

ELLE ÉTAIT VERTE MA VALLÉE

Les persos vont être envoyés auprès d'un ami de **Yull** afin de rencontrer ultérieurement une personne susceptible d'aider un futur métalliste à le devenir mais au départ les persos ignorent cet aspect de leur mission. Le voyage ne se passera pas sans quelques soucis en particulier la rencontre avec des démons encore jamais croisés. Les persos seront amenés à partir dans les montagnes et là ils rencontreront enfin leur contact : une femme répondant au nom de **Mika**. Ensemble ils partiront plus loin dans les montagnes à la recherche d'une personne que **Mika** tient absolument à leur présenter mais le voyage dans les montagnes sera long et périlleux avant de tomber sur un petit groupe d'homme reptile parmi se trouve un remarquable forgeron : **Skuldur**. Hélas, les effusions seront de courtes durées car des démons sont à proximité, un nouveau combat s'engagera, à la clé si les persos sont efficaces un bien beau cadeau si parmi eux se trouve un apprenti métalliste.

Acte 1 : sur la route toute la sainte journée

Les persos ont rendez vous dans le village de **Schetis** pour rencontrer une personne que Yull connaît afin de lui donner un message de la plus haute importance. Le nom de leur contact est **Mika** mais **Yull** expliquera que la personne les reconnaîtra, comme souvent il ne donnera qu'un nombre infime de détails. Si les persos jouent les petits curieux ils en seront pour leur frais, le message est bien entendu codé.

Yull les prévient que le voyage est assez long mais que le message ne peut être envoyé autrement, il compte sur eux car ils ont déjà fait preuve d'une réelle efficacité dans les missions précédentes.

Le voyage prendra une quinzaine de jours durant lesquels comme souvent nos persos vont être confrontés à quelques obstacles.

Une panne mécanique est tout à fait envisageable en raison de l'état pitoyable de la route, qui peut à peu se transformer en une route de montagne étroite et sinueuse.

Les persos comme souvent risquent croiser des animaux sauvages : loups en particulier.

TAI	FOR	RES	INS	DEX	PER
2	7	5	7	7	8

Griffe : initiative 18 attaque 19 défense 12 Dégâts : 10 points T

Morsure : initiative 14 attaque 15 Dégâts : 11 P

Points de vie : 40 Armure naturelle : 3

Il est tout à fait possible que la route soit tellement abîmée qu'il faille déblayer quelque peu des restes d'éboulements, en outre les jets de pilotage seront exigés pour ne pas précipiter les véhicules dans les profonds ravins.

Au bout d'une dizaine de jours, ils vont arriver dans un village assez calme du nom de **Val** car se situant dans une belle vallée qui se poursuit jusqu'au village de **Schetis**.

Val compte une petite centaine d'âmes dont de solides montagnards qui vivent de l'élevage de chèvres. Les habitants savent qu'il y a un village plus loin mais ils ne s'y rendent pas préférant rester chez eux, des légendes concernant d'horribles créatures font que tous évitent **Schetis**. Le village est remarquablement protégé, ce qui s'explique par la situation isolé de ce dernier. Pourtant à y regarder de plus près les villageois sont inquiets. Si les persos

les interrogent, on leur expliquera que depuis peu certains bergers ne sont pas revenus des pâturages et que les plus courageux ont trouvé de drôle d'empreintes dans le sol.

Si les persos décident d'aller voir de plus près on leur indiquera un pâturage pas très éloigné où d'étranges marques sont visibles. Il y a des marques profondes de sabots qui, s'ils décident de suivre la piste les empreintes, disparaissent dès qu'il y a de la roche. A priori il y a une seule créature.

En visitant le village les persos remarqueront peut être un couple de jeunes gens qui se cachent pour s'embrasser et se montrent très embarrassés s'ils sont découverts, ils feront promettre aux persos de n'en parler à personne, ils se nomment **Joey** et **Jamélia**.

Le lendemain, les persos vont être réveillés par une agitation inhabituelle, deux jeunes du village ont disparu : **Joey** et **Jamélia**. Ils étaient amoureux mais leurs parents refusaient leur relation, les persos les ont peut être aperçus la veille.

Si les persos participent aux recherches, ils trouveront le corps de **Joey** dans un état catastrophique, il a semble-t-il été battu à mort par une créature puissante, d'énormes marques de poings et de griffes sont visibles, il y a des empreintes tout autour du corps et des lambeaux de vêtements qui appartiennent visiblement à une jeune fille.

Les villageois vont proposer de partir à la recherche de la jeune fille mais les traces disparaissent dans la montagne et personne ne souhaite s'aventurer trop avant.

Si les persos décident d'aller faire un tour quand même, ils vont trouver réellement une piste. En effet, il semblerait que **Jamélia** ait laissé tomber des morceaux de vêtements ensanglantés pour que l'on puisse la suivre. Les persos vont alors arriver à proximité d'une grotte d'où s'échappe des cris de douleur à fendre le cœur du plus insensible. Les persos, s'ils s'avancent, vont voir toute l'ignominie d'un démon à l'œuvre, la créature trop occupée ne les entend pas venir mais son physique a de quoi dissuadé bien des chevaliers. Les persos se doivent d'être discret pour attaquer le monstre, si ce n'est pas le cas le combat sera plus difficile. Si les persos sont assez rapide **Jamélia** peut être sauvée.

Si personne ne part à la recherche de **Jamélia**, le lendemain un bien triste spectacle s'offrira aux persos et aux villageois, **Jamélia** est de retour elle a beaucoup souffert mais elle a trouvé la force de revenir au village, elle agonise mais pourra dire où trouver le démon. **Jamélia** mourra quelques heures après son retour à moins de recevoir des soins magiques. S'il y a un élémentaliste capable de la soigner il fera intuitivement une horrible découverte, **Jamélia** est enceinte et le futur bébé risque bien ne pas être totalement humain, se posera alors un cas de conscience la laisser mourir ou la laisser vivre avec bien des souffrances à venir.

Si les persos partent à la recherche du démon, ils le trouveront dans sa grotte mais il ne sera pas surpris et le combat sera plus difficile. Il n'y a a priori qu'un seul démon et les persos reprendront sans doute la route au bout d'un jour ou deux.

Acte 2 : le village perché

Les persos vont ensuite faire environ 5 jours de route de montagne, escarpée et dangereuse. Si les persos font des jets de PER + vigilance, ils auront parfois le sentiment que la montagne environnante a des yeux en particulier les deux derniers jours de voyage (ce sont des hommes reptiles qui les surveillent mais ils sont particulièrement discrets.)

Les persos vont enfin arriver à bon port, enfin à bon village, ils sont à **Schetis**. C'est un village de montagne tout en pierre avec quelques chèvres qui se promènent. Avant le village les persos apercevront peut être des bergers en train de faire paître leur bêtes. Les bergers sont armés et ils sont par groupe de deux ou trois, ils restent à distance raisonnable du village. Ils ont manifestement vus les persos et commencent à venir à leur rencontre.

Les persos vont alors voir arriver vers eux un solide montagnard répondant au nom de **Stan**, il se présente comme un des gardiens du village et demandera aux persos pourquoi ils

sont venus se perdre dans les montagnes. Si les persos expliquent qu'ils viennent voir un certain **Mika**, il leur sera répondu que personne ne répond à ce nom là. Si un des persos se présente comme élémentaliste, **Stan** reconnaîtra qu'il existe une **Mika** mais qu'elle n'est pas au village en ce moment. **Stan** est amoureux de **Mika** et il se sent investi d'un devoir de protection à son égard même s'il sait qu'elle peut parfaitement se débrouiller seul. **Mika** est connue comme élémentaliste dans le village, elle est née ici et après être partie du village pendant de longues années, elle est revenue vivre parmi les siens. Elle a l'habitude de partir de longues semaines dans les montagnes sans donner signe de vie. **Stan** conduira les persos auprès du chef du village : **Philémon**, c'est un vieux montagnard qui a beaucoup de respect pour **Mika** qui n'est autre que sa petite nièce.

Les persos peuvent tranquillement attendre le retour de **Mika** ou prendre les devants et tenter de la retrouver dans les montagnes, autant chercher une aiguille dans une botte de foin mais c'est toujours possible. En revanche les chemins, qu'elle a l'habitude d'emprunter, ne peuvent être pris qu'à pied, la route au-delà du village est impossible à prendre en voiture, **Schetis** est une sorte de cul de sac pour les véhicules. On conseillera aux persos de partir le lendemain pour avoir un maximum de temps où ils pourront profiter de la lumière du jour.

Si les persos posent des questions à propos des gardiens, on leur répondra qu'ici on se méfie des animaux et que pour assurer la sécurité du village il a fallu mettre en place un système de surveillance. S'ils posent des questions sur ses animaux, on évoquera des loups et des bêtes légendaires qui vivraient plus loin dans la montagne. Effectivement le soir même, les persos apercevront peut être des silhouettes au loin dans la montagne sans qu'il soit possible de dire de quoi il s'agit mais les silhouettes bougent très vite pour des loups. Dans la nuit, des déflagrations se feront entendre, les gardiens ont tiré sur quelque chose, ils pensent qu'il s'agit d'un loup. Si les persos vont voir de près alors qu'il fait nuit, ils trouveront des traces de sang et s'ils parviennent à suivre la piste malgré l'obscurité, ils finiront par tomber sur un loup en train de mourir. S'ils examinent de près le cadavre, ils constateront qu'il n'y a pas de trace d'impact mais qu'en revanche il y a des traces de profondes griffures.

Si le lendemain, les persos décident de partir à la recherche de **Mika**, ils auront la surprise de tomber sur elle après avoir fait deux ou trois heures de ballade.

Elle les saluera en les appelant par leur nom, ce qui pourrait surprendre les persos. Elle leur demandera le motif de leur visite. Si les persos ont vu le cadavre du loup ou s'ils posent des questions sur les animaux qui se promènent dans la montagne, elle leur répondra que le temps de la révélation n'est pas encore venu mais que les persos auront les réponses à leurs questions en temps voulu. Ils rentreront tous au village et **Stan** ira à leur devant. Les persos devraient comprendre rapidement les sentiments qu'éprouvent **Stan** à l'égard de **Mika** mais cette dernière semble repousser gentiment ses avances. En réalité elle éprouve les mêmes mais elle estime que l'époque n'est pas à l'amour.

Mika est revenue au village car elle a été prévenue de l'arrivée d'étranges personnages et à la description elle a reconnu certains des persos. Si nos vaillants aventuriers essayent de savoir comment elle a eu cette information, elle se montrera encore évasive.

Elle prendra connaissance du message de **Yull**, aura un petit sourire énigmatique et regardera longuement l'apprenti métalliste.

Les persos sont prévenus qu'ils devront accompagner **Mika** plus loin dans les montagnes car elle a quelqu'un à leur présenté. Elle expliquera également qu'ils devront se montrer particulièrement prudents et discrets pour la suite.

Le soir, des gardiens viendront la prévenir que des silhouettes ont été aperçues dans la montagne, elle rassurera les villageois en expliquant qu'il ne faut pas s'inquiéter. Les villageois seront toujours inquiets mais ils n'en parleront pas avec excès car **Philémon** rappellera à tous et à tous qu'il faut faire confiance à **Mika**.

Mika ira faire un tour à l'extérieur du village dans la nuit, les persos peuvent tenter de la suivre mais elle est particulièrement discrète (sort *Discret sur la terre*, modifié au seuil 20 avec un bonus de +10 pour une durée de 15 minutes). Elle disparaîtra derrière un rocher, à son retour si les persos l'attendent elle ne paraît pas particulièrement sereine. **Stan** et **Philémon** sont parfaitement au courant de sa sortie nocturne mais ils n'en parleront à personne pas même aux persos

Si les persos lui posent des questions, elle expliquera que des créatures dangereuses ont été aperçues à quelques jours de marche du village, elle en fera une description sommaire : des démons avec 4 bras et couleur de feu. Elle rajoutera que d'après ses renseignements ils ont détruits le village de **Val** la veille et qu'il faut se hâter de rencontrer **Skuldur** pour revenir préparer la réception des démons, le temps presse il faut partir très rapidement.

Nos persos vont donc partir de nuit, s'ils n'ont pas vu **Mika** partir et encore moins revenir, elle les fera réveiller en leur expliquant la même histoire.

Mika a prévenu **Philémon** et **Stan** de redoubler de vigilance, les gardiens sont sur le qui vive, prêts à en découdre, elle promet de ramener du renfort ce qui laisse tout le monde dubitatif mais tous savent qu'ils peuvent faire confiance à la jeune femme. **Philémon** et **Stan** n'ont pas l'air aussi surpris comme s'ils avaient une idée précise quant à la nature du renfort.

Acte 3 : l'air frais de la montagne et ses drôles de créatures

Les persos vont voyager pendant plus d'une journée dans les montagnes, le rythme est intense pas le temps de se reposer. **Mika** regarde souvent en arrière comme si elle s'attendait à entendre des cris ou voir de la fumée monter du village.

Nos aventuriers vont passer par des grottes qui s'avèrent déboucher sur des zones dégagées dans la montagne, c'est un vrai gruyère mais sans guide il semble impossible de repérer certains passages car il faut parfois déplacer des blocs de pierre avec des mécanismes étranges. Les persos vont halte dans une grotte pour la nuit mais **Mika** est toujours aussi anxieuse, elle expliquera que les démons décrits ne correspondent à rien de ce qu'elle connaît et que ses informateurs paraissent aussi surpris de cette découverte. Si les persos posent encore des questions sur les informateurs, elle leur répondra qu'ils les rencontreront le lendemain et qu'enfin ils auront certaines réponses.

De bonne heure la petite troupe reprend la route avec le même rythme effréné que la veille, finalement les persos débouchent sur un village troglodyte d'où s'échappe quelques sons (essentiellement des sifflements et des bruits métalliques), si l'on regarde attentivement de la fumée s'échappe par des conduits naturels qui la rendent difficilement repérable. Puis stupeur une créature se dresse devant les persos, il mesure près de 2mètres, il est recouvert d'écaille noire et possède une tête de lézard, il est équipé d'une tenue noire en tissu finement brodé de motifs abstraits. Rapidement d'autres grands hommes reptiles surgissent d'un peu partout, **Mika** s'écarte des persos en souriant. L'Homme lézard présent au début s'approche des persos et leur tend la main en leur souhaitant la bienvenue à **Vigilis**, il se présente : **Skuldur**. Il possède un fort accent sifflant mais on comprend parfaitement ce qu'il dit. Les autres Hommes lézards sont tous armés de magnifiques épées, vouges ou sabres, ils regardent fixement le petit groupe mais semble ignorer **Mika** comme s'ils étaient habitués à la côtoyer. **Skuldur** prie tout le monde de le suivre en expliquant qu'il ont peu de temps et que les démons se rapprochent dangereusement du village, il précise qu'il faut absolument éviter que **Schetis** connaisse le même sort que **Val**. Si les persos posent des questions on leur répondra que plusieurs démons sont venus à **Val** et ont massacré toute la population en l'accusant d'avoir tué l'un d'entre eux, ils n'ont pas trouvé trace de survivants mais il est possible que certaines habitantes aient été enlevées d'après certaines traces trouvées autour du village.

Skuldur reçoit tout le monde dans ce qui doit être sa maison mais qui ressemble surtout à une grande forge, il fait très chaud mais la température n'a pas l'air de le déranger, un certain nombre d'armes blanches est suspendu un peu partout, elles sont d'une magnifique facture. Si on l'interroge il répondra avec un « sourire » que le minerai de ces montagnes est d'une qualité exceptionnelle. C'est vrai mais ce n'est pas la seule explication bien entendu, **Skuldur** est un puissant métalliste

Skuldur expliquera ensuite qu'il souhaite s'entretenir en particulier avec **Léon**, pendant ce temps un Homme lézard fera faire un tour rapide du village aux persos tout en donnant à **Mika** les dernières informations sur la progression des démons.

Skuldur jouera franc jeu, il est métalliste et sa tâche sera d'aider Léon à en devenir un. Il connaît **Yull** depuis quelques années, et appartient à l'organisation qui regroupe tous les métallistes du monde. En revanche il ne donnera pas le nom de cette organisation, ni la nature exacte de ses responsabilités en son sein tant que Léon ne sera pas devenu un métalliste à part entière. Le souci c'est qu'il manque de temps pour mettre en place la cérémonie car l'arrivée des démons a quelque peu modifié le planning. Il promet à Léon de s'occuper de lui après avoir vaincu les démons. Quand il parle des démons, Léon sentira certainement une haine farouche dans son regard.

Une réunion entre plusieurs Hommes lézards, **Mika** et les persos se met rapidement en place, la question essentielle est de savoir si les Reptiles vont aider les humains, de ce que comprendront les persos ce n'est pas forcément dans les habitudes des Hommes lézards. Finalement, une décision est arrêtée, un détachement suivra les persos pour les aider mais à distance pour ne pas effrayer les villageois, ils n'interviendront qu'en cas d'urgence. **Skuldur** fera bien entendu parti du détachement, il sera accompagné d'une dizaine d'Hommes lézards et pas forcément les plus costauds d'après ce que les persos verront, mais la sécurité de **Vigilis** doit aussi être assurée.

Le voyage de retour sera encore plus intense que l'aller, les Hommes lézards se montrent particulièrement agiles en terrain accidenté et ils ne semblent nullement se fatiguer. Les persos doivent s'accrocher pour suivre, en fonction de leur rapidité ils arriveront avant l'attaque ou juste après le début.

Acte 4 : Fort Alamo dans les montagnes

Si les persos arrivent à temps, ils pourront prendre part à la vigie et voir arriver une vingtaine de démons des montagnes, les hommes lézards se sont mis en retrait pour ne pas effrayer les villageois. **Mika** va voir en urgence **Philémon** pour l'avertir qu'elle a ramené de l'aide mais que les villageois ne devront pas se formaliser quant à sa nature.

Philémon donnera son accord pour l'aide particulière, les Hommes lézards prendront alors position devant les murailles du village pour attaquer au corps à corps, les persos sont libres de se positionner où bon leur semblera.

Si les persos arrivent trop tard l'attaque aura déjà commencée et les pertes seront plus lourdes, certains démons repartant déjà avec leurs otages, les Hommes lézards interviendront sans coup férir provoquant encore plus de panique parmi la population, affolée de voir débarquer autant de monstres en même temps.

Tout le monde verra alors surgir de très grands démons ainsi que quelques uns plus petits, il semblerait bien que celui détruit à **Val** n'ait pas atteint sa taille adulte. La priorité des démons en dehors de la destruction est d'emblée de récupérer des femmes, cela transparaîtra nettement dans leur façon de combattre. Les démons sont en nombre et une véritable boucherie a lieu, ils attaquent par tous les côtés et malgré l'aide ultra efficace des Hommes lézards, certains arrivent à pénétrer dans le village. Il est vraisemblable qu'un certain nombre de démons parviendra à fuir avec des otages, **Philémon** est tué lors de l'attaque et **Stan**

méchamment blessé, il est probable que **Mika** fasse partie des otages. En réalité la jeune femme courageuse ou folle s'est laissée prendre afin de trouver le repère des démons. Elle fera d'ailleurs comprendre aux autres qu'il faut la laisser et la suivre à distance, elle laissera des signes distinctifs dans le sol, qui sont facilement repérables par les Hommes lézards puisqu'ils utilisent leur écriture.

Mika va utiliser toutes ses compétences magiques pour ne pas trop souffrir des mauvais traitements des démons mais le temps presse pour la retrouver car se rendant compte qu'elle est élémentaliste leur fureur va décupler.

Les persos peuvent se lancer à la poursuite des démons, trois hommes lézards valides dont **Skuldur** les accompagnent, les autres restent sur place pour aider les villageois à condition que les persos soient persuasifs, sinon tous les Hommes lézards partiront du village, soit pour aider les persos, soit pour retourner à **Vigilis**.

La piste n'est pas trop difficile à suivre mais les démons sont assez rapides et il faut s'accrocher pour les suivre, là encore la suite dépendra de la célérité des persos. S'ils arrivent assez vite ils pourront au loin apercevoir les démons entrer dans des grottes avec leurs prisonnières, sinon ils auront tout bonnement disparu mais pas longtemps car rapidement des cris déchirants de font entendre.

Il n'est pas très difficile de s'approcher des grottes mais c'en est une autre d'y rentrer discrètement, il existe un passage plus haut mais il est bien dissimulé à moins d'être particulièrement attentif ou d'être aidé par des Hommes lézards à l'aise en montagne.

Si les persos se montrent discrets, ils découvriront qu'il n'y a que deux démons qui surveillent les abords des grottes, il est peut être possible de les tuer rapidement pour éviter qu'ils n'alertent les autres. A l'intérieur, c'est un dédale de grottes mais on attend distinctement des cris provenant d'un seul endroit un peu à l'écart, il est possible d'y accéder par en haut discrètement ou de face en fonçant dans le tas. L'attaque des persos et leurs alliés sonnera le moment de la révolte les femmes se jèteront sur leurs tortionnaires qui sont au nombre de trois. Les autres démons ne sont pas là, ils sont revenus au village profitant de l'éloignement des persos. Les persos et les hommes lézards devraient arriver à éliminer les quelques démons présents, **Mika** une fois libéré leur expliquera qu'elle a compris qu'il y avait une sorte de pouponnière plus loin à l'intérieur. Effectivement, les persos vont découvrir de jeunes démons en train de se repaître d'humains, ils ne sont pas très résistants mais il y en a une vingtaine.

S'il reste des otages vivantes celle qui ont subi les assauts des démons préféreront être tués, si les persos s'en montrent incapables, les Hommes lézards rempliront cet office. **Mika** sait qu'il s'agit là de la meilleure décision mais elle n'est pas facile à accepter.

Le cœur lourd tout le monde repartira au village pour y découvrir un massacre, nombre de villageois sont morts ou blessés. Si des Hommes lézards sont restés, il y aura moins de casse. Les démons ont disparu mais ils sont blessés pour une partie et leurs traces sont assez faciles à suivre, ils ne sont pas loin et les persos en se dépêchant peuvent facilement les rattraper.

Le combat final se déroulera dans la montagne alors que la nuit tombe, les combattants seront éclairés par la lune et des flambeaux s'ils en ont emporté.

Il reste six ou sept démons valides et deux ou trois blessés, le combat sera sans merci.

Une fois les derniers démons morts tout le monde pourra rentrer au village pour récupérer, le lendemain la petite troupe partira à **Vigilis** car **Léon** doit y suivre **Skuldur** et **Mika** pour une affaire de la plus haute importance, les autres persos ne sont pas obligés de venir. Aucun autre Homme lézard ne sait pourquoi les humains doivent revenir à **Vigilis**. Le temps de l'intronisation est enfin venu, la cérémonie est longue, **Mika** y participe pour aider **Léon** à être suffisamment résistant sans savoir à quoi cela va servir, elle ne connaît pas le secret de l'Homme lézard, elle sait seulement ce qui était noté sur la lettre de **Yull** : amener **Léon** pour qu'il rencontre **Skuldur**. Tout cela se fait dans le plus grand secret les autres ne

peuvent assister à la cérémonie mais sont autorisés à rester dans le village. Au bout de quelques heures, **Mika** ressort de chez **Skuldur** mais il faudra attendre plusieurs jours avant de voir ressortir l'humain et l'Homme lézard, ils sont tous deux épuisés. **Léon** aura appris les bases de son premier sort métalliste. Le petit groupe retourne à **Schetis**, **Skuldur** ainsi que deux Hommes lézards dont le chef sont du voyage. Ils ont une proposition à faire aux villageois survivants : ceux qui le souhaitent sont les bienvenus à Vigilis, les pourparlers prendront un peu de temps, les persos sont conviés mais ils ne peuvent décider pour les villageois. Le nouveau chef du village, **Stan**, a sa petite idée mais tout le village doit décider unanimement et tous d'une même voix acceptent de partir vivre au milieu des Hommes lézards. C'est une grande première à laquelle les persos ont eu le privilège d'assister. Le voyage de retour se déroulera sans problème

PNJ

Mika :

Belle élementaliste de la Terre, elle connaît des sorts inconnus, en particulier elle est capable d'augmenter la résistance de n'importe qui de manière temporaire cela va de soi. Elle a pu modifier un peu le sort de Résistance absolu.

Epée : initiative 16, attaque 15, défense 14, Dégâts 10 points T

Esquive 7, Escalade 8, Discrétion 8, premiers soins 5, minéralogie 5, langue reptilienne 3 (comprend mais ne la parle pas)

Les démons des montagnes :

4 attaques par tour et 4 défenses

Griffes : initiative 15, attaque 20, défense 19, Dégâts 14 points T

Mesure entre 2,5 et 3 mètres.
Pour les plus grands augmenter d'1 point les chiffres de combat et de 2 points les dégâts.

Escalade : 2, Discrétion 5, Esquive 8

Armure naturelle : C + 10, T +10, P +5

Points de vie entre 80 et 100



Les Hommes reptiles :

Griffes : initiative 18, attaque 20, défense 18 Dégâts 9 points T
Sabre : initiative 17, attaque 19, défense 16, Dégâts 12 points T
Escalade 10, Discrétion 9, Esquive 9
Armure naturelle : +5

Skuldur :

Epée : initiative 16, attaque 19, défense 15, Dégâts 14 points T
Escalade 10, Discrétion 8, Esquive 8
Armure naturelle : +4

Menotte :

Seuil : 10
Préparation : instantanée
Durée : 3 tours
Zone d'effet : une cible
Portée : à vue
Le métalliste crée des menottes autour des poignets de la cible, celle-ci ne peut s'en défaire avant la durée du sort. Il n'y a pas de système de serrure et elles sont incassables sauf à réussir un jet de FOR
Difficulté 40

Main de métal :

Seuil : 15
Préparation : 3 tours
Durée : 1'
Zone d'effet : le métalliste
Portée : le métalliste
Le métalliste transforme ses mains en armes tranchantes occasionnant 15 points T + 1 point par tranche de MR=5. En outre le malus pour utiliser les deux mains sur une même attaque n'est que de -2.

Cage d'acier :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : 10'
Zone d'effet : une cible
Portée : à vue
Le métalliste emprisonne la cible dans une cage d'acier indestructible, en revanche il y a des barreaux donc le prisonnier peut lancer des sorts au travers mais s'il veut utiliser une arme à feu ou de jet cela lui est impossible car la cage le serre trop pour lui permettre une mobilité suffisante.

Cote de maille supérieure :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : 30'
Zone d'effet : un vêtement
Portée : au contact
Le métalliste peut grâce à ce sort conféré au vêtement les mêmes propriétés de protection que la cote de maille avec un malus au mouvement de -4. La personne doit avoir au minimum 6 en FOR. C : +8 (∞) T : +18 (550) P : +2 (90) Si le maximum de dégâts est atteint le vêtement reprend sa forme d'origine.

Le forgeron :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : 15'
Zone d'effet : une arme blanche
Portée : au contact
Le métalliste peut à mains nues reforgé l'arme et augmenter les dégâts de cette dernière de 5 points + MR points

Marteau d'acier :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : 10'
Zone d'effet : le métalliste
Portée : le métalliste
Le métalliste est capable de créer spontanément un marteau de guerre en acier. Init : -2 Atta : +3
Défense : +4 Dégâts : 20 C