

L'Assaut

dimanche 2 mars 2008, par [Post Scriptum](#)

Cependant, un inquiétant mouvement d'êtres chaotiques dans les parages indiquerait que l'objet est recherché par des personnages assez mal intentionnés. Voilà pourquoi les personnages ont été chargés de s'occuper de la défense de la bibliothèque, à la tête d'une vingtaine de soldats et de quelques prêtres et seigneurs runiques si ils sont assez puissant, sinon simplement dans les gardes (prévoir un ou deux seigneurs runiques supplémentaires...).

L'artefact est une sphère d'environ quinze centimètres de diamètre, fait de pierre de vérité. Cet objet est de grande puissance. Selon les premières analyse des prêtres, ce serait uniquement de la magie chaotique, et visiblement en grande partie de la magie venant de Malia, la déesse des maladies.

Types d'attaques : les joueurs devront éviter trois menaces en même temps

- Les forces chaotiques essayeront de dérober l'objet par plusieurs attaques combinées. L'une d'elle sera en fait un détachement de broos (une trentaine), accompagnés de leur chef.
- Pendant que ces broos attaqueront, un assassin s'infiltrera dans la place avec pour but de dérober l'objet en question. En plus de l'assassin, un prêtre chaotique du bouffon tentera de dérober lui aussi l'objet. Le bouffon n'essayera pas vraiment de voler l'artefact, il sèmera plutôt le désordre dans le temple. Cependant, si jamais il se présente une belle occasion pour lui de s'en emparer, il n'hésitera pas...
- Vous pouvez corser les choses, en ajoutant

par exemple des activistes lunars infiltré parmi les soldats, ou encore des ogres infiltrés parmi les soldats ou les prêtres.

Les PJ arrivant le matin avant l'attaque, ils disposeront d'une journée pour organiser la défense, mais cela ils ne le savent pas. Néanmoins, ils se doutent que l'attaque viendra rapidement, car la cadence de marche des broos est rapide et ne faiblit pas.

- Les broos attaqueront la bibliothèque de front (il est à noter que la bibliothèque n'est pas un château fort, et n'a pas été prévues pour repousser un assaut, elle est néanmoins entourée de petites murailles), ils auront pour cela une machine de siège très primitive (touche sur 40%, crée en deux ou trois coups une brèche dans un mur normal.). Certain broos savent manier une fronde (40%).

Si ils réussissent leur percée, il rentreront dans la bibliothèque et saccageront tous sur leur passage, en se dirigeant vers l'artefact.

- En même temps, l'assassin s'infiltrera très discrètement, il connaît la chemin pour se rendre à l'endroit ou est gardé l'artefact, mais pas le reste de la bibliothèque.

- Le bouffon lui aussi s'infiltrera discrètement, mais d'un autre côté. Il est à noté que le bouffon ne restera pas forcément discret.

Comme défense, il y a une dizaine de prêtres de Lhankor Mhy, qui n'ont pas de grand pouvoir de défense, ainsi qu'une vingtaine d'initiés de Lhankor Mhy aussi, avec encore moins de pouvoirs que les prêtres.

Par contre, il y à trois prêtres d'Orlanth, ainsi qu'un seigneur runique. Le seigneur runique et

un des prêtres insisteront pour rester de garde près de l'artefact.

Il y a en plus de cela 20 gardes bien entraînés.

La bibliothèque contient aussi quelques pièges magiques de faible puissance.

La plupart des bâtiments de la bibliothèque sont des quartiers de prêtres, d'initiés ou de gardes. L'artefact est gardé dans la plus haute pièce de la bibliothèque proprement dite. Pour la bibliothèque, il est important de noter que seul les prêtres de Lhankor Mhy peuvent s'y retrouver, car s'est un véritable labyrinthe d'étagères et de livres. Construite apparemment sans souci d'une logique quelconque, la bibliothèque est de plus énorme et s'y perdre est très facile.

L'assassin connaît un chemin pour se rendre à la pièce de l'artefact, mais la moindre déviation lui fera perdre un temps précieux à s'y retrouver.

Le point fort de cette partie est bien sur une bataille rangée dans la bibliothèque. Entre des prêtres de Lhankor Mhy hystériques du fait de la destruction des livres, un assassin implacable, un bouffon imprévisible et une horde de broos, vos joueurs devraient avoir l'impression de perdre le contrôle de la situation.

Jouez beaucoup sur l'immensité et l'obscurité de la bibliothèque. Des sorts de mur de ténèbre ou autre permettent de s'y cacher très facilement...

Pillards broos (30)

Force : 16
 Constitution : 15
 Dextérité : 14
 Taille : 15
 Intelligence : 11
 Pouvoir : 11

Charisme : 8

Mouvement : 4

PM : 11

PV : 16

PF : 31

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points d'armure
Coups de tête	9	50	1d6+1d4	-	-
Massue	6	70	1d10+1d4	25%	10
Targe	6	15%	1d6+1d4	55%	12
Fronde	1/RM	45%	1d8	-	-

Armure : 3 points sur tous le corps sauf à la tête, où ils ont 2 points.

Traits chaotiques : L'un des broos régénère jusqu'à sa mort 3 PV dans chacune de ses localisations. Un autre peut effectuer des saut de 14 mètres.

Chef des broos

Force : 17

Constitution : 16

Dextérité : 12

Taille : 18

Intelligence : 11

Pouvoir : 14

Charisme : 7

Mouvement : 4

PM : 14

PV : 17

PF : 33

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points d'armure
Coups de tête	9	50	1d6+1d6	-	-
Massue	6	75%	1d10+1d6	25%	10
Targe	6	20%	1d6+1d6	65%	12
Fronde	1/RM	55%	1d8	-	-

Armure : 3 points sur tous le corps sauf à la tête, où il a 4 points.

Magie : Le chef connaît deux sorts de magie de l'esprit, Force et Soins 2.

Traits chaotiques : Le chef absorbe les sorts de deux points ou moins et rajoute les points absorbés aux siens.

Yeno, le bouffon du chaos (halfeling)

:

Force : 13

Constitution : 15

Dextérité : 17

Taille : 7

Intelligence : 17

Pouvoir : 21

Charisme : 7

Mouvement : 2

PM : 21 + matrice de 4 points = 25

PV : 11

PF : 28

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points d'armure
Dague (x2)	7	60%	1d4+2	30%	8

Armure : 1 points partout sauf à la tête où il n'a pas d'armure.

Magie : Le bouffon connaît en magie divine :

- Mentir.
- Casser.
- Avaler 2.

Et en magie de l'esprit :

- Glu 2.
- Disruption.
- Confusion.
- Ignition 1.
- Mobilité 1.

- Soins 2.

Traits chaotiques : + 1d6 POU (5), 1 bras supplémentaire.

Compétences

- Esquiver : 65%
- Se cacher : 70%
- Dépl. Sil. : 60%
- Grimper : 60%
- Lancer : 55%

Equipement :

- Une dague.
- 20 mètres de corde + grappin.
- Poudre d'Atch'Aoum, le bouffon. [1]
- Encre de nuit noire. [2]

Mans O'Kan, l'assassin

Force : 13

Constitution : 16

Dextérité : 18

Taille : 11

Intelligence : 15

Pouvoir : 14

Charisme : 12

Mouvement : 3

PM : 14

PV : 14

PF : 29

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points d'armure
Epée large	6	90%	1d8+1	30%	10
Dague	7	80%	1d4+2	30%	8

Armure : 4 points partout sauf à la tête, où il porte un masque de cuir (1 point).



Magie : L'assassin connaît en magie de l'esprit

:

- Ignition 1.
- Dissipation de la magie 2.
- Vivelame 2.
- Silence 1.

Traits chaotiques : Crache 2 fois par jour de l'acide d'une virulence de 10 sur 6 mètres.

Compétences :

- Esquiver : 75%
- Se cacher : 70%
- Dépl. Sil. : 70%
- Grimper : 85%
- Sauter : 70%
- Lancer : 60%
- Chercher : 70%
- Ecouter : 70%
- Scruter : 75%
- Inventer : 50%
- Passe-passe : 50%
- Dissimuler : 60%

Equipement :

- Deux dagues.
- Une épée large.
- 20 mètres de corde + grappin.
- Divers outils de voleur.
- 1 fiole de poison de lame d'une virulence de 8 (2 doses).

Gardes Orlanthis

Force : 15
 Constitution : 15
 Dextérité : 12
 Taille : 16
 Intelligence : 13
 Pouvoir : 12
 Charisme : 11
 Mouvement : 3

PM : 12
 PV : 16
 PF : 30

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points d'armure
Epée bâtarde	7	65%	1d10+1+1d4	25%	10
Targe	7	10%	1d6+1d4	50%	12
Fronde	3/6/9	55%	1d8+1	-	-

Armure : 4 points partout.

Magie : Chacun connaît environ 3 point de magie de l'esprit comme :

- Vivelame 2.
- Soin 2.
- Extinction 1Ö

Prêtres Orlanthis

Force : 14
 Constitution : 14
 Dextérité : 13
 Taille : 14
 Intelligence : 17
 Pouvoir : 16
 Charisme : 15

Mouvement : 3
 PM : 16
 PV : 14
 PF : 28

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points d'armure
Epée courte	7	75%	1d6+1+1d4	85%	10

Armure : 4 points partout.

Magie : Les prêtres disposent des sorts :

- Magie divine :
- Eclair 2.
- Bouclier.

- Dissiper la magie 1.
- Magie de l'esprit :
- Disruption.
- Ignition 2.
- Extinction 2.
- Vivelame 2.
- Soins 3.

Seigneur des vents :

Force : 16
 Constitution : 17
 Dextérité : 15
 Taille : 15
 Intelligence : 16
 Pouvoir : 15
 Charisme : 11

Mouvement : 3
 PM : 15.
 PV : 16.
 PF : 33.

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points d'armure
Epée bâtarde	6	95%	1d10+1+1d4	95%	12

Armure : 5 points partout.

Compétences :

- Equitation : 90%
- Grimper : 90%

- Scruter : 90%
- Chercher : 75%
- Sauter : 80%

Magie : Le seigneur dispose des sorts :

Magie divine :

- Eclair 1.
- Marcher dans les ténèbres.
- Bouclier.
- Foudre.

Magie de l'esprit :

- Force 2.
- Extinction 2.
- Vivelame 2.
- Lumière.
- Soins 2.

Notes

[1] La poudre à le même effets qu'un sort d'éternuer 2 (Magie spirituelle spéciale de Malia).

[2] L'encre de nuit noire s'applique sur le corps en 3 rounds. Elle permet d'obtenir un bonus de 20% dans la compétences en se cacher et en esquive dans la nuit ou dans une zone d'ombre. En plus de cela, les adversaires perdent 10% pour toucher celui qui est badigeonné de cette encre. L'encre perd 25% d'efficacité par quart d'heure passé à la lumière.