

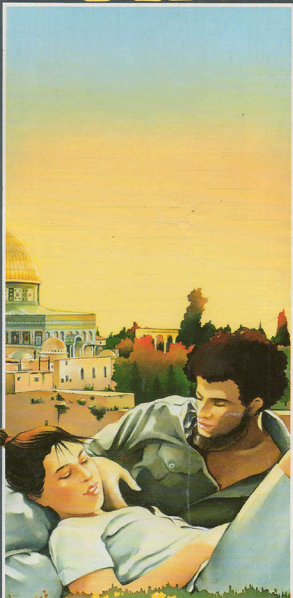
PIRANHIA

Belgique 210 FB
Suisse 10 FS
Canada 5.95 \$C

**Le dossier:
LES COULISSES
DE LA PUB**



**Le roman inédit
PREMIER AMOUR,
DERNIER AMOUR"**
de Susie
Morgenstern



**Le jeu de rôle
LA MALÉDICTION
DES STRÉLIRS**
de Bruno-André
Giraudon



**LES ENQUÊTES
DE CHARLES TONE**

Vos compagnons, tout aussi trempés que vous,
bénissent le soleil qui vient enfin de percer les
nuages pour la première fois depuis le début de
votre chevauchée.

Un vieux dicton des plaines de Stirie prétend :

« Quand la pluie cesse, les hommes
combattent et les femmes pleurent. Ce sont ces
larmes qui appellent de nouvelles pluies... »

Le soleil semble redonner de l'énergie à tous.

Ces nouvelles forces vous seront bien utiles
pour affronter :

LA MALÉDICTION DES STRÉLIRS

UN JEU DE RÔLE
de Bruno-André Giraudon

**illustré par Donald Grant
et Pierre-Marie Valat**





La malédiction des strélirs est une aventure que vous n'oublierez pas de sitôt ! Vous allez devoir empêcher la réalisation d'une malédiction pouvant apporter la guerre et la destruction dans la paisible province de Tisen... Les embûches seront nombreuses, les pièges meurtriers, les monstres cruels et les intrigues difficiles. Mais vous relèverez sûrement le défi et prouverez à tous que vous aussi pouvez être un héros !

Mais les héros ne sont pas toujours solitaires ; vous vivrez donc cette aventure avec quelques amis qui vous sauveront peut-être plusieurs fois la vie... Comme disent certains marchands de Tisen : les hommes sont comme les loups, c'est en groupe qu'ils sont réellement dangereux.

La malédiction des strélirs est un jeu de rôle. Pour pénétrer dans l'univers passionnant de ce type de jeu, il va falloir que vous désigniez entre vous un meneur de jeu. Celui-ci, contrairement aux autres joueurs, n'incarnera pas un héros de l'aventure, mais aura la lourde et fantastique responsabilité d'animer le monde dans lequel vont évoluer les personnages des joueurs. Arrêtons-nous plus en détails sur les rôles primordiaux qu'il va jouer dans le bon déroulement de la partie :

Tout d'abord, le MJ (Meneur de Jeu) est le gardien des règles du jeu. C'est à lui qu'incombe la tâche de donner un aspect « réaliste » aux événements qui vont se dérouler dans l'aventure. Par exemple, il pourra rappeler à un joueur que son personnage ne peut être à la fois en train de tenir une épée, une torche, un bouclier et un parchemin ! C'est toujours lui qui décide en dernier ressort de ce qu'il est possible ou non de faire pour un aventurier.

Ensuite, c'est au MJ de décrire la situation dans laquelle se trouvent les aventuriers. Mais attention ! Le MJ ne va révéler que ce que les personnages des joueurs ont la possibilité de voir et d'entendre... Par exemple, si une créature invisible épie les aventuriers et leur lance soudain un caillou pour observer leurs réactions, tout ce que décrira le MJ est un caillou qui spontanément « bondit » vers eux ! Au MJ de rester impassible si les joueurs tentent de parler avec le caillou, le croyant vivant... S'il est façetteux, il pourra dire que la « créature » bondissante reste de marbre face à leur « intéressante » tentative de communication !

Mais le MJ ne se contente pas de décrire passivement ce qui se passe. Il incarne aussi toutes les créatures vivantes que les héros vont rencontrer, du chien errant s'approchant pour quêdemander un bout de viande au puissant sorcier maléfique qui les conduit dans un terrible piège... Il fait ainsi en sorte que le monde des personnages soit le plus vivant possible. Par exemple, dans la scène précédente, il pourra faire pouffer de rire la créature invisible qui révélera, bien malgré elle, sa présence.

Le MJ doit utiliser le scénario qu'on lui propose comme élément de base à l'aventure qu'il va jouer. Il lui est parfaitement possible, et même recommandé, d'improviser de temps en temps. Rien ne l'empêche d'introduire dans le scénario des nouvelles rencontres à partir du moment où celles-ci renforcent l'ambiance de la partie sans pour autant modifier d'une manière trop importante l'aventure. Cependant, n'oubliez jamais ce que vous avez rajouté : les joueurs seraient fort surpris de constater, par exemple, que le pont

que vous aviez décrit en bois à l'aller, est en pierre au retour ! Comme on peut le constater, le pouvoir de décision du MJ est souverain. C'est pourquoi il doit être considéré par les joueurs plus comme un arbitre entre les défis de l'aventure et eux-mêmes, que comme un adversaire. Un MJ cherchant à tuer ses joueurs est un BS (Bourreau stupide) n'ayant rien compris au jeu de rôle, et faisant perdre du temps à tous. Mais passons maintenant aux joueurs : chacun d'eux incarne avant tout un rôle, celui de leur héros. Juste après les règles du jeu se trouvent quelques personnages parmi lesquels vous choisirez le vôtre pour la partie.

À travers ce personnage, vous allez vivre une épopée extraordinaire, rencontrer des créatures merveilleuses et étranges, combattre des ennemis qui ne se dévoileront qu'au dernier instant, lutter contre l'infortune et, peut-être, si vous avez l'étoffe d'un grand héros, dénouer les intrigues et atteindre le but de ce scénario.

LES RÈGLES DU JEU

Ces règles ont pour objet de donner plus de réalisme au jeu. Elles permettent au MJ de résoudre par des jets de dés les situations incertaines auxquelles se trouveront confrontés les aventuriers.

Chacun d'eux, comme toutes les créatures importantes de l'aventure, sont définis par ces caractéristiques :

LA FORCE, L'ADRESSE, LE COURAGE, L'INTELLECT, LE CHARISME

Ces caractéristiques s'échelonnent pour les humains de 3 à 18.

LA FORCE : C'est la force physique du personnage. Une force élevée est typique des

redoutables guerriers. C'est aussi grâce à sa force qu'un héros pourra soulever un objet lourd ou tenter, par exemple, de défoncer une porte.

L'ADRESSE : C'est l'agilité physique et la dextérité manuelle du personnage. Une adresse élevée permet d'éviter les coups en combat. L'adresse sert aussi dans des actions telles que grimper à un arbre, se dissimuler rapidement, forcer une serrure, etc.

LE COURAGE : C'est la force mentale du héros, sa volonté. Lorsqu'un aventurier fait face à des créatures trop étranges ou des événements très désespérés, il fait appel à son courage pour ne pas perdre le contrôle de ses actes.

L'INTELLECT : C'est la capacité de raisonner sur des pures abstractions, c'est aussi la mémoire du personnage. Les magiciens ont souvent un intellect élevé qui leur permet d'utiliser des charmes, sortilèges et enchantements.

LE CHARISME : C'est la capacité du héros à éveiller chez son interlocuteur l'intérêt pour ce qu'il dit. Le charisme permet de convaincre des personnages qui sont joués par le MJ ou, du moins, de les calmer et ainsi d'éviter le combat.

À chaque fois qu'un aventurier tente une action incertaine, le MJ doit se référer à la caractéristique à laquelle elle se rapporte, et effectue alors ce qu'on appelle un test. Il lance 3 dés, en fait la somme et la soustrait au chiffre de la caractéristique. Notez que ce résultat du test ainsi obtenu peut être négatif si le jet de dés est supérieur à la caractéristique testée. En fonction du chiffre obtenu, le MJ se réfère au tableau des tests. Il peut néan-

moins modifier le résultat en fonction de la difficulté de l'action.

TABLE DES MODIFICATEURS

ACTION FACILE : +6
ACTION
DIFFICILE : 0
ACTION TRÈS
DIFFICILE : -6
ACTION QUASI
IMPOSSIBLE : -12

TABLEAU DES TESTS

moins de -12 : le résultat de l'action est catastrophique...
de -11 à -6 : le résultat de l'action est déplorable...
de -5 à 0 : simple échec de l'action.
de 1 à 6 : l'action est réussie, sans plus.
de 7 à 12 : l'action réussit parfaitement.
plus de 12 : succès éclatant de l'action.

Un exemple : Gildas, le barde, essaie de séduire une femme mariée et fidèle. Le MJ choisit un test de Charisme. Gildas a 14 en charisme. Le MJ lance 3 dés ; résultat 5, 6, 4, soit une somme de 15. Sous-traitant au charisme de 14, le résultat est -1. De plus, le MJ considère l'action comme très difficile. Le résultat final est donc -1 + -6 = -7, on lit dans le tableau : « Résultat déplorable ». Le MJ annonce alors au joueur incarnant Gildas, que son héros se fait gîler en public (Ah ! pauvre Gildas, le voilà bien bête...).

Les situations de combat sont résolues différemment, elles utilisent les caractéristiques **VITALITÉ, PROTECTION** et **ATTAQUE**.

LA VITALITÉ : C'est une mesure du potentiel vital du héros. Lorsque le héros atteint 0 point en vitalité, ses compagnons peuvent l'enterrer... Les points de vitalité se récupèrent à raison d'un point par nuit de repos. Des sortilèges et des potions magiques peuvent accélérer la guérison.

LA PROTECTION : Elle permet de perdre moins de points

de vitalité lors d'un combat. Un aventurier possédant une armure aura une protection bien meilleure que celle d'un animal, par exemple. Cependant, l'adresse est parfois aussi un facteur de protection.

L'ATTAQUE : C'est le niveau de maîtrise des armes que possède le héros.

COMMENT SE DÉROULE UN COMBAT ?

Le combat est divisé en tour de combat. Chaque tour, une créature peut soit lancer un sortilège, soit faire une action simple telle que boire une potion, soit tenter de frapper son adversaire. Un tour de combat dure approximativement six secondes.

QUI AGIT AVANT QUI ?

Pour savoir quand votre personnage agit, on détermine son initiative. Ce chiffre est égal : au courage, pour le combat au corps à corps ; à l'intellect, pour les lanceurs de sorts ; et à l'adresse, pour les armes de jet et les actions simples.

La créature qui a la plus grande initiative agit en premier, et ainsi de suite dans l'ordre décroissant.

Les effets des sortilèges et potions sont décrits plus loin. En cas de surprise, le défenseur ne riposte pas à la première attaque et sa protection est nulle vis-à-vis de celle-ci. C'est au MJ de déterminer logiquement si une situation de surprise existe ou non.

EFFETS DU COMBAT

Le MJ demande au joueur incarnant l'aventurier qui frappe la somme de son attaque et du bonus de l'arme. Il lance alors 3 dés, fait la somme en ajoutant la protection de la créature attaquée, il la soustrait du total annoncé par le joueur et obtient le résultat final qui détermine l'effet du coup porté par le héros en consultant la table des combats :

TABLE DES COMBATS

moins de -10 : l'attaquant est désarmé !
de -9 à 0 : l'attaquant rate sa tentative...
de 1 à 20 : l'attaquant inflige une perte de vitalité égale au chiffre du résultat final.
plus de 20 : l'attaquant tue sur le coup son adversaire !

TABLE DU FORCE BONUS DES MINIMALE ARMES

Sans arme :	- 2
Dague, poignard :	+ 1 7
Arc :	+ 2 10
Masse d'arme, épée :	+ 3 12
Fleau :	+ 4 14
Épée à deux mains :	+ 6 16

Un héros ne peut utiliser une arme s'il n'a pas la force minimale correspondante. S'il essaie tout de même, il prend un malus de -10 sur toutes ses attaques.

Les animaux ne subissent pas, bien sûr, le malus de -2 !
Le MJ peut parfois donner un malus ou un bonus en utilisant la table des modificateurs, en cas de situation exceptionnelle.

Exemple de combat : Gildas, le barde, possède 12 en force et combat à l'épée. Il frappe sur un chien qui va l'agresser sauvagement, la protection du chien est nulle. Le joueur incarnant Gildas annonce la somme de l'attaque et du bonus de l'épée : 15. Le MJ lance 3 dés : 3, 5, 2, soit une somme de 10. Il soustrait donc 10 à 15 et obtient 5, consulte la table et annonce que le chien a subi une blessure de 5 points de vitalité. Mais le chien riposte, il possède 12 en attaque et 1 de bonus à cause de ses crocs hors du commun, soit 13. Le MJ tire 3 dés, résultat 6. Il ajoute les 2 de protection de Gildas pour un total de 8. Le résultat final est de 13 - 8 = 5. L'infortuné barde perd donc 5 points de vitalité à cause de ce chien belliqueux.

DESCRIPTION DES HÉROS

On utilisera ces abréviations pour les caractéristiques : FOR : Force, ADR : Adresse, COU : Courage, INT : Intellect, CHA : Charisme, VIT : Vitalité, PRO : Protection, ATT : Attaque.

GILDAS LE BARDE

FOR = 12, ADR = 14, COU = 17, INT = 15, CHA = 14, VIT = 25, ATT = 12, PRO = 2, AGE = 27 ans.

Équipement : Un sac à dos avec boissons et nourriture, une armure de cuir, un petit bouchier, une épée, un matériel permettant de découvrir les pièges et passages secrets (+1 au test d'adresse à ce sujet) et un luth (+2 à au test de charisme lorsqu'il chante).

Il possède 12 pièces d'or sur lui.

Comme tous les bardes, Gildas détient le sortilège de charme et celui de guérison qu'il mémorise en chantant le matin.

ELOI LE BARBARE

FOR = 17 ADR = 16 COU = 18 INT = 10 CHA = 11 VIT = 40 ATT = 14 PRO = 1 AGE : 21 ans.

Équipement : Un sac à dos avec boissons et nourriture, une peau d'ours, une épée à deux mains et un baume de guérison qui permet de récupérer 1 point de vitalité par heure, durant six heures.

Il possède 3 pièces d'or sur lui. En tant que barbare, Eloi peut détecter la magie (1 à 3 sur un lancé de dés) ainsi que toute situation surnaturelle. Parce qu'il redoute la magie, l'ATT d'Eloi est réduite de 5 lorsqu'il sent sa présence.

GAUVAIN LE CHEVALIER

FOR = 14 ADR = 14 COU = 17 INT = 13 CHA = 16 VIT = 30 ATT = 13 PRO = 5 AGE : 20 ans.



Équipement : Un sac à dos avec boissons et nourriture, une lourde armure de chevalier, un grand bouclier, un fléau, un arc et un carquois de 20 flèches.

Il possède 7 pièces d'or.

INELLE LA MAGICIENNE.

FOR = 7 ADR = 12 COU = 15 INT = 17 CHA = 15 VIT = 15 AT = 8 PRO = 1 AGE : 21 ans.

Équipement : Un sac à dos avec boissons et nourriture, une longue robe noire avec des motifs mystiques inscrits, une dague, un livre de sortilèges. Elle possède 27 pièces d'or.

FEDER LE GLAUCQUE

FOR = 9 ADR = 11 COU = 12 INT = 16 CHA = 12 VIT = 20 AT = 10 PRO = 1 AGE : 21 ans.

Équipement : Un sac à dos avec boissons et nourriture, une armure de cuir, un poignard, une lanterne, de l'huile, une petite pelle, une pioche, une corde de 12 m, un coffret contenant 5 potions et 12 fausses pièces d'or.

Description des potions :

- Une potion de guérison permettant de récupérer 10 points de vitalité instantanément.

- Deux potions de poison. Chacune peut enduire complètement une dague. Une fois que la dague a touché l'adversaire, celui-ci perd 5 points de vitalité par tour jusqu'à sa mort.

- Une potion d'antidote. Elle permet de stopper l'effet d'un poison.

- Une potion magique pouvant redonner la vie à une personne qui vient juste de mourir.

Tous ces personnages font partie de l'univers médiéval-fantastique du grand royaume.

LE LIVRE DE SORTILÈGES

Chaque sortilège dans ce livre n'est utilisable qu'une seule fois par jour. C'est au petit matin que le jeteur de sorts étudie son livre et mémorise ses enchantements.

Pour que son sort soit effectif, il faut qu'il réussisse un test d'intellect avec un malus de - 3.

Les durées des sortilèges sont souvent données par un jet de dés. Exemple : « 3 dés en minutes » veut dire que l'on lance 3 dés et que le résultat obtenu est la durée en minutes. Charme : Il est lancé sur une créature intelligente. Pour celle-ci le mage possède un Charisme de 20.



GUÉRISON : Instantanément, la créature affectée récupère 3 dés de points de vitalité dans la limite de sa vitalité initiale.

INVISIBILITÉ : Le magicien devient invisible pour 1 dé en heure. Notez que seule la vision est affectée, l'ouïe et l'odorat peuvent repérer l'invisible.

ILLUSION : Le mage peut créer une illusion visuelle, auditive et olfactive. Cette illusion disparaît dès qu'elle est touchée ou dès que le mage cesse de se concentrer.

LUMIÈRE : Ce sort crée une source lumineuse égale à celle d'une torche sur n'importe quel objet. Il se dissipe au lever du soleil.

NOIRCEUR : Le magicien crée à moins de 20 m de lui une sphère de noirceur d'un diamètre de 10 m dans laquelle aucune lumière ne peut pénétrer et où aucune vision n'est possible. Le mage ne peut déplacer cette sphère. Noirceur et Lumière s'annulent mutuellement.

DÉCHARGE MAGIQUE : La créature affectée perd immédiatement 4 dés de points de vitalité.

TÉLÉPORTATION : Par ce sort, le magicien peut disparaître et réapparaître n'importe où dans un rayon de 3 km.

PEUR : Toutes les créatures regardant le mage doivent faire un test de courage avec un malus de - 5. En cas d'échec, elles fuient éperduement durant 4 dés en minutes, et ne voudront plus revoir le magicien.

VISION : En se concentrant, le mage obtient une réponse (oui ou non) à une question qu'il se pose.

DÉTECTION DU MENSONGE : Ce sort permet de savoir si une créature ment à propos d'une affirmation précise.

COMMUNICATION : Le magicien possède, durant 3 dés en minutes, le pouvoir de communiquer avec n'importe quelle créature ayant au moins une intelligence animale.

LE SCÉNARIO

Si vous êtes joueur, arrêtez-vous immédiatement de lire : cette partie est le domaine secret du Meneur de Jeu !

Le scénario débute par un prologue à lire très attentivement, puis vient la trame qui explicite les actions des joueurs qui devraient se dérouler s'ils veulent réussir l'aventure. Ensuite vient le scénario en lui-même. Les parties « informations au MJ », notées « MJ », ne sont pas à lire aux joueurs. L'abréviation AV est utilisée pour désigner les aventuriers. Le scénario se termine par la description des créatures rencontrées.

PROLOGUE

Nos héros vont devoir affronter des forces venues d'un lointain passé qui ont utilisé la mégalomanie d'un riche marchand pour se fournir en armes et envahir les provinces du grand royaume. Il faudra donc plus un esprit logique et clairvoyant que des armes bien affûtées pour réussir cette aventure.

Mais voici l'histoire des stérils, essentielle pour bien comprendre le scénario : Les stérils vivaient sur une planète du nom d'Asarine. Ils adoraient une créature surpuissante qu'ils considéraient comme leur dieu : l'Astrelir, guide et protecteur de la race. Grâce à lui, les stérils prospéraient et devenaient les créatures les plus puissantes d'Asarine.

Hélas, les stérils commençaient à avoir la folie des grandeurs... Ils construisaient d'immenses et magnifiques villas-palais sur les plus hautes montagnes et, pour cela, réduisaient en esclavage les autres races de leur monde. L'Astrelir vit que ceci n'était pas juste et essaya de ramener son peuple dans la voie de la sagesse. En vain ! Les stérils devenaient de plus en plus

orgueilleux et méprisants. Des luttes intestines opposèrent alors les rares fidèles de l'Astrelir aux autres...

Au bout de quelques siècles, l'esprit de domination régnait sur la majorité des stérils. Insouciant, ils créaient pour se divertir des jeux sanglants et cruels où des milliers d'êtres pensants pouvaient être sacrifiés en l'espace d'un soir.

L'Astrelir, pour la première fois de son existence, fut pris d'une terrible colère : cataclysmes et destructions s'abattirent sur l'ensemble d'Asarine... Cependant, l'Astrelir était fondamentalement bon ; il laissa une ultime chance aux stérils de se racheter. En utilisant ses pouvoirs magiques, il les transféra dans un autre monde, celui de nos aventuriers !

Il proposa ce pacte aux survivants d'Asarine : si un stéril arrivait à aimer et se faire aimer par une humaine, les fautes de tout ceux de sa race seraient pardonnées. Tous les stérils revindiquèrent alors sur Asarine, redevenue accueillante, pour enfin s'y épanouir et y vivre en paix. Dans le monde du grand royaume, l'Astrelir n'est plus omniscent, les stérils seront donc obligés de réaliser une cérémonie, appelée « Cérémonie d'union », afin d'attirer son attention sur l'accomplissement du Pacte.

Parmi les survivants stérils, certains refusèrent le Pacte en continuant de chérir leur rêve de domination. (Voir description des stérils en annexe.)

Un jour, une humaine, la princesse Assilane de la cité de Caliste, tomba amoureuse d'un stéril, le prince Ashanir, qui éprouva les mêmes sentiments vis-à-vis d'elle.

Tout aurait pu parfaitement bien se passer sans un accident de voyage de la princesse Assilane, en route pour retrouver son bien-aimé au temple-dôme de l'Astrelir sur les monts du Rovar. En traversant la forêt d'Irvok, elle rencontra un voleur temporel récemment installé ! (Voir description du voleur temporel en annexe.)

Elle ne sut répondre à l'énigme et se retrouva bloquée dans le temps. Son escorte tenta d'agresser le voleur temporel pour la délivrer ; elle fut dispersée aux quatre coins des terres du grand royaume sans rien y comprendre !

L'absence de la princesse au temple-dôme pour la Cérémonie d'union fut interprétée par les stérils comme un terrible

affront! Les serviteurs de l'Hégémonie arrivèrent à convaincre presque tous les hommes-oiseaux de la justesse de leur vision après un tel événement. Ils organisèrent des raids meurtriers sur les villages proches qui dépendaient de la cité de Caliste. Enivrés par leurs faciles victoires, les strélirs décidèrent de s'en prendre directement à la cité royale...

Durant ce fracassant et sanglant combat, tous se firent tuer, mais ils savaient bien qu'ils pourraient revenir un jour. Le seul fruit de cette relative défaite fut la découverte de l'utilisation des armes qui rendait un strélir encore plus redoutable.

Quant aux rares rescapés humains de la bataille, ils s'enfuirent à tout jamais de cette région maintenant considérée comme maudite.

Il ne restait plus qu'un seul strélir vivant, le prince Ashanar qui n'avait point participé à l'attaque: il pria son dieu pour qu'il l'endorme d'un sommeil magique qui se dissiperait à l'arrivée de la princesse. Ashanar avait foi en son amour, sa prière se réalisa... Les années passèrent, ces événements tragiques furent oubliés. Seules quelques légendes et la très mauvaise réputation de la région de Caliste pouvaient laisser supposer qu'il s'y était déroulé quelque chose...

Un an avant l'arrivée de nos héros, les strélirs réapparurent. Intelligents, ils ont pris secrètement contact avec un riche marchand humain du nom de Mongdovar afin de se procurer des armes et recommencer leur sanglante conquête. Mongdovar, en recevant l'assurance que les strélirs lui laisseraient le contrôle de la ville-marchande de Tisen après leur attaque n'a pas hésité un instant à accepter le marché.

Maintenant parfaitement bien équipés, les strélirs viennent de raser le village-frontière d'Igarth. Mongdovar, le seul à être pour le moment au courant, vient de réaliser qu'il s'est fait duper par ses « alliés » et qu'il ne sera jamais le maître de Tisen... Il se prépare à quitter la ville avec tous ses biens. Afin d'éviter tout jugement pour sa contrebande d'armes, il empêche toute enquête officielle du Prince-élu d'aboutir, en faisant assassiner les enquêteurs dès qu'ils se sont éloignés de la ville. Inquiet par l'absence de nouvelles d'Igarth, le Prince-élu

Aistok vient de décider d'engager, dans le plus grand secret, un groupe d'aventuriers étrangers afin de savoir enfin ce qui se passe à Igarth.

TRAME DE L'AVENTURE

1) Les héros sont contactés par un agent du Prince-élu qui leur donne un maximum d'informations, dont la légende de la région.

2) Ils découvrent Igarth et le seul survivant du massacre devenu fou. Son discours et les légendes les amènent logiquement vers l'ancienne cité de Caliste.

3) Après avoir traversé une dangereuse forêt, ils arrivent à l'ancienne cité en ruine et y découvrent des documents sur l'existence des strélirs et le départ de la princesse vers le temple-dôme.

4) En route vers le temple, ils rencontrent le voleur temporel. Ils auront la possibilité de délivrer la princesse qui leur révélera tout ce qu'elle sait.

5) Atteignant la salle des cérémonies du temple des strélirs, ils réuniront les deux amoureux afin que le Pacte se réalise. Le danger des strélirs écarté, ils pourront dénoncer la villainie de Mongdovar à tous.

RAPPEL: Les caractéristiques des monstres et des personnages rencontrés importants se trouvent à la fin du scénario.

L'AVENTURE

Après un long voyage qui a autant épuisé vos montures que vous-même, vous êtes installés, non sans une certaine joie, à l'auberge des voyageurs située près du centre de la ville marchande de Tisen.

Cette cité est manifestement récente. En passant les lourdes portes de l'entrée principale, vous avez remarqué l'état de délabrement avancé des remparts qui ne sont visiblement plus entretenus depuis fort longtemps. Apparemment, Tisen est l'une de ces villes qui ne craignent plus les pillages et les conquêtes de jadis.

L'activité marchande y est intense, de nombreuses carioles et chariots font de la circulation un réel problème. Ainsi il vous a fallu plus de deux heures pour repérer une auberge ayant encore une chambre à vous louer.

Les habitants sont plutôt sympathiques et volubiles. Vous avez donc pu apprendre facilement que la ville marchande

était dirigée par un prince-élu désigné par ses concitoyens pour son intégrité irréprochable. Une qualité, rare, semble-t-il chez les princes-marchands, réunis en une puissante guilda aux ramifications multiples, qui tentent de prendre le contrôle de Tisen par tous les moyens. Cependant, Aistok, l'actuel Prince-élu, résiste à toutes les pressions et n'hésite même pas à ennuyer Mongdovar, le chef de la Guilda des marchands, en lui faisant payer de lourdes taxes sur les énormes bénéfices qu'il dégage grâce à son monopole du commerce de blé. Après vous être copieusement restaurés, vous êtes tous montés dans la chambre commune pour enfin dormir dans ces lits moelleux dont vous rêviez tant durant vos semaines de voyage sans abri, dans les plaines souvent inondées de Silirre.

LE CONTACT

Au milieu de la nuit, vous êtes brusquement réveillés par la lumière inattendue d'une lanterne. Elle est tenue par un homme assez grand, vêtu d'une cape noire et d'un capuchon lui masquant presque entièrement le visage. Une épée dépasse légèrement de sa cape.

Il s'adresse immédiatement à vous en chuchotant: « Surtout ne criez pas ! Je ne suis pas un ennemi. J'ai une proposition à vous faire... »

MJ: Cet homme est le meilleur agent du Prince-élu. Il possède un collier magique qui lui permet de revenir instantanément dans tout lieu qu'il a parfaitement bien mémorisé.

Si les AV tentent de l'attaquer, il utilise immédiatement son collier pour fuir. De même, si nos héros se réveillent un peu trop bruyants.

Dans ces deux cas, l'espion fera une autre tentative pour entrer en contact avec les AV. Si elle échoue, l'aventure est terminée pour nos héros qui se feront massacrer s'ils sont restés dans la région de Tisen. En effet, six jours plus tard, toute la région est ravagée par une armée de deux mille strélirs, tous équipés d'arcs et d'épées. Les strélirs surpassant largement les miliciens de Tisen, autant par leur nombre que par leur efficacité, la région n'a aucune chance de leur échapper. On peut globalement considérer que chaque AV a une chance sur six de survivre dans de telles conditions !

... « Mais il faut tout d'abord que je me présente: je suis un messager secret du Prince-élu. Il a déjà entendu parler de vous à travers le récit d'un baladin qui est passé ici récemment... »

MJ: A vous d'imaginer de hauts faits pour chacun des personnages et de les inclure dans le discours du messager !

... « Je suis donc envoyé ici pour tenter de vous faire entrer discrètement au service de mon prince. Vous êtes, bien sûr, totalement libre de refuser son offre que voici: il vous prie simplement de partir au plus vite pour le village-frontière d'Igarth, situé à environ deux jours de chevauchée de notre bonne ville, et de lui rapporter ce qui s'y passe... »

Nous n'avons plus aucune nouvelle de ce lieu depuis près de deux semaines. Nul n'accepte d'y aller, car il se trouve à la bordure de l'ancienne région maudite de Caliste. Cette superstition a été renforcée par la disparition des deux groupes d'enquêteurs envoyés successivement là-bas...

Le Prince-élu ne pense pas qu'il s'agit de l'action d'une force obscure, mais bien plutôt de celle du marchand Mongdovar qui avait établi des relations commerciales fort étranges vers cette région. Jugez-en vous-même: selon les traces qu'ils ont laissées sur la route et que nos experts ont étudiées, des chariots très lourdement chargés sont partis vers Igarth pour en revenir totalement vides...

Étonnant, non ? Plus encore si l'on pense que Mongdovar a acheté, à la même période, de grosses quantités d'armes que nous n'arrivons toujours pas à localiser dans Tisen...

Suspectant que la Guilda s'est infiltrée dans l'administration du Palais, le Prince-élu fait appel à vous, des étrangers nouvellement arrivés et donc innocents de Mongdovar et de ses sbires. Une grande discrétion est des plus nécessaires. Il serait bon que vous partiez au plus vite pour Igarth ! Nous sommes très inquiets de la situation. Si vous acceptez, vous verrez que le Prince est loin d'être ingrat envers ses hommes de confiance... »

MJ: Si les AV décident de rester en ville, ils courent un risque sur deux (résultat impair sur un jet de dé) par jour qu'un de leurs repas soit empoisonné avec une substance indétectable et mortelle, Mongdovar ayant appris, grâce à ces



agents infiltrés au Palais, qu'ils ont été contactés secrètement par le Prince-élu.

S'ils acceptent l'offre, l'espion leur fournira un plan sommaire de la région ainsi que la légende du chevalier d'Ist (annexe deux), en expliquant qu'il y a parfois un fond de vérité dans ces légendes et qu'il ne faut négliger aucune information ou hypothèse.

S'ils refusent l'offre, ils n'obtiendront aucun document. Dans les deux cas, l'espion disparaîtra et les AV ne le reverront plus. Quant au Prince-élu, il n'acceptera jamais de rencontrer les AV tant que ceux-ci ne seront pas revenus d'Igarth. Il pourra leur indiquer cela secrètement s'ils tentent de le rencontrer ou d'obtenir une audience. S'ils vont voir Mongdovar, ils constateront qu'il se prépare manifestement à quitter Tisen sous bonne escorte et avec tous ses biens. Le prince-marchand refusera toute entrevue avec eux. S'ils insistent, ils seront considérés comme des espions peu habiles du Prince-élu et seront discrètement assassinés. On peut imaginer une salle d'attente spéciale dans la résidence de Mongdovar où peut se répandre un gaz incolore et inodore qui fera tomber nos héros comme des mouches...

LE SURVIVANT

MJ : Si les AV quittent la ville de jour, ils ont une chance sur deux d'être repérés par des brigands à la solde de Mongdovar. Si tel est le cas, ils attaqueront dès la nuit tombée pour surprendre les AV. Tsarikam, leur chef, est facilement repérable avec son énorme marteau de guerre qu'il manie à deux mains. Les

autres brigands sont armés d'épées. Ils sont tous vêtus d'une veste de cuir souple.

Les brigands sont des malfrats directement engagés par Tsarikam pour le compte de Mongdovar. Ils ne savent rien du trafic de celui-ci.

En revanche, leur chef en sait beaucoup plus. Cependant, il ne révélera rien, sauf usage de magie ou de torture. Il connaît le trafic d'armes de Mongdovar ainsi que l'existence d'être aîlés comme clients. Il sait que ceux-ci ont fait la promesse au prince-marchand, contre les livraisons d'armes, de l'aider à chasser le Prince-élu et à prendre le contrôle de la ville.

Tsarikam refusera catégoriquement d'accompagner les AV jusqu'à la cité, sachant parfaitement qu'au moment où il pénétrera dans Tisen il se fera exécuter par un des nombreux assassins à la solde de la Guilde des marchands.

Si les AV quittent la ville de nuit, vous considérez qu'ils ont pu échapper à la surveillance des fidèles de Mongdovar.

Au bout de deux longues journées de chevauchée, un spectacle désolant s'offre à vos yeux : Le village d'Igarth n'est plus qu'un tas de ruines, il a été complètement rasé ! Les maisons ont été brûlées, les

puits comblés... Une odeur insoutenable de corps en décomposition vous donne envie de vomir... (MJ : Test de courage pour voir quels sont les AV qui défaillent...) Mort et désolation se sont abattues sur ce pauvre village paysan. Seuls quelques petits grincements réguliers troublent le silence funèbre d'Igarth... Ce bruit sinistre provient de la roue d'un chariot renversé qui tourne inlassablement, poussée par le vent...

MJ : Si les AV décident de rentrer immédiatement à Tisen, ils pourront peut-être convaincre le Prince-élu Aistok d'arrêter Mongdovar. Au MJ de décider en fonction des arguments utilisés. Cependant, Mongdovar ralentira le cours de la justice en utilisant pleinement toutes les ressources de la Guilde qui possède de nombreuses (et coûteuses !) sympathies parmi les membres influents de la cité. On peut imaginer, en plein procès, l'effet de panique créé par l'annonce de l'attaque massive et destructrice des strélirs sur la ville... Les chances de nos AV pour s'en sortir vivants seront, hélas, réduites à zéro !

Si les AV sont un petit peu plus curieux, vous pourrez faire une description détaillée du village détruit. Vous devrez

bien faire sentir à travers celle-ci qu'Igarth a été rasé par un attaquant largement plus puissant que la petite garnison de cinquante soldats dont il ne reste qu'un horrible gros tas de membres...

Aux AV, par les questions qu'ils vous poseront, de remarquer que les seuls cadavres visibles sont ceux des paysans reconnaissables par leurs vêtements traditionnels. Aucune trace de l'agresseur... Pas de traces de chevaux non plus. Ces éléments étranges devront installer un climat de malaise parmi les AV. A vous d'insister alors sur les rumeurs de malédiction pesant lourdement sur cette région. Plus les AV seront inquiets, meilleure sera l'ambiance de la partie.

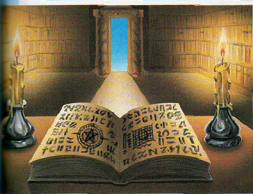
En plein milieu de vos réflexions et de vos recherches, vous entendez soudain un long cri d'horreur et de souffrance qui vous glace le sang ! Etait-ce bien un cri humain ? Pour vous en assurer, il va vous falloir entrer dans le temple à moitié effondré duquel a semblé-t-il surgir ce sinistre hurlement...

MJ : Pour la scène suivante, il faut que les AV aient pénétré en ce lieu.

A l'intérieur se trouve le seul survivant du massacre : un homme d'une cinquantaine

Annexe n° 1





d'années, qui brandit une épée dans les airs pour essayer de toucher un ennemi apparemment invisible ! Parfois, il se blesse et pousse alors cet atroce cri de douleur.

MJ : Il est devenu complètement fou lorsque les stélirs ont tué toute sa famille sous ses yeux... Quand il parle, vous devez, toutes les trente secondes, lancer un dé :

1, 2, 3 : il continue son discours normalement.

4 : Il se jette à terre et reste blotti durant une minute en ne cessant de trembler de tout son corps.

5 : Il demande à son interlocuteur s'il sait voler. En cas de réponse positive, il se rue à l'attaque durant trois tours de combat, puis se calme.

6 : Il introduit dans son récit une bête immonde : un gigantesque serpent à plume ! Si on lui demande des précisions à ce sujet, il hurle : « Tu en es un ! » et se rue à l'attaque durant 10 tours de combat.

Plus encore, il a la fâcheuse manie, lorsqu'on lui parle de répéter lentement et fortement un mot de la phrase qu'il vient juste d'entendre.

Malgré ces défauts « mineurs », le fou détiendrait plusieurs précieuses informations qu'il pourra communiquer aux AV :

— Les hommes-oiseaux qui ont attaqué étaient très bien armés et surtout très nombreux : « Des dizaines de centaines ! Un vrai nuage mortel ! L'attaque n'a pas duré plus de deux minutes... »

— Ils se nomment eux-mêmes les « Serviteurs de l'Hégémonie ».

— Ils se volatilisent dans le

néant quand ils reçoivent un coup mortel !

— Il est impossible de parler avec eux.

De plus, il connaît la forêt d'Invok et pourra indiquer une ancienne piste menant aux ruines de Caliste. Selon lui, la malédiction et les aîles viennent de là-bas, c'est pourquoi il refuse d'y accompagner les AV. Arrivé à ce stade, il s'éloignera et commencera dignement à enterrer les multiples victimes des aîles. Toute tentative visant à le détourner de cet objectif se soldera par un échec. Si les AV insistent, excédés, il les agressera sauvagement durant 5 tours de combat pour ensuite reprendre calmement son travail.

LES RUINES DE CALISTE

En suivant les indications du survivant d'Igarth, vous vous enfoncez dans une forêt touffue et sauvage. Vous êtes obligés de descendre de vos montures pour avancer. La voûte que forme le haut des arbres empêche les rayons du soleil de pénétrer ; c'est dans une semi-pénombre que vous progressez. (MJ : A moins que les AV traversent la forêt de nuit !)

MJ : La forêt est dangereuse : une fois par jour et deux fois par nuit, jetez un dé :

— 1, 2, 3, 4 : Rien à signaler.

— 5 : Une bande de six loups s'intéresse aux AV.

— 6 : Deux ours affamés agressent le groupe.

Remarques : Durant la nuit, les bêtes peuvent être éloignées par un simple feu de camp. Le jour, un don de nourriture est fort efficace car il satisfait l'appétit des animaux et évite un combat bien inutile. Notons aussi que les animaux fuient

toute trace visible de magie. Après trois jours de trajet, vous débouchez enfin sur une large clairière. Au centre de celle-ci, un bâtiment s'élève à plus de quinze mètres du sol.

MJ : S'il fait nuit, ou si nos AV attendent, ils ont évité les deux stélirs qui montent la garde durant le jour. Dans le cas contraire, les deux aîles dissimulés en haut d'un arbre attaquent les AV par surprise au moment où ils s'approchent de l'édifice. Quand les stélirs s'aperçoivent qu'ils ont fort à faire avec les AV, l'un d'eux s'envolera pour ramener une patrouille de douze des siens, tandis que l'autre continuera le combat. Les renforts arriveront 30 + 3 dès en minutes plus tard.

En vous approchant du bâtiment central, vous vous apercevez que la clairière est en fait le reste d'une ville réduite à l'état de murets de vingt centimètres de haut ! La grande double porte de bronze qui ferme l'unique édifice est scellée. Le sceau représente un homme ailé avec une flèche plantée dans son cœur.

MJ : Le sceau est magique, aucun stélir ne peut l'approcher à moins de trois mètres. Seul un humain peut le briser. A l'intérieur, une seule immense pièce : une fantastique bibliothèque de plus de cent mille volumes ! Au fond, une lourde plaque d'étain présente un plan de la région avec Caliste en son centre. Le plus haut mont, le Rovar, y est gravé.

MJ : Dès qu'un livre est touché, il s'effondre en poussière ! Néanmoins, si les AV fouillent attentivement la salle, ils pourront découvrir une cache secrète dans laquelle se trouve un livre conservé sous une cloche de verre. C'est le journal de la bibliothèque.

Voici les informations qui y sont présentes :

1. Les stélirs (ou aîles) sont apparus brusquement avec un énorme temple surgi du néant, au sommet du mont Rovar.

2. Les stélirs sont divisés en deux fractions idéologiques. (Voir annexe.)

3. Les serviteurs de l'Envol possèdent un leader, le prince Ashanir.

4. Celui-ci a rencontré la princesse Assilane. Le rédacteur soupçonne une liaison entre les deux.

5. Fin du journal ;

« ... Enesdi : La princesse Assilane a disparu avec le corps d'élite de Caliste, les douze

chevaliers d'Ist. Je crois qu'elle a pris la route du temple-dôme, par la forêt d'Irvok. Ferdi : Le Roi est fort en colère, il a juré de retrouver au plus vite sa fille ! Il renvoie les serviteurs de l'Envol, des ambassadeurs stélirs.

Lutéri : Les stélirs semblent furieux et le Roi se prépare à la guerre. Il ne croit pas que les stélirs lorsque ceux-ci affirment que la princesse ne se trouve pas au temple-dôme.

Kenesdi : Les stélirs attaquent avec une haine et une témérité inimaginable, ils massacrent tout, sans même se protéger ! Le Roi est mort au combat, mais nous les avons défaits. Ils disparaissent quand ils étaient touchés à mort. Certains ont hurlé qu'ils reviendraient du royaume des morts pour se venger. Cette région est maudite, nous la quittons à tout jamais. Lector, prends bien soin de mes livres... »

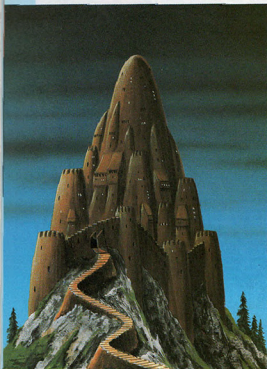
Saral, le haut scribe
Pour trouver chacune de ces informations, le temps de lecture et de recherche est de 20-INT en minutes. (Ex. : Gauthier mettra 20 - 13 = 7 minutes pour en trouver une.) Des AV futes penseront à prendre le journal pour le lire tranquillement à l'abri dans la forêt, infranchissable pour les aîles.

Le voile commence donc à se lever pour les AV grâce au journal et à la légende qui devraient les amener, en toute logique, à prendre la route de la forêt d'Irvok vers le mont Rovar.

L'ANCIENNE FORÊT D'IRVOK

Le chemin partant de Caliste vers le temple-dôme s'enfonce dans une forêt qui vous paraît étrange. Vos chevaux sont très nerveux et refusent d'y pénétrer... Vous remarquez avec





Le temple dôme de l'Astréir.

stupeur que c'est une forêt d'automne alors que, dans le reste du grand royaume, c'est le printemps! Malaise...

MJ : Le responsable du phénomène est le voleur temporel présent en ce lieu. Le temps s'écoule plus vite dans la forêt qu'en dehors : une journée à Irvok correspond à une minute à l'extérieur. Si les AV restent là à observer, ils verront l'hiver arriver en moins d'une heure!

Au bout de quelques minutes de marche, vous avez la désagréable impression d'être constamment épié...

MJ : Si un AV demande à haute voix s'il y a quelqu'un, le voleur temporel apparaît immédiatement en ricanant. Sinon, il les rencontrera juste avant qu'il sorte de la forêt. L'énigme du voleur de temps :

**LE VIEIL HOMME APPROUVE :
SI LES ILLUSIONS
FORMAIENT UNE
ÉCORCE,**

**ELLE EN SERAIT
LE FRUIT.**

Solution : L'EXPIÉRIENCE, ou toute autre réponse satisfaisante, telle la sagesse.

Le voleur proposera de libérer de sa prison temporelle l'une de ces personnes : le marchand Arik, le prêtre Iphar, le brigand Torin, la princesse Assilane ou le chevalier Carde.

MJ : Si les AV ne choisissent pas la princesse ils ne pourront jamais empêcher les stréliers de déferler sur le grand royaume, car le voleur temporel s'en ira vers une région inaccessible où il continuera à poser son énigme.

La princesse Assilane est d'une rare beauté. Seuls ses grands yeux verts peuvent rivaliser de charme avec ses longs cheveux noirs. Sa voix est douce et rassurante. Son charisme est époustouflant...

MJ : Ses souvenirs s'arrêtent au début de sa négociation avec le voleur de temps. Il faut

donc lui expliquer calmement la situation, sinon elle risquerait de prendre les AV pour des envoyés du Roi à sa recherche, et donc de tenter de s'enfuir à la première occasion, inconscient du danger mortel des stréliers...

Une fois les choses éclaircies, elle insistera pour que ses sauveurs l'escortent jusqu'au temple-dôme et pour servir de témoin à la Cérémonie d'union. Elle est persuadée que le prince Ashanir a trouvé un moyen pour l'attendre. Durant le trajet, elle révélera tout ce qu'elle sait sur les stréliers. (Ce qui correspond au prologue jusqu'à son emprisonnement.)

LE TEMPLE-DÔME DE L'ASTRÉIR

Une fois sortis de la forêt d'Irvok, vous découvrez immédiatement l'imposant temple-dôme des stréliers. Ses tours massives et son architecture inhumaine confirment son origine extra-terrestre. Pour l'attendre, il vous faut employer un petit chemin abrupt serpentant dans la montagne.

MJ : Des patrouilles de stréliers surveillent en permanence l'accès au temple. Elles volent à si haute altitude qu'elles ne peuvent être repérées depuis la surface. En revanche, les yeux perçants des ailes ne faussent échapper aucun détail du sol! De nuit, l'ascension est quasi impossible; un test d'adresse est nécessaire pour chaque AV tous les cents mètres, et le temple est situé à plus de trois kilomètres... Une chute cause trois fois de dommages à retirer à la vitalité de l'AV qui est tombé.

De jour, la vigilance des stréliers est stupéfiante; même invisible, un AV se fait remarquer à cause des petits éboulis que provoque sa marche!

Les AV se feront donc attaquer par une patrouille de stréliers... Cependant, dès que la princesse sera en danger, son talisman se mettra à luire fortement, et tous se retrouveront transportés instantanément au sein du temple-dôme, dans la salle des cérémonies.

Elle est somptueuse, ses dimensions colossales! (100 m x 100 x 50 m). D'énormes statues de stréliers aux visages nobles sont alignées le long de chaque mur. Au centre, face à vous, une sculpture grandiose de plus de trente mètres de haut semble vous contempler. Ce strélier de pierre est différent des précédents, il domine de sa présence tous les autres élé-

ments de ce lieu magnifique. A ses pieds, vous remarquez un sarcophage de verre d'où émane une lueur verte, seule lumière de cette immense salle. La princesse est abasourdie par un tel spectacle et semble paralysée par une très vive émotion...

MJ : En s'approchant du sarcophage, un AV pourra sentir une sorte de malaise surgir en lui. S'il continue d'avancer, il aura juste le temps d'apercevoir un strélier couché en habit d'apparat, avant d'être violemment projeté à plus de vingt mètres par une force invisible. Dommages : deux fois.

En fait, seule la princesse peut sans danger atteindre le sarcophage où repose Ashanir. Mais elle est si impressionnée qu'elle n'osera s'en approcher... Pour la convaincre, elle exigera qu'un AV aille lui dire ce que tient précisément dans ses mains le strélier étendu. Pour cela, un AV devra affronter une nouvelle fois la force invisible et découvrira que le strélier tient une étoile d'argent, symbole de sa condition de leader des serviteurs de l'Envol. Si un sortilège est utilisé dans l'enceinte du temple, toutes les statues se mettent à gronder : « Ceci est un temple, lieu sacré parmi les lieux sacrés, respectez-le! » La magie est alors dissipée, le sortilège n'existe plus! Si un autre enchantement est lancé, les yeux de la statue centrale se mettent à briller aveuglément, et un rayon mortel frappe l'infortuné qui a osé braver l'avertissement de l'Astréir!

LA FIN DE LA MALEDICTION

Voici la scène qui se déroulera si la princesse Assilane s'approche enfin du sarcophage : Tout d'abord, la carapace de verre vole littéralement en éclats sans blesser personne! La lueur verte se transforme alors en une vive lumière bleue qu'inonde l'immense salle. Assilane se penche doucement vers Ashanir et l'embrasse légèrement.

Du sarcophage, un strélier majestueux se lève et déploie lentement ses grandes ailes. Il se tourne vers les AV et dit : « Bénis soyez-vous d'avoir accompagné jusqu'ici ma bien-aimée. Vous serez les témoins de la Cérémonie d'union, Astréir! Enfin ton Pacte s'accomplit! »

Et, avec une grande tendresse, les ailes d'Ashanir enveloppent l'objet de son amour si

profond. Soudain, l'énorme plafond s'ouvre vers le ciel tandis que la statue centrale prend vie et, d'un coup d'ailes puissant, exécute un superbe envol pour disparaître dans le néant...

Autour de vous, il n'y a plus de traces du passage des strelirs dans le monde du grand royaume ! Plus de temple, plus de strelirs, plus rien ! L'Astrolire est reparti avec son peuple, Assilane a suivi Ashanir dans son retour vers Asarine... La terrible menace des strelirs a été écartée à tout jamais... Grâce à vous !

ÉPILOGUE

En arrivant près de Tisen, vous apprenez que Mongdovar et sa clique ont quitté la ville avec précipitation. Il a légué sa résidence au Prince-élu Aistok. Nul ne comprend cet acte en ville...

Lors de votre entrevue avec Aistok, celui-ci est visiblement ébahi par votre récit. Mais il est bien obligé de vous croire en recevant confirmation de la tragédie d'Igarth.

Vous devenez les héros de Tisen ! La résidence de Mongdovar vous est offerte par le Prince ainsi qu'une énorme bourse de pièces d'or en remerciement de votre exploit ! Une grande fête est instituée en votre honneur ! Toute la jeunesse de Tisen vous idolâtre ! Votre aventure se transforme en une très belle légende... dont vous êtes les héros !

Quant au cynique et cupide Mongdovar, un détachement de cavaliers se met à sa poursuite.

ANNEXE NUMERO UN : DES PERSONNAGES ET MONSTRES RENCONTRÉS PAR ORDRE D'APPARITION :

TSARIKAM

FOR = 18 ADR = 15
COU = 18 INT = 10 CHA = 16
VIT = 35 PRO = 3 ATT = 13
AGE = 35 ans

Note : son marteau de guerre tenu des deux mains a un bonus de +5.

LES BRIGANDS

FOR = 11 ADR = 13
COU = 10 INT = 8 CHA = 7
VIT = 20 PRO = 2 ATT = 10
Note : ils sont armés d'épées.

LE FOU

FOR = 15 ADR = 8
COU = 16 INT = 11 CHA = 3
VIT = 17 (30) PRO = 1
ATT = 12 : Blessé, il lui reste 17 de vitalité sur ses 30 maximum.

Note : Son épée brisée a un bonus de +1

LES LOUPS

FOR = 11 ADR = 16
COU = 6 INT = 2 VIT = 15
PRO = 1 ATT = 13

LES OURS

FOR = 19 ADR = 12
COU = 18 INT = 1 VIT = 50
PRO = 2 ATT = 16

LES STRELIRS

FOR = 15 ADR = 14
COU = 20 INT = 12 CHA = 18
VIT = 40 PRO = 8 ATT = 18.

Il est facile de reconnaître un strelir : deux immenses ailes d'un bleu azur qui leur donnent une envergure de plus de quatre mètres ne les font pas passer inaperçus !

La beauté d'un strelir est envoûtante : leurs cheveux d'argent, leurs yeux dorés, la finesse de leur visage inspireraient plus d'un poète...

Ils portent, en général, une simple tunique grise décorée par les femmes strelirs de quelques couleurs chatoyantes. Chaque strelir appartient à l'une de ces deux sectes qui déterminent leur comportement lors d'une rencontre :

— La secte des Serviteurs de l'Envol enseigne qu'il faut vivre en paix avec toutes les créatures vivantes et que c'est avec patience et résignation que les strelirs doivent attendre leur retour d'exil sur Asarine.

— La secte des Serviteurs de l'Hégémonie enseigne que le grand royaume n'est pas un monde d'exil mais le théâtre des nouvelles conquêtes des strelirs qui, à nouveau, asserviront les autres races pour dominer seuls ce monde.

L'origine extra-terrestre de ces hommes-oiseaux leur confère deux pouvoirs surnaturels :

D'une part, ils sont totalement insensibles à toutes formes d'influence de l'esprit par la magie. D'autre part, ils sont immortels : lorsqu'ils atteignent 0 en VIT, ils disparaissent pour resurgir plus de cinq cents ans plus tard, entièrement guéris !

Note : Un strelir combat avec ses puissantes ailes mais aussi avec ses bras, quand il possède une arme. Il frappe alors DEUX fois en un tour de combat.

LE VOLEUR TEMPOREL

FOR = 6 ADR = 20
COU = 20 INT = 20 VIT.
PRO, ATT : Spécial.

Le voleur temporel est une créature d'une rareté exceptionnelle. on la rencontre tou-

jours dans des lieux déserts ou isolés. Nul ne sait d'où il vient, nul ne peut dire où il va. Les sages prétendent qu'il s'installe dans une région par hasard et qu'il y reste tant que son énigme n'est pas résolue. Il ressemble à un petit homme rondouillard d'environ trente centimètres de haut. Il a l'habitude de triturer longuement sa barbe qui change de couleur selon son humeur. Son chapeau conique et ses vêtements bouffants de couleurs criardes lui donnent un aspect ridicule et laisse penser qu'il est inoffensif.

Impression dangereuse, car il possède de terribles pouvoirs qui le rendent tout au contraire fort redoutable.

D'une part, il est immunisé à toutes les formes de magie. D'autre part, toute créature qui tente de l'agresser physiquement se retrouve transportée instantanément dans une province du grand royaume si lointaine que toute une vie ne suffirait pas pour effectuer le voyage inverse ! Ces deux défenses font du voleur de temps une créature invulnérable. Il n'attaque jamais physiquement ou par enchantement, mais se contente de poser une énigme. Chaque membre de cette espèce possède la sienne propre.

Si l'on refuse de répondre à l'énigme, il devient furieux et enferme l'imprudent dans une prison temporelle où le temps est stoppé.

Si l'on répond mais que l'on ne résout pas l'énigme, le voleur temporel est heureux. Il éclate de rire tandis que son interlocuteur se met à vieillir très rapidement de 5 déc en années ! Ces années sont ajoutées à la durée de vie du voleur de temps, justifiant par là son nom.

Si l'on résout l'énigme, le voleur a la mine déconfite en proposant :

— Soit de briser une prison temporelle. Il indique alors les types de prisonniers qu'il détient.

— Soit de transporter une personne magiquement où elle le désire.

— Soit de rajeunir quelqu'un de 5 déc en années. Dans ce cas, le voleur vieillit du nombre d'années correspondant ; il restitue une part de ses vols ! C'est pourquoi il déteste appliquer cette solution et vante au maximum l'intérêt des deux précédentes.

LA PRINCESSE ASSILANE

FOR = 9 ADR = 16
COU = 17 INT = 14 CHA = 18



VIT = 15 PRO = 1 ATT = 5

Note : Elle possède un vieux talisman. Il est magique : en cas de danger de mort, et uniquement dans ce cas, il transporte instantanément la princesse avec ses amis dans un lieu où elle désire fortement aller.

ANNEXE NUMÉRO DEUX LA LÉGENDE DU CHEVALIER D'IST

Du haut du temple-dôme, des tours nacrées,

Ashanir, le puissant prince des ailes,

Doit observer l'horizon et attendre toujours

Celle à qui il a voué tout son Amour...

Au fond de la forêt d'Irvok, Il le faudra répondre sans équivoque.

Au lieu de répondre, frapper avons-nous tenté ! Fous nous étions, inconscients du danger...

Assilane, quant à elle, tenta de négocier,

Mais l'affreux être, furieux et vexé de n'avoir à son énigme nulle réponse.

Dans le temps l'emprisonna pour toujours...

Jamais, oh jamais, je ne reverrai Caliste, Et comme tous les chevaliers d'Ist, J'irai mourir en terre étrangère, Seul, éloigné de tous les miens.