

PREMIERE COUPE DE FRANCE



RA'BAN D'IG, LA NATION DU SOLEIL

Denis DUPERTHUIS

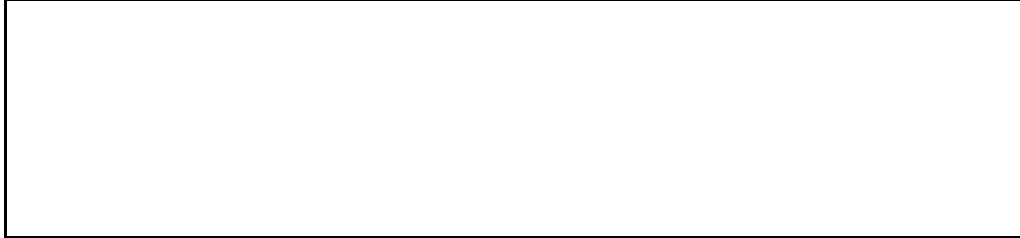


SCENARIO ET PERSONNAGES
DU FESTIVAL LUDIQUE INTERNATIONAL DE PARTHENAY

FLIP 93



PREMIERE COUPE DE FRANCE



RA'BAN D'IG, LA NATION DU SOLEIL

Denis DUPERTHUIS



**SCENARIO ET PERSONNAGES
DU FESTIVAL LUDIQUE INTERNATIONAL DE PARTHENAY**

FLIP 93



RA'BAN D'IG, LA NATION DU SOLEIL

Scénario WARHAMMER pour le FLIP 93 PARALLELES - ORDALIE Denis DUPERTHUIS

Avant de décrire plus en détail l'aventure, voici une présentation du mouvement général. Celui-ci peut se partager en différentes époques:

Les scénarii traditionnels pêchant souvent par un manque d'interaction entre les PJs, la première époque propose donc une sorte de phase de "tissage de liens affectifs", ou du moins une découverte d'intérêts communs. En effet, au début de l'aventure, les PJs sont séparés en deux groupes, et devant l'adversité et les problèmes, ils tendront à ne devenir qu'un groupe qui nous l'espérons sera indivisible.

La seconde époque sera beaucoup plus maritime que la première, en effet les PJs seront devenus par la force des choses, esclaves sur un navire de commerce.

La troisième époque propose la découverte d'une nation arabe avec ses droits, ses coutumes, son sultanat. C'est dans cette époque que les PJs, ayant prouvés leurs capacités à s'entraider, vont se voir confier une mission par le Grand Sultan des lieux.

La quatrième époque va emmener les PJs aux quatre coins du royaume de RA'BAN D'IG, qui en étant examiné en détail, fournira une foule de renseignements, d'indices en tout genres.

La cinquième époque est une double course poursuite entre les armées du Sultan, et contre le temps: en effet les PJs vont apprendre que le Sultan a dans

l'intention d'envahir la patrie des aventuriers. Dans le cas où les PJs ne vont pas assez vite, il est possible que le Sultan s'empare de LUCCINI, la ville dont les aventuriers sont originaires.

La première action se déroule donc dans l'une des nations souveraines de TILLEE, dans la ville de LUCCINI. Les PJs sont au beau milieu d'une file d'attente qui mène vers la porte à péage de la ville. Les PJs auront fort à faire avec une bande de joyeux tire-laine qui essayerons de les délester de leurs bourses. Cette action servira de rencontre entre les PJs sous une pluie battante. Les intérêts des PJs à aller dans cette ville sont tous différents. Après avoir difficilement passé le péage, les PJs se retrouvent à l'auberge de "la passe du chien fou", tenue par un hobbit accueillant et travailleur qui n'est autre que le père de l'un de nos aventuriers. Après une période de retrouvailles et de boustifailles, la soirée tourne mal avec l'apparition de racketteurs. En intervenant, les PJs vont se mettre à dos une organisation puissante de la ville.

Après leur capture et une parodie de procès, les PJs se retrouveront à bord d'un navire esclavagiste en direction de l'ARABIE. Les PJs pourront tenter d'investir le navire et de résister à une attaque en force d'une flotte pirate. Quoi qu'il en soit, les PJs accosteront au port de TUKRAH capitale de RA'BAN D'IG en tant qu'esclaves.

Sur la place du marché de cette ville, les PJs seront achetés avec détermination par le Grand Sultan en personne. Après quelques "tâches ménagères", les PJs devront résoudre une série d'énigmes et subir des tests physiques. Ses tests montreront au Sultan la capacité des PJs à se débrouiller face à l'adversité. Les PJs seront donc choisis pour effectuer une mission de la plus haute importance: trouver un ermite herboriste qui guérira la maladie dont souffre le Sultan. Pour s'assurer que les PJs accomplissent leur mission, on leur fixera un collier magique. Celui-ci pourra être rapidement retrouvé par le "GRAND TRAQUEUR" du royaume.

Pour retrouver l'ermite, les PJs devront baser leur recherche sur un poème. Ils se rendront dans les territoires de RHALED le renégat, sur les terres maudites par les dieux où un vent glacé emmène avec lui des milliers de plaintes d'hommes torturés. Les PJs trouveront, après avoir déjoué bien des pièges, le fameux ermite herboriste, qui est en fait un très grand magicien. Là ils découvriront le plan de l'infâme Sultan. Grâce à un sort puissant qui rendra ses armées invisibles, celui-ci projette de prendre la ville de LUCCINI. Ainsi les PJs devront se dépêcher de rejoindre la ville, sans se faire dérober le sort par le "GRAND TRAQUEUR", pour organiser la résistance.

LUCCINI est une des cités souveraines de TILLEE. Cette ville s'est développée très rapidement grâce à son grand port de commerce, où selon la rumeur locale, on trouve de tout, à bas prix. Mais LUCCINI a néanmoins une mauvaise réputation du fait de sa

proximité avec le "courant des pirates", sombre courant où plus d'un navire marchand a été pillé. La ville a deux entrées. La première est l'entrée maritime, celle du port où l'on trouve une foule de collecteurs de taxes. La seconde entrée (ou plutôt devrait-on

dire les trois entrées, car on y compte trois portes), terrestre celle-ci, est une grande porte très solide en chêne et en fer forgé entourée de deux puissants édifices de pierres. Il y a évidemment un péage, ce qui provoque une longue file d'attente. Nos chanceux PJs sont au

beau milieu de celle-ci, attendant patiemment leur tour. Mais leur attente aurait été plus douce sans les trombes d'eau que déversent de gros nuages noirs. Les PJs ont donc tout le loisir de faire connaissance. D'autant plus qu'un jeune tire-laine va essayer de dérober la bourse de notre bien aimé marchand (voir feuille des PNJs).

Arrivés enfin au péage, les PJs devront vider sacs, besaces, poches, chausse, bref une vraie revue en détail.

En plus de cette fouille en règle (sous la pluie!), il y a une taxe de 2 CO par personne, à laquelle s'ajoute une taxe de 5 CO par arme, 6 CO par animal. Le péager est inflexible, et si l'on tente de le corrompre, il majorera la taxe d'une amende de 5 CO.

LA VILLE

A part nos nouveaux venus, il n'y a pas grand monde dans les rues. Cela est sûrement dû à la pluie battante qui redouble de vigueur. On n'y voit pas à 10 mètres devant soi.

L'auberge de "la passe du chien fou" arrive à point nommé pour abriter les PJs.

L'auberge est très accueillante. Un grand feu crépite dans la cheminée. On est en train de faire dorer une "brochette" de deux cochons de lait (60 CO chacun).

Là, notre héros hobbit retrouve après des mois passés en aventure, son père, gérant de l'établissement. Ce dernier s'occupe de notre petit groupe et lui donne une table assez grande, à côté de la cheminée. Un barde debout sur le comptoir narre la légende de GINDOULE le pirate fantôme qui hante le courant des pirates. Bientôt, une succulente odeur de viande rôtie arrive aux narines de nos PJs. Toutes les tables sont occupées, ici des vieillards jouent aux dominos, là un étudiant en médecine fête son diplôme fraîchement acquis. Bref le lieu est animé, l'ambiance est agréable, et les serveuses sont très jolies (ce qui ne gâche vraiment rien).

En fin de soirée, avant que les PJs aillent se coucher, fatigués d'une rude journée, un homme assez grand, revêtu d'une grande cape noire surgit dans la taverne. Celui-ci est talonné par 4 acolytes pareillement habillés, portant tous de grands gourdins.

Les discussions cessent tout à coup, et l'ambiance devient rapidement assez pesante. Ce sont des racketteurs qui

viennent pour la "rémunération de leur protection". Le chef des racketteurs devient rapidement assez brutal avec l'aubergiste et les serveuses (3), tandis que les brutes tiennent à distances les clients de l'auberge (pousser les PJs à intervenir).

Au premier sang versé, les racketteurs abandonnent. Mais à cause de leur intervention les PJs vont devoir faire face à la guilde des voleurs de la ville (organisation puissante ayant des contacts haut placés dans la ville).

L'aubergiste, trop heureux de cette soudaine protection, demandera aux PJs de rester encore quelques temps, à ses frais bien entendu.

PRISONNIERS !

A partir de là, si les PJs restent dans l'auberge, ils vont être irrémédiablement fait prisonniers pendant la nuit, par le capitaine de la milice et sa troupe (qui touchent 15 % des rackets). Les PJs, malgré leur vaillance et leur habileté, devront couler sous le nombre. Si les PJs choisissent de ne pas rester dans l'auberge, les miliciens et leur capitaine n'auront de cesse de les chercher en ville, et de les trouver! De toute façon, la ville est fermée pendant la nuit, et les sorties, le port et la porte, sont bien gardées. Après une course poursuite dans la ville, les PJs se font capturer.

LE PROCES !

Au petit matin après une courte nuit passé au cachot, les PJs sont emmenés au tribunal de la ville. Après une attente de quelques minutes dans les geôles du palais de justice, les PJs sont, manu militari, emmenés à la barre. Le procureur, un humain bedonnant avec des loupes pour binocles commence un plaidoyer sévère, voire sanglant envers les PJs. On les accuse d'avoir troublé l'ordre public, d'avoir battu à mort un paisible fonctionnaire de la ville, d'avoir fraudé au péage. Enfin, s'il y a eu un problème grave dans la ville pendant la nuit, c'est évidemment la faute des PJs. Ce n'est donc en fait qu'un semblant de procès à l'issue duquel les PJs sont reconnus coupables de coups et blessures volontaires, d'assassinat et d'entrave à la justice. Les PJs ont évidemment droit à la parole pour organiser leur défense (laissez aux PJs le soin de se défendre eux-mêmes). De toute façon, les PJs sont condamnés aux galères à vie, et dépouillés de leurs

biens. Etrangement, personne n'assiste au procès à part les membres du tribunal et les fonctionnaires.

Avant leur embarquement pour les galères le lendemain (comme quoi la justice peut quelquefois être "expéditive"), les PJs sont "parqués" individuellement dans de minuscules cellules où l'on peut à peine se retourner. Quelques rats pourront à loisirs accompagner les PJs selon les souhaits du MJ. A la tombée de la nuit, un repas (frugal) est servi, il est évidemment drogué afin de faciliter le transport sur le navire. Il faut faire un test de cuisine ou de connaissance des plantes pour reconnaître le somnifère. L'effet de ce dernier est foudroyant et les PJs ne peuvent lutter très longtemps contre ses effets - faire un test de résistance tous les quart d'heures pendant 2 heures, avec un malus de moins 10% à chaque fois.

ESCLAVES SUR UN BATEAU

La première chose que constaterons les PJs à leur réveil, c'est un très douloureux mal de crâne (-10 en dextérité), il se dissipera dans l'heure qui suit. De plus, ils se rendront rapidement compte qu'ils sont attachés par une chaîne au pied, relié à un plot central extrêmement solide (résistance de la chaîne 5). Les PJs sont tous réunis apparemment au fond d'une cale de bateau qui sent bon la sueur, l'urine et les déjections de toutes sortes.

Quelques personnes accompagnent nos infortunés compagnons. Il y a environs une dizaine d'hommes de tous âges et de toutes races. Il y a d'abord un petit homme noir (1,55 m), solide, son corps est marqué par de nombreuses marques de coups de fouet. Sur son torse, on peut lire le mot BORBA (c'est son nom!). Cet homme est muet. Dans un autre coin du bateau, il y a RASHED (profil arabe), il est très enclin à la discussion et apprend aux PJs que le bateau fait route pour R'ABAN D'IG, la nation du soleil, exclusivement tournée vers le commerce. Avec un jet de sociabilité réussi, on peut apprendre que TUKRAH est la capitale de ce royaume. Un grand Sultan règne sur ce royaume très riche. Il y a quelques centaines d'années, l'ancêtre du Sultan, le grand D'IG, a envahi toutes les villes de TILLEE et les garda sous sa protection pendant une cinquantaine d'années. On dit que le Sultan est un

homme puissant et sanguinaire, une véritable brute mais ayant un goût prononcé pour les arts. Les PJs remarqueront vite qu'ils sont passés de l'état de galérien à celui de simple esclave. Dès lors, deux possibilités s'offrent aux PJs, soit tenter de s'enfuir, soit rester tranquille et débarquer au port de TUKRAH.

S'ENFUIR

Ce n'est pas une chose facile à faire, mais cela reste néanmoins réalisable. Le bateau compte un capitaine, un second et 33 hommes d'équipage.

Il y a un batteur que les PJs peuvent entendre du fond de la cale. Il y a un fouetteur, le chef canonnier et ses 10 servants de l'artillerie, plus 20 guerriers (rameurs) et enfin, 3 mousses s'occupant de l'entretien du pont principal ainsi que des cabines des officiers. Ce sont les mousses qui apportent le repas unique de la journée.

Convaincre les prisonniers de s'échapper, ou de prendre d'assaut le navire est une chose assez facile à réaliser (réussir un jet sous sociabilité plus 10 %), les "discipliner" plus tard lors des combats est plus difficile (commandement moins 10 %).

Mais il faut tout d'abord se libérer de ses chaînes qui ont une endurance de 5. Pour les briser, faire un test de force à -25% avec un maximum d'un test par heure. Bien sûr, toute idée d'utiliser des "instruments" pour faire levier apportera un léger bonus, à l'appréciation du MJ. On a aussi plus de chances de les briser si l'on s'y met à plusieurs, mais la personne les portant risque d'encaisser des dommages du fait de la traction.

En cas d'attaque, la réaction de l'équipage est rapide et coordonnée, c'est pour cela qu'une opération en "douceur", par exemple la prise en otage du capitaine, est plutôt recommandée. Pendant la nuit, il y a cinq hommes de garde sur le pont principal, et un garde devant la "porte" d'entrée de la cale. Il y a une réserve d'armes sur le pont intermédiaire et une autre sur le pont principal, derrière la "pièce" des marins. Ces réserves sont fermées à clef, mais le bois des portes est un peu vermoulu. A fond de cale se trouvent donc les prisonniers et les vivres, dans le pont intermédiaire se trouvent les couchettes de l'équipage, le râtelier d'armes et les canons. Sur le pont principal se

trouvent les guerriers rameurs et dans le château arrière il y a les quartiers du capitaine et du second. Si jamais les PJs arrivent néanmoins à se rendre maître du navire (ou même s'ils ne tentent rien) dans les trois jours que dure la traversée, faites jouer un abordage par des pirates, qui doit se terminer par la capture des PJs. De toutes façons, les PJs doivent se retrouver prisonniers et "débarquer" au port de TUKRAH en tant qu'esclaves.

LE PORT DE TUKRAH

Qu'ils se soient révoltés ou non, les PJs sont toujours en esclavage (soit des marchands soit des pirates).

Ils vont être amenés à la place des esclaves, sur la place du marché dans une grande carriole (avec de grands barreaux). Dès que les PJs débarquent, ils sont aveuglés par le soleil. Mais après quelques minutes d'adaptation, ils peuvent voir que la ville fourmille de gens. C'est une ville haute en couleurs, et les habitants portent d'étranges costumes rouges et feu avec des turbans jaunes autour de la tête. On s'aperçoit vite que cette ville est une ville marchande, car à n'importe quel coin de rue, n'importe qui vend n'importe quoi (des fruits jusqu'aux poissons en passant par les chameaux). Bref, Tukrah est un souk à l'échelle d'une ville.

LA PLACE AUX ESCLAVES

La place aux esclaves est située en plein coeur de la ville. C'est une place assez petite, circulaire, avec une grande estrade au milieu. Il y a vraiment une foule de personnes, surtout des curieux, mais l'on peut remarquer juste devant l'estrade une rangée de sièges réservés aux acheteurs. Le plus grand siège, celui du milieu, est réservé à un personnage important du royaume: l'acheteur officiel du Grand Sultan.

La vente débute trois heures après leur arrivée et après une traversée épique de la ville, où ils sont regardés comme des bêtes de foire. Quand vient le tour des PJs d'être vendus, les prix s'envolent tout à coup (jusqu'à 500 Co "pièce"!), mais la vente tourne court quand l'acheteur officiel, parlant au nom du Grand Sultan, "réquisitionne" les PJs. Les sifflets et les insultes pleuvent

alors, mais l'acheteur est entouré de 10 gardes lourdement armés.

L'ARRIVEE AU PALAIS

Le palais est immense, et les PJs n'en ont certainement pas déjà vu d'aussi magnifique. L'architecture est de toute beauté et paraît tenir de la magie. Les PJs peuvent y croiser beaucoup de troupes en armes. Il y a plus de 200 gardes d'élites attachés à la protection du Sultan. De plus, le "château" compte quatre cours intérieures, 100 chambres pour les invités, trois salles de réception et de banquet, un harem avec des bains, une salle d'entraînement pour les gardes, une bibliothèque (la plus grande du royaume), deux cuisines etc. Il y a en tout plus de 10000 personnes qui travaillent pour le Grand Sultan. Les PJs sont conduits dès leur arrivée dans les quartiers des esclaves. Mais avant leur nomination au titre "d'esclave au service du Sultan", on place au cou des PJs un collier d'une matière inconnue. Ce collier est magique, on l'appelle le collier de traque. Le traqueur est lié mentalement à tous les colliers, et peut donc retrouver plus facilement ses proies. Puis les PJs sont conduits aux baignoires, on leur donne des vêtements propres et d'assez bonne facture

LE TEST

Quelques temps après avoir effectué des tâches ménagères de toutes sortes (nettoyer les écuries, les cuisines, les latrines), les PJs entendent parler d'un test ouvert à tous les employés du Sultan. La récompense donnée pour la réussite du test est assez alléchante. Il s'agit de la possibilité d'être incorporé dans les troupes d'élites du palais, et d'avoir plus de responsabilités et de liberté. C'est peut-être aussi un bon moyen pour essayer de s'évader.

Le test se décompose en deux phases. Il y a tout d'abord à traverser un petit labyrinthe et d'en rapporter un parchemin. Ce labyrinthe est à moitié immergé et les rats y seront les ennemis les plus dangereux, à moins que cela ne soit les sangsues ou les moustiques.

Le MJ prendra les soins de réaliser lui-même son propre labyrinthe avec quelques menus pièges. Il est conseillé aux MJs de ne pas le rendre trop dangereux et trop grand car cela ne doit être qu'un petit test.

A la sortie du labyrinthe (où les joueurs auront pu découvrir quelques armes rouillées, qui en terme de jeux ne pourront que servir qu' 1D6 rounds) les PJs devront croiser le fer avec quelques gardes du palais dont les caractéristiques sont données en annexe. Les combats se terminent aux premiers sang et ne doivent pas trop abîmer ni les gardes, ni les PJs (quoique un vilain coup est si vite arrivé !).

LA MISSION

Après avoir passé le test avec succès, les PJs sont nommés "guerriers-esclaves" du Sultan. Ils sont convoqués devant ce dernier dans la salle du trône. Celle-ci est toute en longueur et les portraits et les armes des ancêtres sont alignés sur les murs. La pièce est richement décorée, certains murs sont incrustés de pierreries.

Un officier des gardes accompagne les PJs jusqu'au Sultan où le grand traducteur fait les présentations d'usages. Les PJs doivent s'agenouiller mais ne doivent pas obligatoirement baisser les yeux. Le Sultan est en fait un homme plus petit que la moyenne. Il porte une longue robe de cérémonie azur et or que l'on peut facilement évaluer à plus de 1000 CO. Il ne parlera pas pendant l'entrevue, seul un de ses conseillers le fera pour lui. Celui-ci félicitera les PJs pour la réussite du test et demandera un peu plus de détail sur leurs vies (nationalité, âge, etc..).

Puis le conseiller se fait plus grave et annonce aux PJs qu'ils ont été choisis pour accomplir une mission de la plus haute importance. Cette mission, consiste à retrouver un vieil herboriste, ancien "Grand Herboriste" du palais. Celui-ci détient un parchemin sur lequel est décrit la fabrication d'un remède secret dont le Sultan a expressément besoin. En effet, seul ce remède pourra guérir ce dernier. Ce que demande le Sultan pourrait paraître assez simple, mais le vieil herboriste fut renvoyé par le père du Sultan et depuis personne ne sait où il réside. Le conseiller du Sultan invite les PJs à se rendre dans l'ancienne chambre de l'herboriste restée intacte depuis son départ.

Ils ont seulement 10 jours pour accomplir la mission. Les PJs devront s'en tenir à ce délai car le conseiller leur présente LE TRAQUEUR, qui, lui, saura faire respecter "l'horaire" aux PJs.

LE TRAQUEUR

Après avoir sonné du cor trois coups secs et répétés, apparaît dans la minute qui suit un homme revêtu de cuir et de peaux de bêtes. C'est un humain mais sa taille est démesurément grande: il doit en effet mesurer dans les 2,50 mètres. Il porte à son côté une épée à deux mains forgée spécialement pour lui. De plus deux grands loups noirs accompagnent cet être diabolique. Cet homme est expert dans l'art de traquer les gens, en particulier s'ils portent le collier de traque (le collier que porte les PJs). Celui-ci aura la secrète mission de récupérer le parchemin et d'éliminer les PJs.

Mais lui ne pourra pas pénétrer sur le territoire de **Rhaled** le renégat où se trouve en fait l'herboriste. Ces lieux sont maudits par les dieux, et aucun homme originaire du royaume et servant le Sultan ne peut franchir la frontière.

LA CHAMBRE DE L'HERBORISTE

L'herboriste s'appelle SOBIRANE. Il est bien plus qu'un herboriste, c'est un des plus grand magicien du royaume.

Le conseiller conduit les PJs à la chambre de Sobirane située dans une aile reculée du château. Les PJs peuvent se rendre compte que le conseiller est mal à l'aise à l'approche de la chambre. Celui-ci refuse absolument d'entrer, prétextant une incurable superstition (en fait celui-ci craint le magicien et a vraiment peur de rentrer). La chambre est assez petite (4 mètres carré) avec un lit, une petite bibliothèque (5 livres), une petite table avec divers pots (certains sont renversés). On peut aussi voir au mur un tableau représentant un homme qui tient un crâne dans la main. Ce tableau représente en fait Sobirane mais les PJs n'ont aucun moyen de le savoir (sauf s'ils le demandent). Le conseiller ne donnera aucune indication sur les réelles pratiques de Sobirane.

Les livres: ils sont aux nombres de 5. Les PJs peuvent trouver un livre de médecine, une encyclopédie des herbes médicinales et de certaines potions de bases, un traité d'astronomie, un autre de géographie, enfin un recueil de poèmes. Tous sont au nom de Sobirane le magnifique, sauf le recueil de poème qui est de Rhaled le renégat. Les livres, à part le recueil de poèmes, ne sont que des ouvrages généraux. Les PJs pourront avoir accès, grâce au traité de géographie, à la carte du pays, celle-ci

est ancienne mais demeure fidèle. Le recueil est plus intéressant, car il va permettre aux PJs de découvrir l'endroit où se cache l'herboriste. Ainsi quand les PJs feuilletent le livre, une feuille de papier tombe à leurs pieds. C'est le poème de RHALED le renégat, intitulé le vent de la mort.

*Le vent de la mort
Après cela je vis quatre
Démons debout aux quatre
Coins de la Terre connue.
Ils retenaient les quatre
Vents de la Terre,
Afin que nul vent ne souffle
Sur la Terre, sur la mer,
Ni sur aucun arbre.
Et je vis un autre démon
Descendre sur l'orient.
Et il se fit un vent violent,
Le Soleil devint noir comme
Une étoffe de crin,
Et la Lune entière comme du sang.
Alors le démon lâcha ce vent
De mort emprisonnant l'âme
perdue
Des faibles agneaux égarés
Et s'enfonça dans les profondeurs
Des terres maudites.
Depuis lors ce vent se lève la nuit
De la cité morte
Pour mourir le jour.
Je vais suivre ce vent.
Il me conduira à la porte céleste
Que seule l'étoile noire des dieux
Peut ouvrir sans crainte.*

Rhaled, le poète renégat

Le poème est évidemment écrit en langue arabe. Un jet d'INT et la compétence langue arabe sont nécessaires pour déchiffrer ce poème. Mais il est bien évident que les PJs trouveront la reproduction du poème dans la grande bibliothèque du palais. Là, ils pourront apprendre que la cité morte n'est autre que la ville de PFANIE. Les PJs pourront de plus trouver un livre de Sobirane le magnifique traitant des "réactions humaines dans la bataille magique". Cela pourra mettre la puce à l'oreille des PJs quant à l'identité réelle de l'herboriste.

De plus, dans la chambre de Sobirane, les PJs trouveront (derrière le tableau) une petite boîte en cuivre travaillée dans laquelle se trouve une

Pierre étoilée avec d'étranges reflets noirs et rouges. Cette pierre servira aux PJs plus tard. En effet cette pierre est une clef qui ouvre la porte secrète. La couleur de cette pierre vire au rouge sang quand on franchit la frontière des terres maudites (les terres de Rhaled le renégat).

Rhaled est un ancien Sultan du royaume, qui du jour au lendemain se retira dans les terres du Sud, les étranges "*terres maudites*". Si l'on en croit les érudits du palais, le vent de la mort se lèverait dans la ville abandonnée de PFANIE (la fameuse cité morte). Et une légende ancienne raconte que les morts du cimetière de la ville se réveillent lors du passage du vent. Les PJs devraient donc naturellement se mettre en route pour les territoires de Rhaled le renégat.

MONTER L'EXPEDITION

Le palais donne tous ce dont les PJs désirent, sauf évidemment la liberté. Ils leur faut obligatoirement des chameaux pour pouvoir se déplacer et survivre dans le désert.

L'EXPEDITION

Le voyage doit se passer sans trop de problèmes. Les routes pour aller dans le sud sont bonnes. Il faut compter trois jours de voyage. Sur la route, les PJs pourront rencontrer des marchands itinérants, mais surtout ils remarqueront que les troupes des différents califats et principautés remontent vers TUKRAH. Si l'on questionne les soldats, ils diront simplement qu'ils ont reçu des ordres pour se cantonner aux alentours de la capitale.

Si les PJs sont un peu trop "excités", le MJ pourra leur faire rencontrer au choix une bande de pillards, un groupe de lépreux, etc.

Les Pjs pourront apercevoir au loin la silhouette du traqueur. Celui-ci les suit de loin et attend son heure. Il suivra les PJs jusqu'à la frontière du territoire de Rhaled le renégat, il ne pourra pas y pénétrer.

LA CACHE DU MAGICIEN

Si les PJs vont à PFANIE, ils pourront suivre le vent de la mort qui les mènera jusqu'à la cache du magicien. Pour cela, les PJs doivent se trouver à la tombée de la nuit dans le centre de la ville en ruine. Un vent glacé apparaîtra bientôt au ras du sol. Ce vent est

étrange car il paraît emprisonner des pleurs et des cris en tous genres. C'est un phénomène très désagréable qui glacera le sang des PJs. Le vent indique l'EST, il les conduira toute la nuit jusqu'à la ville de RANISHE, car on peut aisément le suivre. A partir de là, les PJs verront au loin un grand piton rocheux au sommet duquel se tient une tour. Après quelques kilomètres en direction des falaises, ils découvriront deux entrées dans les falaises.

La première entrée est très visible et des torches y brûlent en permanence. Après avoir monté un escalier d'une centaine de marches les PJs arrivent en face d'un mur. Sur celui-ci, il y a une inscription représentant une grosse étoile. En son centre il y a une inscription mais plus petite cette fois-ci. Les PJs doivent placer la pierre étoilée dans la marque et alors une porte s'ouvre dans le mur et donne sur la salle n°7.

Si les PJs n'ont pas la pierre ou n'y pensent pas, il y a une seconde entrée moyennement dissimulée. Après un dédale de couloirs, les PJs atterrissent dans une grande grotte. Malheureusement pour les eux, une colonie de babouins sauvages (10 mâles agressifs et combatifs et une vingtaine de femelles) y a élu domicile. Après s'être défait des animaux, les PJs pourront découvrir une porte dérobée conduisant dans la salle n°7.

CHEZ LE MAGICIEN

Dans la salle n°7 se trouve une superbe statue de femme (nue évidemment). Après que les PJs aient dépassé un certain seuil, celle-ci prendra la parole et leur demandera de déposer les armes dans cette salle sous peine de grandes représailles.

Salle n°6: les PJs pénètrent dans un grand couloir où les murs sont recouverts de miroirs. Les PJs qui n'ont pas posé leurs armes seront immédiatement attaqués par un spectre (voir livre de règle page 254). Il y a une fosse facile à repérer en travers du couloir, un squelette y est empalé au fond.

La salle n°5: cette salle n'est qu'un hall d'entrée, un escalier (n°4) monte à l'étage. Il est plongé dans l'obscurité la plus complète. La sixième marche de celui-ci est piégée: il y a un gros clou qui dépasse! Cela peut occasionner une

blessure légère, qui a des risques de s'infecter.

Après quelques volées de marches, les PJs arrivent sur un petit plateau à l'air libre (n°1) où broutent paisiblement quelques moutons. De ce plateau, s'élèvent deux grandes tours de trois étages.

La tour de droite (n°3) n'est qu'une tour d'habitation où l'on trouvera des chambres, une cuisine etc...

La tour de gauche (n°2) est la tour réservée apparemment aux expériences. On trouvera au rez de chaussée une paille et une table à laquelle est attablée un hobbit en train de festoyer. Celui-ci porte une caricature de robe de magicien trop grande pour lui, il se retourne tranquillement et souhaite la bienvenue aux PJs. Il se présente en tant que Sobirane le magnifique et demande aux PJs de se joindre à lui. Il demandera alors la raison de leur visite, et proposera son aide. Note pour le MJ: ce hobbit n'est pas le vrai SOBIRANE le magnifique, ce n'est que son ancien serviteur devenu fou à cause de la mort de son maître.

Le corps de celui-ci se trouve à l'étage du laboratoire, avec un parchemin en main. Le hobbit est dans un premier temps inoffensif, mais si le personnage pénètre dans le laboratoire, il cherchera à les tuer avec un grand couteau de cuisine (caractéristique du hobbit page 221 des règles).

Le pauvre homme est apparemment mort de vieillesse (jet en traumatologie). Le parchemin est à l'intention du Sultan de TUKRAH. C'est un sort de magie destiné à couvrir les armées du Sultan d'un brouillard magique. Les PJs découvriront alors que SOBIRANE était en fait un magicien! Une note en bas de page recommande au Sultan de ne tenter ce sort qu'une fois par an (voir sort en annexe), et lui souhaite bonne chance pour l'attaque de LUCCINI. Le vil Sultan projette donc d'envahir la patrie chère aux PJs.

Le sentiment patriotique devrait se réveiller chez certains, alors que d'autres devront penser à leurs familles. Bref, les PJs doivent tout mettre en oeuvre pour retourner à LUCCINI et les prévenir à temps.

LE RETOUR A LUCCINI

Le retour promet d'être chaotique. Une des solutions pour rentrer est de retourner à Luccini pour s'embarquer à

TUKRAH. Cette solution est très dangereuse car les PJs devront affronter le traqueur. Celui-ci fera tout pour les éliminer et récupérer le parchemin.

La police de la ville cherche les PJs car ils sont considérés comme des déserteurs. L'autre solution consiste à traverser le désert (5 jours de marche) en empruntant une piste. Les PJs rencontreront une caravane de marchands. Ils devront trouver une monnaie d'échange pour pouvoir être rapatriés vers LUCCINI par bateau. Ne pas oublier que le traqueur suit toujours les PJs, même si celui-ci a pris du retard. Il pourra même suivre les PJs sur mer à l'aide d'une embarcation. Les PJs

doivent éviter le plus possible une confrontation de face avec le traqueur car la défaite est dans ce cas presque inévitable.

Les armées du Sultan n'ayant pas le sort pourront quand même chercher à attaquer la ville. Les PJs n'auront qu'une courte avance de quelques jours pour convaincre le maire que la ville va être attaquée.

Comme il n'est pas facile d'être pris au sérieux quand l'on a été condamné aux galères à vie, les PJs devront compter sur leur capacité à retourner les foules pour convaincre la ville de préparer la défense. Le pilori n'aide pas à convaincre les gens!

Mais les PJs seront sauvés grâce à des espions de LUCCINI qui argumenteront la thèse des PJs. L'attaque a lieu à l'aube à la faveur d'un épais brouillard. Si les PJs n'ont pas perdu le parchemin, l'armée du Sultan est repoussée. Sinon la ville sera détruite et le Sultan prendra une à une les cités souveraines et mettra à feu et à sang les campagnes.

En cas de sauvetage de la cité, les PJs seront reconnus comme des héros et pourront évidemment se venger de toutes les personnes qui les ont injustement condamnés.

Légende de la galère:

- 1: Pont avant.
- 2: Pont principal où se trouve les rameurs.
- 3: Pont arrière. où l'on trouve le capitaine pendant la journée
- 4: La barre du pilote.
- 5: Pont inférieur où l'on trouve 10 Cannoniers et 4 canons délabrés.
- 6: Timonier et gouvernail.
- 7: Quartiers du capitaine (très sobre: un lit, une malle, une table et des portulans avec des instruments de navigation ainsi que 100 CO)
- 8: Quartiers du second et réserve d'armes (poudre, boulets, pistolets, sabres...).
- 9: Quartiers de l'équipage.
- 10: Cuisines.
- 11: Réserve eau et vivres.
- 12: Cale aux esclaves.
- 13 et 14 cales à marchandises.

Profils des PNJs

Le petit voleur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
4	30	20	2	3	2	30	1	40	29	29	29	29	29

Compétences : Vol à la tire, escamotage, fuite, déplacement silencieux

Dotation: Dague très aiguisée.

le péager

M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
4	35	40	4	3	7	30	1	30	35	30	29	29	29

Compétences: Commerce, Evaluation.

Dotation : Chemise de mailles , bouclier , arbalète , 1D6 compagnons .

Les miliciens

M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
4	40	30	4	3	8	39	1	32	27	29	39	32	39

Compétences: Coups puissant, esquive.

Dotation : Cotte de mailles, casque, arbalète, épieu .

Le racketteur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
4	30	30	4	5	6	35	1	40	25	25	25	29	29

Compétences : Bagarre, coups puissants esquive, spécialisation gourdin.

Dotations : Gourdin .

Les guerriers du navire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
4	45	40	4	5	9	40	1	30	30	29	29	29	29

Compétences : Coups puissants, coups assomants, esquive, parade, spécialisation épée

Dotations: Epée, bouclier .

Gardes du palais

M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
4	50	45	4	6	10	35	1	35	30	32	35	29	30

Compétences : Coups puissants, Coups précis, coups assomants, spécialisation épée .

Dotations: Epée, bouclier, casque, cotte de mailles.

LeTraqueur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
5	60	45	7	18	18	45	4	40	60	35	60	29	10

Compétences:Coups précis, désarmement, esquive, spécialisation cimeterre, bagarre, coups assomants, coups puissants, emprise sur les animaux, camouflage rural, course à pied, orientation, pistage, torture, vision de nuit.

Dotations: épée à 2 mains, peaux de bêtes, diverses verroteries, loups.

Les Loups

M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
9	33	0	3	3	5	40	1	33	10	14	14	14	10

Babouins mâles

M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
5	33	0	4	2	5	40	1	45	15	20	10	0	10

Les babouins attaquent par griffure.

Dés que leurs femelles sont menacées ils deviennent FRENETIQUES.

Sort de Sobirane le Magnifique.

Grand sort d'invisibilité rédigé a l'intention du Grand Sultan de TUKRAH.

Conditions requisent pour une parfaite réalisation:

Le sort doit être lancé de nuit par temps de brouillard (un simple nuage de fumée peut suffir)

Le lanceur ne devra pas être obligatoirement versé dans les arts magiques toutefois il devra être totalement imberbe et avoir les pieds dans l'eau.

Après avoir mangé les ingrédients ci-dessous, ce dernier devra lire à haute voix et à l'envers l'incantation (sans interruption!).

En cele grant pais ke jo di

Ne sai si vus l'avez oi

Furent les invisibilium pruvées

Et les aventures truvées

Ki du Sultani sunt racuntees

Ki a fable sunt aturnees.

Composants:

3 poils de nez d'un halfeling

1 dent de babouin

1 morceau de toison de laine

Effets: Tous vos navires se trouvant dans un cercle d'un kilomètre de rayon seront invisibles aux yeux des Tilléens.

Durée: 24 heures

Notes: N'utilisez ce sort qu'une fois par an et attention aux rivages de Luccini.

Le vent de la Mort

***Après cela je vis quatre
Démons debout aux quatre
Coins de la Terre connue.
Ils retenaient les quatre
Vents de la Terre,
Afin que nul vent ne souffle
Sur la Terre, sur la mer,
Ni sur aucun arbre.
Et je vis un autre démon
Descendre sur l'orient.
Et il se fit un vent violent,
Le Soleil devint noir comme
Une étoffe de crin,
Et la Lune entière comme du sang.
Alors le démon lâcha ce vent
De mort emprisonnant l'âme perdue
Des faibles agneaux égarés
Et s'enfonça dans les profondeurs
Des terres maudites.
Depuis lors ce vent se lève la nuit
De la cité morte
Pour mourir le jour.
Je vais suivre ce vent.
Il me conduira à la porte céleste
Que seule l'étoile noire des dieux***

Peut ouvrir sans crainte.

Rhaled le poète renégat

Galère des Marchands d'Esclaves

RA'BAN D'IG "la nation du Soleil"

Retraite de SOBIRANE le Magnifique

Tour de SOBIRANE le Magnifique

Légende

Villes

Frontières internes

Routes

0 25 50 km

Légende de la galère:

- 1: Pont avant.
- 2: Pont principal où se trouve les rameurs.
- 3: Pont arrière. où l'on trouve le capitaine pendant la journée
- 4: La barre du pilote.
- 5: Pont inférieur où l'on trouve 10 Cannoniers et 4 canons délabrés.
- 6: Timonier et gouvernail.
- 7: Quartiers du capitaine (très sobre: un lit, une malle, une table et des portulans avec des instruments de navigation ainsi que 100 CO)
- 8: Quartiers du second et réserve d'armes (poudre, boulets, pistolets, sabres...).

9: Quartiers de l'équipage.

10: Cuisines.

11: Réserve eau et vivres.

12: Cale aux esclaves.

13 et 14 cales à marchandises.

KIZHOU DISBA

Race	Naine	<p style="text-align: center;">Histoire personnelle</p> <p>Ayant quitté très tôt la mine familiale pour partir en aventure, il se spécialisa pour un métier rare pour ceux de sa race. Il devint un prospecteur confirmé dans la recherche de la Linarite (roche bleue translucide). Il s'orienta par la suite dans la carrière d'éclaireur au service d'éminents marchands en manque de produits. Ses recherches et son esprit travailleur lui ont valu une bonne réputation et une grande richesse. Ce qui lui a permis d'ouvrir une petite manufacture de transformation de Linarite. Celle-ci ayant été complètement pillée par une bande de voleurs, il fut ruiné et doit dorénavant offrir ses services au plus offrant. Depuis ce jour, il nourrit une haine féroce contre cette racaille. Depuis un an, il travaille pour Dienstag Mittwor, riche marchand avec qui il s'entend particulièrement bien.</p>
Sexe	Masculin	
Alignement	Neutre	
Age	57 ans	
Taille	1,60 m	
Poids	75 kg	
Vocation	Forestier	
Carrière de base	Prospecteur	
Carrière actuelle	Eclaireur	
Description: Il est d'une taille exceptionnelle pour sa race. Il a de petites jambes et un grand tronc, ne court donc pas vite, ce qui l'handicape dans son travail d'éclaireur.		

Caractéristiques

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
Profil initial	3	35	30	4	5	6	19	1	22	57	39	45	52	19
Plan de carrière		+10	+10			+4	+20			+10	+10		+10	+10
Total des gains		+10	+10	+1	+1	+2		+1	+10			+10		
Profil actuel	3	45	40	5	6	8	19	2	32	57	39	55	52	19

Compétences	Points d'armures	Equipement
Exploitation minière Travail du fer Métallurgie Orientation Potamologie Soins des animaux Travail du bois Pistage Vision nocturne 30 mètres		Paquetage complet Pioche Pelle Tente Mûle 20 m de corde Lampe à huile Sac à dos Provisions pour 8 jours 2 kg de Linarite brute (50 Co) Dague

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	Pl	Pe	Fe	A/T
Dague	+10		-2	-20						

Langages	Allures			destin	Points expérience	folie
	Prudente	Normale	Rapide			
Occidental				1	0	non
Khazalide						
	Blessures			⇒		
	m/rd	m/tr	km/h			
	6	36	2			
	12	72	4,25			
	48	288	17,25			

Ricardo Sauvattera

Race	Humaine	Histoire personnelle Après de brillantes études à l'académie navale de Luccini, Ricardo vogua sur toutes les mers connues. Hélas, son penchant pour la bouteille, lui ferma les portes d'un avenir prometteur. Après quelques excès de violence engendrés par son alcoolisme, il fut mis à la porte de la marine. Depuis, affichant son nationalisme à qui veut l'entendre, il cherche à réintégrer la flotte Tilléenne malgré ses catastrophiques états de service. Cela fait 10 jours qu'il traîne avec Knör de Belfête, Antonni Gallipiliani et Olga Grossemicheuh qu'il rencontra dans une auberge à l'intérieur des terres. Ils décidèrent de faire route ensemble vers Luccini où Ricardo leur a promis du travail sur son vaisseau (Oh!!, le gros menteur).
Sexe	Masculin	
Alignement	Neutre	
Age	28 ans	
Taille	1,69 m	
Poids	54 kg	
Vocation	Guerrier	
Carrière de base	Matelot	
Carrière actuelle	Officier en second	
Description: Il porte un uniforme de la marine de Luccini bien qu'il n'y soit plus officier. Malgré sa relative jeunesse, les années passées en mer lui ont buriné le visage et lors d'une tempête, un choc frontal lui fit perdre toutes ses dents.		

Caractéristiques

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
Profil initial	6*	30	22	3	4	5	39	1	30	28	37	31	27	29
Plan de carrière		+10			+1	+2			+10		+10	+10	+10	
Total des gains		+10	+10	+1		+2	+10	+1		+10				+10
Profil actuel	6*	40	32	4	4	7	49	2	30	38	37	31	27	39

Compétences	Points d'armures	Equipement
Course à pied*		Uniforme d'officier (en cuir)
Chant		Coutelas
Bagarre		Besace
Canotage		Bourse (15 co)
Coups puissants		Nourriture pour 3 jours
Escalade		Couverture
Esquive		Petite barrique de rhum (5 l)
Langue étrangère*		Sabre
Manoeuvres nautiques		
Alphabétisation		
Natation		

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	Pl	Pe	Fe	A/T
Sabre	-10		+1							
Coutelas	+10		-2	-20						

Langages	Allures			destin	Points expérience	folie
	Prudente	m/rd	m/tr			
Occidental (fort accent Tilléens)				1	10	3
Arabe*	Prudente	12	72	4,25		
Tilléen	Normale	24	144	8,5		
	Rapide	96	576	34,5	⇒	
					Blessures	

KNÖR DE BELFÊTE

Race Halfeling Sexe Masculin Alignement Neutre Age 37 ans Taille 1,19 m Poids 35 Kg Vocation Lettré Carrière de base Apprenti sorcier Carrière actuelle Illusionniste niveau 1 Description: Knör est de petite taille, ses mains sont grandes par rapport au reste du corps. Il est élégamment habillé d'une robe de magicien trop grande qu'il tient de son ancien maître.	Histoire personnelle Ancien garçon de ferme dans son village natal, Knör fut vite remarqué par le magicien du village qui le pris rapidement pour apprenti. Après des années à apprendre ses tours, son maître décida qu'il était temps pour lui de partir à l'aventure. Dans ses pérégrinations à travers le pays, il rencontra mademoiselle Grossemicheuh à qui il voue désormais une farouche passion. Il adore montrer ses tours de magie, il a un goût inconsidéré pour tout ce qui touche à la magie et au mystérieux.
--	--

Caractéristiques

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
Profil initial	4	15	29	2	3	5	51	1	42	12	39	16	42	40
Plan de carrière						+1								
Total des gains						+1	+10		+10		+10		+10	
Profil actuel	5	15	29	2	3	6	61	1	52	12	49	16	52	40

Compétences	Points d'armures	Equipement
Alphabétisation Incantation magie mineure Langage secret classique Langage hermétique magikane Connaissance des parchemins Evaluation Langage secret magikane illusoire Incantation magie illusoire niveau 1 Cuisine Connaissance des plantes Acuité auditive vision nocturne 20 mètres Ambidextrie	Sorts Apparition de petits animaux: 2 points de magie Don de langues: (comprendre) 1 point de magie par tour composant: 1 langue d'une créature Sons: 1 point de magie composant: un petite trompette durée: une heure Action secrète: 1 point de magie pour 2D6 rounds composant: une toison de laine	2 épeés bâton de sorcier 10 CO sandalette robe (trop grande) composants (3 de chaque) ceinture couverture

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	Pl	Pe	Fe	A/T
Epée										
Epée										

Langages	Allures			Points		
	m/rd	m/tr	km/h	destin	expérience	folie
Occidental				2	95	2
	Prudente	8	48	2.75	points de magie:11	
	Normale	16	96	5.75	Blessures	
	Rapide	64	384	23	⇒	

ANTONNI GALLIPILIANI

Race Humaine Sexe Masculin Alignement Neutre Age 39 ans Taille 1.77 m Poids 80 Kg Vocation Lettré Carrière de base Raconteur Carrière actuelle Démagogue Description: Il porte autour du cou une imitation de chaîne d'entrave pour manifester contre l'esclavagisme. A par son voyant chapeau rouge bardé de symbole de la liberté, il porte des vêtements comuns.	Histoire personnelle Déjà tout petit, Antonni était anticonformiste et ne surportait pas l'injustice, surtout celle dont souffre les esclaves de toutes les races. Cette rancoeur contre l'esclavagisme vient sûrement du fait que ses parents furent emmenés en esclavage quand il avait 10 ans. Depuis il prêche partout contre l'esclavagisme. Il suit l'officier marinier car cela lui donne la possibilité de prêcher ses idées à l'étranger, par delà les mers.
--	---

Caractéristiques

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
Profil initial	4	31	31	4	3	7	29	1	26	40	35	26	29	34
Plan de carrière			+10		+1	+1	+20	+1	+20			+10	+20	+20
Total des gains		+10				+2			+10	+10	+10	+10		+20
Profil actuel	4	41	31	4	3	9	29	1	36	50	45	36	29	54

Compétences	Points d'armures	Equipement
Alphabétisation Baratin Charisme Eloquence Narration Séduction Sens de la répartie Cryptographie		Vêtements criards Chapeau à plumes 5CO Livre sur l'esclavagisme Livre sur la liberté individuelle Livre sur la torture Divers pamphlets Epée

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	Pl	Pe	Fe	A/T
Epée										

Langages	Allures			destin	Points expérience	folie
	Prudente	Normale	Rapide			
Occidentale (fort accent Tilléen) Tilléen				1	26	
						Blessures
				⇒		

DIENSTAG MITTWOR

Race	Humaine	Histoire personnelle Issu d'une riche famille de marchands en joailleries, il prit la succession de la manufacture familiale voici deux ans. Depuis quelques années, il a le projet de découvrir une pierre nouvelle pour la confection des bijoux de luxe. Il y est parvenu grâce aux conseils avisés de son ami et guide Kizouh Disba. C'est un collectionneur invétéré de minerais et de pierres rares.
Sexe	Masculin	
Alignement	Neutre	
Age	36 ans	
Taille	1.69 m	
Poids	53 Kg	
Vocation	Lettre	
Carrière de base	Commerçant	
Carrière actuelle	Marchand	
Description: Dienstag est richement habillé et il est très maniéré.		

Caractéristiques

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
Profil initial	3	25	35	4*	5*	5	32	1	29	30	29	24	32	35
Plan de carrière			+10	+1	+1	+1	+20		+10	+30	+20	+20	+10	
Total des gains		+10				+1					+10		+10	+20
Profil actuel	3	35	35	4*	5*	6	32	1	29	30	39	24	42	55

Compétences	Points d'armures	Equipement
Commerce Evaluation Numismatique Alphabétisation Calcul mental Sens de la magie Etiquette Resistance accrue* Force accrue* Equitation cheval		10 Mules portant 350 Kg de Linarite brute Vêtements couteux bourse avec 250 CO Cheval de selle Epée

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	Pl	Pe	Fe	A/T
Epée										

Langages	Allures			destin	Points expérience	folie
		m/rd	m/tr	km/h		
Occidentale					1	
	Prudente	6	36	2		
	Normale	12	72	4.25		
	Rapide	48	288	17.25	⇒	Blessures

SCENARIO WARHAMMER - FLIP 93 - PARALLELES - ORDALIE