

FEUILLE D'AVENTURE

POUVOIRS MAGIQUES

1 Bâton de sorcier
2 Alchimie Psychomancie
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 6 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	3
2	
3 1 Feuille d'Azaboïs	
4 Potion Laumspur (+6)	- 3 P.E. si vous n'avez pas de Repas lorsqu'il vous faut manger.
5	BOURSE
6 Potion de Calacène	(50 Lukats maximum)
Réservée au sorcier doté du Pouvoir Magique d'Alchimie.	

P.H. = POINTS D'HABILETÉ

HABILETÉ

18

VOLONTÉ

13

ENDURANCE

40

(0 = mort)

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	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

P.E. = POINTS D'ENDURANCE

1 graine de Tamara (usage du bâton sans VOL)

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	
Gyronome (boussole sonore)	
Pierre-de-Lune	
Une outre	
Un Cor de Combat	Masbaté

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.

POUVOIRS MAGIQUES MAGIE SUPERIEURE

- Thaumaturgie (téléportation, etc.)
- Théurgie (Alchimie++)
- Don de Vision
- Nécromancie
- Physiurgie (Contrôle des Eléments)

NOTES D'AVENTURE

- + AO possède la Pierre-de-Lune et se prépare à revenir dans le monde « normal ».
- + Sept années se sont écoulées dans le monde pendant qu'AO et Tanid se trouvaient dans le champ astral de Nocturne. La résistance de la Ligue des Libres menée par Sadir-Long-Couteau est forte de 10,000 hommes et se prépare à attaquer Shuni MAIS une armée chadakine trois fois plus nombreuse se prépare à les intercepter. Les Libres n'ont aucune chance. AO doit les prévenir...
- + Ultime conseil des Majdars : se rendre dans la forêt de Longuefougère.

NOTES D'AVENTURE

- + AO et Tanid se retrouvent dans les plaines de Lissan.
- + Ils découvrent une ziggourat Mastabé.
- + AO et Tanid y passent la nuit mais au matin ils sont réveillés par l'arrivée d'une horde de démons dans la ziggourat.
- + AO affronte le Maître des Démons et le terrasse ; alors que lui et Tanid sont encerclés par la horde démoniaque, des guerriers font irruption dans la ziggourat. Ce sont des Masbatés, survivants de la tribu que l'on croyait disparue. Ils sont menés par Dioka.
- + AO et Tanid sont menés dans les monts Kashima, où se cachent les Masbatés. Ils doivent y rencontrer le roi.
- + Le roi des Masbatés s'avère être Samur, esclave libéré par AO.
- + Samur et AO mettent un plan au point : AO doit fermer le portail démoniaque ouvert par le roi-démon dans la plaine de Tilos tandis que Samur et ses hommes retiendront les Chadakines au pont de Lanzi., le temps qu'AO entraîne les démons furieux sur les troupes ennemies, faisant d'une pierre deux coups.

- + Mère Magri a retrouvé la trace de Tanid qui se voit contrainte de regagner Shuni.
- + AO atteint la porte des démons et tente de la fermer ; il est aux prises avec Agarash le Damné, serviteur de Naar, le Roi de la Noirceur et Souverain absolu du Mal...
- + AO réussit à refermer le portail. Les démons se lancent à sa poursuite.
- + AO atteint la forêt ; grâce à ses pouvoirs, il neutralise un éclaireur Chadakine et revêt son uniforme.
- + AO réussit à rejoindre les Masbatés ; les Chadakines sont coincés de l'autre côté du Dosan avec les démons sur le dos.
- + l'armée Masbatée traverse le pays et rejoint la Ligue des Libres qui se cache dans la forêt de Longuefougère.
- + AO retrouve son ami Sadir-au-Long-Couteau.
- + Après une nuit de discussion, Sadir accepte de s'en remettre au plan d'AO : repli stratégique dans la forêt de Longuefougère.
- + A l'aube les Chadakines attaquent mais ils sont repoussés par le courage des troupes et la magie d'Astre d'Or.

+ L'armée des Libres campe en bordure de la forêt de Longuefougère, qu'on dit hantée.

+ AO en profite pour faire le plein de potions.

+ A la nuit tombée, AO est attiré dans la forêt par d'étranges murmures ; il s'agit de l'esprit des Kazims.

+ AO comprend que les Pierres de Kazim dont se servent les sorcières Chadakine sont les coeurs de malheureuses créatures qu'il vient de libérer grâce à la magie de la Pierre-de-Lune.

+ AO peut compter sur l'aide des Kazims, hommes de pierre.

+ AO rejoint ensuite l'orée de la forêt où les combats ont repris.

+ La bataille fait rage ; après d'âpres combats, les Libres, aidés par un géant de pierre Kazim, mettent l'armée Chadakine en déroute.

+ En seulement quatre jours, l'armée des Libres libère les villes les unes après les autres ; c'est la fin pour l'Empire Chadakine qui, privé du soutien de la magie des Pierres de Kazim, s'effondre comme un château de cartes.

+ Le moment est venu pour Astre d'Or d'affronter Charatchak, le roi-démon. Il se téléporte dans le palais de Chadaki.

+ AO est confronté à l'Ipaga, le démon garde du corps du roi-démon... mais ce n'est qu'une illusion.

+ AO se retrouve face à Charatchak mais le démon Agarash est également de la partie.

+ AO terrasse Charatchak dans un formidable duel de magie ; AO sort vainqueur du combat ; agonisant, Charatchak tente de rejoindre le démon Agarash mais AO brandit la Pierre-de-Lune et réussit à fermer le portail des démons.

Charatchak avait passé un marché avec Agarash : prendre sa place plutôt que de mourir de la main d'Astre d'Or.

Astre d'Or a réussi in extremis à fermer le portail, condamnant Charatchak à l'enfer éternel et bloquant Agarash sur son plan infernal.

Le roi-démon est vaincu.

Astre d'Or a accompli son destin.

+ L'Empire Chadakine n'est plus.
Astre d'Or retrouve Tanid ainsi que ses
autres compagnons d'aventure Sadir,
chef de la Ligue des Libres, et Samur,
roi de Masbatés.

Astre d'Or est nommé Régent des
nations Libres ;

Gloire à toi, Sorcier Astre d'Or, héros
Majdar et Libérateur des peuples
opprimés !

PARAGRAPHS

1 6 326 50 162 239 60 286 95 36 297 225
159 122 32 135 48 25 200 215 53 30
270 188 38 260 298 10 19 57 29 76 90
106 149 171 161 178 142 249 274 134
139 158 167 209 268 31 51 109 147 42
202 226 265 68 170 165 186 37 250 352
195 280 314 75 321 282 354 337 333
329 312 336 359 300 254 358 242 324
347 338 341 230 351 328 191 39 92 145
320 334 323 345 180 316 360

