FEUILLE D'AVENTURE POUVOIRS MAGIQUES	HABILETÉ 18	VOLO	NTÉ	ENDURANCI 21
Bâton de sorcier Alchimie Psychomancie				(0 = mort) 24
Voyance Envoûtement Sorcellerie	DÉ	Peut dépasser de départ. FAIL DES	v	le peut jamais dépass otre total de départ. BATS
Communication avec les Éléments i vous avez accompli avec succès votre première mission.	ENDURANCE	VOLONTÉ		ENDURANCE
SAC A DOS	ASTRE D'OR		QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI
Rouleau de corde	×	×	×	×
2 Repas				
Repas	ASTRE D'OR		QUOTIENT D'ATTAQUE	
Repas			DATEQUE	
Briquet à amadou				
2 torches	ASTRE D'OR		QUOTIENT	ENNEMI
Livre Majdar (Charatchak)			D'ATTAQUE	
3 1 mortier et 1 pilon Tous pouvez abandonner ou échanger l'un ou l'autre de ces objets, auf pendant un combat.				
POCHETTE A HERBES (6 espèces d'herbes maxi.) REPAS	ASTRE D'OR		QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI
1 1 sachet de cristaux d'Azaran				
2 Fiole de salpêtre				
2 4 1 1/	ASTRE D'OR		QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI
4 1 Feuille d'Azabois -3 P.E. si vous n'avez pas de Repas lorsqu'il vous faut manger.			DALIAQUE	
DOUDCE				
5 Potion de guérison + (50 Lukats maximum)	ASTRE D'OR		QUOTIENT	ENNEMI
6 Fiole de Senara (+5	ASTREDOR		D'ATTAQUE	ENNEMI
Rés dr Ge au sorcier doté du Pouvoir Magique d'Alchimie.				
P.H. = POINTS D'HABILETÉ	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

Gyronome (boussole sonore)

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

+ A0 a retrouvé Tanid ; ils franchissent la Porte de l'Ombre et s'aventurent dans le royaume de Noctiurne.

+ Rencontre avec Raïr; AO résiste au pouvoir hypnotique de Raïr et entraîne Tanid vers la Tour de Cristal

+ A0 et Tanid parviennent à la Tour de Cristal.

+ Au terme d'une dangereuse escalade, A0 et Tanid pénètrent dans la tour ; ils affrontent un monstre.

+ Ils rencontrent Bavemenu, un académicien de la Tour de Cristal.

+ Bavemu et les Académiciens proposent à A0 une quête en échange de leur aide pour quitter le champ Astral de Noctiurne : se rendre à la Cité-Qui-Chante des Elessi et y dérober la Thrénogemme, une pierre magique qui émet une musique envoûtante.

+ AO accepte, même s'il se méfie des Académiciens. Il n'a pas le choix s'il veut pouvoir quitter Noctiurne un jour.

+ L'Athorton est une machine inventée par les Académiciens pour voyager sur le champ astral de Noctiurne.

NOTES D'AVENTURE

- + Les Académiciens confient L'Athorton à AO mais garde Tanid en otage.
- + AD quitte la tour de Cristal à bord de l'Athorton; guidé par le gyronome, il arrive dans le royaume de la Cité-Qui-Chante.
- + Il pose son vaisseau non loin de la cité; des Elessi s'approchent.
- + les Elessi s'avèrent pacifiques et invitent AO à les suivre
- + AO est accueilli par le roi des Elessi.
- + A0 est emmené dans le Palais du Dieu Hurlant. Il y est mis en présence du Gardien du Thrénogemme.
- + Le Thrénogemme maintient captif le démon Stêt-Aman.
- + A0 emporte le Thrénogemme et le démon statufié, libérant la cité de la menace du Dieu Hurlant.
- + le roi des Elessi conseille à AO d'aller trouve le sage Oz-Na-Mun ; il sait où se trouve la Pierre-de-Lune.
- + De retour à la tour de Cristal, A0 découvre que son sosie maléfique a enlevé Tanid et l'a emmené dans le oroyayme du Paradoxe

- + A0 livre la Thrénogemme aux Académiciens et fonce vers le royaume du Paradoxe.
- + A0 rencontre le Maître du Chaos ; ce dernier libère Tanid et indique à A0 l'emplacement de la Pierre-de-Lune MAIS' il impose à A0 et Tanid la présence du sosie maléfique d'A0, le Jakcha.
- + A0 et Tanid réussissent à se débarrasser du Jakcha
- + A0 sauve un village d'un incendie allumé par son double maléfique.
- + A0 et Tanid se reposent dans le village puis reprennent leur périple à la recherche de la Pierre-de-Lune.
 - + On leur indique le Lac d'Argent, porte du royaume de la Pierre-de-Lune.
 - + L'Athorton pénètre dans le royaume de la Lune et est attaqué par une créature géante; le dôme de combustible du vaisseau est endommagé.
- + D'autres créatures géantes tentent de mordre le vaisseau. Ces créatures sont des plantes carnivores géantes.
- + A0 réussit à se faufiler entre les plantes et échappent aux avides machoires.

- + A0 et Tanid arrivent en vue d'un Trianon Majdar ; A0 met le cap vers la construction où il est sûr de trouver la Pierre-de-Lune.
- + Soudain, A0 et Tanid sont attaqués par des créatures monstrueuses... des oiseaux monstrueux et difformes : des Oiseaux du Chaos.
- + Commandant aux éléments, A0 provoque une tempête qui balaie les oiseaux mais manque de faire se crasher l'Athorton.
- + A0 et Tanid arrivent au Trianon Majdar ; A0 ouvre magiquement la porte du temple.
 - + A0 trouve la Pierre-de-Lune MAIS le Jakcha rapplique!
 - + le Jakcha' s'empare de la Pierre-de-Lune et AO se prépare à se battre avec lui. Tanid le supplie : elle pressent une catastrophe si Astre d'Or se bat contre son double.
- + A0 suit les conseils de sa bien-aimée.
- + La Pierre-de-Lune retourne son attaque contre le Jakcha, qui périt sur le champ.

+ Astre d'Or a réussi sa quête : il a trouvé la Pierre-de-Lune.

Il lui faut encore encore affronter Charatchak.

Rendez-vous dans le quatrième et dernier tome de la sage d'Astre d'Or

La Guerre des Sorciers

PARAGRAPHES

1 122 43 16 60 167 267 302 70 339 112 181 264 217 246 172 91 17 250 299 106 116 135 140 130 60 310 77 86 260 46 238 241 269 245 182 278 303 174 166 187 94 309 62 249 27 88 96 138 300 216 177 293 324 236 228 201 183 169 330 338 247 216 171 84 33 76 78 304 326 341 47 276 218 360

