

Ce scénario mettra les personnages en contact avec une expédition haut-elfe à la recherche d'une relique perdue dans une de leurs anciennes colonies. Le niveau requis est un groupe de 4 à 5 personnages moyens avancés dont au moins 1 elfe.

## *Tous les maux du monde*

### Introduction – De lointains étrangers

Lieu : ruines anciennes découvertes récemment au nord de Wurtbad (Stirland). En pleine forêt. Petit lac très proche.



Depuis 11 jours les personnages ont été embauchés par un groupe d'archéologues de l'Académie d'Altdorf. Les guerriers et les forestiers sont là pour la protection, les lettrés et les filous aident aux recherches ; à ajuster en fonction des carrières réelles.

Pour l'instant il ne se passe rien de particulier tout est calme, même la météo. Des PNJ ont été employés également en plus des PJ pour un total de gardes (donc hors ceux qui aident aux fouilles) de 8. Les gardes mercenaires supplémentaires sont équipés de manière standard (arme simple, armure légère, bouclier, arc et flèches) et sont tous à pied et tous humains.



Le chef des archéologues est un vieux professeur nommé Heinrich Von Jünger. Il y a 3 archéologues (étudiants) avec lui. Les archéologues sont excités de découvrir des artefacts et des ruines anciennes. D'un autre côté les gardes considèrent les scientifiques comme des gratte-papiers stupides qui perdent leur temps.

Les PJ sont payés 3/- par jour, +1/- pour les cavaliers et jusqu'à +2/- par jour suivant la carrière. Repas fournis.

En début de soirée les personnages verront un groupe de 7 personnes vêtues de cape à capuchon s'approcher calmement du campement, armes au côté. La personne de tête ne semble pas armée, 3 sont équipées de lances et 3 d'arcs. De loin et dans la pénombre il est difficile de discerner de qui il s'agit. Si un personnage va à leur rencontre pour les intercepter il découvrira qu'il s'agit de 7 elfes ! Ceux qui s'y connaissent reconnaitront 7 haut-elfes d'Ulthuan !

Leur chef parle le Reikspiel avec un accent très ferme mais mélodieux. Son vocabulaire n'est pas trop développé. Il n'est pas au fait de toutes les coutumes impériales ni des derniers événements locaux, politiques, etc...

Il se présente comme Lilianel Eaudelune, sage de Hoeth et gardien de la perle solaire (?). Ses compagnons sont présentés comme étant son escorte personnelle et ses gardes du corps (3 lanciers et 3 archers – dont 2 femmes).

Les elfes sont arrogants et demandent assez sèchement aux archéologues et leur escorte de lever le camp car il s'agit de ruines Asur (= haut elfe) qui ne doivent pas être souillées par leurs « faiblesses ». Bien entendu le professeur Jünger, aussi nerveux soit-il de cette situation, refusera de lever le camp mais proposera aux elfes qu'ils partagent avec lui leurs connaissances de manière à être « digne » de rester en ces lieux. Les elfes refuseront la proposition et donnent au groupe jusqu'au lendemain soir pour lever le camp. Passé ce délai les archéologues et leur groupe se risquent à une expulsion musclée de la part des Asurs...

Sur ce, ils repartent en direction de la forêt. Deux mercenaires réclament leur paie avant de partir du campement...

Les PJ ont tout intérêt à en apprendre plus auprès des elfes sinon ça risque de tourner au drame.



*Lilianel Eaudelune*



## Chapitre 1 – Ce qui ne doit pas tomber dans les mauvaises mains

Suivant ce que peuvent décider les joueurs et surtout suivant leur groupe, surtout s'il ne comporte aucun elfe, se mettre à la recherche des Asurs risque d'être très risqué. Ces derniers ne souhaitant pas être découverts. Suivant la façon dont s'y prennent les PJ ils risquent même de les attaquer. Si les PJ s'y prennent bien ou qu'ils sont accompagnés par un/des elfes qui ne se montrent pas agressifs les Asurs pourront doucement devenir ouverts à la discussion et leur expliquer la situation. Bien entendu la présence de nains compliquerait la chose...

Les personnages apprendront ainsi que ces ruines sont en fait celles d'un ancien temple à Isha, bâti il y a 3000 ans par les Asurs de l'époque. Il a été abandonné il y a des siècles de cela lorsque les elfes des colonies ont été rappelés en Ulthuan pour défendre leur mère patrie contre le Chaos. Lilianel Eaudelune et son escorte sont là pour récupérer un puissant artefact ne devant pas tomber entre de mauvaises mains. Un mage d'Ulthuan a prédit il y a quelques semaines qu'une grande menace émergerait de cette région suite à la faiblesse des humains. Après quelques recherches géographiques et historiques Lilianel a découvert que dans cette zone se trouvait un temple d'Isha abandonné à la va vite et abritant quelques anciennes reliques. Parmi ces reliques se trouverait un artefact extrêmement dangereux, canalisant les vents du Chaos bien trop puissant pour être utilisé par les humains ou tout autre personne qu'un haut elfe bien préparé, ou un Slaan (certains PJ devraient dire : « Un Slaan ?? »...).

Bien que ne les portant pas dans son cœur Lilianel éprouve quand même un certain respect pour les traditions naines ainsi que leur résistance à l'attrait du Chaos et se montrera moins véhément que d'autres Asurs à l'égard des nains du groupe s'il y en a. Il ne deviendra pas non plus ami avec, à moins que le(s) nain(s) ne lui sauve(nt) la vie et ne demande(nt) rien en retour.

La relique se nomme en langue humaine : « la boîte d'Isha ». *[En gros il s'agit d'une boîte de Pandore !]* Elle ne doit être ouverte sous aucun prétexte sinon les vents chaotiques capturés à l'intérieur se répandraient sur le Monde et ce serait terrible.



Si les elfes en sont à raconter cela ils pourront éventuellement, si les personnages sont de confiance, leur demander de les accompagner pour fouiller les ruines. Les Asurs de l'époque n'ont certainement pas laissé un artefact si dangereux sans protection ni sans le cacher.

Les personnages devraient donc retourner au campement par la suite pour expliquer aux archéologues qu'ils risquent de se faire tuer s'ils restent là et que les connaissances présentes dépassent de bien trop les possibilités humaines...

D'un autre côté, si les personnages n'ont pas réussi à obtenir ces informations de la part des elfes c'est qu'ils seront coincés au campement. Les elfes reviendront le lendemain soir et attaqueront les humains après quelques sommations. Ils vont tout faire pour éviter de verser le sang. En dernier recours ils attaqueront. Le combat risquera alors d'être très dangereux car les Asurs ne se laisseront pas une chance à ceux qui représentent une menace telle que décrite dans la vision du mage d'Ulthuan. Lilianel est un haut-mage de niveau 2 possédant plusieurs sortilèges redoutables. Les elfes, après avoir massacré les archéologues réticents, partiront alors vers les ruines pour les explorer. Si les PJ sont assez malins ils peuvent éviter de se faire massacrer...

---

Expérience du chapitre 1 « ce qui ne doit pas tomber entre les mauvaises mains »:

Obtenir les informations de la part des elfes : maximum 25XP

Dissuader les archéologues de continuer les recherches : 25XP

Roleplay : maximum 25XP

---

## Chapitre 2 – Les cristaux d'Isha

Les ruines sont assez vastes. La majeure partie est enterrée ou se trouve sous le lac. Un sortilège de haute magie lancé par Lilianel dès l'entrée permet d'illuminer faiblement couloirs et pièces, la lumière étant véhiculée par un réseau de cristaux vert d'eau disposés au plafond et sur certains murs. La lumière n'est néanmoins pas vive et reste assez diffuse mais suffisante pour les personnages avec vision nocturne. Les autres y verront mais faiblement. Il ne leur sera pas forcément nécessaire de porter une source d'éclairage externe, mais ça peut éventuellement les aider d'en avoir une...

Les restes du temple ont du subir un cataclysme (tremblement de terre) car d'après Lilianel une grande partie était composée de tours très hautes s'élevant vers les cieux... De plus certaines parties sont effondrées ou envahies par l'eau ou/et la végétation. Ça le rend triste de voir ce magnifique ouvrage dans cet état de délabrement...

Même les nains devront reconnaître qu'il s'agit de belles pierres finement travaillées et agencées.

Les elfes retirent leurs capuchons et prennent tous leurs armes en main dès l'entrée dans les ruines. Lilianel étant lui-même armé d'une épée longue elfe de très belle facture (Enc 45 ; CC +6 ; I +4 ; Prd +5), possédant un anneau magique (+2B) et quelques parchemins/potions utiles.



*Décors des ruines et différences de lumières*

Après quelques minutes d'exploration le groupe finira par tomber sur une porte complexe nécessitant d'y placer 4 de cristaux pour qu'elle puisse s'ouvrir. Ces cristaux doivent se trouver dans les ruines d'après Lilianel qui se propose de faire 2 équipes pour les chercher. Une avec les PJ et une avec les elfes. Si le groupe des PJ ne comporte aucun elfe il leur proposera les services d'un de ces gardes, une jeune archère de 54 ans, qui sait lire l'Eltharin et qui connaît quelques mots (très peu) de vocabulaire de Reikspiel. L'archère se nomme Cilya Vaguedejade, est relativement froide et est originaire de Lothern. Elle n'est pas très causante et suivant le groupe des PJ elle pourrait même être assez nerveuse. En revanche il s'agit d'une bonne archère très capable qui n'a pas peur des araignées...



*Cilya Vaguedejade*

Dans les ruines les aventuriers se retrouveront pris à parti par une colonie d'araignées géantes de différentes tailles suivant leur âge. Toutes sont dangereusement venimeuses mais heureusement agissent simplement par instinct.





**Araignée géante petite T1 (h. 40cm / L-l. 80cm)**

Monstre

Neutre

XP : 1.5 pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	20	n/a	3	2	4	50	1	n/a	86	3	9	13	n/a

Vision nocturne, attaques venimeuses (causent +1Dégât si blessure), escalade 100%, cause la terreur aux arachnophobes, cause la peur aux « petites » natures. Peur du feu.

**Araignée géante moyenne T2 (h. 80cm / L-l. 160cm)**

Monstre

Neutre

XP : 3 pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	30	n/a	3	3	7	40	1	n/a	89	5	12	16	n/a

Vision nocturne, attaques venimeuses (causent +1Dégât si blessure / si E ? raté, paralysé dans 3 rounds pour 1D6+12 rounds), escalade 100%, cause la terreur aux arachnophobes, cause la peur aux « petites » natures. Peur du feu.

**Araignée géante grande T3 (h. 120cm / L-l. 200cm)**

Monstre

Neutre

XP : 5 pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	40	n/a	4	4	10	30	2	n/a	92	8	18	20	n/a

Vision nocturne, attaques venimeuses (causent +1D3 Dégât si blessure / si E ? raté, paralysé dans 2 rounds pour 1D10+12 rounds / si FM raté donne +1 point de folie), escalade 100%, cause la terreur aux arachnophobes, cause la peur aux autres. Peur du feu.

**Araignée géante très grande T4 (h. 180cm / L-l. 320cm)**

Monstre

Neutre

XP : 15 pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	50	n/a	5	5	16	20	3	n/a	95	10	24	26	n/a

Vision nocturne, attaques venimeuses (causent +1D3 Dégât si blessure / si E ? raté, paralysé dans 2 rounds pour 1D12+12 rounds / si FM raté donne +1 point de folie et fait perdre 1B et 1Int pour 24 heures), escalade 100%, cause la terreur aux arachnophobes, cause la peur aux autres. Peur du feu.

Voir les plans des ruines (côté exploré par les PJ) pour plus de détails sur l'exploration et les trésors à trouver.

Les nombreuses activations des passages secrets seront à l'inspiration du MJ : pierre à pousser, bouton secret, objet à introduire (penser à le rajouter sur la carte), chaîne à tirer, incantation à prononcer, énigme à résoudre, etc...

Les araignées sont souvent cachées et arrivent en descendant du plafond, des murs, etc... Il est possible que certaines soient cachées sous les dalles du sol et jaillissent au passage des joueurs (pour les T1 surtout). Donc pas mal d'attaques surprise. En revanche certaines sont voyantes de loin. Elles n'iront pas traverser 100m de couloir en chargeant vers les PJs... ce sont des araignées : elles préfèrent attendre dans leur toile comme les bons chasseurs passifs qu'elles sont.



*Cristal d'Isha protégé dans un artefact*

**Expérience du chapitre 2 « les cristaux d'Isha » :**

Récupérer les deux cristaux d'Isha : 100XP

Cilya Vaguedejade a survécue : 7.5XP bonus

Roleplay : maximum 10XP

### Chapitre 3 – Beaucoup de route parcourue...



Les personnages devront retourner à la porte magique protégée de la destruction découverte plus tôt. De retour devant la porte les personnages seront attendus par les hauts elfes, dont l'un des leurs a été gravement blessé suite à un éboulement, un autre est également salement amoché suite à un combat contre un troll d'eau ayant aménagé dans les lieux. Après quelques mots avec les elfes les personnages se rendront compte que leurs déboires avec les araignées étaient du gâteau à côté de ce qu'on subi les elfes... ! Mais ils ont récupéré deux cristaux également. Cilya Vaguedejade retournera se joindre aux siens.

Les 4 cristaux d'Isha devront être placés convenablement dans les orifices prévus à cet effet. Une fois cela fait Lilianel prononcera une incantation en Eltharin et la porte se transformera en une flaque ondulant légèrement et montrant un paysage montagneux de rêves. Les elfes hésiteront mais Lilianel passera le premier au travers. Les elfes suivront. Les PJs peuvent s'arrêter là ou suivre... au choix. Normalement ils devraient suivre.



En une fraction de seconde les personnages se retrouvent sur un chemin très fin et pavé. Tout autour d'eux ils découvrent des décors montagneux et des jardins paradisiaques à perte de vue. Les elfes sont arrêtés un peu plus loin, éberlués de ce qu'ils découvrent. Les personnages (sauf s'ils comptent un haut elfe) pourraient se dire que les elfes ont des réactions très étranges... Mais en fait, après quelques minutes d'incertitude et d'échanges verbaux de la part des elfes ces derniers sont en mesure de confirmer qu'ils sont en Ulthuan. La porte a ramené le groupe sur la terre natale des hauts elfes !

A une vingtaine de kilomètres au sud les personnages verront la cité de Saphery au milieu des monts et des bois. Humains, halflings et nains n'auraient jamais imaginé voir tels paysages un jour, ni encore en fouler la terre !

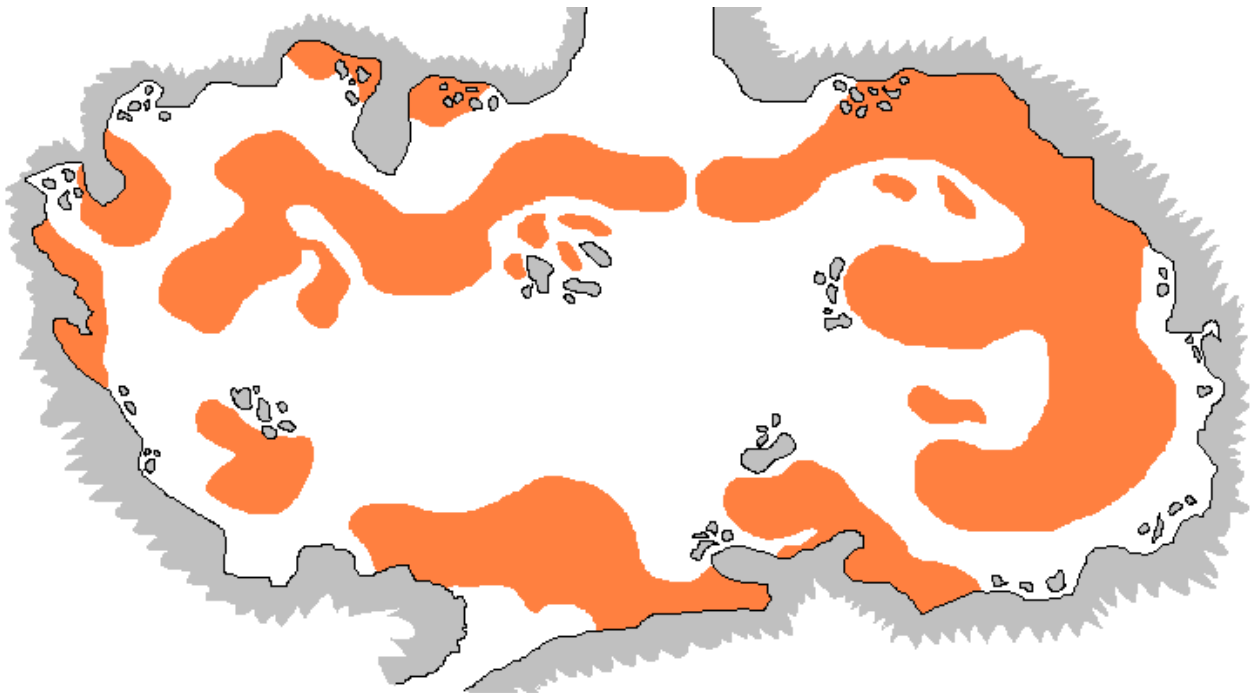


Derrière les personnages le passage menant aux ruines est visible (on voit le couloir des ruines flotter en l'air). Mais alors que les personnages le regardent il se referme le temps d'un battement de cils. Les voilà coincés en Ulthuan...

Il va bientôt faire nuit dans les montagnes. Les elfes restent aux aguets car des créatures les habitent et y chassent (ours, griffons, etc...) et aucun elfe du groupe ne connaît cette contrée.

De nuit, la position des étoiles confirme bien aux elfes qu'il s'agit d'Ulthuan et pas d'une autre terre.

Suivre le chemin pendant une heure mènera le groupe au travers des montagnes jusqu'à une gigantesque caverne profonde et sombre au plafond très élevé. Il émane de cette caverne une aura mystique très « piquante ». Les sorciers présents perdent 10 Int et Cd sur leur total maximum et ce jusqu'à ce qu'ils s'éloignent de la caverne. Néanmoins la concentration de magie est telle qu'ils gagnent temporairement 1D10+10PM et +1B! Il fait très chaud dans la caverne... il y a des mares d'huile un peu partout. Les personnages doivent d'ailleurs en traverser une peu profonde (30cm) avant d'entrer dans la caverne.



Le groupe aura à traverser la caverne. Cela ne sera pas sans mal car elle est gardée par un immense phoenix ! Ce dernier en s'embrasant enflamme les mares d'huile de la caverne, coupant toute retraite aux personnages. La chaleur est alors difficile à tenir. Les personnages doivent réussir un test de résistance à la chaleur ou perdre temporairement 15I et 10Cd.

**Phoenix de très grande taille (h. 250cm / L-l. 720cm)**

Monstre

Bon

XP : 25 pts

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	65	n/a	5	5	25	75	3	n/a	92	35	93	85	n/a

Vision nocturne, immunité au feu (d'ailleurs chaque B causé par du feu lui rend 1B perdu !), cause la peur (et la terreur aux personnages mauvais/chaotiques ou inflammables), vol, attaques enflammées (+1D4 dégât / +1d8 aux cibles inflammables), cri du Phoenix (si FM ? raté prise d'1 point de folie // 1 fois tous les deux rounds maxi), coups puissants, aura de feu (tout personnage voulant attaquer au corps à corps doit d'abord réussir un test de CC avant de frapper => soit 2 tests de CC pour toucher), immunité au poison et à la psychologie, résistance à la magie 50%, vulnérabilité aux attaques de froid et d'eau (causent +1D3 dégâts).

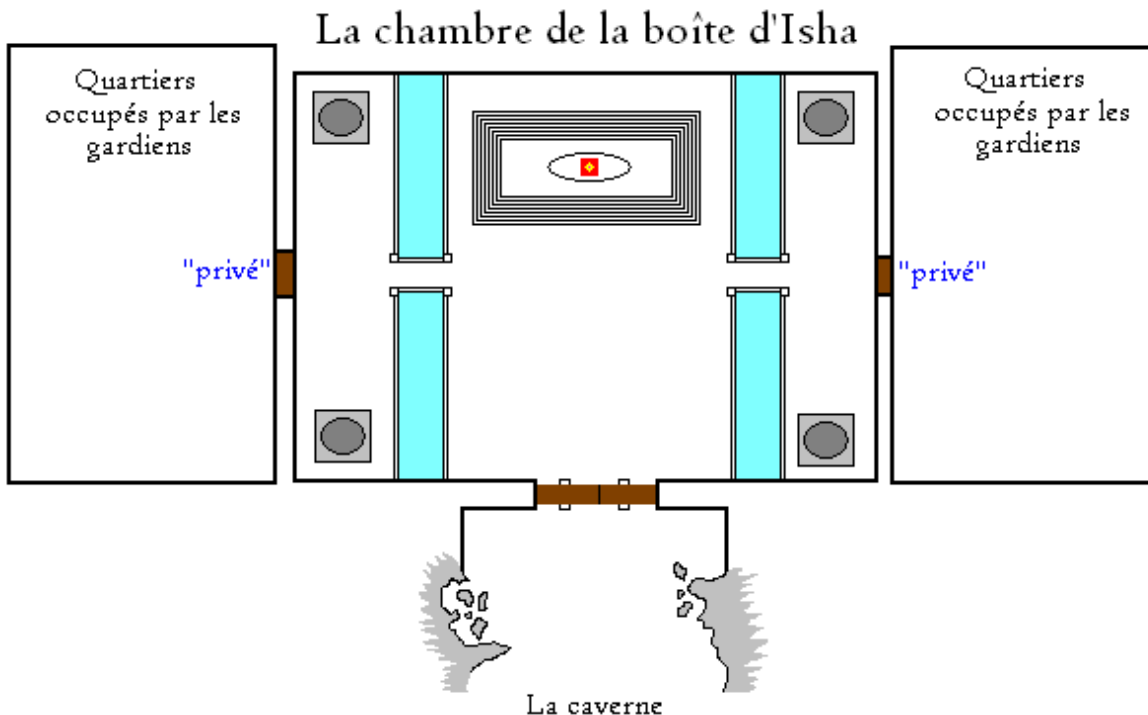
Ne peut pas mourir, renaîtra de ses cendres (mais bien après le combat) **plus petit et bien plus jeune que celui affronté!**



Une fois le gardien vaincu les personnages pourront traverser la caverne jusqu'à une porte massive de facture incontestablement elfe. La porte bourdonne de magie et est décorées d'arcanes de protection contre le mal et le Chaos. Les personnages mauvais et chaotiques ne pourront pas aller plus loin. Les elfes mettront le reste du groupe en garde contre de tels individus...

Le groupe arrivera alors dans une grande pièce traversée par deux cours d'eau canalisés. La pièce est décorée de protections contre le mal et le Chaos. La boîte d'Isha trône sur une estrade au centre de la salle. Le groupe sera alors confronté à 4 gardes phoenix équipés d'armures lourdes en ithilmar et armés d'hallebardes! Ceux qui les reconnaissent leur témoigneront normalement un profond respect. Ceux qui oseront les attaquer risquent de mourir très rapidement...

Comme tous les gardes phoenix ceux là ont également fait vœu de silence et on ne pourra pas les entendre parler. Ils ne pourront pas soigner les blessés mais disposent de deux potions de soins remettant 1D8+3 B perdus chacune.





Une chose est certaine en tout cas, la boîte d'Isha n'est pas perdue au beau milieu d'une ruine abandonnée sur le Vieux Monde mais est bien gardée à l'abri sur Ulthuan. Le gardien Phoenix va bientôt renaître de ces cendres et prendre de l'ampleur. En attendant ce jour Lilianel va se débrouiller pour augmenter la sécurité des lieux en demandant au conseil de Hoeth de dépêcher un haut mage et des maîtres des épées pour prêter main forte aux gardes phoenix.

---

[Expérience du chapitre 3 « beaucoup de route parcourue... »:](#)

Retrouver la trace de la boîte d'Isha : 150XP

Par garde du corps elfe survivant : 1.5XP bonus

Roleplay : maximum 15XP

---

## Conclusion – Les verdoyantes contrées d'Ulthuan

Les personnages se retrouvent maintenant en Ulthuan. Les haut-elfes ne les laisseront jamais vagabonder seuls car ces terres sont beaucoup trop dangereuses pour des étrangers. Si le groupe comprend un haut-elfe il pourrait servir de « protecteur » pour les personnages.

Lilianel mènera les personnages à un village tranquille de Saphery nommé **Firanyl** pendant qu'il ira voir le conseil de Hoeth. Les personnages y resteront 10 jours, pendant lesquels ils recevront des soins et seront libres de se reposer. Ce repos au calme et bien mérité permettra aux personnages de perdre 1 point de folie. Sur un test de FM réussi chaque personnage peut même perdre un autre point de folie (exception des nains qui n'ont pas le droit à ce jet). Néanmoins les elfes ne se montreront pas trop amicaux et resteront assez distants, bien que toujours courtois et aimables. Les halflings les rendront très curieux.

Le village est habité par des elfes ruraux. Aucun sorcier ni chevalier ni grand guerrier... mais des archers, artisans et artistes très doués.



Si certains équipements ont besoin d'être réparés le forgeron du village (un certain Jilleth Ordécieux) se fera un plaisir d'étaler sa science ! Il ne demandera pas de paiement trop élevé et pourra même apporter quelques améliorations (allègement, équilibrage, etc...). Aucune connaissance en armes à feu ni en armes magiques en revanche.

Il est possible d'acheter un peu d'équipement elfe « standard » (nous sommes dans un village) pour des prix bien inférieurs à ce qu'ils pourraient être sur le Vieux Monde !

En revanche la monnaie impériale n'a presque aucune valeur ici... Si les PJ se sont bien débrouillés ils ont dû récupérer pas mal de bijoux et de pierres précieuses dans les ruines... elles seront très utiles pour payer les commerçants d'Ulthuan !

Certains elfes se rendent plusieurs fois pendant le séjour des personnages à Saphery. Peut-être les PJ peuvent demander quelques courses...

Personne au village ne parle de langue humaine ou halfling. Un très vieil elfe (425 ans), ancien marin, parle et comprend un peu le Khazalide ! Mais comme il ne l'a pas pratiqué depuis longtemps il aura du mal au début. Il avait un ami nain il y a longtemps, mais il a appris qu'il était mort lors d'une attaque d'orques contre sa forteresse. Les peaux-vertes sont également détestés en Ulthuan depuis l'attaque dévastatrice menée par le roi gobelin Grom la Panse...

Au bout de 10 jours les personnages recevront la visite de deux maîtres des épées de Hoeth (un homme et une femme : Tilaneth et Lirinya). Ces derniers parlent un peu de Reikspiel mais très mal et avec un accent musical étrange... ils ne parlent pas d'autre langue étrangère. Ils demanderont aux personnages de les suivre vers un port pour prendre un navire en direction du vieux Monde. Le port en question est Lothern ! Les personnages auront 12 jours de voyage pour s'y rendre et pourront à nouveau apprécier les paysages d'Ulthuan car le temps sera magnifique. Aucun problème pendant le voyage.



A Lothern on leur demandera de porter des capes à capuche pour ne pas trop attirer l'attention. Ils seront normalement ébahis de ce qu'ils verront mais seront rapidement conduits sur les quais et embarqués sur un navire marchand (l'étoile de cristal) en partance pour le Vieux Monde (Marienburg).

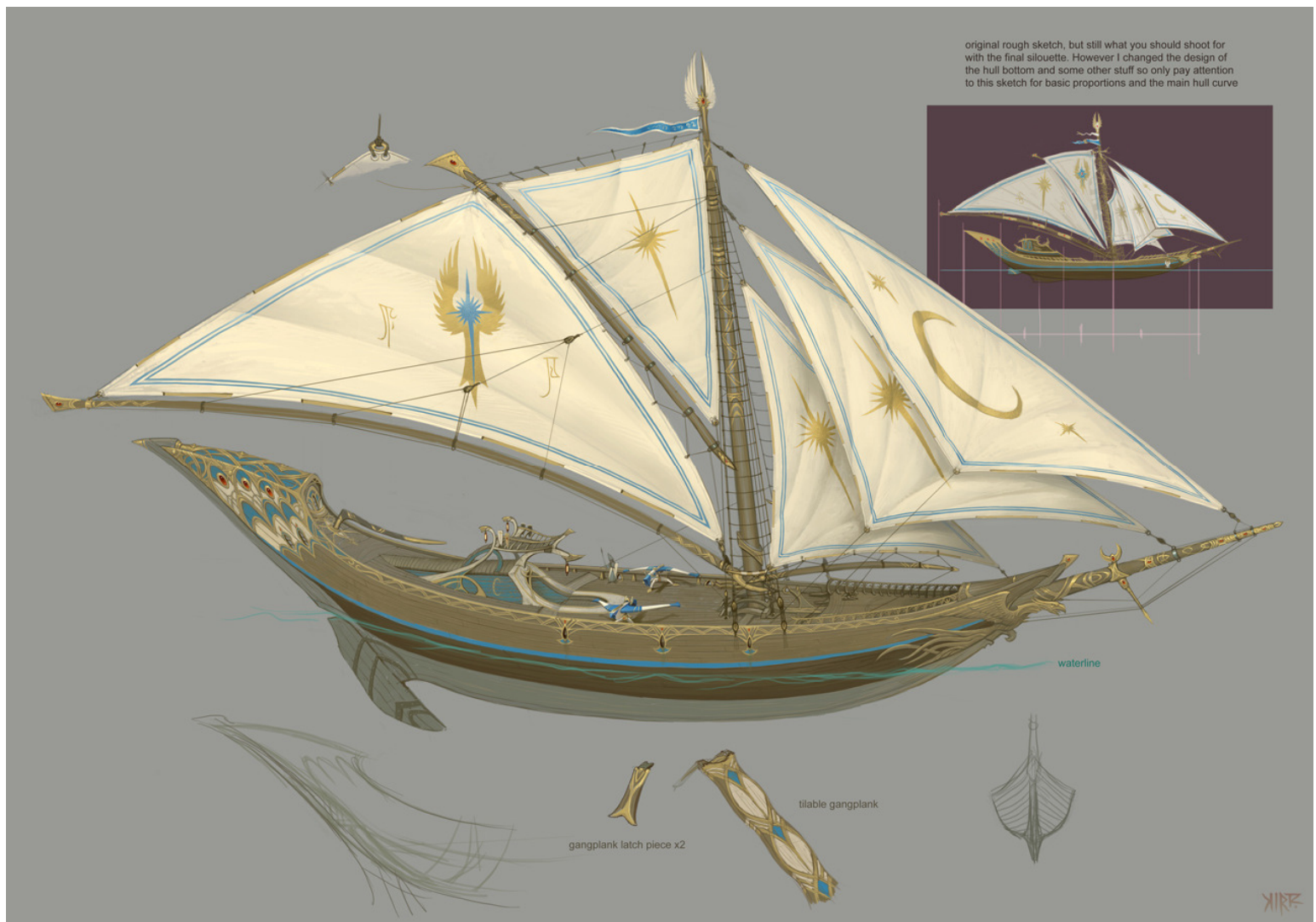




A bord ils retrouveront Lilianel et (si elle a survécue) Cilya. Ce dernier les remerciera pour l'aide précieuse qu'ils lui ont apporté dans la recherche de la boîte d'Isha leur remettra quelques récompenses (caracs en plus des standards):

- Un arc d'Ulthuan de très bonne facture (+3CT, +2I) avec un carquois de 20 flèches d'Ulthuan.
- Un grand bouclier d'Ulthuan de très bonne facture (+30Prd, +2I)
- Une lance d'Ulthuan de très bonne facture (+3CC, +2I)
- Un bracelet fin en Ithilmar (valeur 80Co) incrusté de 3 perles enchantées d'arcanes de protection (+2 de résistance à la magie noire, +2 de résistance à la nécromancie, +1 de résistance à la magie du chaos)
- 1 potion de soin par PJ. Chaque potion remet 1D6+1B perdus. Usage unique.
- 1 parchemin magique en eltharin (Lilianel apprend par cœur la formule au sorcier qui le prend) comprenant le sort de haute magie « bannissement » qui excelle à détruire les mort-vivants. Usage unique.
- 1 potion de puissance de dragon (+5CC, +5I, +5F, +5FM / mais -2B) pendant 6 rounds. Usage unique.
- 1 potion de tireur légendaire (+40CT et coup critique sur 5 ou 6 au lieu de 6) pendant 12 rounds. Usage unique.

Cilya Vaguedejade, si elle a survécue, remettra à chaque personnage possédant un arc 1 flèche de bannissement qui cause 1D6+4 dégâts à un mort-vivant (+F3 de l'arc) – *mais ne peut pas non plus générer de dégâts supplémentaires (tête...)*.



*FIN... ou à suivre ?*

### **Suite normale :**

Une heure plus tard le navire quitte le port de Lothern. Les personnages disent au revoir à Ulthuan certainement pour la seule et dernière fois de leur vie. 1 mois plus tard les personnages débarquent à Marienburg.

### **Suites alternatives :**

Les personnages peuvent être conviés à rester plus longtemps en Ulthuan car une affaire pourrait requérir leurs aptitudes...(?)

Le navire marchand pourrait faire plusieurs escales avant d'arriver à Marienburg. Ce qui générerait peut-être d'autres aventures (Lustrie, Terres du sud, Arabie, Cathay, Nippon, etc... !)...

Le navire pourrait avoir un problème en route. Ce qui générerait d'autres aventures...

---

### **Expérience de la conclusion « les verdoyantes contrées d'Ulthuan »:**

Roleplay : maximum 25XP

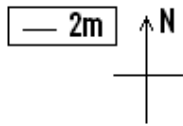
Réputation à la tour de Hoeth : 3 points

Réputation à Firanyl : 20 points maximum suivant comment les personnages ont joué.

---







On peut passer sous les piliers cassés dans les couloirs car ils s'écrasent dans le mur d'en face

Les araignées peuvent surgir de n'importe où (plafond, murs, etc...)

Porte s'ouvrant grâce à une incantation en Eltharin lancée par Lilaniel



Marche de 50cm

Cristal d'Isha

Coffre ancien avec 16 flèches pointe d'argent et un collier en argent avec saphirs (valeur 700c)

Pierres précieuses pour 1650c

Herbe magique super rare: +1Int si mangée comme ça, sinon +2Int et +1Cd si préparée comme il faut

Grille bloquée

Passage secret

1 potion de force (+4F pour 5 rounds)

sous-marin

Gouffre mortel

Coffre ancien avec: Potion de soins (1D10+2) + bracelet en Ithilmar (valeur 500c) + brassards elfiques de très bonne facture (2PA, -1L, Enc 25)

Coffre avec 6 rubis (150c chaque)

Passage secret

Grille bloquée  
Il faut dégager les rochers pour pouvoir passer

Coffret avec une boule de cristal parfaitement polie (valeur 250c)

Potion de soins: +1D4

Coffre large avec 6 flèches de feu (+1D4) + 4 flèches de glace (+1D4) + 7 flèches de foudre (+1D4)

Parchemin avec 1 sort de haute magie niveau 2

Coffres anciens avec: bijoux pour 1100c, pierres précieuses pour 500c + 1 potion de vision divine (peut reconnaître les alignements pdt 5 minutes)

Coffre avec un très vieux casque elfe magique en très bon état (2PA, Enc 35, +2FM)

Passage secret

Passage secret

Passage secret

Coffre ancien avec: Potion d'hyper-magie (+25PM pdt 24h) + Gemme magique (10PM) + Anneau de vivacité (+3D)

Pierres précieuses pour 2550c

Levier pour la grille

Très étroit (10cm)

Cristal d'Isha

Grille bloquée

Sous-marin

Passage secret

