



Le Comte Arilavan

Coordonnées

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

Responsable du site : Kronale [kronale_nospams_@free.fr]

Auteur du document : Uribellu [Uribellu1982_nospams_@hotmail.com]

Corrections et suggestions : Kronale

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

Note : Enlevez « _nospams_ » des adresses ci-dessus.

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

Date de la Mise en Ligne

20 Avril 2005

Résumé

Un Scénario ... !



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

Le Comte Arilavan



Cadsandria

Nous sommes en automne 401 JR. Les PJs sont à Cadsandria, attablés dans une quelconque taverne. Ils sont contactés par une jeune femme très belle, possédant une épée longue à la ceinture et vêtue de noir de pied en cap. Elle dit s'appeler Ayna Drinalan

1. L'Embauche

Ayna explique alors aux PJs que son frère, Machar, a disparu il y a deux jours (celui-ci était étudiant à l'Université de Cadsandria) et que n'ayant pas reçu de nouvelles de lui ces derniers temps, elle a alors décidé de venir elle-même à Cadsandria pour savoir de quoi il en retournait. A l'Université, elle a appris qu'il avait disparu récemment, deux jours avant l'arrivée des PJ. Elle promet 2000 Bronzes par tête pour retrouver son frère. Elle est prête à négocier.

Machar est un étudiant brillant de Cadsandria. Remarqué par ses supérieurs, ces derniers lui ont confié l'étude d'anciens manuscrits. Dans ces derniers, il a découvert un moyen de connaître la magie.

Un espion d'un comte Vilmirien, passionné de magie avait infiltré l'Université, chargé de découvrir toutes les ressources magiques possibles en son sein.

Il a tout de suite pensé à son employeur qui, bien que passionné par la magie, ne savait point s'en servir lui-même. Le Comte fut naguère époux d'une sorcière melnibonéenne qui mourut d'une lente maladie. Il gardait cette union secrète et depuis sa mort, il connaît une passion sans limite pour la magie et nourrit l'espoir de la faire ressusciter. Le comte Arilavan s'est loué les services d'un sorcier Pantangien, Rl'ar K'rar et d'une branche mercenaire d'une guilde dévouée à Maluk. Cette dernière est considérée comme traître par le théocrate en se vendant à une puissance étrangère et ce dernier l'ayant appris a envoyé un bataillon châtier les traîtres. Le sorcier Rl'ar K'rar voit là une grande chance de s'enrichir et compte bien trahir le comte lorsque les recherches auront porté leurs fruits

La jeune femme n'est pas la sœur de Machar mais s'est appropriée son identité. Elle est en fait une espionne de Pan-Tang qui joue plus que double jeu. Sa mission était d'enquêter sur les





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

recherches menées par Machar, promis à un avenir brillant dans la sorcellerie. Cependant, celle-ci trahira vite sa cause en voyant l'étendue des découvertes de l'étudiant et souhaite maintenant le récupérer pour son propre compte. Elle a comme projet de faire assassiner le théocrate, motivée par la haine de ce Mabden. Elle est à demi-melnibonnéenne, et souhaite se venger de Jagreen Lern qui jadis a fait assassiner son père.

L'Université

Les PJs pourront avoir leur entrée à l'Université avec un peu d'astuce ou avec l'aide d'Alyna. Celle-ci les attendra à la Taverne prétextant une soudaine fatigue due aux événements, elle leur demandera de la tenir au courant. Ils pourront parler de Machar en étant un peu subtils et seront reçus par deux professeurs dans un bureau richement décoré où les bibliothèques prennent la plus grande partie de la pièce...

Ils apprendront :

- *Qu'il s'agit d'un élève brillant promis à un grand avenir d'érudit, voire de sorcier, les deux professeurs n'étant pas vraiment d'accord... Ils finissent par se chamailler comme deux enfants.*

- *Qu'il était assez solitaire et versé dans l'étude constante.*

- *Et qu'il possédait une simple chambre dans l'Université, ayant quitté le domicile parental des années auparavant; il était un des plus jeunes élèves qu'ait connu l'Université depuis des années.*

Ils laissent un libre accès à sa chambre qui a été retrouvée sans dessus dessous. La garde n'a pas enquêté, à la volonté des professeurs qui n'ont pas voulu troubler les élèves de l'Université.

La Chambre de Machar est en effet austère. Un simple bureau qui semble avoir été utilisé par le temps est renversé en face d'un lit qui tient encore debout par mystère. Il semble en effet, avoir subi les assauts de coups de lame. Une fenêtre, sur le mur qui fait front, est ouverte. Sur le sol, une flaque de sang séché.

- Des livres de différente nature dont le contenu doit sembler obscur aux PJ sont également retrouvés sur le sol. En fouillant un peu, ils découvrent un nom griffonné dans la page de garde d'un des livres, Ildovan Merrat. Des étagères vides sur le mur devaient être destinées à les accueillir.

- Dans une corbeille, quelques notes calcinées et datées, les PJ apprennent quelques petites choses sur les recherches menées par Machar. Celui-ci ne détaille pas mais tient compte de l'avancée de ses recherches qu'il décrit comme passionnantes. Certaines pages sont illisibles. Sur d'autres, il parle du contentement de ses professeurs et le nom de Merrat apparaît.

Merrat

S'informant, ils découvriront vite qui est Merrat. Etudiant tout comme Machar il dispose lui, d'une maison en ville ; il s'est récemment fait virer de l'Université mais Machar lui rendait quelques fois visite (des informations que les PJs apprendront s'ils mènent l'enquête de manière plus poussée). Les professeurs le qualifient de cancre brillant, doté d'un grand esprit d'observation mais n'ayant que peu la logique nécessaire à la poursuite d'études de magie. Ils seront reçus chez lui sans trop de difficultés. Ce jeune homme semble être l'opposé de Machar, il semble quelque peu comateux et est loin de l'archétype de l'élève studieux. Méfiant, il faudra gagner sa confiance pour qu'il donne des informations. La menace n'est pas la meilleure solution.

Apparemment il était ami avec Machar qui trouvait chez lui un moyen de se relaxer grâce à l'humeur festive de Merrat. Le jeune génie avait essayé aussi, en vain, d'aider son ami à remonter ses résultats. Celui-ci explique qu'il a vu la dernière fois Machar il y a trois jours. Il vient de passer ces trois jours à chercher sa trace sans succès. Si les PJs l'interrogent sur Alyna, il ne lui connaissait aucune sœur mais il ne parlait que rarement de sa famille.

Il leur apprendra aussi que plusieurs personnes avaient contacté Machar et que cela rendait nerveux son ami. Il avait ainsi vu trois semaines





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

auparavant deux hommes se présenter à Machar un jour où ils sortaient de l'Université. Apparemment ces hommes avaient tenté de négocier les services de Machar mais n'avaient donné aucun nom. Un des hommes semblait être énucléé et avoir les lèvres couturées. L'autre homme était assez grand, aux cheveux châtain clair et les yeux marrons-gris et portait une moustache exubérante et une livrée qu'il avait tenté de dissimuler. Cette dernière représentait un oiseau rouge et vert sur fond jaune. Il lui semblait qu'il s'exprimait avec un léger accent vilmirien qu'il a reconnu facilement y ayant vécu lui-même durant quelques années.

Avec ces informations, les PJs devraient enquêter sur le fameux symbole. Un héraldiste pourrait être la solution... Que ce soit à Cadsandria ou directement en Vilmir. L'héraldiste refusera peut être de donner l'information ou la donnera à prix d'or et peut réclamer un service de la part des aventuriers en échange... Vol, meurtre... C'est un homme ne reculant devant rien et sa modeste échoppe cache de grandes ambitions.

De même, s'ils enquêtent sur l'autre étrange personnage, ils pourront en apprendre plus sur Maluk. La présence de ces deux personnes en même temps devrait leur sembler étrange car ils doivent connaître les relations entre le Vilmir et le Chaos.

Les PJ apprendront alors qu'il s'agit des Armoiries du Comte Arilavan. Ce Comté est situé à quelques kilomètres, au choix du MJ d'Uhaio. Le voyage se passera au bon vouloir du MJ et coûtera quelques pièces aux aventuriers.

Vilmir

Uhaio

Les PJ débarquent à Uhaio (Atlas des Jeunes-Royaumes page 25), accompagnés d'Alyna. Ils découvrent l'imposante forteresse ducale en face de laquelle se tient la

pyramide de cuivre de Tovik l'implacable, le Temple de la Loi. De même, ils font la connaissance des contrôles de l'armée vilmirienne, des fantassins armés d'épées courtes, de javelot et de boucliers triangulaires... Quelques affiches annoncent les représailles envers ceux qui feraient usage de la magie (Atlas page 31)

Les PJ découvrent maints bateaux... navires de guerre... corsaires... des carcasses servant de prisons... Des statues se dressent dans les rues et un grand marché se tient. Sur une place, des hommes sont mis aux fers. Les aventuriers trouvent au bout d'un moment une taverne correcte.

En prêtant une oreille attentive, ils entendent des rumeurs au sujet de manifestations chaotiques dans les environs. Au sujet du comté, les regards se baissent vers les choppes et les bouches se ferment. Un homme contactera les PJs et en l'échange de quelques pièces, il révèle que de plus en plus de choses étrange semblent se dérouler dans ledit comté

A ce moment, un bruit violent de cor d'alerte retentit. Les hommes se lèvent et tirent leurs épées ou s'arment avec des moyens de fortune. En sortant de la Taverne, ils voient un déluge de feu s'abattre. Des dragons melnibonnéens survolent la ville, détruisant dans les flammes ce qu'ils peuvent. Ils s'attaquent principalement aux vaisseaux à quai. Des hommes prient à genoux Tovik de les sauver. D'autres fuient vers une mort certaine en allant au port. D'autres encore se réfugient dans le saint lieu de la Loi. Les PJs devraient faire de même, sinon faites-leur comprendre qu'il s'agit du seul bâtiment qui risque de ne pas finir en tas de cendre.

Dans le temple, ils devront prier avec les autres Vilmiriens et une attitude opposée pourrait leur coûter cher ! Sortant du temple, ils découvrent une ville en cendres. Les bateaux semblent encore brûler sous l'eau, coulés par le feu bleu melnibonéen. Se renseignant, ils pourront apprendre le fin mot de l'histoire et de la vengeance d'Yyrkoon (menant une expédition punitive sur les Nations ayant participé à une attaque de Melniboné) et apprendront que le Prince Bastrom, fils du roi Naclon a péri sur son navire...





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

Une fois ce petit intermède historique, les PJ pourront se diriger vers le fameux comté.

La route vers le comté d'Arilavan

Il leur faut quelques jours pour s'y rendre, il se trouve au Nord-Est d'Uhaio, à la frontière du duché. En chemin, ils découvrent quelques prouesses technologiques vilmiriennes mais aussi un village calciné et aucun survivant. S'ils examinent les corps et les bâtiments, ils verront qu'il ne s'agit pas de la même attaque que celle d'Uhaio. Sinon, laissez-les douter. Ces attaques n'ont rien à voir... Sur un jet de pister, ils trouveront la trace des attaquants. C'est leur route... Ils découvrent le soir même un autre village qui brûle encore.

Cette fois, quelques survivants qui avaient réussi à se cacher leur expliqueront de quoi il retourne. Toutes les terres de la région sont soumises à une bande de brigands et quelques villages refusent de payer un impôt. Un village, Ernilak, situé un peu plus loin sera sûrement sujet aux massacres prochainement, ce village possède quelques guerriers bien entraînés. Les survivants prieront les PJ de leur prêter main forte.

Leur bien aimé Duc Arigan qui siège à Ernilak saura les récompenser, celui-ci n'ayant jamais porté grande attention aux combats... jusqu'à ces jours troubles... Ils pourront rejoindre ce fameux village d'Ernilak par un petit détour qui ne semble pas plaire à Alyna. Là-bas, ils en apprendront plus sur les brigands.

Ils pourront être reçus par le Comte qui semble avoir totalement perdu la maîtrise de la situation, son conseiller sera plus perspicace et informera les PJs de la localisation de la base supposée des pillards. Eliminer leur chef serait la solution... Il leur expliquera que de fins guerriers pourraient les aider et fournira des hommes si les PJs le demandent... Une récompense est bien entendu à la clé s'ils arrivent à chasser ces pillards qui seraient, d'après les informations dont ils disposent, une petite vingtaine...

La base

S'ils s'y rendent, ils pourront faire preuve d'astuce pour l'infiltrer. Il s'agit de baraquements anarchiques situés dans les collines entourant le Mont de la Déception. Les hommes présents sont une trentaine et semblent fêter une nouvelle razzia dans une fête où la bière coule à flots et la bataille ne sera pas forcément très complexe... Ils pourront récupérer des objets de valeur et quelques pièces d'or (qu'ils remettront ou pas aux villageois).

Le Comté d'Arilavan

Les infos

Il s'agit d'une bourgade modeste entourée de murailles. A l'entrée, devant une immense porte, des gardes montent la garde. Ils demanderont le serment d'allégeance au comte. Il faut jurer de le protéger et de le servir durant le séjour dans la cité.

Une fois les murailles franchies, ils contemplent une triste cité connaissant de vieilles mesures, une taverne et une immense demeure au centre de la cité contrastant avec l'aspect réduit des constructions. Arrivés en fin de soirée, ils trouveront difficilement une place à la taverne. Le repas est insipide mais digne d'intérêt.

En écoutant les conversations, ils en apprendront plus sur les manifestations chaotiques des environs. Des tombes auraient été retrouvées vides, et certains auraient vu d'étranges formes se mouvoir dans l'ombre. Si les PJ veulent en savoir plus, on leur indiquera les lieux mais personne ne voudra les accompagner. Ils pourront alors visiter un cimetière dont des tombes ont été semble-t-il fraîchement ouvertes... et pourquoi pas une petite rencontre cadavérique ? Il s'agit là de quelques expériences plus ou moins ratées du sorcier Pantangien à la solde du comte qui semblerait-t-il est passionné de nécromancie. De même, certains corps lui servent à mener divers rituels...





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

Les PJ peuvent remarquer un homme fort nerveux, seul à une table devant son assiette à laquelle il n'a pas touchée, contrairement à sa choppe. Quelques instants plus tard, trois hommes s'installent à sa table et lui parlent avant de disparaître. L'homme finit sa choppe d'un trait et sort. S'ils le suivent, ils arriveront difficilement à le coincer. L'homme a une peur malade de la magie et si les PJ le remarquent ils pourront s'en servir pour le faire parler. Ils pourrait lui aussi laisser un indice...

L'homme est un homme de main du Comte mais l'a trahi. Il explique que le comte voue depuis quelques années une admiration sans bornes aux arts occultes et qu'il lui en veut pour cela. Le comte s'est loué les services d'une étrange guildes dont les membres sont scarifiés et il l'a déjà vu en compagnie d'un sinistre personnage aux allures de sorcier. Il ne saurait le décrire plus amplement. Si les PJ savent être persuasifs, ils pourront prendre connaissance de l'existence d'un passage menant depuis l'extérieur de la ville vers le sous-sol du château qui sert aux hommes de la guildes. Enfin, il ne dira pas grand chose sur les trois personnes qui lui ont parlé dans la taverne, ils expliqueront seulement qu'ils connaissent "la cause" et qu'il a été chargé par eux d'en savoir plus... Aux PJ de choisir son sort.

- Un des hommes dans la taverne est un employé du comte et porte la livrée de son maître. Les PJ remarqueront qu'il est fortement porté sur la bouteille et pourront profiter de cela pour le faire parler. Au milieu d'un débit de paroles confuses, celui-ci lâchera que le comte désire embaucher quelques employés mais qu'il a peur de perdre sa place et que la sélection est prévue le lendemain. Des hommes de tous les royaumes ont été amenés par des émissaires pour prétendre à de hautes fonctions. Ils logent actuellement dans la demeure des domestiques dans la propriété du comte, dans des chambres à part et le bâtiment est gardé. Apparemment, le comte cherche des domestiques, des cuisiniers, des femmes de ménage. Il semblerait que le comte soit sujet à la paranoïa et change fréquemment de personnel...

Il pourrait leur obtenir un registre sur lequel sont consignés les noms et prétentions des hommes ainsi que la chambre dans laquelle ils logent s'ils lui graissent assez la patte. Il leur donnera rendez-vous plus tard dans la soirée.

S'ils acceptent l'homme viendra mais trois de ses collègues désireux de s'attirer les faveurs du comte le soupçonnant le suivront et attaqueront les PJs et le traître.

-Ils pourront se renseigner autre part mais n'auront pas connaissance d'autant de détails, la plupart des personnes restant fidèles au comte dont ils ne connaissent pas les étranges occupations...

A partir de là, les PJs ont le choix, en fonction des informations dont ils disposent...

→ Infiltrer le château par le tunnel.

→ Tenter de se faire passer pour un prétendant aux postes offerts.

L'embauche

Les PJ pourront prendre la place des prétendants, assez nombreux. Il leur faudra se faire passer pour les hommes, ce qui ne sera pas très complexe étant donné que les hommes ne se connaissent pas. Cependant, il leur faut éviter de se faire remarquer. Deux gardes sont postés devant le bâtiment et les prétendants logent au premier étage, facilement accessible à l'aide d'un matériel adapté à l'expédition.

Le lendemain des gardes viennent chercher les prétendants et devant les yeux du comte, ils devront effectuer quelques tests et prouver leur allégeance. En fonction de leur travail, s'ils sont pris, on leur permettra de visiter sans trop de difficulté le bâtiment. Une porte est gardée et fermée au sous-sol. Rien d'autre ne semble étrange et ils seront sûrement tentés de faire une incursion. Deux gardes doivent être neutralisés.





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

Le tunnel

Que ce soit par la porte ou par le tunnel, la disposition est symétrique, la salle d'éléments se situant au centre de la structure.

Derrière la porte, un long couloir qui mène à une porte donnant sur une salle étrange au dallage multicolore ressemblant à une forme de marelle. Quatre couleurs se suivent. Chacune représente un élément. Ils devront alors suivre le chemin, jets de dextérité nécessaires pour ne pas trébucher sur les dalles à l'aspect chaotique et mouvant, des couleurs étranges en émanant lorsqu'ils s'engagent. Tout échec provoquerait l'attaque d'un élémentaire de l'élément correspondant: Eau, Air, Terre et pour finir le feu. Une fois l'étape franchie, une porte cachée se dévoile et donne sur un escalier. En bas de celui-ci, deux prêtres de Maluk, yeux crevés et bouches cousues, engageront les PJs.

Deux salles sont alors disponibles. L'une donne sur une crevasse faite dans la terre d'une pièce non dallée et où s'entassent des cadavres. L'autre salle renferme (PJ+2) prêtres. Une fois ceux-ci éliminés, les PJ débouchent dans une petite salle où se trouve un homme brun vêtu d'une armure marquée du symbole du Chaos, portant des bijoux métalliques, des bagues en surnombre, des broches... Il est encadré de (PJ) prêtres et se tient devant un jeune homme attaché qui semble avoir été torturé. L'homme brun s'étonnera de la présence des PJs, mais sera encore plus surpris de la présence d'Alyna.

Le sorcier est en effet tout comme les prêtres de Maluk renégat aux yeux du Théocrate. Il dévoilera alors la vraie identité d'Alyna qu'il avait déjà rencontré quelques années plus tôt à Hwamgaarl. Les PJs comprendront qu'ils ont été utilisés mais Alyna les priera de lui donner une chance de s'expliquer s'ils l'aident à vaincre le Pan-Tangien. Alyna engage le sorcier et le combat est impressionnant alors que les prêtres attaquent les PJs qui pourront ensuite s'en prendre au sorcier qui met en difficulté Alyna. Elle tentera de se justifier et demande aux PJs de l'épargner, expliquant ses motivations; elle désire en effet assassiner le

théocrate et révélera ses véritables origines et la mission qu'elle s'était assignée contre le maître de Pan-Tang. Ayant réalisé que c'était inconcevable sans une aide magique puissante, elle avait pensé que partir à la chasse de Machar, aidée par les PJs, permettrait peut être de trouver le moyen adéquat.

Machar délivré, il expliquera de quoi il retourne après quelques soins. Il ne s'étend pas sur ses découvertes et explique que ses écrits sont conservés par le Comte dans sa suite.

Les PJ devront se frayer un chemin dans la mesure, les gardes étant alertés de la vraie nature des nouveaux employés. La suite du Comte est au dernier étage. Il tente de s'enfuir par une porte dérobée, emportant les écrits de Machar lorsque les PJ entrent dans sa suite. Celle-ci conduit à de nouveaux souterrains.

Une vaste salle se dévoile aux PJs avec au centre un magnifique tombeau. Si les PJs sont convaincants, il leur dévoilera une partie de la vérité en espérant éviter la mort. Si les PJs veulent l'achever, il prend un parchemin au hasard avec des yeux semblent pleins de folie. Il tente alors de lancer un sort dont il ne connaît pas les effets et qu'il est incapable de maîtriser. Le comte se transforme en torche humaine et emporte avec lui les écrits de Machar. Jets pour éviter aux PJ de subir le feu.

Machar est profondément traumatisé par la scène et les PJ devront le calmer. Il leur explique qu'il n'avait rien trouvé de concret outre un sort permettant de donner des facultés magiques à quelqu'un ignorant des arcanes. Encore que ce sort, il l'avait découvert plus tard, n'avait que des effets temporaires comme le comte l'a remarqué à ses dépens... mais il était sur la voie de découvrir des sortilèges dévastateurs. Il n'était pas sûr de leur objet et avait préféré garder le silence.

Pour sortir de la propriété, les PJ devront en découdre avec un bataillon Pan-Tangien conduit par le haut prêtre de Maluk mandé par le Théocrate qui reconnaîtra Alyna et le prêtre engagent le combat. Alyna ne fait pas le poids... Aux PJs de voir s'ils désirent l'aider. Le bataillon massacre gardes et domestiques et rejoint les sous-terrains





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

pour châtier les prêtres renégats. Les PJ auront ainsi quelques difficultés à sortir du Comté.

FIN
Uribellu

S'ils sauvent Alyna, elle leur remettra l'argent convenu pour l'aide apportée par les PJs même s'il s'agit pour elle d'un échec.





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

Les caractéristiques des PNJs



Brigands

Caractéristiques :

FOR	14		
TAI	14		
CON	15		
INT	10	Idée	50%
POU	10	Chance	50%
DEX	14	Dextérité	60%
APP	8	Charisme	40%

Points de vie : 14

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

Armure : Cuir maritime 1D6

Armes	Pourcentage	Dégâts
Epée courte	65%	1D6+1+MD
Bagarre	50%	1D3+MD

Chef des brigands et de la garde du Comte

Caractéristiques :

FOR	16		
TAI	14		
CON	15		
INT	14	Idée	70%
POU	10	Chance	50%
DEX	16	Dextérité	80%
APP	12	Charisme	60%

Points de vie : 15

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

Armure : plaques 1D8+1

Armes	Pourcentage	Dégâts
Epée longue	65%	2D8+MD
Bagarre	50%	1D3+MD

Prêtres et prêtres renégats de Maluk

Caractéristiques :

FOR	12		
TAI	14		
CON	15		
INT	16	Idée	80%
POU	18	Chance	90%
DEX	14	Dextérité	70%
APP	15	Charisme	75%

Points de vie : 13

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

Armure : Cuir maritime 1D6

Armes	Pourcentage	Dégâts
Cestus	65%	1D3+2+MD
Bagarre	50%	1D3+MD

Sorts: Divers

Rl'ar K'rar et haut prêtre

Caractéristiques :

FOR	14		
TAI	14		
CON	15		





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

INT	16	Idée	80%
POU	18	Chance	90%
DEX	16	Dextérité	80%
APP	10	Charisme	50%

Points de vie : 14

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

Armure : Cuir maritime 1D6

Armes	Pourcentage	Dégâts
Epée courte	65%	1D6+1+MD
Bagarre	50%	1D3+MD

Sorts : Divers

