



Interception

C'est un scénario difficile qui nécessitera un groupe expérimenté (au moins niveau 6) et ingénieux. Ils devront intercepter sur le trajet un convoi bien gardé et le ramener à destination. Ce scénario fera appel aux capacités d'improvisations, de gestions de la géographie et du timing d'assaut par les PJs.

ACTE I – Ordre de mission à Thiem

Le seigneur de la ville en personne, Sir Rotemchid fera dépêcher son second et homme de confiance Fabrigas, pour l'amener au PJ et leur donner une mission bien particulière.

Fabrigas sera très discret sur la nature de la mission et cherchera à amener les PJs à son maître. Il les emmènera dans sa salle de réception situé dans l'hôtel de ville et les recevra en personne.

Il aura le ton grave et expliquera de façon assez concise la mission.

Ils devront récupérer la livraison d'un convoi devant partir de Thiem en direction de l'île du crâne. Il ne sait pas exactement où est situé le convoi au sein de sa cité mais il connaît l'heure, les effectifs et la route de ce dernier. Il remet même aux PJs une carte de l'itinéraire récupéré par ses espions.



Il insiste sur la dangerosité de la cargaison « qui menacera l'ordre du monde » mais omettra d'en dire la nature même s'il la connaîtra.

Note secrète : Il s'agit d'un adolescent qui possède un pouvoir Arktosien exceptionnel « le pouvoir ultime » qui servira d'arme, constamment drogué et sous le contrôle d'un mentat aux pouvoirs remarquables. Il sera amené à une guilde de commerçants véreux à Brymos pour dans un premier temps servir d'arme et déstabiliser les guildes de commerçants concurrents puis à terme pour servir un coup d'état.

Le convoi empruntera le chemin marqué en rouge sur la carte à partir de Thiem pour arriver à droite de la carte. Ils feront 3 haltes de sécurité à chaque soirée consécutivement à Surviq, Santia et Talin. A partir du 4^{ème} jour, ils atteindront l'extrémité droite de la carte, où ils sortiront du pays d'Armandur où l'influence et les moyens matériels de la guilde seront encore plus importants d'où la nécessité de subtiliser la marchandise entre Thiem et Talin car sinon « Tout sera perdu !!!! ». Il donnera 500 PO aux PJs pour s'équiper pour la tâche à venir et donnera le double si la mission est réussie.

L'intérêt de ce scénario est que les PJs pourront choisir des lieux et des terrains propices à une attaque surprise et pouvoir profiter d'un effet de surprise.

Le convoi est lourdement armé avec 3 diligences similaires et une cavalerie en escorte.

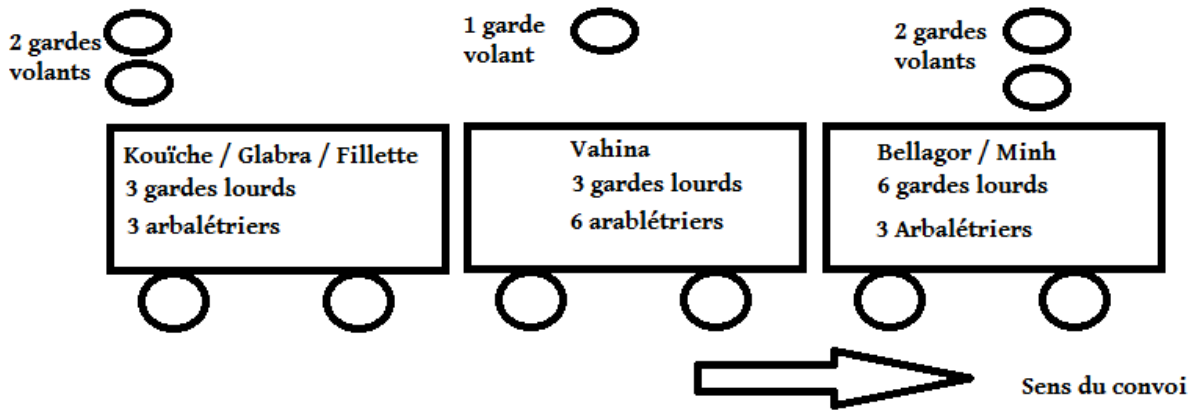
Le détail du convoi sera précisé ci-dessous, il est important que le principal des effectifs de l'escorte c'est— à-dire les gardes mais pas les personnages seront renouvelés à chaque point de halte, c'est-à-dire Surviq, Santia et Talin.

ACTE II – Trajet 1 de Thiem jusqu'à Surviq

Le premier jour comporte une partie en plaine, suivi d'un passage de pont, puis d'une longue partie en forêt, suivi d'un second passage de pont pour longer un lac, le lac Viridan. Si la cargaison n'a pas été récupérée, les troupes seront ravitaillées à Surviq et tout sera à recommencer à nouveau sur le trajet numéro 2.

L'équipage du convoi comporte les membres suivants :

Plan du convoi et plan d'attaque



Chaque diligence est tirée par 4 chevaux. Il y a 5 gardes volants qui patrouillent au-dessus du convoi et qui anticipe d'éventuelles embûches sur le trajet.

En cas d'attaque : le plan de défense sera le suivant :

- Bellagor et Minh iront au front avec les gardes si maîtrise les autres ne bougeront pas
- Si difficulté, vahina pourra éventuellement tenter de surprendre par derrière les attaquant et si cela n'est pas suffisant ils sortiront leur arme c'est-à-dire Kouïche qui prendra la possession du corps de la fillette droguée et qui par son biais aura accès à tous les pouvoirs Arktosien du jeu, elle pourra aussi directement s'immiscer dans l'esprit des PJs à voir. Glabra aura un rôle mineur soit celui de recharger les points de pouvoir de la fillette soit lancer quelques sorts.

S'ils n'ont pas le dessus ou si obstacle bloque la route, la dernière voiture fera demi-tour et rebrousse chemin.

Les PJs peuvent passer par les marais de la patauge pour prendre de l'avance sur le convoi.

Bellagor, le chef dit le loup

Probablement le membre le plus dangereux de l'équipe. Autoritaire, il a un grand sens du devoir et de sa mission. Autant dire que ne lâchera jamais et ne sortira pas du cadre de sa mission. Il est aussi fourbe et très malin et n'hésitera pas à faire preuve de ruses ou stratagèmes pour arranger la situation si il est en posture d'infériorité.



Gladiateur niveau 9 Index KM (81,07)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
75	50	14	14	70	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
50	50	65	14	60	50

Initiative : 70

Points de Vie : 228

Réduction dégâts : -20, armure de plate complète (armure du lion) 14 pts+Casque rocailleux +6 = soit 20 pts

Si parade : -46 (base), Bonus de +10 pour parer, coups précis

Arme : Epée longue en fer ensorcelée (résistance exceptionnelle et +1D8) +2D8

Pouvoir : Lancer des épines



15+1D10+2D8

Kouïche au regard possessif

Puissante mentat qui a débauchée pour l'étendue de ses capacités. Avec toute capacité exceptionnelle il y a défauts exceptionnels et Kouïche ne déroge pas à la règle. Elle est prétentieuse, mégalomane, et pense qu'elle est à la seule à pouvoir sortir l'équipe d'une posture difficile. Elle collaborera difficilement avec les autres membres sauf si la situation l'exige. Sa mission est de dominer mentale la fille droguée pour utiliser ses pouvoirs par le biais de son corps. Elle a beaucoup de difficulté avec les autres mages et n'a accepté de travailler avec Glabra car elle sait qu'il est moins puissant qu'elle.



Mentat niveau 10 Index KM (69,46)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
45	50	7	7	50	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
85	85(95)	55	81	55	60

Initiative : 50

Points de Vie : 89

Réduction dégâts : 0

Si parade : -13

Arme : Poignard +10 Init +1D4, anneau de sagesse +10

Pouvoir : Pousser les poils,

Pouvoirs mentat :

Télépathie (1,10km,2min), **Regard psychique** (2,1km,10min), **Pénétration des songes** (3,15m,1h),

Corruption partielle (6,30m,2min,contrôle partielle d'une partie désignée, 1 test opposition sur Sag/Round),

Lévitacion (4,15m,5R, déplacement objet de 20 kg, Agi(Sag-poid),

Torpeur (4,C,1D4min,test de Sag+10 pour la victime en opposition),

Bravoure (3,50m,1combat,empêche le test de Peur),

Domination mentale (1/3/8,15min,variable,1Test sag/round),

Pénétration des pensées (3,15m,10m,test opposition sag),

Attaque psychique (7,12m,,-2D6+20PV +Test de Sag ou tomber à terre),

Cire psychique (6,15m,1min,1 chaque R 1 test de force ou -10 Dex/Tir, -2 F/E, -20 Agi, cumulable), **Hostilité** (4,10m,1D6R/par réaction, cf),

Répulsion mentale (5,P,6R, projectile-50%deg,-12dégâts,projeter objet 13+1D10+bonus projectile, **Effacement de l'esprit** (5/24,10m,2h/infinie, 1 minute minimum sur la tâche 1 test toutes les 20 sec) **Manipulation mentale** (10,15m,infinie,1min sur la tâche, 1 test toutes les 20sec),
Peur subite (5,50m,1D4R,test Calme ou fuir),
Altération des sens (4,15m,2min,manipulation perception 1 test Sag/30 sec),
Projection astrale (7,P,1heure,éthéré), répulsion céleste,
Répulsion céleste (8,P,3R, Bonus de Sag+1D3-dizaine du poids, plus tes d'Agi pour équilibre
Sonar psychique (5,10m/niv,1m,localisation esprits conscience sur test sag secret),
Rafale psychique (16,20m,l,-4D6+40PV, test de sag),
Transe (4,P,10h,ralentissement -75% métabolisme),
Drain psychique (10,15m,l,drain 2D8+28 PV à son adversaire),
Geôle psychique (7,15m,1D5+1R,1Test de force/r ou incapable de bouger)
Troisième œil (8,P,1D4min, +40 Parade/Esquive, ou +20 Agi/Dex anticiper attaque
Mur psychique (14,P,1D10x10min, Bloquer les 8D12x2 prochaine perte de PV)
Coma (20,2m,1h,Opposition Sag, 20%+bonus de Sag% à chaque coup ou 1 heure
Meurtre psychique (22,30m,l,-6D6+60 PV, puis test de calme)
Echangeur d'esprit (40,2m,8h,Opposition Sag, échange carac physiques)



7+1D10+1D4

Yahina dit la hyène

C'est un assassin des terres de Termidorria. Il est crue, froid et méthodique. Il est rare de pouvoir l'affronter de face, classiquement il arrive silencieusement derrière ses victime pour les embrocher. Il est misogyne et ne supporte que peu les élans de caractère de Kouïche, il ne tentera de la secourir que si la mission l'exige sinon il ne bougera pas pour elle.



Assassin niveau 6 Index KM (61,23)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
60(70)	50	9	9	60	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
50	40	65	20	60	50

Initiative : 80

Points de Vie : 109

Réduction dégâts : -5, armure de cuir cloutée complète

Si parade : -21, Esquive, frappe du fourbe, coups précis

Arme : Griffes d'attaques ensorcelées (+10 Dex, +20 init dégâts augmentés +1D3+5, parade+4)

Inventaire : Amulette d'alerte

Pouvoir : Changer le sens du vent



17+1D10+1D3

Minh dit la chartreuse

Une magnifique femme aussi belle que dangereuse. Minh est originaire du royaume de Niangxia et on lui reconnaît sa rigueur, elle aime se tester et n'hésite pas à provoquer le conflit pour se mettre à l'épreuve ce qui exaspère Bellagor qui considère ce comportement comme un caprice. Elle relèvera quasiment toujours un défi.



Belgerin niveau 7 Index KM (64)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
45	70	9	8	65	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
45	50	60	32	60	50

Initiative : 65

Points de Vie : 112

Réduction dégâts : -5, armure de cuir clouté complète soit 5 pts

Si parade : -18 (base), Tir synchronisé, (2 tirs -30 pour chaque), Maitrise de la vorpale (2 cibles -30, 3 cibles -50), Tireur élite, Tir chir, duplication vorpale

Arme : (vorpale F+4+1D8) (+8 au lieu de +4 si double) Haki royal (Armure +12 et Dégâts +12)

Pouvoir : Créer des armes en terre (Rend inutilisable les armures au bout de 5 coups/pièce).

Capacité belgerin :

Rotation rapide : 1, 2R, +3 dégâts

Ralentissement des projectiles : 1, 2R, +20 Esquive et réduction dégâts -6

Retour projectile : 1, 4R, retour

Haki armement : 2, 2R, +3 deg et ignore armures non magiques

Lame éthéré : 4, P, 2R, ignore armures non magiques

Haki armement ultime : 4, 2R, +8 deg et ignore armures non magiques

Haki défensif : 1, 2R, Armure+3

Haki défensif ultime : 2, 2R, Armure+8

Sens du Belgerin (1 utilisation par jour) : Le belgerin peut utiliser sa magie pour affuter ses sens et même voir légèrement dans l'avenir. Pour cela, il bénéficiera d'un bonus de +20 à la parade/Esquive/Perception ou d'un bonus de +10 sur les actions avec Dex/Ag (anticiper une attaque). **6 Points de pouvoirs durée 4 Rounds.**

Visage de la mort (1 utilisation par jour) : Chaque Belgerin sait estimer le moment de sa mort, pour cela il peut éviter les conséquences d'une situation négative. Chaque utilisation consommera **8 points de pouvoir et un malus permanent de -5 dans une caractéristique.**



14+1D8+1D10 (+4 si double)

Glabra, le silencieux

Glabra est probablement la personne le plus équilibrée de ce groupe mais aussi la plus humaine avec tous les défauts qui vont avec. Il est lâche, opportuniste et n'ira jamais le premier au combat. Il n'est pas particulièrement puissant mais a été engagé pour sa capacité magique inédite. En effet, il peut donner de son pouvoir magique à n'importe qu'elle personne et ainsi pour ravitailler Kouïche lorsqu'elle utilisera la fille. Il ne s'entend pas vraiment avec Kouïche, qui le dénigre sans arrêt, mais puisqu'il manque de courage il ne dit rien. Son trait de caractère fait qu'à la première difficulté, il utilisera un sort à portée personnel pour se protéger au lieu de renforcer l'équipe.



Mage niveau 6 Index KM (63,65)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
40	45	7	7	45	1
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
65	65 (75*)	50	55	50	50

Initiative : 55*

Points de Vie : 84

Réduction dégâts : 0

Si parade : -9

Arme : Bâton fungus (+10 sag, +10 init, +1D6) + catalyseur à 40 PP

Pouvoir : Don de son pouvoir magique

Sorts – Magie Astrale :

Niveau 1 : **Bouclier air épais** (2,P,1D4min, +8Armure),

Boule de feu (5,30m,4D8+16),

Boule de lumière (2,10m,1h),

Brise jambe (5,4m,I, E<8, Test Endurance+10),

Cicatrisation (4,2m,1D12+Ex2,PV au rythme de +2 PV/Round soigne Blessures graves sauf fractures), **débilisé** (4,3m,2D4 R),

Destruction des poisons, découragement (3,10m,jour suivant,-10Cl et Cha),

épée massive (4,<6m,4D4 min, +4 deg ou jusqu'à perte -20 PV),

force martiale (4,P,2D4R,+10Dex,Tir, Agi ou +2 F/E),

guérison blessures sérieuses (4/6,C,I, +1D6+12+Ex2 PV),

piéd léger (2,10m,1D4Min, Déplacementx2),

main du guerrier (5,P,2D4R, +20Dex,Dég+1D6),

vol (6,P,10min,Agi 110)

Niveau 2 : **Bravoure de kelnir** (2,50m,1 combat,pas de peur),

brise arme (6,20m,l, 60%1D10 armes),

brouillard épais (2,2D4 R) ,

éclair (7,50m,5D8+40),

flèche magique(1,100m,l,Sag/10+D10+D6),

frénésie magique (3,48m,2D4R, cf frénésie),

malédiction incendiaire (3,24m,1D4 Min),

zone héroïsme (4,Centré sur lanceur, 1D6min, Allié +1A et +2 Armure).

Niveau 3 : **Animation d'une arme** (3,20m,4R, cf) , **invul projectiles** (8,<20m,2D4min,cf),

malédiction attraction projectiles (8,vue,2D4R,cf), **pont magique** (4,Variable,5min),

tapis volant (8,10min),



7+1D10+1D6

Les gardes



Le reste des effectifs comportent des gardes ayant une grande expérience du combat : 12 arbalétriers, 12 gardes lourds et 5 gardes volants.

Profil type – Gardes de contact

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
50	50	7	7	50	1
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
35	35	35	35	35	35

Initiative : 50

Points de Vie : 58

Réduction dégâts : -9 Bouclier en fer militaire + cuir 9= Pts d'armure 9

Si parade : -19, bonus +20 % parade et casse sur 86-100

Arme : Masse lourde (+1D8)

Pouvoir :



7+1D10+1D8

Profil type – Gardes arbalétriers

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
50	50	7	7	50	1
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
35	35	35	35	35	35

Initiative : 50

Points de Vie : 58

Réduction dégâts : -4 (Armure cuir sans casque)

Si parade : -14

Arme : Arbalète lourde (6+1D10), épée (+1D6)

Pouvoir :



6+2D10

Profil type – Gardes volant

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
40	60	6	6	50	1
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
35	35	35	35	35	35

Initiative : 50

Points de Vie : 58

Réduction dégâts : -4 (Armure cuir sans casque)

Si parade : -14

Arme : Arbalète lourde (+1D10), épée

Pouvoir :



3+2D10

Profil type – Fillette droguée

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
15*	15*	4	4	15*	1
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
5*	5*	0	8	0	5*

Initiative : 15* (sous l'initiative de Kouïche)

Points de Vie : 33

Réduction dégâts : 0

Pas de parade.

Arme : Rien

Pouvoir : Pouvoir ultime

ACTE III – Trajet 2 de Survique jusqu'à Santia

Le second jour comporte un trajet en plaine suivie d'une partie qui longera le littoral avec une courte portion à flanc de colline suivie d'une partie boisée et vallonnée.

ACTE IV – Trajet 3 de Santia jusqu'à Talin

Le troisième jour, probablement le plus difficile pour mener une offensive ne comportera que de la plaine.

ACTE V – Ramener le colis

Une fois l'identité et la fonction de la fille découverte et interceptée, il faudra la ramener saine et sauve à Thiem ce qui ne sera pas tâche aisée, car les troupes adverses auront énormément de ressources et de motivation pour pister les PJs.

Les PJs devront ramener saine et sauve la fille à Thiem et apprendront qu'elle est la nièce du Seigneur qui assurera sa protection et sa disparition via une ressource puissante qui pourra effacer sa trace de la mémoire d'autrui.

ACTE VI – Mener l'enquête

La prochaine étape du scénario sera de tenter de récupérer des détails sur les ravisseurs et leurs motivations. En réalité, il s'agira d'une organisation sectaire maléfique de mages de sang qui veulent augmenter leur pouvoir et leur influence. Leur quartier général est à Brymos et cela pour faire l'objet d'un second scénario.