtres avec (illusion d'Olfeith), les autorités demandent de l'aide pour calmer la population. Hakrim a réussi son coup. Une fois à l'intérieur des murs il n'a aucun mal à faire assassiner les témoins gênants et à organiser une mise en scène pour la fin de Jeihran.

La plus grande part de son pacte avec les Ataphades étant respecté, il se prépare à détruire son parent Yissem grâce à l'aide des pirates. Mais avant il a dû régler un autre petit problème, celui posé par les autres prêtres de Procan. En effet ceux-ci se sont mis à enquêter et ont découvert que quelque chose ne tourne pas rond avec Hakrim. Ils s'attaquent à lui, sont fait prisonnier et après un bref procès sont pendus.

B.E.E.R

Ensuite Hakrim quitte la ville avec une grande partie de ses mercenaires, laissant les autres "pour maintenir l'ordre et aider la nouvelle milice", ainsi qu'Eaack, qui a pris la forme de **Kethem** le nouveau capitaine de la milice, et deux de ses doppelgangers pour régler les autres problèmes.

C'est dans ce contexte que les PJs retournent à Athki.

Acte 1 : Athki

Le calamar ramène les PJs à Athki, si les joueurs s'en étonnent Aseith répond simplement "Qu'il est temps que le cor d'Irian se fasse à nouveau entendre, avec la bénédiction de Procan". Sur place ils peuvent s'apercevoir qu'une nouvelle milice a été mise sur pied et qu'Hakrim n'est plus là. De plus les cadavres des cinq camarades d'Eleison pendent au bout de cordes sur la grande place. Inutile de dire qu'il risque de mal le prendre...

Alors qu'ils débarquent sur une plage non loin d'Athki, ils tombent sur **Youssef**, le capitaine du poulpe. Il est heureux de les voir et explique que lui et ces hommes se sont retrouvés sur cette plage après le naufrage. Il les prévient de la situation à Athki et leur conseille d'y être discret (surtout Eleison).

Commence alors une courte enquête, qui devrait finir par une opposition avec Eaack / Kethem.

L'enquête

Plusieurs éléments peuvent amener les PJs à agir contre Eaack / Kethem :

Communication avec les morts est une des solutions les plus évidentes, Eleison peut communiquer grâce au sort avec l'un de ses camarades pendus. S'il pose les bonnes questions il peut apprendre :

- C'est Hakrim et **Kethem** qui nous ont fait pendre.
- Hakrim est derrière la révolte d'Athki.
- La nouvelle milice est avec Hakrim.
- Ils ont dû utiliser de puissants illusionnistes pour arriver à leur fin.
- Hakrim a probablement un autre plan en tête.

Improviser pour les autres questions...

Une enquête auprès des habitants d'Athki permet d'obtenir le même style d'informations.

Avec quelques jets de renseignements :

- (DD 12) Les prêtres de Procan ont été pendus parce que se sont des traîtres, comme Jehiran.
- (DD 12) C'est Kethem, le nouveau capitaine de la milice qui a fait pendre les prêtres car ils ont tenté d'assassiner Hakrim.
- (DD 10) Hakrim est parti rendre visite à un parent il y a deux jours, après l'exécution des prêtres.
- (DD 17) Je ne comprends toujours pas comment les prêtres d'Al'Akbar ont pu changer aussi vite, d'un jour à l'autre ils sont devenus cruels et mauvais.
- (DD 20) Arrêtez de poser des questions, ceux qui posent trop de questions disparaissent.
- (DD 18) Il fallait détruire le temple d'Al'Akbar et ses prêtres, ils étaient alliés à des vampires...

N'hésitez pas à improviser sur le thème et à faire courir les rumeurs les plus folles.

La milice n'est pas inactive pendant ce temps, si les PJs se montrent discrets, ils mettent plusieurs heures à s'apercevoir de leurs présences. Dès qu'ils sont au courant (renseigné par un habitant ou après un contrôle), ils interviennent pour arrêter Eleison (et les autres PJs s'ils résistent). Il est probable qu'ensuite Eaack demande à un de ces hommes de remplacer Eleison et d'amener les autres dans un piège s'ils se montrent trop inquisiteur.

L'enquête va donc finir par un combat contre Eaack et sa milice, utilisez le nombre de miliciens que vous voulez, le combat peut avoir lieu n'importe où.

Eaack, doppelganger mâle, roublard 3 : FP 6 ; changeur de forme de taille moyenne ; DV 4d8+4 + Rou 3d6+3 ; pv 35 ; Init +1 (dex) ; VD 10 m ; CA 16 (+2 dex, +4 naturelle) ; Attaques + 7/+2 corps à corps (1d6+1 [19-20/x2], épée courte) ou +6 corps à corps (1d6+1 [20/x2][x2], choc), +6 distance (1d8 [19-20/x2], arbalète légère) ; Esp 1,50m x 1,50m ; All 1,50m. ; AS : attaque sournoise +2d6, détection de pensées ; Particularités : modification d'apparence, immunité (sommeil et charme), esquive totale, esquive instinctive (bonus de dex à la CA) ; AL N ;

B.E.E.R

JS Réf +10, Vig +6, Vol +7 ; For 12, Dex 15, Con 13, Int 13, Sag 14, Cha 13.

Compétences : bluff +12, déguisement +12, perception auditive +11, psychologie +6, détection +8, déplacement silencieux +8, discrétion +8, escalade +7, fouille +8, crochetage +8, vol à la tire +8, intimidation +7, décryptage +8, utilisation d'objet magique +7.

Dons : Vigilance, Esquive, Réflexes surhumains, Arme de spécialisation (épée courte).

Attaques Spéciales :

Détection des pensées (Sur) : Un doppelganger peu continuellement détecter les pensées comme avec le sort lancé par un ensorceleur de niveau 18 (sauvegarde DD 13).

Attaque sournoise (Ext) : Dégâts supplémentaires si adversaire surpris ou pris en tenaille + 2d6.

Particularités :

Immunité (Ext) : Un doppelganger est immunisé aux sorts de sommeil et aux enchantements.

Modification d'apparence (Sur) : Un doppelganger peut prendre la forme de n'importe quelle créature petite ou moyenne. Son pouvoir fonctionne comme le sort du même nom lancé par un ensorceleur de niveau 18. Il peut choisir de garder sa forme indéfiniment.

Esquive totale (Ext) : Sur un jet de Réflexes réussis, les dégâts sont ignorés à la place d'être réduit de moitié.

Esquive instinctive (Ext) : Le roublard ne perd pas son bonus de dex à la CA s'il est surpris.

Équipement : épée courte, arbalète légère, 20 carreaux, 50 po, outil de voleur, objets nécessaires pour parfaire son apparence...

Doppelganger (2) : FP 3 ; changeur de forme de taille moyenne ; DV 4d8+4 ; pv 22 ; Init +1 (dex) ; VD 10 m ; CA 15 (+1 dex, +4 naturelle) ; Attaques +4 corps à corps (1d6+1 [19-20/x2], épée courte) ou +4 corps à corps (1d6+1 [20/x2][x2], choc), +4 distance (1d8 [19-20/x2], arbalète légère) ; Esp 1,50m x 1,50m ; All 1,50m ; AS : détection de pensées ; Particularités : modification d'apparence immunité (sommeil et charme) ; AL N ; JS Réf +5, Vig +5, Vol +6 ; For 12, Dex 13, Con 12, Int 13, Sag 14, Cha 13.

Compétences : bluff +12, déguisement +12, perception auditive +11, psychologie +6, détection +8.

Dons : Vigilance, Esquive.

Équipement : épée courte, arbalète légère, 1d8 po, objets nécessaires pour parfaire son apparence...

Milicien d'Athki, Guerrier 1 : FP 1 ; humanoïde de taille moyenne ; DV 1d10+1 ; pv 7 ; Init +1 (dex) ; VD 6,5 m ; CA 17 (+1 dex, +4 armure d'écaïlle, +2 écu) ; Attaques +4 corps à corps (1d6+2 [18-20/x2], cimeterre), +2 distance (1d6 [20/x3], arc court) ; Esp 1,50m x 1,50m ; All 1,50m ; AL LN ; JS Réf +1, Vig +3, Vol +0 ; For 14, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 11, Cha 10.

Compétences : détection +2, équitation +5, natation +6.

Dons : Esquive, Attaque en puissance, Arme de prédilection (cimeterre).

Équipement : cimeterre, armure d'écaïlle, écu en bois, 1d4 po, arc court, 20 flèches.

Sergent de la milice d'Athki, Guerrier 2 : FP 2 ; humanoïde de taille moyenne ; DV 2d10+2 ; pv 13 ; Init +5 (dex, science de l'initiative) ; VD 6,5 m ; CA 17 (+1 dex, +4 armure d'écaïlle, +2 écu) ; Attaques +5 corps à corps (1d6+2 [18-20/x2], cimeterre), +3 distance (1d6 [20/x3], arc court) ; Esp 1,50m x 1,50m ; All 1,50m ; AL LN ; JS Réf +1, Vig +4, Vol +1 ; For 14, Dex 12, Con 13, Int 11, Sag 13, Cha 11.

Compétences : détection +3, équitation +5, natation +6, saut +4.

Dons : esquive, attaque en puissance, arme de prédilection (cimeterre), science de l'initiative.

Équipement : cimeterre, armure d'écaïlle, écu en bois, 1d8 po, arc court, 20 flèches.

Eaack préfère se rendre plutôt que de mourir, pour sauver sa vie il peut raconter toute l'histoire et révéler le plan d'Hakrim. Eaack s'est contenté d'obéir aux ordres d'Hakrim et il ne se considère pas coupable. S'il est obligé, il peut même avouer que deux de ses hommes sont encore avec Hakrim **Aiihm** et **Aallos**. Il peut fournir aux PJs une bague qui leur permettra de donner des ordres aux doppelgangers en son nom. Il avoue aussi que c'est Hakrim qui a ordonné de faire assassiner Allayn pendant la bataille.

Sur ceux les PJs quittent la ville en direction de la forteresse de Yissem, bien décidé à faire payer Hakrim.

Acte 2 : La forteresse de Yissem :

La forteresse de Yissem est un de ces nombreux petits châteaux qui surveillent les côtes du Califat. N'étant pas située dans une région très dangereuse elle ne possède qu'une petite garnison, une trentaine d'hommes tout au plus (prendre le profil des miliciens d'Athki). Il faut dire que l'attention du Califat et de son armée est tournée vers le Sultanat de Zeif et Tusmit à l'heure actuelle.

B.E.E.R

L'architecture du château est très classique, un donjon en haut d'une falaise qui surplombe la mer, entouré d'une enceinte extérieure comprenant trois tours, le tout est construit dans un style arabe. Non loin du château se trouve un petit village. L'endroit respire la tranquillité et le calme (pour l'instant...).

Les Ataphades :

Ce sont les descendants des éléments corrompus de l'ancien empire qui trouvèrent jadis refuge dans ces îles. Ils se livrent toujours à des pratiques abominables de sorcellerie qui les rendent odieux aux Ekbirains. Des expériences sur des êtres vivants ont créé de terribles monstres qui se sont ensuite répandus sur le continent. Les Ataphades eux-mêmes ont subi des transformations physiques magiques qui les ont rendus à moitié monstrueux. Leurs pirates sont une menace constante pour les navires et les côtes d'Ekbir.

La famille de **Yissem** Yundilla (Gue 3) n'est pas très grande. A part le vieil homme, habitent aussi le château sa femme **Layla** (Nob 1), son fils **Coreth** (Gue 2), et sa fille **Yasmina** (bard 1). En plus de la trentaine de gardes sous ses ordres le château abrite aussi un bon nombre de serveurs.

Hakrim est arrivé avec une dizaine de serveurs dont **Arkeld** le chef de ses mercenaires, et **Aiihm** et **Aallos** deux doppelgangers. Il a été accueilli par Yissem et il lui apporte des "nouvelles" d'Athki.

Les PJs devraient arriver le soir de l'attaque des pirates Ataphades.

Le plan d'Hakrim

Le plan d'Hakrim est très simple, les pirates débarquent, détruisent le village et assiègent le château. Avant qu'ils ne l'encerclent Hakrim propose à Yissem de faire une sortie avec ses hommes pour aller chercher des renforts, peut être en emmenant la fille de celui-ci pour la "protéger" (un bonus pour Hakrim, la fille de Yissem n'étant pas sans charme, de plus elle est un témoin de première importance). Une fois la sortie réussit et la forteresse encerclée les deux doppelgangers (qui ont pris la place de deux des gardes de Yissem) ouvrent la porte aux pirates et le

tour est joué. Hakrim revient ensuite avec ces mercenaires pour "chasser" les pirates de la forteresse. Les pirates sont mis en déroute au cours d'une belle mise en scène... Hakrim devient un héros, les terres lui sont confiées et les Ataphades ont désormais un puissant allié dans la province de Darboz.

Heureusement que les PJs sont là pour compliquer la chose...

La destruction de la flotte Ataphades

C'est la première source de problème que les PJs vont pouvoir régler une fois sur place. Et ceci de manière assez rapide en fait. Après une courte prière à Procan un des PJs peut utiliser le cor d'Irian pour provoquer une terrible tempête qui engloutira la flotte pirate.

Mort d'un traître

Une fois la flotte pirate éliminée les PJs vont se confronter à Hakrim devant Yissem, inutile de dire que celui ci va nier fortement les faits... La suite du scénario est totalement libre, à vous de finir l'aventure comme vous le désirez.

Quelques idées :

- Si les PJs ont la bague d'Eaack ils peuvent obliger les doppelgangers à se découvrir, mettant Hakrim dans une très mauvaise situation.
- Un duel sur les remparts entre Allayn et Hakrim serait une belle fin. (il peut tomber des remparts sans mal grâce à son *anneau de feuille morte* et faire un *come-back* dévastateur)
- Hakrim peut fuir en emmenant Yasmina comme otage, obligeant les PJs à le poursuivre.
- Hakrim peut se rendre et envoyer Arkeld chercher le reste de ses mercenaires pour attaquer le château.

Remarquez que je pense que la meilleure fin sera celle que vous inventerez. Mais Hakrim doit y passer, la mort est la juste fin des traîtres.

Hakrim Yundilla, noble corrompu, Guerrier 5 :
FP 5 ; humanoïde de taille moyenne ; DV 5d10+5 ; pv 32 ; Init +6 (dex, science de l'initiative) ; VD 6,5

B.E.E.R

m ; CA 19 (+2 dex, +5 cotte de maille, +2 *anneau de protection*) ; Attaques +9 corps à corps (1d6+4 [18-20/x2], cimenterre) ou +8 corps à corps (1d4+3 [19-20/x2], +1 *dague*) (+7/+6 à l'attaque si combat avec les deux), +7 distance (1d6 [20/x3], arc court) ; Esp 1,50m x 1,50m ; All 1,50m ; AL NM ; JS Réf +3, Vig +5, Vol +1 ; For 14, Dex 15, Con 12, Int 12, Sag 10, Cha 12.

Compétences : détection +4, connaissance (noblesse) +3, équitation +10, perception auditive +2, natation +6, saut +6.

Dons : Esquive, Ambidextrie, Combat à deux armes, Arme de prédilection (cimenterre), spécialisation (cimenterre), science de l'initiative.

Equipement : cimenterre de maître, +1 *dague*, +2 *anneau de protection*, cotte de maille, tenue de noble, 50 po, *anneau de feuille morte*, arc court, 20 flèches.

Hakrim Yundilla est un membre de peu d'importance de la grande et célèbre famille Yundilla, famille à forte tradition militaire et d'une grande ferveur religieuse. Il a passé plus d'une dizaine d'années de sa vie à accomplir de petites quêtes et à participer aux batailles du Califat sans obtenir une réelle reconnaissance de sa famille, n'obtenant qu'un petit fief dans la province de Darboz. Si bien que sa quête de gloire et de reconnaissance à fini par tourner à l'obsession. N'ayant jamais eu l'occasion de pouvoir accomplir "l'exploit" qui l'aurait rendu célèbre et respecté, il a décidé de le créer lui-même de toute pièce.

Arkeld le sombre, chef des mercenaires du bouclier noir, Guerrier 5 : FP 5 ; humanoïde de taille moyenne ; DV 5d10+10 ; pv 37 ; Init +1 (dex) ; VD 6,5 m ; CA 17 (+1 dex, +6 +1 *cotte de maille*) ; Attaques +9 corps à corps (2d6+6 [19-20/x2], grande épée), +6 distance (1d10 [19-20/x2], arbalète lourde) ; Esp 1,50m x 1,50m ; All 1,50m ; AL LM ; JS Réf +2, Vig +6, Vol +1 ; For 17, Dex 12, Con 14, Int 13, Sag 11, Cha 8.

Compétences : détection +4, équitation +5, fouille +2, perception auditive +4, natation +7, saut +7.

Dons : arme de prédilection (grande épée), Spécialisation (grande épée), Attaque en puissance, Enchaînement, Destruction d'arme, Science du combat à main nues.

Equipement : grande épée, +1 *cotte de maille*, arbalète lourde, 20 carreaux, 20 po.

Mercenaire du bouclier noir, Guerrier 2 : FP 2 ; humanoïde de taille moyenne ; DV 2d10+2 ; pv 15 ; Init +1 (dex) ; VD 6,5 m ; CA 17 (+1 dex, +4 armure d'écaille, +2 écu) ; Attaques +5 corps à corps (1d8+2 [19-20/x2], épée longue), +3 distance (1d6 [20/x3], arc court) ; Esp 1,50m x 1,50m ; All 1,50m ; AL LM ; JS Réf +1, Vig +4, Vol +1 ; For 15, Dex 12, Con 13, Int 13, Sag 11, Cha 10.

Compétences : détection +2, équitation +5, perception auditive +2, saut +4.

Dons : Esquive, Expertise du combat, Arme de prédilection (cimenterre), Robustesse.

Equipement : épée longue, armure d'écaille, écu en bois, 1d4 po, arc court, 20 flèches.

Aiihm et Aallos, doppelgangers : FP 3 ; changeur de forme de taille moyenne ; DV 4d8+4 ; pv 22 ; Init +1 (dex) ; VD 10 m ; CA 15 (+1 dex, +4 naturelle) ; Attaques +4 corps à corps (1d6+1 [19-20/x2], épée courte) ou +4 corps à corps (1d6+1 [20/x2][x2], choc), +4 distance (1d8 [19-20/x2], arbalète légère) ; Esp 1,50m x 1,50m ; All 1,50m ; AS : détection de pensées ; Particularités : modification d'apparence immunité (sommeil et charme) ; AL N ; JS Réf +5, Vig +5, Vol +6 ; For 12, Dex 13, Con 12, Int 13, Sag 14, Cha 13.

Compétences : bluff +12, déguisement +12, perception auditive +11, psychologie +6, détection +8.

Dons : Vigilance, Esquive.

Attaques Spéciales :

Détection des pensées (Sur) : Un doppelganger peu continuellement détecter les pensées comme avec le sort lancé par un ensorceleur de niveau 18 (sauvegarde DD 13).

Particularités :

Immunité (Ext) : Un doppelganger est immunisé aux sorts de sommeil et aux enchantements.

Modification d'apparence (Sur) : Un doppelganger peut prendre la forme de n'importe quelle créature petite ou moyenne. Son pouvoir fonctionne comme le sort du même nom lancé par un ensorceleur de niveau 18. Il peut choisir de garder sa forme indéfiniment.

Equipement : épée courte, arbalète légère, 1d8 po, objets nécessaires pour parfaire son apparence...

Conclusion

Une fois Hakrim éliminé, ses mercenaires iront chercher un nouveau patron. Les doppelgangers disparaîtront et Ivivys viendra rechercher son cor avant que Procan ne s'énerve encore une fois. Quant aux PJs, ils ont bien mérité un peu de repos, peut être qu'une petite croisière...

B.E.E.R

Appendice 1 - Bestiaire

Cet appendice reprend les caractéristiques de la plupart des créatures et PNJ qui apparaissent au cours de l'aventure ainsi que les caractéristiques générales de quelques créatures et PNJ standards qui pourraient vous être utile.

Lyptonios, cyclope mâle :

FP 7 ; géant de grande taille (6m de haut) ; DV 13d8+52 ; pv 114 ; Init -1 (Dex) ; VD 13 m ; CA 20 (-1 Dex, -1 taille, +3 armure de peau, +9 naturelle) ; Attaques +17/+12 corps à corps (1d8+8 [20/x2], grand gourdin), +9/+4 distance (2d6+8 [20/x2], rocher) ; Esp 1,50 m x 1,50 m ; All 3 m ; AL NM ; JS Réf +3, Vig +12, Vol +4 ; For 26, Dex 8, Con 19, Int 6, Sag 10, Cha 10.

Compétences : Escalade +10, Saut +10, Détection +2, Profession (Berger) +4,

Dons : Arme de prédilection (rocher), Attaque en puissance, Enchaînement.

Attaques spéciales :

Lancer de rocher (Ext) : Bonus racial de +1 pour le lancer de rocher, peut lancer des rochers de 20 à 25 kg

Particularités :

Saisie des rochers (Ext) : Le géant peut attraper des projectiles de la taille d'un rocher au vol à la place de se faire toucher. Jet de réflexes gratuit DD 15 ou 20.

Œil unique (Ext) : L'œil unique du cyclope handicape son appréciation des distances, le malus de portée des attaques à distance est de -3 à la place de -2.

Equipements : grand gourdin, peaux épaisses en mauvais état, troupeau de mouton non loin, diverses babioles sans importance ramassées sur la plage...

Ermia, harpie femelle, Ensorceleuse 4 :

FP 7 ; humanoïde monstrueux de taille moyenne ; DV 7d8 + Ens 4d4 ; pv 42 ; Init +6 (Dex, science de l'initiative) ; VD 6,5 m, vol 25 m ; CA 14 (+3 dex, +1 naturelle) ; Attaques +9/+4 corps à corps (1d4 [20/x2], gourdin) ou +4 corps à corps (1d3 [20/x2][x2], griffes) ; Esp 1,50m x 1,50m ; All 1,50m ; AS : chant captivant ; AL CM ; JS Réf +8, Vig +3, Vol +9 ; For 10, Dex 16, Con 10, Int 11, Sag 10, Cha 15.

Compétences : bluff +8, perception auditive +7, performance +9, détection +6, connaissance des sorts +4, concentration +6, scrutation +4.

Dons : Attaque aérienne, Esquive, Magie de guerre, Science de l'initiative.

Particularités :

Chant captivant (Sur) : Quand la harpie chante toutes les créatures (autres que les harpies) dans un rayon de 100m doivent réussir un jet de Volonté (DD 15) ou être complètement captivés. Une victime captivée marche vers la harpie en prenant le chemin le plus court possible, si elle traverse une zone dangereuse elle a droit à un autre jet de sauvegarde. Une créature captivée ne peut que se défendre, une fois à 1,5 m de la harpie la victime ne bouge plus et ne se défend pas contre les attaques de celle-ci.

Equipement : gourdin, composant de sort, diverses parures en or ou en argent...

Sorts (6/7/4): Niveau 0 — *rayon de givre, détection de la magie, prestidigitation, résistance, son imaginaire, lumières dansantes* ; Niveau 1 — *projectiles magiques, changement d'apparence, graisse* ; Niveau 2 — *modification d'apparence*.

Harpie :

FP 3 ; humanoïde monstrueux de taille moyenne ; DV 7d8 ; pv 31 ; Init +2 (Dex) ; VD 6,5 m, vol 25 m ; CA 13 (+2 dex, +1 naturelle) ; Attaques +7/+2 corps à corps (1d4 [20/x2], gourdin) ou +2 corps à corps (1d3 [20/x2][x2], griffes) ; Esp 1,50m x 1,50m ; All 1,50m ; AS : chant captivant ; AL CM ; JS Réf +7, Vig +2, Vol +5 ; For 10, Dex 15, Con 10, Int 11, Sag 10, Cha 15.

Compétences : bluff +8, perception auditive +7, performance +9, détection +6.

Dons : Attaque aérienne, Esquive.

Particularités :

Chant captivant (Sur) : Quand la harpie chante toutes les créatures (autres que les harpies) dans un rayon de 100m doivent réussir un jet de Volonté (DD 15) ou être complètement captivés. Une victime captivée marche vers la harpie en prenant le chemin le plus court possible, si elle traverse une zone dangereuse elle a droit à un autre jet de sauvegarde. Une créature captivée ne peut que se défendre, une fois à 1,5 m de la harpie la victime ne bouge plus et ne se défend pas contre les attaques de celle-ci.

Equipement : gourdin, petits rochers, os...

B.E.E.R.

Eaack, doppelganger mâle, roublard 3 :

FP 6 ; changeur de forme de taille moyenne ; DV 4d8+4 + Rou 3d6+3 ; pv 35 ; Init +1 (dex) ; VD 10 m ; CA 16 (+2 dex, +4 naturelle) ; Attaques + 7/+2 corps à corps (1d6+1 [19-20/x2], épée courte) ou +6 corps à corps (1d6+1 [20/x2][x2], choc), +6 distance (1d8 [19-20/x2], arbalète légère) ; Esp 1,50m x 1,50m ; All 1,50m. ; AS : attaque sournoise +2d6, détection de pensées ; Particularités : modification d'apparence, immunité (sommeil et charme), esquive totale, esquive instinctive (bonus de dex à la CA) ; AL N ; JS Réf +10, Vig +6, Vol +7 ; For 12, Dex 15, Con 13, Int 13, Sag 14, Cha 13.

Compétences : bluff +12, déguisement +12, perception auditive +11, psychologie +6, détection +8, déplacement silencieux +8, discrétion +8, escalade +7, fouille +8, crochetage +8, vol à la tire +8, intimidation +7, décryptage +8, utilisation d'objet magique +7.

Dons : Vigilance, Esquive, Réflexes surhumains, Arme de spécialisation (épée courte).

Attaques Spéciales :

Détection des pensées (Sur) : Un doppelganger peu continuellement détecter les pensées comme avec le sort lancé par un ensorceleur de niveau 18 (sauvegarde DD 13).

Attaque sournoise (Ext) : Dégâts supplémentaires si adversaire surpris ou pris en tenaille + 2d6.

Particularités :

Immunité (Ext) : Un doppelganger est immunisé aux sorts de sommeil et aux enchantements.

Modification d'apparence (Sur) : Un doppelganger peut prendre la forme de n'importe quelle créature petite ou moyenne. Son pouvoir fonctionne comme le sort du même nom lancé par un ensorceleur de niveau 18. Il peut choisir de garder sa forme indéfiniment.

Esquive totale (Ext) : Sur un jet de Réflexes réussis, les dégâts sont ignorés à la place d'être réduit de moitié.

Esquive instinctive (Ext) : Le roublard ne perd pas son bonus de dex à la CA s'il est surpris.

Equipement : épée courte, arbalète légère, 20 carreaux, 50 po, outil de voleur, objets nécessaires pour parfaire son apparence...

Doppelganger :

FP 3 ; changeur de forme de taille moyenne ; DV 4d8+4 ; pv 22 ; Init +1 (dex) ; VD 10 m ; CA 15 (+1 dex, +4 naturelle) ; Attaques + 4 corps à corps (1d6+1 [19-20/x2], épée courte) ou +4 corps à corps (1d6+1 [20/x2][x2], choc), +4 distance (1d8 [19-20/x2], arbalète légère) ; Esp 1,50m x 1,50m ; All 1,50m ; AS : détection de pensées ; Particularités : modification

d'apparence immunité (sommeil et charme) ; AL N ; JS Réf +5, Vig +5, Vol +6 ; For 12, Dex 13, Con 12, Int 13, Sag 14, Cha 13.

Compétences : bluff +12, déguisement +12, perception auditive +11, psychologie +6, détection +8.

Dons : Vigilance, Esquive.

Attaques Spéciales :

Détection des pensées (Sur) : Un doppelganger peu continuellement détecter les pensées comme avec le sort lancé par un ensorceleur de niveau 18 (sauvegarde DD 13).

Particularités :

Immunité (Ext) : Un doppelganger est immunisé aux sorts de sommeil et aux enchantements.

Modification d'apparence (Sur) : Un doppelganger peut prendre la forme de n'importe quelle créature petite ou moyenne. Son pouvoir fonctionne comme le sort du même nom lancé par un ensorceleur de niveau 18. Il peut choisir de garder sa forme indéfiniment.

Equipement : épée courte, arbalète légère, 1d8 po, objets nécessaires pour parfaire son apparence...

Milicien d'Athki, Guerrier 1 :

FP 1 ; humanoïde de taille moyenne ; DV 1d10+1 ; pv 7 ; Init +1 (dex) ; VD 6,5 m ; CA 17 (+1 dex, +4 armure d'écaille, +2 écu) ; Attaques +4 corps à corps (1d6+2 [18-20/x2], cimeterre), +2 distance (1d6 [20/x3], arc court) ; Esp 1,50m x 1,50m ; All 1,50m ; AL LN ; JS Réf +1, Vig +3, Vol +0 ; For 14, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 11, Cha 10.

Compétences : détection +2, équitation +5, natation +6.

Dons : Esquive, Attaque en puissance, Arme de prédilection (cimeterre).

Equipement : cimeterre, armure d'écaille, écu en bois, 1d4 po, arc court, 20 flèches.

Sergent de la milice d'Athki, Guerrier 2 : FP 2 ; humanoïde de taille moyenne ; DV 2d10+2 ; pv 13 ; Init +5 (dex, science de l'initiative) ; VD 6,5 m ; CA 17 (+1 dex, +4 armure d'écaille, +2 écu) ; Attaques +5 corps à corps (1d6+2 [18-20/x2], cimeterre), +3 distance (1d6 [20/x3], arc court) ; Esp 1,50m x 1,50m ; All 1,50m ; AL LN ; JS Réf +1, Vig +4, Vol +1 ; For 14, Dex 12, Con 13, Int 11, Sag 13, Cha 11.

Compétences : détection +3, équitation +5, natation +6, saut +4.

Dons : esquive, attaque en puissance, arme de prédilection (cimeterre), science de l'initiative.

Equipement : cimeterre, armure d'écaille, écu en bois, 1d8 po, arc court, 20 flèches.

Hakrim Yundilla, noble corrompu, Guerrier 5 :

B.E.E.R.

FP 5 ; humanoïde de taille moyenne ; DV 5d10+5 ; pv 32 ; Init +6 (dex, science de l'initiative) ; VD 6,5 m ; CA 19 (+2 dex, +5 cotte de maille, +2 *anneau de protection*) ; Attaques +9 corps à corps (1d6+4 [18-20/x2], cimeterre) ou +8 corps à corps (1d4+3 [19-20/x2], +1 *dague*) (+7/+6 à l'attaque si combat avec les deux), +7 distance (1d6 [20/x3], arc court) ; Esp 1,50m x 1,50m ; All 1,50m ; AL NM ; JS Réf +3, Vig +5, Vol +1 ; For 14, Dex 15, Con 12, Int 12, Sag 10, Cha 12.

Compétences : détection +4, connaissance (noblesse) +3, équitation +10, perception auditive +2, natation +6, saut +6.

Dons : Esquive, Ambidextrie, Combat à deux armes, Arme de prédilection (cimeterre), spécialisation (cimeterre), science de l'initiative.

Équipement : cimeterre de maître, +1 *dague*, +2 *anneau de protection*, cotte de maille, tenue de noble, 50 po, *anneau de feuille morte*, arc court, 20 flèches.

Arkel le sombre, chef des mercenaires du bouclier noir, Guerrier 5 : FP 5 ; humanoïde de taille moyenne ; DV 5d10+10 ; pv 37 ; Init +1 (dex) ; VD 6,5 m ; CA 17 (+1 dex, +6 +1 *cotte de maille*) ; Attaques +9 corps à corps (2d6+6 [19-20/x2], grande épée), +6 distance (1d10 [19-20/x2], arbalète lourde) ; Esp 1,50m x 1,50m ; All 1,50m ; AL LM ; JS Réf +2, Vig +6, Vol +1 ; For 17, Dex 12, Con 14, Int 13, Sag 11, Cha 8.

Compétences : détection +4, équitation +5, fouille +2, perception auditive +4, natation +7, saut +7.

Dons : arme de prédilection (grande épée), Spécialisation (grande épée), Attaque en puissance, Enchaînement, Destruction d'arme, Science du combat à main nues.

Équipement : grande épée, +1 *cotte de maille*, arbalète lourde, 20 carreaux, 20 po.

Mercenaire du bouclier noir, Guerrier 2 : FP 2 ; humanoïde de taille moyenne ; DV 2d10+2 ; pv 15 ; Init +1 (dex) ; VD 6,5 m ; CA 17 (+1 dex, +4 armure d'écaille, +2 écu) ; Attaques +5 corps à corps (1d8+2 [19-20/x2], épée longue), +3 distance (1d6 [20/x3], arc court) ; Esp 1,50m x 1,50m ; All 1,50m ; AL LM ; JS Réf +1, Vig +4, Vol +1 ; For 15, Dex 12, Con 13, Int 13, Sag 11, Cha 10.

Compétences : détection +2, équitation +5, perception auditive +2, saut +4.

Dons : Esquive, Expertise du combat, Arme de prédilection (cimeterre), Robustesse.

Équipement : épée longue, armure d'écaille, écu en bois, 1d4 po, arc court, 20 flèches.

Lacédon :

FP 3 ; Mort vivant de taille moyenne ; DV 2d12 ; pv 13 ; Init +2 (dex) ; VD 10 m ; CA 14 (+2 dex, +2 naturelle) ; Attaques : +3 corps à corps (1d6+1 [20/x2], morsure), +0 corps à corps (1d3 [20/x2][x2], griffes) ; Esp 1,50 x 1,50m ; All 1,50m ; AS : paralysie ; Particularités : mort-vivant ; AL CM ; JS Réf +2, Vig +0, Vol +5 ; For 13, Dex 15, Con -, Int 13, Sag 14, Cha 16.

Compétences : déplacement silencieux +7, détection +7, discrétion +7, escalade +6, évasion +7, fouille +6, perception auditive +7, saut +6, sens de l'orientation +3.

Dons : Arme de prédilection (morsure), Attaques multiples.

Attaques Spéciales :

Paralysie (Ext) : Toute créature touchée par le lacédon doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) sous peine d'être paralysée pendant 1d6+2 minutes. Les elfes sont immunisés à ce pouvoir.

Particularités :

Mort-vivant : Immunisée contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et la maladie. Non affectée par les coups critiques, les dégâts temporaires, les pertes de points de caractéristique, l'absorption d'énergie ou la mort par dégâts excessifs.

Équipement : aucun.

Requin : FP 2 ; animal de grande taille (aquatique) ; DV 7d8+7 ; pv 38 ; Init +2 (dex) ; VD nage 20 m ; CA 15 (-1 taille, +2 dex, +4 naturelle) ; Attaques : +7 corps à corps (1d8+4 [20/x2], morsure) ; Esp si différent de 1,50m x 3m ; All 1,50m ; Particularités : sens aiguë ; AL N ; JS Réf +7, Vig +6, Vol +3 ; For 17, Dex 15, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2.

Compétences : perception auditive +7, détection +7.

Dons : aucun.

Particularités :

Sens aiguë (Ext) : Un requin peut repérer une créature en la sentant dans un rayon de 60m et il peut détecter le sang dans un rayon de 1,5 km

Équipement : aucun.

B.E.E.R.

Appendice 2 – Ekbir

Le pays d'Ekbir a été attribué à la France dans le cadre de la campagne Living Greyhawk™. Cette fiche a pour objet de présenter les informations de base sur ce pays. Des informations plus complètes sont disponibles dans le guide d'Ekbir que l'on peut trouver sur le site web (<http://www.ekbir.org>).

Histoire

Il y a plus de 1000 ans, la Dévastation Invoquée détruisait l'empire baklunien. Regroupés autour du seul site intact, les Cercles de Pierres de Tovag Baragu, les survivants étaient à l'agonie. Al'Akbar entra alors au cœur des cercles et pria les dieux. Il fut entendu et des messagers célestes apportèrent la Coupe et le Talisman au prophète qui, grâce à leurs pouvoirs, pût secourir son peuple. Fuyant ces terres désormais inhospitalières, il guida les réfugiés vers le nord. Arrivé sur les rives de l'océan Dramidj, il fonda la cité d'Ekbir. Après sa mort, un mausolée lui fut dédié et la ville d'Ekbir devint une ville sainte et but de pèlerinage. Les successeurs d'Al'Akbar à la tête du pays furent appelés des califes. Ainsi naquit le califat d'Ekbir.

Géographie

La nature et le climat

Ekbir est un pays océanique tempéré. Le pays est très boisé surtout la région sauvage de l'Udgru. Dans certaines régions, la forêt laisse la place à la lande. Les hautes montagnes des Yatils limitent le pays vers l'est et les collines Yechas le limitent vers le nord.

Le climat est gris et pluvieux et les brouillards fréquents surtout dans les régions côtières. Les étés sont frais dans le Nord et chauds dans le Sud. Les hivers sont assez doux près de l'océan et dans le Sud mais plus vigoureux dans l'intérieur des terres. La neige recouvre le pays pendant au moins deux mois.

Les hommes

La population (à peu près deux millions d'habitants) est presque entièrement humaine (à 96%), de l'ethnie baklunienne. Les Bakluniens ont la peau dorée, les yeux verts, gris, gris-vert ou noisette et les cheveux bruns ou noirs. Ils s'habillent de couleur vive et respectent les quatre piliers du dragon que sont honneur, piété, famille et générosité. Leurs qualités équestres sont réputées et, chez eux, le cheval a une grande importance. Les Ekbirains parlent une langue très proche de l'ancien baklunite. Le commun est ignoré du peuple et n'est parlé que par les marchands et les érudits.

Quelques Hobniz (Halfelins) vivent en Ekbir (2% de la population) ainsi que de rare Olves (Elfes) originaires de l'Udgru (1%). Ceux-ci sont surtout des Elfes sylvains. Un très petit nombre de Dwurs (Nains) vit dans les collines Yechas et un plus grand nombre dans les Yatils. Les Noniz (Gnomes) sont réellement exceptionnels et sont originaires de pays étrangers. Des humanoïdes vivent dans les régions sauvages qui entourent le pays d'Ekbir. On rencontre de temps à autre des demi-orcs. Les races autres qu'humaines ne souffrent d'aucun préjudice à l'exception des elfes. La Coupe et le Talisman d'Al'Akbar ont, en effet, été volés par des elfes il y a environ trois siècles.

Il y a trois grandes villes en Ekbir. La capitale, Ekbir (63 000 habitants), est la deuxième ville du monde. C'est un grand port de guerre et de commerce et marchands et pèlerins y viennent nombreux. De grands monuments religieux ont été construits dans cette ville sainte comme le Mausolée d'Al'Akbar, le Grand Temple, le Temple du Parcours et le Pinnacle d'Oudmey. Ekbir est dominée par l'une des plus puissantes forteresses connues. La seconde ville du pays est Kofeh (25 000 habitants) au débouché de la grande route commerciale qui relie la Flanasse centrale à l'océan Dramidj par la passe de Ket et la vallée de la Tuflik. Fashtri (10 000 habitants) est une cité très fortifiée au nord du pays et qui est aussi la plaque tournante avec les nomades du Nord.

B.E.E.R.

Le reste du pays est rural et les parcelles cultivées alternent avec les étendues de forêt ou de landes. La société est féodale et la possession de la terre très morcelée.

Politique

Les Chakyiks ou Hommes-Tigres sont en conflit presque permanent avec Ekbir et la frontière septentrionale est une région d'escarmouches et de guerres continuelles.

Tusmit, ancien vassal d'Ekbir, a prêté allégeance au sultan de Zeif ce qui a provoqué une forte tension dans la région entre Ekbir d'une part et Tusmit et Zeif d'autre part. On espère que le talent des diplomates évitera la guerre.

L'armée est forte et comprend une armée permanente de 5000 cavaliers d'élite ainsi que la Garde sacrée et la cavalerie lourde des Faris. La Garde sacrée est une unité d'infanterie lourde de qualité exceptionnelle, chargée de protéger le calife. Les Faris sont un ordre religieux de chevalerie voué à Al'Akbar. Leur noblesse et leurs prouesses sont célèbres dans tous les pays bakluniens. Ekbir fait souvent appel à des mercenaires qui sont généralement des nomades Paynims qui forment des unités de cavalerie légère très mobiles. Des troupes féodales peuvent également être levées en cas de besoin. La flotte de guerre est puissante.

Les troupes féodales sont les troupes des grandes familles nobles du pays et notamment des grandes familles nobles du pays et notamment des cinq familles royales. C'est parmi les grands prêtres issus de ces cinq familles royales que le calife est élu. L'actuel calife est Xargun et son pontificat dure depuis 50 ans. Sa succession se prépare en coulisses. Le pays est une théocratie et les prêtres d' Al'Akbar occupent une grande partie des principaux postes de responsabilité.

Deux organisations ont une influence notable sur la vie publique d'Ekbir. Il s'agit du consortium du Mouqollad, une organisation internationale de marchands, et la Cour des Miracles, une guilde de voleurs qui défend le peuple et la piété populaire. Entre ces deux organisations, la lutte est permanente.

Economie

Ekbir est un pays agricole à la terre riche et fertile. Les ressources du pays sont d'abord les produits des cultures et de l'élevage, ensuite la fabrication de tissus et de vêtements et enfin la pêche, le bois et la construction navale. Le commerce est très important surtout le long de la grande voie commerciale est-ouest qui longe la Tuflik. Les monnaies du pays sont la coupe (PO), la queue ou charge (PA), la veille (PC) et occasionnellement la galère (PE) et l'étoile (PP).

Religion

La Foi Exaltée est la religion d'état. Elle est d'inspiration loyale bonne et ses fidèles sont généralement loyaux bons ou neutres bons. Cette religion est vouée à Al'Akbar, le prophète qui connut l'Ascension divine. Les prêtres de la Foi Exaltée, ou qadi, sont des diplomates et des érudits. Ils exercent les fonctions d'enseignant, de juge, de conseiller, de soutien aux armées ou de ministre. Les temples comportent un centre circulaire ou octogonal surmonté d'une coupole. A proximité, se dresse un pinacle (minaret). Certains temples possèdent une nef. D'autres, au contraire, sont très sommaires et se réduisent à un cercle de pierres dressées.

Les autres cultes officiels sont ceux de Pélor (NB), Istus (N), Gesthaï (N) et Mouquol (N). D'autres divinités reçoivent un culte secondaire qui est toléré par l'église d'Al'Akbar. Les cultes maléfiques sont interdits. L'autre culte akbarite, la Vrai Foi, d'inspiration loyale neutre, est presque inexistant en Ekbir. Elle est tenue pour schismatique et hérétique et ses adeptes peuvent s'attendre à subir diverses discriminations.

Classes

Les barbares sont considérés avec méfiance. On les accuse d'être sauvages, imprévisibles et peu fiables. Les sorciers et les magiciens devraient être discrets dans l'utilisation et leurs pouvoirs sauf pour ceux de divination et de défense. Les autres classes ne subissent aucune discrimination a priori.

B.E.E.R.

Appendice 3 - Artefacts

Le cor d'Irian

Le cor d'Irian est un artefact merveilleux créé par la grande prêtresse Ivivys. C'est un objet de grande puissance qui tire son énergie du pouvoir divin de Procan le dieu de la mer. Il possède trois pouvoirs distincts :

- Le son du cor d'Irian donne du courage aux marins et permet de bénir les expéditions en mer. L'équipage gagne un bonus de chance de +2 pour tous les jets ayant trait au voyage en mer. De plus le navire semble miraculeusement éviter les tempêtes.
- Le cor permet aussi de charmer les créatures marines, le pouvoir marche comme le sort *charme monstre* lancé par un ensorceleur de niveau 18. Le DD du JS est de 18. On peut faire appel à ce pouvoir trois fois par jour. Il ne marche bien sur que sur les créatures marines.
- Le troisième est plus puissant pouvoir du cor est la "colère de Procan", il permet une fois par semaine de

créer une tempête détruisant tout sur la mer à part le navire du porteur du cor. L'effet est équivalent au sort *Tempête vengeresse*.

A noter pour finir que le cor semble poursuivi par une malédiction, toutes personnes l'utilisant sans demander au préalable la "permission" à Procan s'attire la colère de celui-ci.

Le Cor du temple d'Athki

Une autre création d'Ivivys, mais de bien moindre puissance.

- Le son du cor donne du courage aux marins et permet de bénir les expéditions en mer. L'équipage gagne un bonus de chance de +1 pour tous les jets ayant trait au voyage en mer.
- Le cor permet aussi, trois fois par jour de faire une attaque sonique générant 3d8 points de dégâts.

**CE SCENARIO A ETE JOUE A
LA CONVENTION MESSINE DE JEUX DE RÔLE ET DE SIMULATION
"ODYSSEE"
ORGANISEE PAR LE CLUB "L'EPEE REFORGEE"
LE 13, 14 et 15 AVRIL 2001 DANS LES LOCAUX DE LA MJC METZ-SUD**

B.E.E.R.

Allayn Yundilla

Tu es un paladin, un chevalier d' Al'Akbar et de la Vraie Foi, toujours prêt à défendre la veuve et l'orphelin. Tu es un membre de la grande famille Yundilla, famille connue pour sa grande piété et sa tradition militaire. Tu es vraiment l'archétype du héros. Un de tes plus fidèles amis est ton vieil écuyer, Valgrin. C'était un très bon ami de ton père et c'est lui qui t'a tout appris, faisant de toi un très bon combattant. C'est bien grâce à lui si tu es encore en vie après toutes tes aventures, mais il commence à se faire vieux ce qui t'inquiète un peu.

Alors que vous reveniez tous les deux d'une visite à ta famille dans la province de Darboz, vous avez eu la surprise de trouver Athki, le port dans lequel vous vouliez prendre votre bateau pour retourner à la capitale, en état de siège. Après une courte enquête il s'avère que la populace de la ville à pris les armes contre les autorités, brûlant le temple d' Al'Akbar avec ces prêtres. La rébellion est menée par Jehiran, un prêtre de Procan le dieu des mers. Sans hésiter un seul instant tu rejoins la troupe qui assiège la ville, une bande de mercenaires mené par Hakrim Yundilla, un lointain cousin. Après une très courte, et sanglante, bataille vous êtes maître de la ville, mais tu es séparé de Valgrin, blessé pendant l'attaque des murailles. A ta grande surprise les hommes d'Hakrim commence à se livrer au pillage. Alors que tu essaye d'empêcher un groupe de mercenaire d'entrer dans une des belles maisons de la ville un carreau d'arbalète venant de nulle part te touche cruellement...

Tu te réveilles dans les bras d'un ange... Une jeune femme, une demi-elfe du nom d'Eliane viens de te ramener à la vie à l'aide d'une potion, aucune trace des mercenaires. Elle est accompagnée d'un homme du nom de Sleyvas.

Deux jours plus tard, l'ordre est revenu en ville, Jehiran est mort dans l'incendie de son temple. Aucune trace de l'arbalétrier qui a failli te tuer, un rebelle isolé probablement. A ta demande Hakrim a puni les mercenaires qui t'ont lâchement abandonné pour piller.

Finalement toi et Valgrin prenez le bateau en direction d'Ekbir. Eliane et Sleyvas sont également du voyage, pour les remercier tu les as protégés des mercenaires d'Hakrim. Eleison un prêtre de Procan arrivé au cour de la bataille avec des frères de son ordre est aussi du voyage Il ne semble pas avoir de

lien avec le prêtre menant la rébellion, d'ailleurs lui et ses frères se sont rangés du côté d'Hakrim pendant la bataille et Valgrin lui fait confiance...

Quelque chose te dérange tous de même, la violence des mercenaires, l'attitude d'Hakrim... Tu as un peu l'impression d'avoir été dans le mauvais camp, surtout que de drôles de rumeurs courent sur les prêtres d' Al'Akbar morts. Autant dire que tu te sens un peu mal, dans ton état actuel tu es prêt à défendre toute cause qui te semblera juste pour expier la faute que tu penses avoir commise en t'associant avec Hakrim (faute qui est peut être totalement imaginaire).

De plus tu as un autre petit problème, tu as un petit faible pour Eliane la demi-elfe... Tu pourrais bien faire des bêtises pour elle, surtout qu'elle t'a sauvé la vie.

Tes dons et capacités de paladin :

Attaque en puissance : tu peux te donner un malus allant jusqu'à -5 au touché pour gagner un bonus équivalent allant jusqu'à +5 aux dégâts.

Détection du mal : comme le sort du même nom, tu peux détecter les personnes ou les objets mauvais. (Aucun de tes camarades n'est mauvais, pas la peine de vérifier).

Imposition des mains : tu peux soigner 15 points de vie par jour, tu les répartis de la manière que tu veux.

Santé divine : Tu ne tombes jamais malade.

Aura de bravoure : Tu es immunisé à la terreur, tes camarades à moins de 3 m ont un bonus de +4 pour résister à la terreur.

Châtiment du mal : 1 fois par jour tu peux frapper une créature mauvaise avec un bonus de +3 au touché et de +5 aux dégâts.

Guérison des maladies : Comme le sort du même nom, 1 fois par semaine.

Renvoi des morts vivants : Tu peux renvoyer les morts vivants comme un prêtre niveau 3.

Sorts de paladin : Tu peux lancer un sort de niveau 1 par jour :

Sort conseillé :

Faveur divine : +2 aux jets d'attaques et de dégâts pendant 1 minute (10 rounds).

B.E.E.R.

Eleison

Toute ta vie tu as vécu près de la mer, après avoir été marin pendant quelques années, tu es devenu prêtre du dieu de la mer, Procan.

Tu es parti avec une partie de tes frères de Fashtri pour aider à la rénovation d'un petit temple de Procan se trouvant dans la petite ville côtière d'Athki. Sur place vous avez la surprise de trouver une ville en état de siège. La ville s'est rebellé contre les prêtres locaux d'Al'Akbar (la principale religion du Califat qui est une théocratie, elle est d'inspiration loyale bonne. Les autres religions dont la tienne n'étant que toléré). De plus il semble que Jehiran, le prêtre de Procan local soit à la tête de la rébellion (pourtant dans sa dernière lettre il ne faisait état d'aucun problème). Finalement vous décidez d'aider les assiégeants, une bande de mercenaires mené par Hakrim un petit noble des environs. Vous passez la bataille à soigner les mercenaires. La ville tombe et le temple que vous veniez rénover brûle...

Tu fais également connaissance avec Valgrin, un vieux guerrier blessé pendant l'assaut contre les murs.

Après la bataille, toi et tes camarades décidez de rester sur place pour comprendre ce qui se passe, après une première brève enquête vous apprenez que les prêtres d'Al'Akbar étaient soupçonnés d'appartenir au culte de Tharizdun, le dieu des ténèbres. De plus le temple de Procan détruit devait contenir un artefact de première importance :

le cor d'Irian et il est introuvable dans les ruines de celui-ci. Peut être que Jehiran l'a caché avant la bataille.

Deux jours plus tard, tu prends le bateau en direction de la capitale, Ekbir. Sont aussi du voyage un jeune chevalier du nom d'Allayn, son écuyer Valgrin que tu as rencontré pendant le combat et Sleyvas et Eliane une demi-elfe deux voyageurs qui semblent être sous la protection d'Allayn.

Tes dons et pouvoirs de prêtres :

Renvoi des morts vivants : 4 fois par jour tu peux faire fuir les morts vivants.

Expertise du combat : Tu peux t'imposer un malus aux jets d'attaques allant jusqu'à -5 pour un round pour gagner en contrepartie un bonus à la CA allant jusqu'à +5 jusqu'à la fin du round.

Domaine de prêtre :

Eau : le personnage peut repousser ou détruire les créatures du feu. Il peut également intimider ou contrôler les créatures de l'eau.

Voyage : le personnage peut agir normalement, même s'il est soumis à des effets magiques restreignant ses capacités de mouvement. Ce pouvoir extraordinaire semblable au sort liberté de mouvement peut être utilisé à volonté mais pas plus de 5 rounds par jour.

B.E.E.R.

Tes sorts :

Par mesure de simplicité voilà la liste des sorts que tu as mémorisés : Tu peux les lancer une fois par jour.

Nom	Niveau	DD des JS	Effet
Création d'eau	0	-	Créé 8 litres d'eau pure / Niveau.
Détection de la magie	0	-	Détecte effets et objets magiques à 20 m à la ronde.
Détection du poison	0	-	Détecte les poisons chez 1 créature ou 1 objet.
Résistance	0	-	Confère +1 aux jets de sauvegarde.
Soins superficiels *	0	-	Rend 1pv à la cible
Brume de dissimulation	1	-	Le PJ est entouré de brouillard
Soins légers *	1	-	Rends 1d8 + 5 points de vie à la cible
Bouclier de la foi	1	-	Aura conférant un bonus de parade de +2 à la CA
Bénédiction	1	-	Les alliés gagnent un bonus de +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur
Faveur divine	1	-	+2 aux dégâts et à l'attaque pendant 10 rounds
Soins modérés *	2	-	Rends 2d8 + 5 points de vie
Immobilisation de personne	2	15	Immobilise une personne pendant 5 round
Silence	2	15	Etouffe tout bruit dans un rayon de 5m
Nappe de brouillard	2	-	Brume gênant la visibilité
Soins important *	3	-	Rends 3d8 + 5 points de vie
Communication avec les morts	3	16	Un cadavre répond à 3 questions
Vol	3	-	Le sujet vol à la vitesse de 30 m

Etant un prêtre vous pouvez utiliser l'énergie positive pour soigner, a tout moment vous pouvez sacrifier un de vos sorts pour lancer un sort de soin du même niveau (par exemple sacrifier bénédiction pour lancer soins léger).

B.E.E.R.

Eliane

Tu es une ensorceleuse, la magie pour toi est innée, sa maîtrise t'est venue naturellement alors que tu grandissais. Etant une demi-elfe la vie pour toi n'a pas été très simple dans le Califat, les gens y sont bons et loyaux mais ils n'aiment pas trop les elfes, responsable du vol de deux reliques importantes du culte d'Al'Akbar : la Coupe et le Talisman (c'est le dieu le plus important du Califat, qui est une théocratie). Remarque, cela ne t'a pas empêché d'utiliser tes pouvoirs dans le but de voler pour survivre, tu t'es allié avec un roublard, un humain du nom de Sleyvas, et depuis vous vivez l'un et l'autre dans un certain confort grâce à vos larcins. Même si tu es une voleuse, tu as un bon fond et tu aides facilement les autres... Tu aimes rendre justice là où les autorités n'agissent pas.

Tes voyages t'ont mené dans une petite ville du nom d'Athki, la population locale était en pleine démence à ton arrivée, en effet les prêtres d'Al'Akbar locaux ainsi que les dirigeants de la ville étant soupçonnés par la populace d'appartenir au culte de Tharizdun, le dieu des ténèbres. Finalement une révolte finit par exploser, mené par Jeihran un prêtre de Procan, le dieu de la mer. Les prêtres d'Al'Akbar furent brûlés dans leur propre temple par la foule, hystérique après avoir été prise pour cible par les sorts des prêtres. Deux jours plus tard un groupe d'hommes d'armes arrive devant les murs de la ville, venant à l'appel des autorités pour calmer les rebelles. Jeihran pousse le peuple à s'attaquer à eux et, après une courte bataille les mercenaires sont maîtres de la ville. Jeihran meurt en mettant le feu à son temple. L'histoire te semble un peu bizarre, les mercenaires étant arrivés un peu vite et les prêtres d'Al'Akbar sont connus pour être honnêtes et bons, mais comme dit Sleyvas, ce n'est pas nos affaires...

D'ailleurs pendant ce temps toi et Sleyvas n'avez pas chômé, pillant plusieurs grandes maisons

et même le temple de Procan pendant la bataille. Vous en êtes sortis juste à temps pour voir Jeihran y entrer pour y mettre le feu. A ta grande surprise les mercenaires venus au secours des autorités se mettent à piller la ville.

Alors que toi et Sleyvas vous cachiez pour éviter les mercenaires, vous avez été témoin d'une scène étrange : Un jeune chevalier, apparemment un des hommes à la tête des mercenaires, en train d'essayer d'empêcher ceux-ci de se livrer au pillage. Quant un carreau d'arbalète venant des toits le touche cruellement. Ces hommes le laissent pour mort, profitant de l'occasion pour enfin piller à leur aise. Après un bref échange de regard avec Sleyvas tu décide de l'aider. Cet homme, s'il possède une réelle autorité sur les mercenaires et votre meilleure chance de sortir de la ville sans risque. Utilisant une des potions que tu viens "d'emprunter" au temple de Procan tu le ramène à la conscience...

Deux jours plus tard, après avoir fait connaissance avec le chevalier, un paladin du nom d'Allayn et de son écuyer un vieil homme du nom de Valgrin, vous prenez ensemble un bateau pour Ekbir, la capitale du Califat. Allayn, qui ne s'était allié que provisoirement avec Hakrim un noble des environs à la tête des mercenaires, vous a effectivement protégé de ceux-ci. C'est ironique de penser qu'un paladin vous aide à fuir la ville. Un autre prêtre de Procan du nom d'Eleison fait également partie du voyage...

Le butin de vos quelques jours de rapines repose dans ton sac sans fond (attention ce n'est pas noté dans ton équipement) : De nombreuses babioles en or ou en argent, quelques gemmes, de l'or, quelques potions, un trident en or et une corne de brume cerclée de platine et rehaussée de gemmes.

Ah oui ! Dernière petite chose, depuis que tu as fait connaissance avec Allayn tu ne peux t'empêcher d'avoir un petit faible pour lui, il est un peu benêt mais si gentil...

B.E.E.R.

Tes sorts :

Tu peux lancer un certain nombre de sorts par jour au choix. Tu n'as pas à les mémoriser, tu peux également choisir de lancer un sort en utilisant un slot supérieur (utiliser un sort de niv 2 pour lancer un sort de niveau 1).

Par jour tu peux lancer :

6 sorts de niveau 0 : OOOOOO

7 sorts de niveau 1 : OOOOOOO

4 sorts de niveau 2 : OOOO

Par contre tu n'as accès qu'à un petit nombre de sorts :

Nom	Niveau	DD des JS	Effet
Hébétement	0	13	Fait perdre sa prochaine action à la cible.
Lumière	0	-	Fait briller un objet comme une torche.
Son imaginaire	0	13	Crée un son illusoire.
Rayon de givre	0	-	Rayon infligeant 1d3 pts de dégâts. Le rayon est une attaque à distance.
Destruction de mort-vivant	0	13	1d6 pts de dégâts à un mort vivant.
Détection de la magie	0	-	Détecte les effets et les objets magiques à 20 m à la ronde.
Projectile magique	1	-	Lance 3 projectiles faisant 1d4+1 pts de dégâts chacun.
Sommeil	1	14	Endort 2d4 DV de créatures pendant 5 min, les créatures ayant au moins 5 DV sont immunisés.
Changement d'apparence	1	14	Modifie ton aspect.
Charme personne	1	14	La cible devient ton amie.
Invisibilité	2	-	Sujet devient invisible pendant 50 min ou jusqu'à ce qu'il attaque.
Lévitacion	2	15	La cible, qui peut être toi, monte et descend à ton gré.

B.E.E.R.

Sleyvas

Tu es un roublard, tu voles depuis que tu sais marcher, né dans les bas fond d'Ekbir c'est la seule solution que tu avais pour survivre. Tu t'es allié avec Eliane une ensorceleuse demi-elfe pour commettre tes vols, et depuis vous vivez l'un et l'autre dans un certain confort grâce à vos larcins. Tu es un voleur taciturne et les problèmes des autres t'importent peu tant que tu vis dans un certain confort. Un peu le contraire d'Eliane qui aime rendre justice là où les autorités n'agissent pas. Mais tu l'aimes comme une sœur, la protéger prime sur tout le reste.

Tes voyages t'ont mené dans une petite ville du nom de Athki. La population locale était en pleine démence à ton arrivé, les prêtres d'Al'Akbar locaux (le dieu le plus important du Califat, qui est une théocratie) ainsi que les dirigeants de la ville étant soupçonnés par la populace d'appartenir au culte de Tharizdun, le Dieu des Ténèbres. Finalement une révolte finit par exploser, mené par Jeihran un prêtre de Procan, le dieu de la mer. Les prêtres d' Al'Akbar furent brûlés dans leur propre temple par la foule, hystérique après avoir été pris pour cible par les sorts des prêtres. Deux jours plus tard, un groupe d'hommes d'armes arrivent en ville à l'appelle des autorités, pour calmer les rebelles. Jeihran pousse la populace à s'attaquer à eux, après une courte bataille les mercenaires se rendent maître de la ville. Jeihran meurt en mettant le feu à son temple. L'histoire semble un peu bizarre, les mercenaires étant arrivés un peu vite et les prêtres d' Al'Akbar sont connus pour être honnêtes et bons. Mais bon, ce ne sont pas tes affaires, d'ailleurs tu as fait comprendre à Eliane qu'il ne fallait pas s'en occuper...

De plus pendant les quelques jours passés à Athki toi et Eliane n'avaient pas chômé, pillant plusieurs grandes maisons et même le temple de Procan pendant la confusion créée par la bataille. Vous en êtes sortis juste à temps pour voir Jeihran y entrer pour mettre le feu. Bien sûr, les mercenaires venus au secours des autorités se mettent à piller la ville, ce qui vous pose problème.

Alors que toi et Eliane vous cachez pour éviter les mercenaires, vous avez été témoin d'une scène étrange : Un jeune chevalier, apparemment un des hommes à la tête des mercenaires, en train d'essayer d'empêcher ceux-ci de se livrer au pillage, quand un carreau d'arbalète venant des toits le touche cruellement, ses hommes le laisse pour mort,

profitant de l'occasion inespérée pour pouvoir enfin piller à leur aise. Après un bref échange de regard avec Eliane, tu comprends qu'elle a décidé de l'aider. Bon soit, si cet homme possède une réelle autorité sur les mercenaires, il est votre meilleure chance de sortir de la ville sans risque, à condition de pouvoir l'abuser. Utilisant une des potions qu'elle vient "d'emprunter" au temple de Procan, Eliane le ramène à la conscience...

Deux jours plus tard, après avoir fait connaissance avec le chevalier, un jeune paladin du nom d'Allayn et de son écuyer un vieil homme du nom de Valgrin, vous prenez ensemble le bateau pour Ekbir, la capitale du Califat. Allayn ne s'était allié avec les mercenaires et leur chef, un noble des environs du nom d'Hakrim, que pour reprendre la ville aux rebelles. Il vous a effectivement protégé des mercenaires pendant ces deux jours. C'est ironique de penser qu'un paladin vous aide à fuir la ville. Un autre prêtre de Procan, Eleison, arrivé avec plusieurs de ces frères pendant la bataille est aussi du voyage...

Le butin de vos quelques jours de rapines repose dans le sac sans fond d'Eliane : De nombreuses babioles en or ou en argent, des gemmes, de l'or, quelques potions, ainsi qu'un trident en or et une corne de brume cerclée de platine et rehaussée de gemmes.

Il semble qu'Eliane se soit entichée du paladin, même si c'est un idiot, et un idiot gentil en plus, ce n'est pas une bonne chose...

Tes capacités :

Attaques vicieuses : Si tu attaques ton adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, tu peux lui infliger des dégâts supplémentaires. Chaque fois que la cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA ou qu'elle est prise en tenaille par toi et un compagnon tu peux tenter une attaque sournoise : +3d6 de dégâts.

Esquive instinctive : Tu réagis instinctivement avant même que tes sens ne détectent une menace. Tu conserve ton bonus à la CA même si tu es pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible.

Esquive totale : Si tu réussis un jet de sauvegarde de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié, tu évites totalement l'attaque et ne subit pas le moindre dégât.

B.E.E.R.

Valgrin

Tu es un vieux guerrier, tu as passé toute ta vie à te battre dans les batailles du califat comme écuyer d'un chevalier de la noble famille Yundilla. A la mort de celui ci tu as promis de faire un véritable guerrier de son fils, Allayn. Après avoir été l'écuyer du père tu es donc devenu celui du fils, c'est toi qui lui a tout appris. Et depuis, tu l'as sorti de bien des mauvais pas. Malheureusement tu te fais vieux maintenant, tu n'es plus aussi agile qu'avant, si tu continues à suivre Allayn, qui est devenu un paladin d'Al'Akbar, tu sais que tu trouveras ta mort. Mais qu'importe.

Alors que vous reveniez tous les deux d'une visite à sa famille dans la province de Darboz, vous avez eu la surprise de trouver Athki, le port dans lequel vous vouliez prendre un bateau pour retourner à la capitale, en état de siège. Après une courte enquête, il s'avère que la populace locale a pris les armes contre les autorités, brûlant le temple d'Al'Akbar et ses prêtres pendant les émeutes, ce qui est assez étrange. La rébellion est menée par Jehiran, un prêtre de Procan le dieu des mers. Allayn propose de rejoindre la troupe qui assiège la ville, une bande de mercenaire mené par Hakrim Yundilla, un lointain cousin d'Allayn (la famille Yundilla est très grande). Tu acceptes un peu à contre cœur. Après une très courte, et sanglante, bataille Hakrim est maître de la ville, mais tu es blessé pendant l'attaque des murailles. Tu es pris en charge par d'autre prêtre de Procan arrivés pendant la bataille, ils semblent ne pas exactement savoir ce qui s'est passé en ville, et ne soutiennent pas la rébellion. C'est pourquoi il aide les mercenaires d'Hakrim. L'un d'eux, Eleison soigne tes blessures pendant que les mercenaires d'Hakrim se livrent au pillage, ce qui ne doit pas plaire à Allayn.

Plus tard tu apprends qu'Allayn a été gravement blessé par un arbalétrier isolé, par chance deux personnes, Eliane une demi-elfe et Sleyvas, l'ont soigné.

Deux jours plus tard l'ordre est revenu en ville, Jehiran étant mort dans l'incendie de son temple.

Finalement toi et Allayn prenez enfin le bateau pour Ekbir. Eliane et Sleyvas sont aussi du voyage, par reconnaissance Allayn les a protégés des mercenaires trop inquisiteurs et les emmène avec lui. Eleison est là aussi apparemment porteur d'un message pour ses frères d'Ekbir.

Ce qui c'est passé à Athki te chiffonne un peu mais tu sais que l'ordre ne s'obtient pas sans faire couler un peu de sang. Par contre Allayn semble très mal vivre les événements, l'attitude d'Hakrim et de ses mercenaires après la bataille le dégoutte, c'est un garçon trop gentil. Plus inquiétant pour toi, tu as la mauvaise impression qu'il est attiré par Eliane la demi-elfe.

Tes dons de guerriers :

Attaque en puissance : tu peux te donner un malus allant jusqu'à -5 au touché pour gagner un bonus équivalent allant jusqu'à +5 aux dégâts.

Expertise du combat : Tu peux t'imposer un malus aux jets d'attaques allant jusqu'à -5 pour un round pour gagner en contrepartie un bonus à la CA allant jusqu'à +5 jusqu'à la fin du round.

Enchaînement : Quant tu élimine un ennemi, tu as droit à une attaque gratuite contre un autre ennemi au corps à corps avec toi, mais seulement une fois par round.