

*Habilité et Endurance x2 pendant un combat
Effet secondaire : perte de 1d10 END (0=0)

FEUILLE D'AVENTURE POUVOIRS MAGIQUES

1 Bâton de sorcier
2 Alchimie
3 Voyance
4 Envoûtement
5 Sorcellerie
6 Communication avec les Éléments Si vous avez accompli avec succès votre première mission.

SAC A DOS

1 Rouleau de corde
2 Repas
3 Repas
4 Repas
5 Briquet à amadou
6 2 torches
7 Livre Majdar (Charatchak)
8 1 mortier et 1 pilon Vous pouvez abandonner ou échanger l'un ou l'autre de ces objets, sauf pendant un combat.

POCHETTE A HERBES (6 espèces d'herbes maxi.) REPAS

1 1 sachet de cristaux d'Azaran	2
2 Fiole de salpêtre	
3 Fiole suc de Karmo*	- 3 P.E. si vous n'avez pas de Repas lorsqu'il vous faut manger.
4 1 Feuille d'Azaboïs	BOURSE
5	(50 Lukats maximum)
6	
Réservée au sorcier doté du Pouvoir Magique d'Alchimie.	

P.H. = POINTS D'HABILITÉ

HABILITÉ 18	VOLONTÉ 1	ENDURANCE 18 (0 = mort) 25
	Peut dépasser votre total de départ.	Ne peut jamais dépasser votre total de départ.

DÉTAIL DES COMBATS

ENDURANCE	VOLONTÉ	ENDURANCE
ASTRE D'OR	QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI
X	X	X
ASTRE D'OR	QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI
ASTRE D'OR	QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI
ASTRE D'OR	QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI
ASTRE D'OR	QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI
ASTRE D'OR	QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI
ASTRE D'OR	QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI

P.E. = POINTS D'ENDURANCE

OBJETS SPÉCIAUX ET LISTE DES ARMES

DESCRIPTION	EFFETS
Carte de l'Empire Chadakine	
Dague sertie de pierres précieuses (Habilité +1)	
Trousseau de clés (prison de Shuni)	
Anneau porte-bonheur (Gnaja)	
Pipeaux à Chaksu	
Minéral Spirituel	
Baguette magique noire	

ARMES (2 armes max. ; la Baguette de sorcier compte pour 1 arme).

1 Bâton de sorcier

2 Dague (+ fourreau)

Combat livré sans votre Baguette de sorcier : - 6 P.H.

Combat livré sans Arme : - 8 P.H.

NOTES D'AVENTURE

+ L'aventure débute par l'énigme suivante posée par le vieux sorcier Urik:

Majdar et Kundi,
Face à face,
Yeux dans les yeux.
Majdar voit Kundi,
Mais Kundi, que voit-il ?

+ AO répond correctement à l'énigme et reçoit soins et aide de la part des Kundis
+ Urik le vieux sorcier accompagnera AO dans sa quête de la Porte de l'Ombre qui doit apparaître à la pleine lune dans la vallée de la Désolation, à l'ombre des monts Gorn.

+ AO et Urik quitte le village de Kundis, attachés à un Oxlo, un oiseau géant, qui les mène jusqu'aux marais de Gur-Lu

+ AO et Urik portent secours à un jeune Chaksu (une espèce de lézard semi-intelligent) et tombent dans une embuscade.

+ Urik neutralise un soldat Chadakine tandis qu'AO en terrasse deux autres, et un Terrier Magdi (une espèce de chien).

NOTES D'AVENTURE

- + Papa et Maman Chaksu débarquent dans la clairière et massacrent les soldats Chadakines.
- + AO et Urik continuent leur voyage vers Karnali, la cité au bord du marais
- + A proximité de la cité, AO et Urik se retrouvent dans une bataille opposant des esclavagistes Chadakines à une bande de rebelles
- + rencontre avec Sadir au Long Couteau, chef des rebelles
- + AO et Urik se joignent aux rebelles
- + AO et Urik sont emmenés dans la base secrète de la Ligue des Libres, sous la ville de Karnali
- + Kiro = chef de la Garde Chadakine de Karnali
- + AO aide Sadir dans une attaque de la forteresse de Karnali ; il détruit une Pierre de Kazim mais sort affaibli du combat
- + rencontre avec Samur, un des esclaves libérés par AO
- + La cité de Karnali est délivrée du joug Chadakine. L'heure est à la célébration.

- + AO et Urik partent pour la Cité Interdite de Gianima.
- + Samur, roi des Masbatés de Lissan et unique survivant de son peuple décide de vous accompagner.
- + Grando, voleur de Shuni, se joint au groupe.
- + AO affronte une Sentinelle de La Mort et en ressort très affaibli.
- + Ses nuits sont hantées par Charatchak
- + AO et ses compagnons arrivent devant la Cité Interdite déprimés et fatigués par l'éprouvant voyage.
- + Le groupe traverse un pont mais ce dernier s'écroule, entraînant Samur dans l'abîme.
- + Trompant le Gardien (par la ruse), AO et ses compagnons pénètrent dans la Cité Interdite.
- + Explorant la cité, AO et ses compagnons se retrouvent prisonniers des Bêtes Humaines
- + Libérés par Samur (qui a survécu), ils échouent à la cour d'un roi cannibale dément.
- + Grando trouve un passage secret menant à une étrange paroi de feu.

+ Derrière le mur de feu (qui est un mirage), une grotte ; AO y découvre un coffre contenant un livre écrit en Majdar et portant le nom de Charatchak et une baguette magique noire. Charatchak est un ancien Majdar (révélation)

+ Au-delà de la chambre secrète, un tunnel menant à la Vallée de la Désolation

+ AO et Samur affrontent un lombric des Abîmes.

+ AO et Urik atteignent la Porte de l'Ombre.

+ AO fait face au Klaysha et réussit à s'en débarrasser en lui jetant la Baguette Noire.

+ AO aperçoit Tanid de l'autre côté de la Porte de l'Ombre... il franchit le passage sans hésiter.

La suite dans le 3e volume :

Le Royaume de l'Oubli

PARAGRAPHES

1 126 216 257 278 192 44 25 252 225 11
82 247 249 194 2 45 71 121 93 204
144 266 276 250 101 222 207 6 238 292
234 29 219 48 133 75 81 22 60 214 32
173 195 111 227 107 169 232 17 299 66
291 154 59 138 298 52 186 164 191 124
212 104 175 39 259 77 246 84 221 41
26 284 76 108 184 161 94 306 38 168
201 240 54 103 224 96 148 267 64 23
243 262 85 157 272 229 172 310

L'EMPIRE CHDAKINE



Légende

ÉCHELLE : 150 KMS

- MONTAGNES
- COLLINES
- ETENDUES ARIDES
- DESERT ROCHEUX
- FORET D'ARBRES CADUQUES
- FORET A FEUILLE PERSISTANT
- JONGLE
- FALAISES
- MARAIS
- DESERT DE SABLE