

PROPHEZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

Les cendres de la vengeance

Les annexes du troisième et dernier volet de la campagne PROPHEZINE

Crédits

Auteurs

Ben
Vernard (Les ombres de Kali)

Illustration

Babylon V (Les ombres de Kali)
Thierry MASSON (Eléments de mise en page)

Mise en page

Ben
Bubu

Relecture

Bubu
Kalimsshar
Panda
Sylas

Pour toutes informations : prophezine@prophezine.fr



Kamérie suite au scénario

- Suite aux Guerres Humanistes et à la prise de pouvoir de **Fasul Ib'n Kan** la situation de Kamérie pourra changer. Si **Fader** a pu prendre une grande place lors de la bataille, il deviendra un espion à la solde du nouveau **Mor-Mar-Zul**. Si jamais, il est banni de la cité pour ses crimes, la cité deviendra un lieu de refuge pour les zûls en exil, loin de la fureur de **Fasul**.
- Le baron **Yrn**, s'étant caché durant la bataille, sera banni de la cité et, finira ses jours comme courtisant sans aucun succès dans la cité d'Yris. On le retrouvera mort d'une overdose, 3 années plus tard. Les PJ pourront tout de même le recroiser dans la capitale pendant ce laps de temps.
- La soif de conquête d'**Azarngûl** ne sera pas étanchée pour autant, et il attaquera de nouveau la cité lors des guerres humanistes. Cependant la Larme et le Sauveur de la cité reviendront pour défendre Kamérie.
- **Kournella** et **Jorisse** vont quitter la cité, et partir sur la route à la recherche de leur troisième compagnon inspiré.
- La cité de Kamérie voit son avenir se dessiner. Elle peut très bien devenir un parfait lieu de transit entre les deux régions (Kar et Solyr), une cité libre comme Griff ou alors, faire carrément sécession de Solyr pour rejoindre Kar. N'oubliez pas que ce monde vous appartient entièrement...
- Malgré la mort d'une partie de son esprit, **Corassius** est-il vraiment mort ? N'est ce pas un piège, attendant et survivant dans le cerveau ravagé d'un enfant meurtri, reprenant peu à peu goût à la vie sous les conseils d'**Oron** ?
- L'étoile de **K'Rall** a beaucoup perdu en puissance, mais il lui reste plusieurs compagnies d'inspirés qu'elle ne tardera pas à envoyer en conflit contre l'étoile de nos personnages.
- Des maîtres sont morts (**Garvinne** et peut être aussi **Trann**, **Aka** ou même **Rikkaer**), il va falloir les remplacer, qui se présentera alors ? Est-ce que le secret sur la Larme a été bien gardé ?
- La cité n'a plus de dirigeant (Voir le futur de **Yrn**) officiel, qui va devoir le remplacer ? Est ce l'empereur **Roland XII**, qui va décider de son successeur ? **Terkill** ou le Conseil vont t'ils l'accepter ? Pourquoi ne serait ce pas à l'une de ces deux entités de se voire proposer la gestion de la cité ?

PNJ Principaux

Kayna

Artisan Rg III et Prêtresse Sacrée Rg I

Issue de la noblesse Nésorienne, est fille de croyants humanistes invétérés. Faisant ses études dans les plus grandes écoles du pays, **Kayna** devint très vite une machiniste reconnue. Utilisant ses relations dans le pays, elle créa la fameuse arme qui lui fut dérobé par **Caladrin**. Elle envoya les soldats de « l'unique » à la recherche du marchand. Sachant que ses proches auraient des problèmes si la rumeur s'ébruait, elle décida de partir elle aussi pour récupérer l'arme. La défaite d'Yris fut un coup dur pour elle, car elle perdit son mentor **Alkor**. Mais grâce à sa foi et à sa passion pour sa famille, elle décida de partir à la suite de ces hommes. Après une rapide enquête, elle eut le portrait des PJ mais aussi celui d'**Othar** et de **Sael**. Elle se promet de tuer le traître. Elle sait qu'elle devra se cacher car si ce vil serpent la voit, elle sera sans protection face à l'ordre des dragons. Décidée, **Kayna** va sans le savoir à la rencontre de sa destinée.

Phrase type : *Je ne manie pas les armes aussi bien qu'Alkor, mais mon esprit est bien plus affûté*

Othar

Protecteur sans faille, rationnel et à l'esprit d'analyse poussé, **Othar** poursuit sans relâche les personnages. Il les avait suivi jusqu'à Yris, et les suivra même dans les terres du sud. Il ne sait pas encore où ils vont aller, mais les PJ semblent se rapprocher de plus en plus des terres de Kar et de Kali. Il sait que son disciple les a aidé et il sera lui aussi jugé pour trahison envers l'ordre des dragons. Il a rencontré le venimeux **Sael**, et a ressenti en lui un potentiel exploitable, jusqu'à la fin de la traque... Venant avec une dizaine de ses hommes, il a pris une péniche et attend de rattraper les criminels. Il ne comprend pas encore toute l'histoire, et n'arrive pas à faire la véritable corrélation entre les chevaliers de l'unique et les personnages. Il sait cependant que ceux-ci possèdent les plans d'une terrible arme humaniste pouvant blesser et tuer les aillés.

Phrase type : *Je ne veux que protéger les hommes bons, des fous qui les entourent.*

Sael

Toujours aussi vil et traître, Sael a même été désavoué par son étoile pour être récupéré par celle d'Othar. Peu importe l'idéologie qu'il traite, cet ancien guerrier sacré a trouvé dans l'inquisiteur le véritable personnage à suivre, enfin pour le moment. Sael est en fait un homme qui peut passer partout et s'immiscer dans toutes les conversations et tous les milieux. Véritable serpent et cancer des cités il est un espion parfait.

Phrase type : *Peu importe le milieu, le serpent se glissera toujours pour mordre le sein de sa proie.*

Yamaël

Yamaël profitera des meilleures conditions, sur terre et sur mer, pour accéder le plus vite possible à Kamérie. Son lien et la puissance se sont développés trop vite pour son âme encore fragile et lui ont brisé l'esprit. C'est, à l'état de loque qu'il est arrivé dans la cité et c'est ainsi que **Corassius** l'a récupéré. **Yamaël** est depuis tombé dans un profond coma qui servira à **Corassius** pour essayer de s'enfuir. L'enfant pourra s'en sortir s'il est confié entre de bonnes mains après son réveil (par exemple Oron), dans un autre cas il restera muet et autiste à vie.

Phrase type : *Enfin la voilà ma récompense ...*

Aévin

Aujourd'hui ancien écuyer inquisiteur, **Aévin** ne regrette pas son choix de suivre ses nouveaux amis, qu'il considère comme sa réelle famille. Idéaliste et courageux, ce jeune et fougueux jouvenceau a tout du caractère du preux chevalier. Il en a encore d'ailleurs le rêve de pouvoir un jour, jouter avec les plus grands hommes de Solyr. Mais pour l'instant, il s'est mis en tête d'aider les personnages. Cette quête est à sa mesure, et il ne pourra faiblir tant qu'elle ne sera pas finie. Aévin garde, malgré son ancienne allégeance aux dragons, un esprit ouvert et critique sur le monde et tout ce qui l'entoure.

Phrase type : *Ma famille me protège tout comme je la protège.*

Caladrin

Notre ami marchand suit désormais les personnages depuis la cité de Yris. Tous les dons qu'il a développé pour l'instant ne lui ont été d'aucune utilité. Il s'est fait déposséder de son bien le plus précieux. Mais, à vrai dire, lui-même ne sait pas quel est ce don ; **Yamaël** ou **Corassius** ?! Ce qui est sûr, c'est qu'il est dans une colère noire, et que quelqu'un devra payer. La chose la plus étonnante c'est que le lien qu'il avait contracté avec le dragon de l'ombre, n'est pas totalement résorbé. Il peut encore lire quelques-unes de ses pensées, et connaître sa direction. Sa réaction vis-à-vis des



personnages a été étrange. Malgré sa fourberie, ils ne l'ont pas livré et l'ont même embarqué avec eux. Est-ce un signe d'idiotie ou de réelle bravoure, il ne le sait pas encore mais il reste sûr, que dans les deux cas ceci est folie. Il s'est juré de ne pas faire de mal aux personnages et de leur fausser compagnie dès que cela sera possible vers la fin de leur aventure.

Phrase type : *L'un de ces deux traîtres devra mourir de ma main, je ne sais encore lequel choisir ...*

Corassius

Ayant enfin récupéré les plans, le dragon de l'ombre serait bien parti de Kamérie si les 4 dragons de l'ombre ayant « tué » son père n'étaient pas présents, et ne l'attendaient au-dehors de la cité. Il a cherché tous les moyens pour s'évader mais impossible, il serait très vite, trop vite, reconnu et exécuté. Sa maîtrise de la sphère des rêves lui a alors donné l'idée de faire échapper son esprit à travers les rêves de **Yamaël**. Il va utiliser le chaos de la future bataille qu'il pressent pour s'enfuir. Il aura besoin de quelques ingrédients pour ce rituel et ce sera le seul moment où les personnages le croiseront physiquement.

Phrase type : *En tout humain, il existe une faiblesse.*

PNJ Standards

Combattant humain

Force	5	Résistance	6
Intelligence	4	Volonté	6
Perception	4	Coordination	4
Présence	5	Empathie	5

Physique	5
Mental	4
Manuel	4
Social	3

Armure	12
Pts Maîtrise	4
Pts Chance	2

Action	3
--------	---

Compétences :

Armes de Mêlée 5, Bouclier 5, Esquive 6, Athlétisme 5, Droit 6, Castes 5, Vie en Cité 7

Blessé (01-30)	O O O
Mort (31 et +)	O

Corrompu

Force	5	Résistance	5
Intelligence	4	Volonté	6
Perception	4	Coordination	4
Présence	3	Empathie	5

Physique	6
Mental	3
Manuel	4
Social	3

Armure	6
Pts Maîtrise	4
Pts Chance	2

Action	3
--------	---

Compétences :

Armes de Mêlée 5, Esquive 6, Athlétisme 5, Intimidation 6, Escalade 5, Discrétion 6

Blessé (01-40)	O O O
Mort (41 et +)	O

Esprit de Corassius

Force	NA	Résistance	14
Intelligence	16	Volonté	16
Perception	14	Coordination	14
Présence	20	Empathie	18

Physique	NA
Mental	20
Manuel	18
Social	20

Armure	NA
--------	----

Action	4
--------	---

Compétences :

Sphère de l'ombre 15, Sphère des rêves 9, Magie instinctive 14, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 14.
Sorts : 800 pts de Complexité en Magie instinctive, 900 en Magie invocatoire et 750 en Sorcellerie.



Dans le rêve, l'esprit de **Corassius** a perdu une grosse partie de sa résistance, ceci explique son faible nombre de cases de blessures.

Blessé (01-40) O O O O

Mort (41 et +) O O

Garvine, Othar et Sael

Les caractéristiques de ces PNJ ne seront pas décrites, il convient au maître de jeu de décider de la puissance de ces personnages en fonction de son groupe.

Conflit d'étoiles

Depuis plusieurs milliers d'années l'étoile de nos personnages et l'étoile dénommée K'Rall ont toujours été en grande rivalité. Proches l'une de l'autre sur nombres de domaines, elles ont pourtant toujours été en conflit. Leurs compagnies se combattant encore et encore de génération en génération. Ce dernier siècle a vu une baisse des activités de K'Rall, en effet celle-ci a connu une étrange transformation. L'étoile K'Rall a dévoré une puissante étoile sans pouvoir entièrement la soumettre. Elle s'en est vue transformée, changeant nombres de ces comportements initiaux. Sa manière d'agir s'en est vue modifiée, elle était devenue bien plus belliqueuse et violente. Elle créa une nouvelle compagnie avec à sa tête, en tant que guide Othar (qui étrangement n'a pas une Tendance Humaine des plus hautes) qu'elle savait être très compétent, puis avançant avec le temps elle voulut mettre Aévin en tant que Main du Destin mais le sort en a toujours décidé autrement. L'étoile de nos personnages l'avait déjà inspiré. K'Rall voyant un personnage clé d'une de ces compagnies disparaître, décida alors d'intervenir définitivement, contre l'étoile de nos personnages.

Dans ce conflit, qui prit complètement son ampleur dans la cité d'Yris à travers la bataille des Thermes de Naves, de nombreux morts constellèrent le sol. Mais bien au-delà de cela d'autres étoiles furent touchées tel que celle d'O'Kin (étoile inspiratrice des Chevaliers de l'Unique) qui eut le malheur de se retrouver au milieu de cet affrontement stellaire (voir deuxième scénario). Sael fut même "désinspiré" (voir la FAQ de Prophecy) de O'Kin et récupéré par K'Rall. L'étoile prouva alors sa folie destructrice, prête à tout pour accomplir la « Prophecy ». Mais dans cette guerre, il n'y a pas que l'aspect terrestre du conflit qui importe. Dans les cieux, une nouvelle donne vient de faire son apparition. En effet, une étoile nommée Y'Mun, encore faible en éclat, se prépare à commencer sa destinée triomphante. Connaissant le futur du monde, les deux étoiles savent que celle qui incorporera ou s'alliera à elle sera celle qui survivra à ce conflit stellaire. O'Kin, l'étoile du deuxième scénario était une alliée de Y'Mun, elle en a elle-même fais les frais en essayant de la sauver. Comme vous l'avez compris, la Destinée de Kayna futur Guide de Y'Mun, sera décidée par les étoiles.

Caractéristiques de K'Rall :

Envergure : 3
Éclat : 4

Vertu : Engagement
Idéal : Survivre
Épreuve : Vengeance
Penchant : Fanatisme
Interdit : Renier
Destinée : Désillusion

Caractéristiques de Y'Mun :

Envergure : 1
Éclat : 1

Vertu : Loyauté
Idéal : Construire
Épreuve : Quête
Penchant : Précipitation
Interdit : Voler
Destinée : Rébellion

Les Forces de l'Ombre

Voie de communication : Torche

Les armées de l'ombre se sont regroupées sous la tutelle des 4 dragons de l'ombre. Azarngul lui-même reste encore à l'écart du conflit, et agira dès que la situation semblera sans péril. Il ne faut pas oublier que le but de cette abomination est la destruction de toutes formes de vie dans la cité, et l'anéantissement de l'ordre des Kéfyris.

Les armées de l'ombre se sont divisées en 4 armées bien distinctes.

La première est celle menée par le dragon **Kelimnaïss** (dragon de l'ombre Adulte), celui-ci est un puissant nécromancien tout comme son élu. Il dispose d'une armée relativement puissante qui est composée de :

- o 600 Mérogs morts-vivants,
- o Quatre bonnes vingtaines d'immenses oiseaux noirs eux aussi morts-vivants, semblables à des aigles dorés.
- o Tout cela sans compter les morts qu'il pourra relever durant la bataille.

Son élu est un Nécromancien (Rang 4) d'apparence assez basique. Il porte la toge des augures noirs et une capuche pointue. Il restera en permanence sur la tour de cauchemar.

La deuxième armée sera menée par **Nejiayss Tarn** (dragon de l'ombre Adulte), il est un puissant utilisateur de la magie des rêves. Sa capacité à manier cette sphère est cependant inférieure à **Corassius** qui le dupera. Cela explique pourquoi il ne l'a pas vu dans les rêves de **Yamaël**. Son armée est faite pour faire des attaques rapides et foudroyantes sur la cité, elle est composée de :

- o 40 ombres de Kali (création magique voir Appendices)
- o Plus de 100 araignées des ténèbres

Son élu est un Mage noir des rêves (Rang 4), il porte lui aussi la cagoule et le costume des augures. Il possède un puissant diadème qui permet de deviner les rêves de la nuit passée, d'une personne.

La troisième armée sera menée par **BaïnarrKal** (dragon de l'ombre Adulte), qui est un dragon reconnu par les siens comme étant un mage invocateur très puissant. Il a déjà été contacté par plusieurs mages de Pomyrie pour leur apprendre ses secrets, c'est lui qui est à l'origine de la création des ombres de Kali (voir appendices). Son armée est comme celle **Nejiayss Tarn**, rapide et foudroyante, elle est composée de :

- o Plus de 800 ailes de cuir
- o Invocation de Nécrosiaure dans la cité (maximum 7)

Son élu est comme lui un Invocateur noir (Rang 4), sans surprise. Son accoutrement est semblable aux autres élus puisqu'il revêt la tenue des augures noirs.

La dernière armée compose le gros des troupes de l'armée de l'ombre. Elle est menée par **Baalkor** (dragon de l'ombre Jeune), guerrier assez puissant pour défier un dragon des flammes en plein vol. Il est têtu et aime les affrontements brutaux et sanglants. La future bataille lui sied à ravir. Son armée est composée d'hommes en armes et armures prêts au conflit.

- o Plusieurs tribus de corrompus composant un peu plus de 1600 hommes
- o 60 Ghâlluks

Malgré l'amour que porte **Baalkor** pour la bataille et le chaos, celui-ci n'aime pas qu'on le contredise. Ses 4 Elus combattants noirs (deux de Rang 4 et deux de Rang 3) ont tous été quasiment lobotomisés par l'esprit belliqueux du dragon de l'ombre. Ils portent des armures de mailles et des armes enchantées de très bonnes factures (à vous de décider leurs capacités). Meneurs nés et grands combattants, ils seront les premiers aux fronts. Leurs visages sont par contre une mimique d'un véritable visage humain. Des tiges de fer sortent de leurs joues et arcades sourcilières tout comme de nombreuses scarifications marquent leurs fronts. Défigurés pour faire éprouver la peur à leurs ennemis, ils ne sont plus que des créatures prêtes à tuer.

Forces de Kamérie

Voie de communication : Magie

- Troupes du provins de Dungard 300 protecteurs (rg I et II)

Protecteurs entraînés et prêts au combat, ils sont tous déjà passés par le fer et l'acier. Sans peurs, ces hommes sont l'ossature des forces armées de la cité.

- Miliciens 60 combattants (rg I et II)

Hommes d'armes habitués au combat en zone urbaine, ils n'ont jamais participé à une véritable bataille de cette ampleur.

- Mercenaires d'**Izam** 30 combattants (rg I et II)

Zûls armés et entraînés pour se battre en embuscade, ces hommes n'ont peur de rien et de personne. Le désert a forgé leurs caractères de feu.

- Miliciens loyaux à **Vahn** 20 combattants (rg I et II)

Identiques aux miliciens de base.

- Habitants du quartier 50 combattants (rg I et II)

Troupes assez hétéroclites ces hommes issus de Kar ont pour la plupart déjà participé à des batailles d'envergure. Elles sont par contre constituées de farouches indépendants ayant du mal à travailler de concert.

- Vierges de la Flamme 15 combattantes (rg I, II et III)

Femmes entraînées pour se battre et mourir, elles sont toutes douées pour utiliser la sphère du Feu et la magie instinctive.

- « Voyageurs » de passage 80 voyageurs et combattants (rg I et II).

Constitués de toutes les braves âmes voulant combattre auprès des hommes de Kamérie. Ils sont armés mais certains n'ont pas vraiment participé à de véritables batailles.

- Mages de l'université réfractaire 150 mages (rg I, II et III)

Ces mages utilisent pour la plupart la sphère des rêves, feu, nature et vents. Ce ne sont pas des mages de combat mais leur aptitude est tout aussi grande.

- Mages de l'université fidèle à la cité 50 mages (rg I, II et III)

Idem que les mages précédents.

- Dryades d'Emolyn 50 dryades (considérées comme des mages de rg III)

Ces dryades possèdent toutes des dons innés pour la magie du feu, elles peuvent faire pleuvoir une véritable pluie de flammes sur leurs ennemis.

Fortifications de Kamérie

Les fortifications de la ville sont constituées d'une forte muraille percée de trois portes ensorcelées ; ce qui donne :

Attaque	Défense	Dommages	Couverture
selon défenseurs ou Tir I (Att.10)	20	selon défenseurs ou Tir I (Dom.15)	75 %

Cases de Délabrement

		Stratégie	Malus de Couverture
Eraflée (70-80)	OOO	+4	- 5 %
Fissurée (81-90)	O	+2	- 10%
Endommagée (91-100)	OOO	+1	- 20 %
En ruine (101-110)	O	0	- 40%
Ecroulée (111+)	O		

Le champ de bataille

Terrain : la ville de Kamérie est accolée à la montagne, le terrain alentour est donc " Accidenté " avec quelques endroits " Impraticables "

Climat : le temps est frais mais le ciel dégagé.

Visibilité : Les engagements du matin se font dans la brume alors qu'elle se dissipe l'après midi, la visibilité est donc " Réduite " le matin et " Totale " l'après midi

Taille des unités (à peu près 40)

Armée de Kelimnaïss

Mérogs morts-vivants (8 unités)

Att.	Def.	Dom.	Prot.	Act. max	Tendances
22	15	24+ 1D10	-10	3	D 0, H 0, F 2

Pertes insignifiantes(1-10)	OOOO		Capacités spéciales Sans peur Prédateur nocturne* 100% Luminosité +3 Sens de la vie NA Cf. Livret d'écran Frayeur Réserve de magie O Moral NA
Pertes légères (11-20)	OOO	-1	
Pertes notables (21-30)	OOO	-3	
Lourdes pertes (31-40)	OO	-5	
Décimés (41+)	OO		

Oiseaux noirs (prendre ailes de cuir, sans magie ni moral, 2 unités) cf p119 " IVeme Croisade "
Morts-vivants asservis cf p119 " IVeme Croisade "

Armée de Nejiayss Tarn

Ombres de Kali (1 unité)

Att.	Def.	Dom.	Prot.	Act. max	Tendances
15	12	24+ 1D10*	-10	4	D 0, H 0, F 5

Pertes insignifiantes (1-10)	OOO		Capacités spéciales Sans peur Prédateur nocturne* 100% Luminosité +3 Sens de la vie NA Cf. Livret d'écran
Pertes légères (11-20)	OO	-1	
Pertes notables (21-30)	OO	-3	
Lourdes pertes (31-40)	O	-5	
Décimés (41+)	O		Morsure empoisonnée (1D10 au tour suivant) Discretion Réserve de magie O Moral NA * Une Perte due aux Ombres de Kali entraîne une Perte insign. à l'Engagement suivant

Araignées des ténèbres (3 unités) cf p119 " IVeme Croisade "

Armée de BaïnarrKal

Ailes de cuir (20 unités) cf p119 " IVeme Croisade "

Nécrosiaures (1unité) cf p119 " IVeme Croisade "

Armée de Baallkor

Tribus de corrompus (40 unités)

Att.	Def.	Dom.	Prot.	Act. max	Tendances
13	11	12+1D10 (épées vulgaires)	-6	3	D 0, H 0, F 3

Pertes insignifiantes (1-10)	OOO		Capacités spéciales / Réserve de magie 0 Moral 12		
Pertes légères (11-20)	OOO	-1			
Pertes notables (21-30)	OO	-3			
Lourdes pertes (31-40)	OO	-5			
Décimés (41+)	O				

Ghâlluks (2 unités)

Att.	Def.	Dom.	Prot.	Act. max	Tendances
12	10*	16+1D10 (masses)	-2	2	D 0, H 1, F 4

Pertes insignifiantes (1-10)	OOOOO		Capacités spéciales / Réserve de magie 0 Moral 8 * Si l'unité adverse rate un jet de moral diff.15, son attaque est réduite de 5		
Pertes légères (11-20)	OOO	-1			
Pertes notables (21-30)	OOO	-3			
Lourdes pertes (31-40)	OO	-5			
Décimés (41+)	OO				

Armée de Kamérie

Troupes du provins de Dungard (prendre infanterie lourde, 8 unités) cf p114 " IVeme Croisade "

Miliciens (2 unités) cf p116 " IVeme Croisade "

Mercenaires de Izam (prendre infanterie, 1 unité) cf p114 " IVeme Croisade "

Miliciens loyaux à Vahn (1 unité) cf p116 " IVeme Croisade "

Habitants du quartier (prendre paysans, 2 unités) cf p114 " IVeme Croisade "

Vierges de la Flamme (1 unité)

Att.	Def.	Dom.	Prot.	Act. max	Tendances
14	12	18+1D10 (épées larges)	-12	3	D 4, H 0, F 0

Pertes insignifiantes (1-10)	OOO		Capacités spéciales Engagement (50%) 1/4 Eng. Fanatique Frénésie Magie (Feu II, 15) Carrière Guerriers (66%) 2 act. anticipée Réserve de magie OOOOO Moral 16		
Pertes légères (11-20)	OO	-1			
Pertes notables (21-30)	OO	-3			
Lourdes pertes (31-40)	O	-5			
Décimés (41+)	O				

Voyageurs de passage (prendre 1 unité de lanciers avec javelots et 1 unité de piquiers) cf pp115-116 " IVeme Croisade "

Mages (prendre mage de combat, 3 unités) cf p115 " IVeme Croisade "

Mages (prendre mage de combat, 1 unité) cf p115 " IVeme Croisade "

Dryades de Emolyn (1 unité)

Att.	Def.	Dom.	Prot.	Act. max	Tendances
8	14	*	**	4	D4 , H 0, F 0

Pertes insignifiantes (1-10)	OO		Capacités spéciales /		
Pertes légères (11-20)	O	-1	Réserve de magie OOOOO		
Pertes notables (21-30)	O	-3	<i>Moral</i> 12		
Lourdes pertes (31-40)	O	-5	*une perte insignifiante sans tenir compte de l'armure, possibilité d'enflammer la cible		
Décimés (41+)	O		** immunisées aux armes normales et à la magie du feu		

Ombres de Kali

Nature: Abominations arachnoïdes

FOR	9	RES	10
INT	5	VOL	6
COO	8	PER	8
PRE	NA	EMP	A

01-10	0000
11-20	000 - 1
21-30	00 - 3
31-40	00 - 5
41 et +	0

PHYSIQUE	9	
MANUEL		7
MENTAL		4
SOCIAL		NA

Initiative : 4d

Chance : NA

Maîtrise : NA

Seuil de blessure : 16



Tendances : Fatalité : 5 (les Ombres n'utilisent pas les tendances mais elles subissent tous les effets liés aux tendances comme si elles avaient ce score de fatalité)

- Apparence et comportement

Les Ombres sont des créatures arachnoïdes de grande taille (3m de diamètre en comptant les pattes). Leur carapace chitineuse est d'un noir profond et leurs yeux à facettes brillent d'une rougeur peu engageante. Leurs crochets suintent d'une matière noire gluante qui pourrait rappeler du sagianor liquide à un connaisseur. Un cliquetis léger mais permanent accompagne leur présence. Ces créatures se comportent plus comme des machines que comme des êtres vivants. Elles n'expriment aucun sentiment et poursuivent leurs tâches sans sourciller qu'elles que soient les pertes. Par contre elles semblent capables de communiquer entres-elles (sûrement par le biais des cliquetis) et savent coordonner leurs attaques à merveille. Elles ne se rendent invisibles qu'en situation de chasse et de combat.

- Historique

Les archives des érudits noirs de Nadjar comportent de très vieux écrits sur les Ombres. Selon ces textes leur création date de l'Age des Conquête (vers 1800). C'est un des premiers Patriarches de la société des morts de Nadjar qui est leur créateur. Puissant mage de l'ombre cherchant des agents dévoués, il expérimenta les effets du sagianor sur des créatures vivantes et parvint à un résultat étonnant. En plongeant une nichée d'araignées communes dans du sagianor liquide et en faisant appel à la magie de l'ombre il transforma le tas de petites créatures en une seule araignée sombre de grande taille... la première Ombre était née ! Selon certaines rumeurs ce Patriarche serait encore actif aujourd'hui à Nadjar. Depuis le sort, et le mode opératoire, se sont peu à peu perdus dans le temps, mais il semble que quelques rares Augures noirs les connaissent encore...

- Capacités spéciales

Morsure empoisonnée : La morsure des Ombres est assortie d'un poison gluant et sombre suintant de leurs crochets. Si le jet de résistance (Physique+Résistance diff. 20) est raté, le poison inflige 1D10 points de dégâts par action pendant que la peau de la victime noircit en partant de la blessure.

Présence invisible : La plus terrifiante capacité de ces êtres est leur faculté à disparaître totalement (invisibilité). Ce pouvoir ne connaît aucune limite de durée et procure, un bonus de +20 à tous jets de Discrétion. Cependant, les Ombres ne savent pas camoufler le cliquetis léger de leur carapace et de leurs crochets. Si une personne se concentre sur son ouïe, un jet de Mental+Perception lui permettra de saisir ce bruit spécifique... réduisant le bonus de discrétion de l'Ombre à +5.

- Compétences

Morsure 7, Discrétion 8, Course 5, Esquive 5 Corps à corps 5, Escalade 9

- Armes : Morsure (+16 toucher, 19 dégâts, poison)

- Armures : Chitine (protection 12)



Remerciements

Voilà, la fin de la première campagne de Prophezine, comme vous aurez pu le constater, nous avons essayé de coordonner la sortie des suppléments officiels avec les thèmes de nos scénarios. Oracles I pour le voyage, Oracles II pour Yris et Oracles III pour les batailles.

Encore merci à toute la team de ce satané zine, Angus, Tilt et Zombie pour leurs superbes créations, Vernard, et le super Bubu qui sans lui rien ne serait jamais possible. A oui tiens c'est vrai merci aussi à la team de Prophecy thomas et tous les autres (notamment Kay'le et le fameux Marc avec qui je vais bientôt me marier LOL) pour leur aide bénévole au zine et leurs supers suppléments, mais aussi à vous les lecteurs assidus de ce numéro 3 (enfin 3+1) de Prophezine. Je vous souhaite une bonne lecture et n'oubliez pas, les règles existent uniquement pour qu'on les changent. Good game, take care and have fun.