



Quatrième Partie : La Piste Maudite

(PJ niveau 4-5)

Une Campagne de Gabriel Féraud (Le Grimoire)
<http://feraudg.free.fr> illustrée par Rich Longmore et Gary Chalk



Campagne officielle de Loup Solitaire, le Jeu de Rôle tiré
de l'Univers des Livres Dont Vous Etes le Héros.

Matériel nécessaire pour jouer :

Loup Solitaire, l'Encyclopédie du Monde est un livre de référence complet
et un jeu de rôle réunis en un seul ouvrage. Posséder les 5 premiers livres
la série des Livres dont Vous êtes le Héros, édités par Gallimard Jeunesse
est un plus.

L'Ecran du Meneur de Jeu illustré par Gary Chalk

Plus d'informations : www.legrimoire.net

Forum officiel de Loup Solitaire : www.loup-solitaire.fr

LEGAL NOTICE

La Série des ouvrages de Joe Dever Loup Solitaire, est publiée chez Gallimard Jeunesse, dans la collection Livres
dont vous êtes le Héros. Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing est copyright © 2008 Le
Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est ©James Prunier

Synopsis : les PJ doivent explorer l'ancienne voie traversant le Pays Sauvage pour remonter aux sources du mal, mais il semblerait que quelqu'un les y ait devancés...

Note sur le scénario : il est fait allusion aux maîtres des PJ. Vos PJ étant de bas niveau, ils ont nécessairement des mentors. Ceux-ci sont de leur classe de personnage et de niveau 7. Ils ont accompagné l'émissaire du Sommerlund, Tregar de Toran, dans sa mission diplomatique.

Episode 1 : En route !

Les PJ sont en présence du prince de Ragadorn et de leurs maîtres. :

« Aberron et ses maudits alliés ont semble-t-il tiré la source de leur pouvoir d'un lieu ancien situé en plein Pays Sauvage, abritant vraisemblablement le corps d'une créature maléfique issue des guerres du passé, Mutaris. Il nous faut savoir s'il y a toujours un risque lié à ce site et le condamner s'il le faut. Nous craignons en effet qu'ils n'aient réveillé une puissance qu'il aurait mieux fallu garder dans les limbes de l'Oubli. Le ciboire magique utilisé pour transformer les Squalls en Gloks nous a été dérobé. Il y a donc encore des ennemis actifs, et nous avons tout à redouter. »

NB : le vol a eu lieu pendant que les PJ étaient à Kalte.



Si les PJ réussissent un jet de connaissances Arcanes DD 15ou Histoire DD 20 :

Mutaris était un serviteur des Agarashi, monstres horribles au service de Naar. Certains disent qu'il était si zélé qu'il finit par devenir un Agarashi lui-même. Véritable corrupteur affectant tout ce qu'il touche, le monstre aurait fui avec des humains entièrement dévoués, à jamais marqués du sceau de la bête. On sait que Mutaris finit tué par des héros. Se refusant à toucher cet être maléfique, ils jetèrent du bois sur son cadavre puis y mirent le feu. Ensuite ils s'en retournèrent dans leurs contrées. Certains érudits évoquaient la possibilité que des serviteurs de Mutaris ait récupéré le corps à demi calciné de leur maître pour l'enterrer dans un tombeau. Il y a tout à craindre désormais que ce tombeau ne se trouve dans le Pays Sauvage.

Les PJ sont équipés en potions de Laumspur et en armement de leur choix (pas plus d'une arme ou armure offerte par PJ). Ils auront une monture s'ils en sont dépourvus.

Ils vont faire partie de l'expédition de sire Arthur Remald, le propre frère d'Uther Remald qui périt dans *Le sang des braves*. Il faut remonter la piste maudite du Pays Sauvage, retrouver ce temple ancien dédié au Mal.

La guerre récente et les pertes élevées parmi les Squalls ont pour conséquence d'avoir rendu le Pays Sauvage encore plus périlleux. Car, sans en avoir l'air, les Squalls contribuaient en partie à l'équilibre précaire de la région. Désormais, les bêtes rôdent, affamées de chair de bipèdes, dont elles ont dévoré tant de cadavres...

Sire Arthur Remald, tout comme son défunt frère, est un Chevalier du Royaume. Il a expressément demandé que ce soient les PJ qui l'accompagnent. Au fond de lui, il veut savoir si les joueurs méritaient le sacrifice de son frère, s'ils ne l'ont pas lâchement abandonné. La perte cruelle de son frère a créée une faille dans ce chevalier jadis si impétueux et entièrement dévoué à Holmgard. Sa troupe est fort réduite pour l'ampleur de la tâche : il n'y a que dix lanciers. Il s'agit de vétérans, qui eux aussi ont perdu des proches dans le précédent conflit. Qui les a choisis ? Sire Remald...

Faites ressentir aux PJ le peu d'amabilité à leur égard (jet en Sagesse ou Psychologie).

Il n'y a pas moyen à l'heure actuelle de mobiliser plus de troupes. Les royaumes de Durenor et de Sommerlund sont méfiants, ils craignent une action depuis les Monts Durncrag et ne désirent plus engager beaucoup de troupes à Ragadorn. Pourtant, il faut bien aller inspecter ce temple...

La piste grisâtre s'enfonce vers l'est au sein d'une terre presque stérile. Il va falloir garder le moral. Dès la première nuit, de sinistres hurlements se feront entendre : on dirait des loups. Avec un jet Survie on comprend qu'il s'agit de loups maudits. Des lanciers savent que des éclaireurs en ont vus rôder, venant chercher des cadavres de Squalls.

Il y en a pour trois jours de cheval dans le Pays Sauvage, d'après les informations obtenues.

Episode 2 : Le tribunal sauvage



Le second soir, sans le savoir, les personnages vont se retrouver drogués. Sire Arthur Remald a décidé de les juger. Cela se passera au campement. Des PJ particulièrement méfiants pourront voir le cuisiner rajouter la drogue, s'ils l'observent expressément (DD 17). Si les joueurs font eux-mêmes leur nourriture, Arthur Remald les mandera pour

s'entretenir instamment de la mission pendant qu'un de ses hommes mettra la drogue. De nouveau, il faudrait être très méfiant (DD 18) pour l'apercevoir.

Si les PJ s'aperçoivent d'une malveillance et le font remarquer, le chevalier et les lanciers tomberont le masque et les menaceront : rendez-vous, que l'on vous juge !

Soit les PJ obéissent, soit il y a combat. Les soldats essaieront de les capturer mais au premier mort il n'y aura plus de retenue.

Résister à la drogue Jet de vigueur : DD 17

Si les PJ sont drogués, ils vont se retrouver paralysés et désarmés et vont voir une parodie de tribunal s'instituer. On va juste leur ligoter les mains. Arthur Remald leur fera boire un antidote pour leur permettre de parler puis il ouvrira la séance

« Moi, Sire Arthur Remald, Chevalier du Royaume, déclare ouvert le tribunal militaire chargé de statuer sur le sort [identité des PJ] accusés de lâcheté devant l'ennemi ».

Pendant que tout le monde se bat ou que l'on juge, le Mal va s'approcher sournoisement du campement.



Attirés par l'agitation, des Loups Maudits vont se ruer sur le groupe. La bataille sera confuse. Si les PJ étaient attachés et ne parviennent pas à se dégager, un soldat leur coupera les liens. Ne lésinez pas sur le nombre de Loups Maudits. Les personnages doivent comprendre que leur seule chance est dans la fuite, comme lors de la dernière bataille de sire Uther Remald... Notez que les loups agissent d'une façon bien singulière : ils essaient d'immobiliser leurs proies avec leurs mâchoires. Cela devrait permettre à vos joueurs de fuir avec les derniers chevaux (la panique en a effrayé beaucoup).

Les loups ne les poursuivront pas, occupés à maintenir leurs proies au sol.

Si un PJ est pris, il sera difficile aux autres de venir lui porter secours sans subir le même sort. Mais il est possible que des PJ soient pris.

Les Loups Maudits ne s'intéressent pas aux possessions de leurs victimes. Quand la bataille aura cessé un mâle énorme surgira et hurlera très fort dans la nuit. Alors leurs maîtres viendront chercher leurs proies...

Des PJ peuvent observer la scène s'ils échappent à la surveillance des loups... ou s'ils sont capturés. Des caricatures d'être humains viendront les chercher : des hommes à têtes de loups ! Les hommes bêtes viendront leur mettre un nœud coulant autour du cou et forceront leurs prisonniers, en dépit de leurs blessures, à se lever et marcher.

Episode 3 : Des alliés inattendus



La caravane, escortée de Loups Maudits, conduit ses prisonniers exactement là où ils voulaient se rendre : au tombeau

Si les PJ sont tous prisonniers, ils ont de quoi s'inquiéter.

Si des ou tous les PJ ont fui, ils auront deux choix :

- continuer la mission (donc aller au tombeau et trouver alors la piste de la caravane)
- retourner sur les lieux du combat et là, retrouver la piste de la caravane.

Les Loups Maudits veillent surtout à éviter toute agression, nul ne songe que des PJ pourraient les suivre pour attaquer. D'ailleurs, la situation est compliquée : chaque prisonnier est un otage potentiel aux mains des hommes loups.

Les PJ, s'ils le font, ne sont pas les seuls à observer la caravane : il y a les jumeaux, deux terribles guerriers membres des Serres de Rashuur.

Si les PJ ne les repèrent pas (DD 15) ils viendront à eux. Ils refuseront d'expliquer leur présence et, parlant peu, ne désireront qu'une chose : libérons les humains capturés, nous discuterons après.

Si aucun PJ n'est libre, ils pourront voir l'incroyable vigueur de ces deux guerriers : une nuit ils déjoueront la surveillance des Loups Maudits et viendront libérer les PJ. Les hommes loups attaqueront et les jumeaux lutteront à mort le temps que les PJ et les autres prisonniers s'organisent.

Les deux guerriers peuvent mourir. Néanmoins, l'un d'eux agonisant, révélera ce qui suit. S'ils sont vivants, c'est encore plus facile.

L'histoire des jumeaux.

« Nous sommes des Serres de Rashuur. Nous escortions Feroen de Kadan, un notable de Cloéasia pour une mission spéciale connue de lui seul. Il semblait très affecté par la nouvelle qui lui était parvenue : des Gloks avaient attaqué Ragadorn et avaient été repoussés. Il semblait très affecté par ce qui avait dû arriver à un de ses amis, un certain Aberron, il en parlait tout seul à haute voix, parlant aussi d'un certain Alchimiste. Il nous a dit que le sort de la Cloéasia était en jeu. Nous sommes

payés pour protéger cette nation. Nous l'avons accompagné, nous obéissons aux ordres. Arrivés dans un lieu sinistre avec son escorte, des hommes faibles, sans discipline, il a exploré le site en nous enjoignant de monter la garde, redoutant les Loups Maudits qui nous avaient observés de loin. Vers minuit, nous avons entendu un rire sinistre et des hurlements de loups... venant de l'intérieur du tombeau. Des Loups Maudits, en grand nombre, sont apparus. Nous nous sommes préparés à mourir. Mais les bêtes ont plié leurs pattes avant, comme si elles se prosternaient. Nous sommes des soldats, nous profitons des erreurs de notre ennemi, nous avons fui puis nous avons vérifié nos arrières. Du tombeau sortaient des hommes, habillés comme ceux qui nous avaient accompagnés... mais leur tête était celle de loups. Nous avons compris qu'une terrible malédiction était à l'œuvre et nous sommes partis en courant. Des loups nous ont pris en chasse. Nous avons erré pour les semer, cela a été une dure poursuite. Puis nous avons aperçus la caravane. La suite, vous la connaissez. »

Si un des jumeaux est vivant il peut les conduire au tombeau. Comme ils sont désormais plus nombreux, il veut aller s'assurer ce qui est arrivé au dignitaire de Cloéasia.

Si aucun des jumeaux n'a survécu, les PJ n'auront pas trop de mal à trouver le tombeau, vu que la caravane les y menaient.

Episode 4 : Le tombeau de Mutaris

Il s'agit de la tombe d'un serviteur des Agarashi, Mutaris. La défaite de ses maîtres avait emmené l'odieuse créature à se réfugier dans le Pays Sauvage. Véritable corrupteur affectant tout ce qu'il touche, le monstre emmena avec lui une cour d'humains à jamais marqués du sceau de la bête. Mais Mutaris finit tué par des héros. Se refusant à toucher cet être maléfique, ceux-ci jetèrent du bois sur son cadavre puis y mirent le feu. Ensuite ils s'en retournèrent, le Pays Sauvage étant encore moins fréquentable en ces temps anciens. Mais des serviteurs de Mutaris, cachés parmi les ombres se précipitèrent au péril de leur vie pour extraire le corps du bûcher. Ensuite, ils firent du repaire de leur maître son tombeau. Ils entreprirent ensuite d'élaborer un rituel pour le ressusciter, voyagèrent de part le monde et finirent par trouver une solution mais ils échouèrent près du but. La profanation de la tombe a réactivé le rituel que l'esprit de Mutaris s'efforce de terminer.



Les massacres de Squalls/Gloks (cf *Le sang des braves* et *La quête de Vérité*) ont généré suffisamment de souffrance pour éveiller l'esprit de Mutaris. Pour chaque nouveau Squall transformé, Mutaris reprenait vie peu à peu.

Mutaris a puisé dans l'Alchimiste l'énergie nécessaire pour revenir en partie de l'au-delà (voilà pourquoi la capture vivante de l'Alchimiste fut impossible dans *La quête de Vérité*)

Quand Feroen, notable de Cloéasia, a pénétré à son tour dans le tombeau, l'esprit du monstre l'a possédé. Désormais dans un corps de chair, il a commencé à pouvoir modifier celle-ci : tout d'abord, il a maudit l'escorte du notable, la plaçant sous sa volonté. La nature maléfique des Loups Maudits permet à Mutaris de mieux les contrôler, cela explique aussi la nature des mutations subies par l'escorte (tête de loup). Quand son pouvoir grandira, Mutaris pourra muter la chair comme bon lui semblera.

La destruction de ses sbires lui cause un désagrément fâcheux. Mais il sait par expérience que ceux qui lui ont causé du tort vont venir jusqu'à lui. Il compte bien leur faire subir le sort auquel il les destinait.

La tombe de Mutaris

Une colline grisâtre en bordure de la grande route qu'ont suivi vos PJ, grande route qui se poursuit vers on ne sait où dans le Pays Sauvage.

Le flanc de la colline est creusé de colonnes. L'entrée n'a plus de portes, celle-ci n'ont pas résisté aux ravages du temps. Par contre, l'intérieur a repris vie petit à petit, une vie malsaine venue du fond des âges.

L'ensemble du tombeau a été réaménagé par les derniers fidèles de Mutaris pour opérer leur rituel, ce qui a radicalement changé le repaire originel. Ils se sont littéralement tués à la tâche pour réaliser leur grande œuvre.

L'intérieur, dallé d'un marbre verdâtre d'aspect malsain, n'est qu'un immense couloir descendant en spirale vers les profondeurs de la terre. Le long des murs il y a, à hauteur d'hommes, des bas-reliefs évoquant des humains horriblement mutés. Il y a une torche de fixée tous les dix mètres. Elle ne dégage aucune fumée et aucune chaleur, et la flamme est verte. Attention, Mutaris est le responsable de cette magie, quand il le voudra il pourra plonger tout le monde dans le noir...

Si les PJ tendent l'oreille, ils entendront une mélodie lancinante qui semble provenir faiblement du fond du couloir, du fin fond de la colline. Mutaris fait tout pour les attirer.

À plusieurs endroits, il y a des pierres précieuses dans les bas-reliefs. Il s'agit de pièges pour détourner les voleurs de ce qu'il y avait de plus sacré pour les constructeurs du tombeau : le corps carbonisé de Mutaris.

Au premier piège, il s'agira d'un rubis de la taille d'un poing que les sculptures semblent vénérer. Si on appuie sur la pierre ou que l'on essaye de la retirer, un pan du mur pivotera. Il révèle un couloir menant dix mètres plus loin à une pièce que les constructeurs ont condamnée. Ils ont néanmoins laissé la porte. Si on essaye de l'ouvrir, ce qui est possible, vous ouvrez juste sur un mur, vous risquez de déclencher un piège à pieu (fosse à pieux, p203 LS).

Au second piège, vous avez la même scène, avec une émeraude toute aussi impressionnante. Là, si vous y touchez vous n'ouvrirez aucun panneau, mais la trappe se dérobera sous vos pieds (fosse normale, p203 LS). Vous tomberez dans une fosse. Or, il y a un tunnel très étroit qui y débouche, reliant avec l'extérieur. Un Loup Maudit peut y passer pour venir dévorer la proie. Ce piège explique l'influence de Mutaris sur les Loups Maudits de la région, certains s'étant imprégnés de son influence malsaine en venant dévorer un explorateur ou un Squall un peu trop aventureux.

Le troisième piège est plus pernicieux. Vous aurez la même scène sur le côté gauche du tunnel, il s'agit d'une opaline de taille conséquente. Le couloir que suit les PJ est sans danger jusqu'à cet endroit : en réalité le couloir se termine sur une immense salle... par le haut. Vous arrivez 15 mètres plus haut que le sol. Seulement une illusion vous donne l'impression que le couloir continue... (traitez cela comme un piège « illusion au-dessus d'une fosse à pieux », p204 LS, ne tenez pas compte des pieux mais des 15 m de chute ! Il est impossible à crocheter).

Si quelqu'un avance sans avoir repéré le piège, ses compagnons le voient disparaître dans le sol en un instant. Il a droit à un jet de sauvegarde de Réflexes DD 25, s'il réussit il se rattrape au bord et on aura la curieuse vision d'un homme cramponné avec les trois quarts du corps avalé par la terre.

Il faut avoir touché l'opaline pour faire pivoter un pan de mur révélant un escalier en colimaçon. Celui-ci mène 15 mètres plus bas à la salle. Du bas on voit clairement le tunnel qui émerge juste sous le plafond de la salle. De vastes fresques sont peintes sur les murs, évoquant d'immenses scènes de massacres de foules en train de muter.

Un vaste autel d'opaline trône au centre avec au dessus un corps terrible continuant de brûler au milieu de flammes vertes. Qu'il est difficile de s'arracher du bûcher du jugement ! Les flammes éclairent toute la pièce. Feroen, du moins ce qu'il en reste, psalmodie en une langue impie le rituel de résurrection. Maintenant que les agneaux du sacrifice sont arrivés, il va pouvoir passer à la phase finale.

Si les PJ ont joué la **Quête de Vérité** et utilisé l'Orbe, le choc en retour a affaibli Mutaris, diminué ses pouvoirs dans ce cas : divisé par deux son Endurance (ah oui, quand même, on le paye si on a raté un truc dans le scénar d'avant !).

Un PJ réussissant un jet connaissance Arcanes DD 20 ou Art de la Magie DD 25 ou Utilisation d'Objet Magique DD 25 devinera qu'il craint particulièrement les flammes, notamment les flammes magiques créées par les Anciens. Si vous jetez une Sphère de feu de Kalte sur le corps allongé sur l'autel, le tout s'embrasera comme une torchère de pétrole pour s'éteindre net. Feroen s'écroulera, mort (ah oui, ça sert de récupérer un Objet dans un scénario précédent !).



L'Alchimiste avait dérobé un calice. Où se trouvait ce calice ? Au pied de l'autel, on voit la marque. Il y a un ciboire à chaque angle de l'autel. Oui, il y a le quatrième calice, il a été dérobé par un voleur payé par Feroen qui l'a accompagné dans son expédition et a fini en homme loup.

Mutaris vaincu, les Jumeaux ou le survivant repartira à Cloesia, faire son rapport. Il ne reste plus qu'aux PJ à faire le retour à Ragadorn. S'ils sont encore frais, mettez leurs quelques Loups Maudits enragés sur le dos, sinon poursuivez-les, mais les monstres rendus fous par la mort de leur maître ne chassent plus aussi intelligemment qu'avant.

Epilogue :

« Vous venez de réaliser un de ces rares exploits qui font l'orgueil des nations libres du Magnamund. Vous nous avez tous sauvés d'une terrible menace que l'on croyait écartée depuis des temps immémoriaux. Par leur folie, des hommes ont failli plonger nos royaumes dans un âge de ténèbres et de sang, tel que l'on n'en avait plus connu depuis les guerres des Anciens Mages. Soyez assurés de toute notre gratitude. En réalisant cet acte héroïque, vous avez dénoué le fil d'une bien sordide intrigue. Malheureusement, le doute plane désormais : la nation de Cloéasia a-t-elle basculé dans le camp des Bourreaux ? Il faudrait qu'une mission diplomatique éclaire cette affaire, si oui ou non, Feroen de Kadan agissait en son nom propre ou pour le compte de son Sultan... »

Vos PJ sont morts ?

Qu'à cela ne tienne, recommencez l'aventure, comme dans un livre-jeu Loup solitaire !

Vos PJ réussissent l'aventure ?

Les PJ gagnent un niveau s'ils réussissent.



CASTING

Sire Arthur Remald, chevalier du royaume niveau 5 (p84 LS)

Endurance : 40

Initiative : +0

Vitesse de base : 15m

Classe d'Armure : 19 (+0 Dex, +2 bouclier lourd, armure de plaques +7), Pris au dépourvu 19

Bonus de base à l'attaque : +5

Attaque : épée bâtarde +7 Corps à corps (1d8+2 / 19-20 x2) lance (1D8+2/ x3)

Particularités : Né pour l'épée, cavalier émérite, art de la chevalerie +1, Ne jamais faiblir, code de la puissance

Jets de sauvegarde : Vig +6, Ref +1, Vol +1

Caractéristiques : For 14, Dex 10, Con 15, Int 10, Sag 11, Cha 14

Compétences (synergies comprises) : Athlétisme +5 Dressage +7 Connaissance histoire +2 noblesse +2 art de la guerre +3 Equitation +8 Intimidation +4 Survie +2

Équipement : armure de plaques, bouclier lourd, lance, épée bâtarde, dague, destrier (p258 LS) nommé Rainure (à cause d'une longue trainée blanche sur sa robe noire)

Lancier du Sommerlund, guerrier niveau 2 (p219 LS)

Endurance : 14

Initiative : +0

Vitesse de base : 9m

Classe d'Armure : 16 (+0 Dex, +1 bouclier léger, cotte de mailles +5), Pris au dépourvu 16

Bonus de base à l'attaque : +2

Attaque : lance +3 (1D8+1 / x3) épée +2 (1D8+1 / 19-20 x2)

Jets de sauvegarde : Vig + 4, Ref +0, Vol +0

Caractéristiques : For 12, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 10

Compétences : Athlétisme +3 Escalade +3 Dressage +2 Intimidation +2 Connaissance nature +2 art de la guerre +2 Equitation +3 Survie+2

Loup Maudit (p313 LS)

Animal Magique de taille Moyenne (Rejeton des Ténèbres)

Endurance : 30

Initiative : +2

Vitesse de base : 15m

Classe d'Armure : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), Pris au dépourvu 12

Bonus de base à l'attaque : +4

Attaque : Morsure +7 Corps à corps (1d6+4)

Attaque à Outrance : Morsure +7 Corps à corps (1d6+4)

Particularités : Vision dans le noir, Vision nocturne, Odorat

Jets de sauvegarde : Vig +6, Ref +6, Vol +3

Caractéristiques : For 17, Dex 15, Con 15, Int 6, Sag 14, Cha 10

Compétences : Perception +4, Discrétion +4, Survie +5

Hommes-loups (p311 LS)

Humanoïde de taille Moyenne

Endurance : 11

Initiative : +0

Vitesse de base : 10m

Classe d'armure : 15 (+1 de protection naturelle, +2 d'armure de cuir, +2 bouclier), pris au dépourvu 15

Bonus de base à l'attaque : +1

Attaque : lance +3 au corps à corps (1d8+2/x2) ou +1 lancée (1d8x2)

Attaque à outrance : lance +3 au corps à corps (1d8+2/x2) ou +1 lancée (1d8x2)

Particularités : Vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Vig +4, Ref+0, Vol +0

Caractéristiques : For 15, Dex 10, Con 13, Int 8, Sag 11, Cha 8

Compétences : Athlétisme +4, Perception +3

Les Jumeaux, Serres de Rashuur, guerrier niveau 6 (p219 LS)

Endurance : 43 actuellement 28

Initiative : +3 (grâce à Art de la guerre)

Vitesse de base : 9m

Classe d'Armure : 18 (+1 Dex, +2 bouclier lourd, cuirasse +5), Pris au dépourvu 17°

Bonus de base à l'attaque : +6/+1

Attaque : lance +8/+3 (1D8+1 / x3) glaive +7/+2 (1D6+1 / 19-20 x2)

Particularités : les Serres de Rashuur savent utiliser une lance d'une seule main, Instinct de Survie (p93 LS) ils disposent de Discrétion et de Perception comme compétence de classe à la place d'Equitation et de Dressage. De plus, ils peuvent utiliser Orientation p53 au degré 1 pour pister (grâce compétence connaissance en nature et survie)

Jets de sauvegarde : Vig + 6, Ref +3, Vol +3

Caractéristiques : For 12, Dex 12, Con 12, Int 12, Sag 12, Cha 12

Compétences(synergies comprises) : Athlétisme +6 Escalade +5 Discrétion +5 Intimidation +5 Connaissance nature +8 art de la guerre +6 Perception +5 Survie +8

Feroen de Kadan, aristocrate niveau 6 (p215 LS), possédé par l'esprit de Mutaris

Endurance : 39

Initiative : +0

Vitesse de base : 9 m

Classe d'Armure : 10 (+0 Dex) Pris au dépourvu 10

Bonus de base à l'attaque : +4

Attaque : Glaive de Mutaris +9 (2D6/ 18-20 x2)

Particularité(s) : Vision dans le noir, Guérison rapide (1D8/round), Résistance à la magie 15, Immunité psychique, Odorat. Magiquement, Mutaris s'est concentré sur le contrôle des Loups Maudits et des Hommes-loups, et surtout sur sa résurrection, de fait il n'utilisera pas de magie avec les PJ

Jets de sauvegarde : Vig +3 Ref +5 Vol +9

Caractéristiques : For10 Dex 11 Con 13 Int 18 Sag 18 Cha 20

Compétences (synergies comprises) : Art de la magie +15 Bluff +17 Connaissance arcanes +16 noblesse +6 géographie +14 Contrefaçon +6 Concentration +12

Diplomatie +7 (+9 avec nobles) Estimation +14 Intimidation +14 Perception +15
Psychologie +14 Renseignement +5

Équipement : Glaive de Mutaris, si grand qu'il faut le tenir à deux mains (2D6+2/ 18-20 x2), incrusté de 5 émeraudes magiques (+5 à l'attaque !), l'aura maléfique de l'arme est très nettement perceptible, luisant d'une couleur verte malsaine. Le Poignard de Mutaris, si grand qu'on le manie comme un glaive (1D6+1/ 19-20 x2), incrusté de 3 émeraudes magiques (+3 à l'attaque !).

Journal intime de Feroen de Kadan (écrit en vassa, et crypté, DD 30) : « on y apprend sa rencontre avec l'Alchimiste, leur projet de sauver la Cloësia des Vassagoniens en dressant une armée de Gloks, puis leur contacte avec Aberron de Ragadorn et la levée de fonds pour l'expédition à la recherche du tombeau de Mutaris. Feroen apprend avec stupeur la guerre faite à Ragadorn et l'implication de l'Alchimiste et d'Aberron. Il craint d'avoir joué avec le feu et désire s'assurer lui-même que le tombeau de Mutaris n'est pas devenu une source de périls pour sa chère Cloësia. Suite aux derniers courriers échangés avec l'Alchimiste avant que celui-ci ne parte en expédition, il a fini par comprendre où se trouvait le tombeau. »

Corps de Mutaris

Aberration de taille Très Grande (Rejeton des Ténèbres)

Endurance : il suffit de tuer les PJ avec le Glaive de Mutaris et il récupérera l'Endurance nécessaire pour remonter à 0...

Particularités : Réduction des dégâts 10/magie ou feu

Les Agarashi appartiennent à une espèce de créatures créée par Agarash durant les premiers jours du monde afin de s'assurer la domination totale du Magnamund. Puissants et anciens, les Agarashi sont tous différents les uns des autres, corrompus une infinité de fois par le pouvoir de Naar et le passage des millénaires depuis leur naissance dans les plaines ténébreuses de Naaros. Les Agarashi sont d'apparences très variées.

Mutaris ressemble à un humanoïde au corps couvert à moitié d'écaillés et à moitié de fourrure, surmonté d'une monstrueuse tête de loup sans chair ni muscle. Des flammes vertes éthérées consomment son corps sans dégager ni fumée ni odeur (pas sur le plan du Magnamund du moins).

On peut détruire son corps soit en utilisant une sphère de feu de Kalte, soit en plantant une de ses armes (son Poignard ou son Glaive) dans son cœur. L'acte détruira l'arme, ne lésinez pas sur les effets spéciaux.

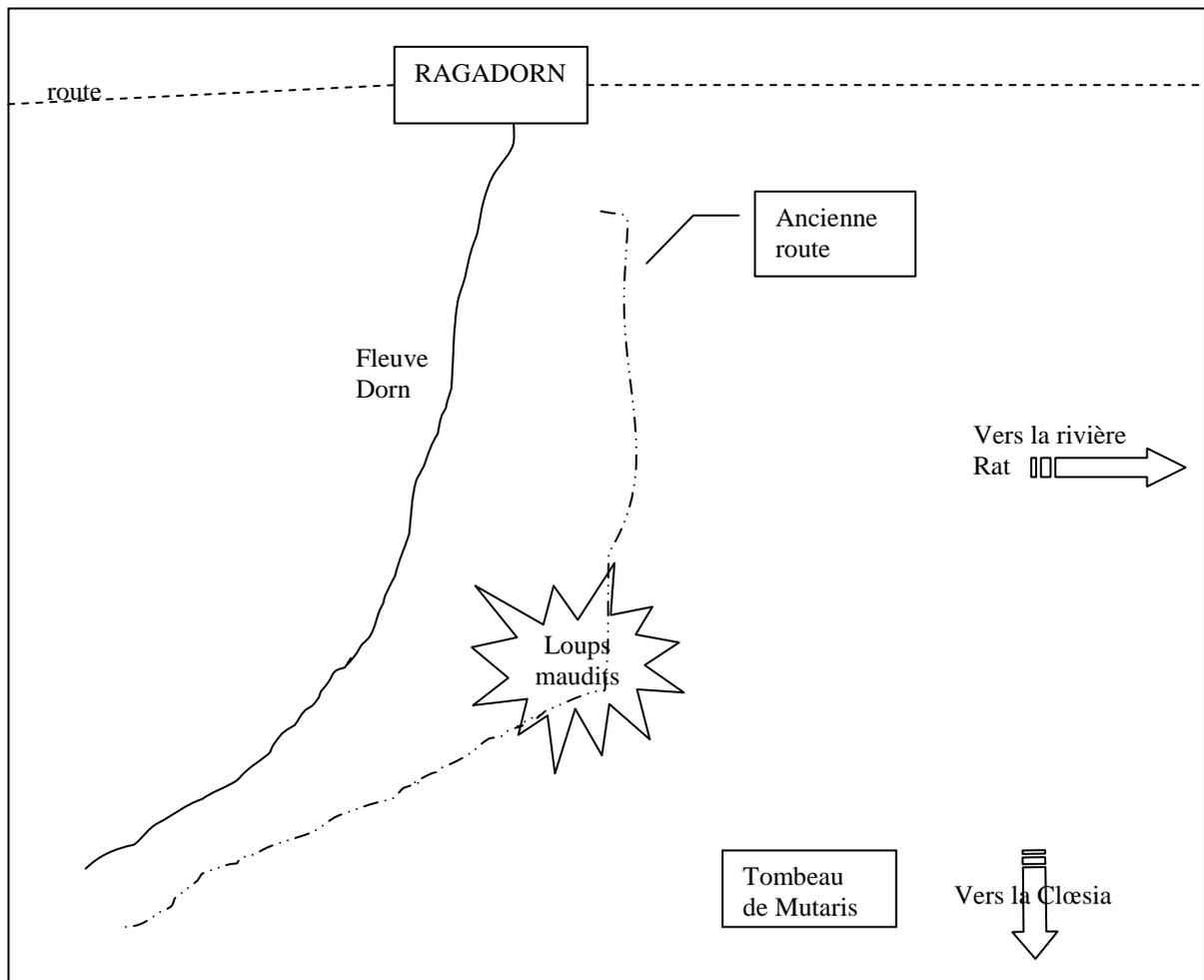
A la mort « définitive » de Mutaris, tout objet auréolé d'une aura malsaine perd cette aura. Néanmoins, il peut être préjudiciable au PJ un jour de porter sur soi un objet façonné jadis par les Forces des Ténèbres.

Les ciboires d'argent de Mutaris

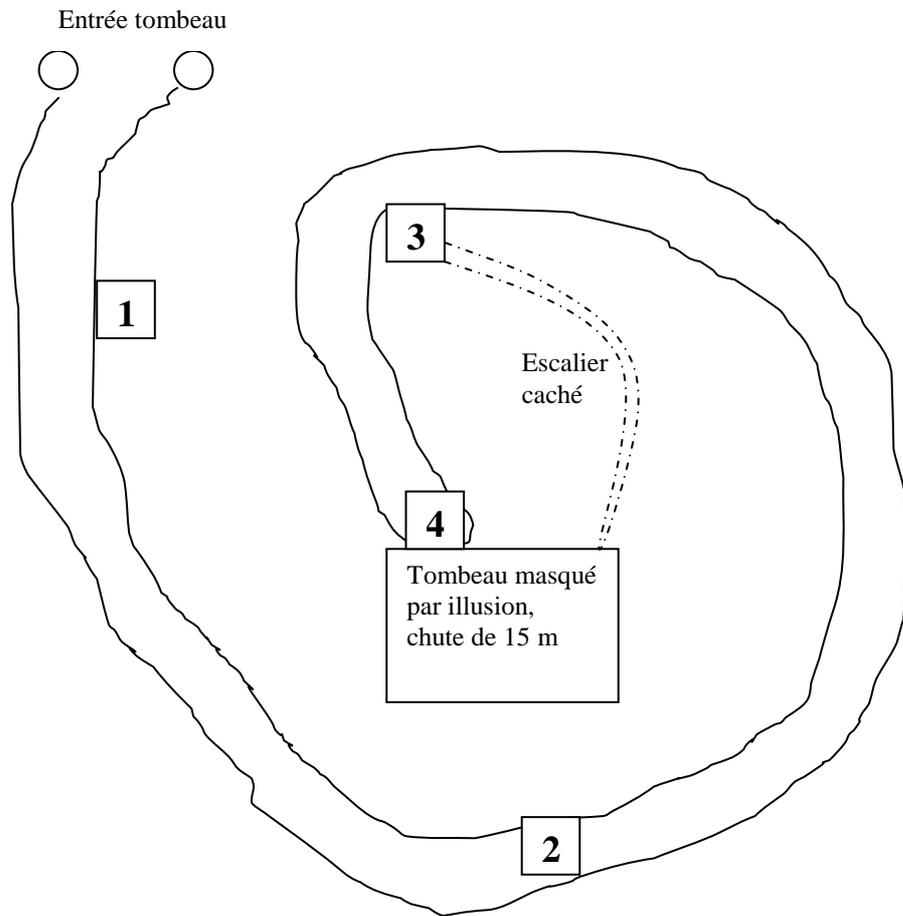
Feroen/Mutaris versera du sang de ses victimes dans les 4 pour faire revenir son corps à la vie.

A la mort de Mutaris, chaque ciboire devient un « simple » objet magique, octroyant un bonus de +2 à un jet en Alchimie (on ne peut les utiliser tous les 4 pour obtenir un +8 !).

Itinéraire des PJ



Tombeau de Mutaris



1 couloir piégé

2 fosse cachée

3 porte secrète

4 illusion : le couloir donne l'impression de continuer alors qu'il débouche au point le plus haut du tombeau

