

FEUILLE D'AVENTURE

POUVOIRS MAGIQUES

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

SAC A DOS

1 Rouleau de corde
2 Repas
3
4 Briquet à amadou
5 2 torches
6 Pochette de champignons (>Envoûtement)
7 1 graine de Tamara (magie sans dépenser de Volonté)
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	1 - 3 P.E. si vous n'avez pas de Repas lorsqu'il vous faut manger.
2 Fiole de salpêtre	
3 Fiole de soufre	
4 Fiole vide	
5 Fiole Laumspur +2	BOURSE (50 Lukats maximum)
6	
Réservée au sorcier doté du Pouvoir Magique d'Alchimie.	

P.H. = POINTS D'HABILETÉ

HABILETÉ 18	VOLONTÉ 17	ENDURANCE 3 (0 = mort) 25
------------------------------	-----------------------------	--

Peut dépasser votre total de départ.

Ne peut jamais dépasser votre total de départ.

DÉTAIL DES COMBATS

ENDURANCE	VOLONTÉ	ENDURANCE	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
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)	

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

1 Bâton de sorcier

2

Combat livré sans votre Baguette de sorcier : - 6 P.H.
Combat livré sans Arme : - 8 P.H.

NOTES D'AVENTURE

Trouver la Pierre-de-Lune, unique artefact pouvant arrêter le roi démon Charatchak. La pierre se trouve sur Nocturne, le plan astral accessible par la Porte de l'Ombre.

Prendre contact avec la tribu perdue de Lara ; les Kundis ont la faculté de voir le plan astral et m'aideront à localiser la Porte de l'Ombre.

- + Arrivée au port de Shuni
- + Auberge de la Lune Riante
- + Rencontre avec le marchand Chan-Li
- + Arrêté par des soldats Chadakines et emmené de force au Halle aux Corrections
- + Livré à Mère Magri (soumis à l'Épreuve de Vérité)
- + La Tribu Perdue de Lara se cacherait dans la forêt de Longuefougère, d'après Chan-Li.
- + Rencontre avec Tanid, servante et disciple de Mère Magri
- + Évasion de la prison
- + Tanid aide AO et lui rend son bâton de magicien et son sac à dos. Elle mène AO et Chan en dehors de la prison par un passage secret

NOTES D'AVENTURE

- + Le groupe (AO, Tanid et Chan) se réfugie dans la forêt.
- + Le groupe se rend dans les collines de Tchamzi et y rencontre le sage Gnaja
- + AO et ses compagnons font route vers le sud.
- + Village d'Iwo : pont enjambant le fleuve Azane
- + AO décide de venir en aide aux chevaliers de Durenor
- + AO affronte 3 soldats Chadakines et en sort vainqueur, de justesse.
- + AO terrasse un officier Chadakine ; il sort du combat terriblement affaibli.
- + AO et ses compagnons continuent leur route vers le sud
- + Une nuit, ils sont assaillis par un Klaysha, un mangeur d'âmes; Tanid se sacrifie pour sauver AO.
- + La mort dans l'âme, AO et Chan continuent leur périple vers le sud.
- + Parvenus aux Dents du Dragon, AO et Chan sont attaqués par les Krakhus.
- + Chan meurt ; AO parvient à échapper aux terribles prédateurs.

+ AO se retrouve seul au bord du lac de Chen-Wu.

+ AO découvre un passage dans la falaise de Chen-Wu, un tunnel étroit menant dans un nid de Mantizes des Antres. Au terme d'une fuite éperdue et de combats désespérés, AO réussit à sortir du nid pour aboutir sur le plateau d'Azanam.

+ Hélas, la colonie d'insectes vous pourchasse ! Cerné, AO pense sa dernière heure arrivée, quand il est sauvé in extremis par des hommes-singes. Ce sont les Kundis, la tribu perdue de Lara.

+ AO rencontre Okosa, le roi des Kundis.

+ AO est soumis à l'épreuve du vieux Urik, le sorcier Kundi : la réponse à une devinette Kundi...

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

La réponse dans le second volume :
La Cité Interdite

PARAGRAPHS

1 168 140 112 56 251 40 64 195 82 105
131 300 289 175 226 320 187 230 191
178 93 258 62 7 270 201 172 124 243
125 333 259 296 41 349 245 292 199 48
75 3 85 18 134 58 126 161 193 15 218
39 55 81 99 88 189 215 2 24 33 10 102
149 165 192 276 52 152 252 327 78 29 54
278 184 325 136 345 61 186 86 266
231 256 281 331 307 249 282 148 49
210 74 194 269 294 344 43 143 68
118 268 8 19 59 65 83 98 108 135 197
213 267 347 47 146 232 154 4

L'EMPIRE CHDAKINE

