

Muaw'ij, ou le pèlerinage de Harpolion...

Un scénario AD&D par Pascal Rivière

*Ils marchent à nos côtés, clamant leur existence,
Plus que la clarté, ils craignent leur innocence.*

Voici la suite des scénarii « Le navire et le Champion » et « les Dératiseurs ». Les compagnons d'éternité vont être confrontés cette fois à Muaw'ij, le seigneur religieux. Ce scénario niveau 10-15 peut toutefois être adapté à d'autres intrigues et à d'autres jeux d'héroïc-fantasy. À *Stormbringer/ Elic*, Dénédor peut être remplacé par une incarnation du Champion ou par un Melnibonéen, et Muaw'ij ferait un seigneur du chaos mineur idéal. Dans les *Terres balafrees*, Dénédor peut être un paladin de Coréahn réincarné par son dieu par récompense – il s'est fait remarquer durant la Guerre Divine – et Muaw'ij peut être un avatar ou un grand prêtre de Chardoun. Cette histoire peut également servir à l'âge contemporain pour un scénario de *Kult* – le Sanctuaire, voir plus loin, est d'ailleurs inspiré de Thoropolis. Ou encore, Harpolion est dans les *Contrées du rêve* un rêveur que connurent les explorateurs dans le monde de l'éveil, et le seigneur des abysses sera un adorateur, par exemple, de Nyarlathothep.

À Centenial, la boîte démiurgique – voir précédents scénarios – détecte la présence récente d'une autre incarnation du Champion, perçue dans une ville appelée Bielinska. Cette cité est tenue par le Seigneur des Abysses Muaw'ij, seigneur de la religion dévouée.

Il est possible d'apprendre que les pèlerins de Dieu – les adeptes de Muaw'ij –

sont apparus récemment même à **Centenial**, menés par un guide – recherché par les services de sécurité du symposium mais demeurant introuvable. Certains adorateurs s'immolent sur les places publiques en hurlant aux habitants de racheter leurs péchés. D'autres prospectent et tentent de convaincre les habitants de rejoindre **Dieu** – soit leur secte. Ils prétendent que **Muaw'ij est son prophète**, à l'instar de Dénédor. Dénédor est adoré et reconnu comme le champion des pauvres et des opprimés.

© Elisabeth Thiery





BIELINSKA

La cité religieuse se situe à quelques heures de voyage si on emploie une techno-crédation volante rapide. Elle est logée au cœur d'une vallée verdoyante, couverte de cultures fertiles. Derrière des murailles peu hautes et couvertes de lierre, commerçants, pèlerins, et habitants se croisent sur les marchés. Les rues sont pavées et parfaitement éclairées de nuit, les maisons à deux étages et à colombages sont du plus pur style médiéval. Certaines demeures bourgeoises arborent des poutres sculptées de visages souffrants ou des gargouilles grimaçantes en pierre. Les auberges, charmantes, vendent une bière blonde fraîche et légère.

Vos personnages l'ignorent encore, mais, dans la cité de Bielinska – et plus bas –, Muaw'ij génère sur les pèlerins le **désir de souffrance, la culpabilité et le souhait de se voir sanctionné pour leurs fautes.** Pour leur part, les habitants se sont accommodés au seigneur des abysses – qui assure ainsi un commerce fructueux. Muaw'ij prétend purifier les âmes en brûlant les corps, dans une cité souterraine sainte appelée le **Sanctuaire**. Il entretient habilement la confusion entre Dieu et le Néant, l'anéantissement étant perçu comme un salut ultime pour celui qui n'a su vivre selon les modèles d'élection.

Les templiers d'airain, sortes de chevaliers en armure de plaque et toge blanche, marquée d'un crâne embrasé en argent, assurent la sécurité. **Les servants de Muaw'ij** sont pour leur part des prêtres au crâne rasé et peint en argent. Leurs yeux sont entourés de noir et leurs prunelles sont rougeoyantes. Ils errent dans la population qui les acclame, désignant les péchés et les fautes de chacun au moyen d'un pouvoir de détection magique.

Les trois cathédrales, monstruosité gothiques de pierre noire, surmontées d'un médaillon sculpté montrant le visage impitoyable de Muaw'ij, accueillent les pèlerins qui attendent, des heures durant, le droit d'entrer pour être suppliciés. La plupart sortent scarifiés, brûlés et affaiblis sous les acclamations de la foule. Certains ne ressortent pas : ce sont les élus de Muaw'ij, et ils partent sous terre en direction du Sanctuaire.

Un passage vers la cité intérieure se trouve dans chacune des cathédrales, à partir de cryptes. Pour les élus, elles s'ouvrent sur un voyage souterrain, en compagnie d'un pèlerin de Dieu conduisant vers le Sanctuaire.

Le compagnon détecté par la boîte s'appelle **Harpolion, un ancien ami des personnages** qui, après un drame sentimental, a chu et s'est réfugié dans la religion. À vrai dire, c'est jusqu'à l'existence même de Harpolion qu'ils ignorent puisqu'ils l'ont connu dans l'une de leurs multiples vies dont ils ont tout oublié. Par contre, Harpolion se rappelle très bien d'eux et les connaît parfaitement. Cependant, tombant sur lui – il attend sur le parvis d'une cathédrale de pouvoir entrer –, ils réaliseront immédiatement et fortement, sans explication, que cet homme est leur ancien compagnon d'aventure.

Harpolion était un voleur très doué – bien que ses talents aient été bridés par les compagnons, ce qu'il leur reproche encore. Beau parleur, il baratine, ment et escroque aussi bien qu'il détrouse. Belle gueule, il tombait les filles. Subtil, il cerne la personnalité de ses victimes et les berne. Il n'a qu'un défaut : affreusement arrogant, il se trahit parfois, quand il en fait trop. Mais dorénavant, Harpolion n'est plus que l'ombre de lui-même, il n'a plus de goût ni pour le mensonge, ni pour le rire, et encore moins pour la gaudriole. Car la seule qu'il aime le quitta hâtivement. Sous l'influence pernicieuse de Muaw'ij, Harpolion se sent horriblement coupable de son départ – il fut un peu léger... – et désire la rédemption.

Dans **la cathédrale où ils suivent Harpolion** après l'avoir reconnu – il refuse évidemment de perdre sa place dans la file d'attente –, les personnages refusent probablement la torture à laquelle aspirent les pèlerins. La cathédrale est emplie de chevalet et autres instruments de tortures, on frappe, déboîte, brûle, brise à grand coup de prières. **Le grand prêtre, appelé Ephaïsius, intervient, accueillant le prophète Dénédor** qu'il reconnaît et l'exemptant de torture. Harpolion est désigné pour élu – et les personnages désireront sans doute rencontrer Muaw'ij qui réside au Sanctuaire. Il leur propose d'attendre le départ pour le Sanctuaire dans ses appartements privés où ils pourront prendre un repas et un verre d'un excellent vin.



Le grand prêtre leur parle de la cité de Dieu ; elle sera seule réservée aux **élus**, ceux qui sont choisis. Son règne adviendra après les temps et accueillera de façon privilégiée les dévots. Chaque nuit, certains sont désignés pour partir au matin vers le Sanctuaire.

♦ D'un voyage en enfer, des voyageurs et des habitants souterrains

Le « pèlerin de Dieu » est un guide qui fait le même chemin depuis bientôt 10 ans. Son nom est Pierre. Il est exalté et espère un jour pouvoir faire ce trajet en tant qu' élu. Peut-être Muaw'ij reconnaîtra-t-il un jour sa dévotion ? Mais il ne veut pas pécher par orgueil et par envie. Sur le chemin, il se montre outrageusement bienveillant, moralisateur et optimiste. D'ailleurs, pour lui, c'est déjà un honneur extraordinaire d'accompagner le prophète Dénédor, et il en est très ému, s'agenouillant alors que Ephaisias le présente aux pèlerins.

Une vingtaine d'élus, essentiellement des adultes, mais également une mère accompagnée de son enfant de 7 ans – elle ne peut se résoudre à l'abandonner à cette vie misérable et à la corruption qui entachera son âme encore merveilleusement pure – s'enfonceront dans les profondeurs plusieurs heures durant, à la lumière des torches, au milieu de boyaux rocheux naturels qui ne cessent de descendre.

Certains passages, abruptes, sont équipés d'échelles en bois humides ; un précipice nécessite d'être traversé au moyen d'une nacelle tractée à la main au-dessus du gouffre. Certains voyageurs regardent le gouffre, sans fond, avec une lueur d'envie dans les yeux. La fatigue semble disparaître de leurs traits. La mère sourit et le visage de l'enfant s'éclaire en retour.

Sur le chemin, le groupe s'arrête au bas d'un sentier menant plus haut à un portail, gardé par un guerrier colossal en armure se tenant aux côtés d'un autel de métal noir.

Les pèlerins doivent désigner ceux qui seront sacrifiés au **gardien** : cet être protège la route du Sanctuaire des « horreurs qui montent des profondeurs » ; ce puissant ange gardien réclame pour tribu l'âme de quelques pèlerins prélevés sur chaque voyage.

S'ils acceptent, Pierre s'approche craintivement du gardien, les yeux frôlant le sol et il lui demande :

« Combien aujourd'hui, seigneur ange gardien ?
– Comme tous les jours, passeur des pêcheurs : trois, répond l'être. »

Puis il fait jaillir dans sa main une hache et désigne l'autel où les premières victimes seront décapitées.

S'ils refusent, conseillés par les personnages sous les gémissements inquiétés et sous les conseils paternalistes de Pierre, le gardien livrera passage sans dire un mot, mais en chemin ils seront attaqués par des créatures souterraines – par exemple un groupe composé de deux tlincallis, de dix chitines et d'un cildabrin (bestiaire *Forgotten Realms*). Des ténèbres magiques engloutissent le couloir, ses occupants et les torches, puis un sort de silence est lancé soit sur un PJ, soit sur Pierre, soit sur un pèlerin proche des personnages.

Le cildabrin et les deux tlincalli s'attaquent aux personnages pendant que les 10 chitines s'en prennent aux pèlerins qui hurlent. Les chitines fuiront à la mort des tlincallis et du cildabrin. Pour chaque round séparant cet instant, deux pèlerins trouveront la mort. Effondré, en pleurs, Pierre qui a pu se défendre grâce à son bâton, maudit l'arrogance des personnages.

LE SANCTUAIRE

Les pèlerins arrivent au bord d'une grotte gigantesque qui est éclairée par un orbe lumineux suspendu au-dessus d'une colonne haute de plus de cent mètres. Trois rivières souterraines émergent des hauteurs à plusieurs dizaines de mètres et se muent en cascades assourdissantes qui s'écoulent dans une faille abyssale.

La ville est logée dans la grotte. Ses cieux – le plafond est haut de plusieurs centaines de mètres – sont parcourus par des essaims de chauves-souris. La cité est composée de bâtiments aux allures de temples de roche noire. Elle grouille de pèlerins qui marchent en processions vers les places, occupées par des instruments de torture. Des prêtres de Muaw'ij appelés les sanctificateurs, torturent et tuent les habitants de la cité ; mais certains auront le privilège de s'enfoncer dans le temple pour aller « à Dieu », vers son prophète Muaw'ij, afin d'être dévoré par lui – ce qui alimente sa force



et lui permet d'exercer cette contrainte mentale sur le Multivers. Les pèlerins psalmodient « Dieu tout puissant, ayez pitié ! Faites-nous oublier notre vie. » Certains suppliciés libérés des instruments de torture sont orientés vers l'abîme et invités par les sanctificateurs à s'y jeter. Certains pleurent de joie, d'autres ont les traits illuminés par l'extase. Au fond de la cité, un temple immense et extraordinaire – le sanctuaire de Muaw'ij – fait résonner la grotte du son des cloches qui occupent ses multiples tours.

Une route pavée lézarde le long de la paroi et conduit vers la cité. En bas, à l'entrée de la cité, des prêtres guident les nouveaux arrivants vers les bâtiments noirs pour qu'ils y prennent un peu de repos et expliquent l'organisation du lieu : la torture, les sanctificateurs, le « saut vers Dieu » et peut-être pour certains, l'élection, l'opportunité de se voir accueillis et dévorés par Muaw'ij lui-même. Les compagnons sont attendus par un grand prêtre de Muaw'ij nommé Wilhem. Il leur souhaite la bienvenue, leur annonce qu'ils sont attendus et qu'il désire les diriger vers le sanctuaire pour être reçus par le prophète. En effet, l'annonce de l'arrivée de Dénédor a été faite. Sur le chemin, des pèlerins se jettent à ses pieds et l'embrassent. L'un d'eux tourne les yeux vers lui et, éploré, le supplie de mettre fin à ses souffrances morales.

Le temple est composé d'argent mêlé à une roche basaltique noire et à du marbre rouge. Un parvis, composé de la même matière et constellé de colonnes sculptées de visages tantôt souffrant tantôt apaisés, conduit aux trente marches du temple et à l'arche imposante qui renferme une porte à double battant en bronze chauffé à blanc. À l'arrivée des personnages, la chaleur cesse et la porte est refroidie alors que Wilhem repousse l'un de ses battants. Une cathédrale silencieuse et illuminée de cierges innombrables s'étend vers les arcs-boutants du sommet. Un tapis rouge la traverse et conduit, au-delà des bancs de marbre sombre, vers le chœur. Un gigantesque visage d'airain flotte dans les airs au-dessus d'un imposant autel couvert d'un drap blanc éclatant. Le visage semble animé de mouvements imperceptibles. Il vibre et respire, lentement, les yeux clos. Puis, il s'ouvre de part en part dans le sens de la longueur et laisse paraître une lumière aveuglante. Un être en sort, flottant, et descend majestueusement vers les personnages. Il porte une robe d'un blanc laiteux ; ses épaules sont entourées par une

chasuble sombre couverte de runes dorées, et sous une mitre haute et resplendissante, il porte un masque d'argent minutieusement ouvragé. Un escalier de marbre blanc apparaît, émanant du masque géant et menant jusqu'aux pieds du Prophète. Silencieusement, il lève la main, la dirige vers les marches et invite d'un geste les personnages à le suivre. S'ils refusent, il s'engage seul et disparaît. Une nouvelle chance sera donnée aux personnages à chaque jour de leur séjour dans un temple noir qui leur est réservé – séjour éprouvant, ponctué des cloches qui ne cessent jamais de sonner, du rugissement des cascades et des cris des suppliciés, tout ceci mettant leurs nerfs à rude épreuve. Harpolion pour sa part, curieux, reste avec les personnages.

MUAW'IJ LES REÇOIT

Au-delà des marches et du masque d'airain, ils arrivent dans une sorte de salle royale : des colonnes en font le tour, des draperies rouges et or couvrent ses murs, quelques statues évoquent des jeunes femmes ensommeillées et patientes, et un trône culmine en haut de quelques marches couvertes d'un tapis rouge.

Muaw'ij applique les mains sur sa poitrine, de laquelle émane une lueur vive. Son apparence se transforme, et il apparaît tel quel : c'est un petit homme de 1,65 m, rebondi. Les traits de son visage rond sont communs et il porte des lunettes aux verres épais. Il arbore une toge marron et terne et des sandales. Maladroitement, il gravit les marches et s'installe sur le trône qui semble trop grand pour lui, à moins que ce ne soit lui qui soit trop petit.

Muaw'ij, s'il ne paie pas de mine, est cependant un brillant rhéteur et un manipulateur de première. Ce tribun n'est en aucun cas un guerrier ; si on l'agresse, une porte s'ouvre et dix templiers d'airain surgissent pour prendre sa défense. Il peut également employer ses sortilèges cléricaux.

Du point de vue de Muaw'ij – c'est du moins ce qu'il déclare –, il apporte aux pèlerins ce qu'ils désirent. Ils veulent être reconnus comme victimes, ils désirent que leur douleur soit reconnue et que leurs angoisses soient respectées, et ils veulent que les coupables soient désignés – eux-même, leur époque, leur société, leur monde – et qu'ils soient châtiés.

Bien sûr, c'est faux puisque c'est le pouvoir de Muaw'ij qui éveille la culpabilité et le désir d'en finir.

Muaw'ij se défendra de telles accusations. Il reconnaît que l'incapacité des pénitents facilite l'œuvre du duc D'Eibon ; voici des opposants en moins. Le duc ne se cache pas que ce motif soutient le sacerdoce du prophète. Mais Muaw'ij déclare ne pas voir un allié dans le duc. Leurs affaires sont différentes, même si le duc a fait de lui, non pas seulement ce que Muaw'ij désire, mais ce que les pénitents souhaitent. Et ces derniers ne méritent pas les reproches adressés par les personnages. Quant à lui, il n'est d'une certaine manière qu'un officiant. Et il croit en ce qu'il fait, d'autant plus que sa fonction religieuse a été fixée par le demiurge lui-même, soit l'autorité ultime – ce qui, encore une fois, est un mensonge éhonté !

Qui de Muaw'ij ou de Dénédor a raison ? Le prophète propose de régler ce « dilemne » une bonne foi pour toutes. Fi des interprétations ! La parole est unique et elle revient au demiurge. Celui-ci est certes mort, mais il reste toutefois un ouvrage légendaire : le Livre de Toutes les Vérités. Cet ouvrage sacré dispose de la sagesse et du savoir du

demiurge ; ses mémoires y sont également retranscrites. Muaw'ij n'a pas bâti la Cité du Sanctuaire ici par hasard. De son vivant, ce théologien du demiurge découvrit que le livre saint se trouvait proche de ce lieu, en ses profondeurs.

Il propose aux compagnons de partir en quête du livre sacré. Il envoya à de nombreuses reprises des templiers le chercher mais aucun n'est jamais revenu. Le livre est probablement défendu par un gardien – peut-être une hideuse créature des profondeurs ?

Comment ce livre est-il arrivé ici ? Il y a de nombreuses théories et des commentaires divers et contradictoires. Pour certains, ce fut l'un des multiples apocalypses que connut déjà le multivers qui le fit choir dans les profondeurs. Pour d'autres, le demiurge lui-même, mécontent de son œuvre, l'aurait jeté ou même enterré. Hum... peu probable. D'autres encore estiment qu'il s'agit de fait de la volonté de l'Épée Première, et certains ont imaginé que Dénédor lui-même l'a enfoui. Ici, encore, les interprétations du geste du Champion sont diverses, et Muaw'ij aura la bonté d'en épargner la liste à ses interlocuteurs – en fait, comme d'habitude, il ment et invente tout.



© Ghislain Thiery



L'entrée se trouve au bas de la faille. C'est une ouverture dans la paroi qui se trouve de l'autre côté de l'abîme qui est profond de presque un kilomètre. Elle est étrangement située à dix mètres au-dessus du niveau de l'eau, ceinturée de deux colonnes antiques et fissurées. Un couloir poussiéreux s'enfonce dans la muraille. Un léger souffle en émane, venant de ses profondeurs. On ne sait rien de plus... Plus haut, Muaw'ij a installé un dispositif pour la rejoindre sans encombre. Un pont de cordes permet de rejoindre la paroi opposée et des marches ont été creusées jusqu'en bas.

La descente des personnages est accompagnée des cascades et de la chute des pénitents dont les corps sont engloutis par les flots sombres et bouillonnants.

L'ouverture est telle que décrite par le seigneur des abysses.

UN VOYAGE VERS LE PARADIS

Le souffle devient bientôt un peu plus fort, puis il croît. Il est tantôt frais, tantôt chaud. Il transporte des odeurs multiples qui se mêlent pour former une symphonie olfactive ravissante. Les personnages devraient se méfier... laissez-leur le temps de songer, peut-être, à s'en protéger – même un linge humide fait l'affaire – puis demandez brusquement, plus loin, alors qu'ils suivent un couloir rocheux monotone, un jet de sauvegarde contre poison... S'ils ratent, ils s'endorment. Il faudra traîner les corps magiquement endormis longtemps ; jusqu'au repaire de l'être, en fait.

Où sont passés les corps des templiers ? Une créature a peut-être fait le ménage. En réalité, Muaw'ij n'a envoyé aucun templier. Ce piège n'a donc aucune efficacité ? Mais ce n'est pas un piège, simplement des odeurs enivrantes précédant l'arrivée au paradis.

◆ Description du paradis

Là-bas, ils découvrent bien plus qu'un livre et qu'une créature. Ils découvrent **un paradis**, un havre de paix et de bonheur. **Une source, notamment, défait de la souffrance.**

Des arbres magnifiques, regorgent de fruits éclatants. Des animaux boivent paisiblement à l'eau d'un ruisseau sillonnant paresseusement une prairie verdoyante et ensoleillée. Une

colline se dresse non loin vers un ciel bleu parsemé, de-ci de-là, de nuages blancs et cotonneux. À son sommet, un petit temple en cristal scintille. La bâtisse est sphérique : on dirait un square. Des colonnes doriques soutiennent un toit rebondi qui réfléchit le soleil.

Quelques événements plus étranges se produisent alors que les personnages se dirigent vers le temple. Ils ont des hallucinations. Des enfants apparaissent, habillés de blanc, courant après des cerceaux. Leur rire est cristallin. De jeunes couples souriants apparaissent entre deux arbres et se volatilisent subitement. Puis ils entendent le souffle d'une personne – invisible – qui semble dormir profondément.

À l'intérieur, le temple est plus vaste qu'à l'extérieur. Il renferme un jardin magnifique, composé de massifs de fleurs colorées, de fougères fraîches, d'orangers... mais ils n'ont plus le temps d'observer et d'admirer le paysage.

Sachez d'abord que le gardien – la créature – protège en réalité du **Livre des Mensonges**, un artefact créé par Muaw'ij, un faux, une copie mensongère du Livre de Toutes les Vérités, volée par le gardien, un ancestral serviteur du demiurge, être mi-homme mi-oiseau à l'air terrifié et sauvage - il ne comprend rien à ce qu'est devenu le Multivers. Il vit ici depuis... Il ne sait plus ! Etonné un jour d'entendre des cris venant des hauteurs, il est sorti, espérant quitter cet endroit une bonne fois pour toutes et retrouver ses semblables. Il vit la cité : horrifié des actes accomplis, il courut se réfugier à nouveau ici après que « le seigneur de la cité supérieure » ait tenté de l'amadouer, dans une église vouée à un dieu absent... Il a arraché le livre, reconnaissant une copie mensongère du livre sacré.

Malheureusement, l'être s'attaque directement à eux, et le challenge pour vos joueurs n'est pas cette fois de combattre et de détruire mais de convaincre de leurs bonnes intentions et de calmer la créature. Il faut essayer de communiquer malgré le combat pour disperser le « malentendu ». Simple ? Encore faut-il qu'ils ne soient pas tombés dans le panneau, endormis par la bienveillance affectée de Muaw'ij, et que leurs réflexes intégrés de « donjoneurs » ne les conduisent pas à attaquer immédiatement à l'instar de la créature furieuse.

L'être se manifeste comme une force surnaturelle lumineuse qui se compose et

apparaît sous un aspect des plus étranges. Ses cheveux, blancs et épais, composent une crinière ébouriffée. Ses yeux sont rougeoyants. Son visage, délicat et androgyne, exprime une fureur sauvage. Ses jambes sont les pattes d'un rapace mais son buste, recouvert d'une cuirasse éclatante en or ciselé, est humain, malgré des ailes qui, poussent dans son dos. Ses bras sont longs, et ses mains fines et blanches – presque des mains de jeune fille – tiennent la garde d'une formidable épée runique en platine. L'être pousse des cris aigus de fureur et charge, battant des ailes.

Calmé, il pourra tenter de s'expliquer. Il parle mal les langages mortels et est très agité. Il pourra de plus indiquer les vertus thérapeutiques d'une eau qui émane d'une fontaine en cristal située au centre du jardin.

Donc, les personnages ont été trompés. Ils disposent cette fois de faits, et surtout d'un remède contre le désespoir des pénitents.

Et Harpolion ? Il regarde d'un air maussade l'eau et promet d'en boire... plus tard. Il a actuellement autre chose en tête : aider les personnages à monter un grand plan qui permettra idéalement de sauver les pénitents et de faire tomber la supercherie du seigneur des Abysses. Pourquoi ne pas monter le culte de Dénédor ?

Ici, c'est à vos joueurs de prendre l'aval ! Muaw'ij va résister au moyen de sa meilleure arme, le mensonge. Il va contrer tous les arguments des compagnons et soulever la crainte des pèlerins concernant le monstre horrible dont les compagnons sont devenus les complices. Il utilisera en dernier recours un sort de *Discours captivant*. Il n'usera de violence qu'en cas d'agression et se repliera vers la sortie, lançant ses templiers ou en employant un *Mot de rappel* ou un *Vent divin*.

Notez que ses prêtres sont faux et n'ont aucun pouvoir. De leur côté, ce sera la débandade.

* * *

Les templiers d'airain

Guerrier niv. 5

Vie : 40

C.A. : 0 [Armure plastacier de combat]

Epée large : 2d4 / F.S. : 5

Pistolet mitrailleur : coup par coup : 1d8. Rafale : 3d8 ,
J.P. souffle : 1/2

Muaw'ij

Prêtre, niv. 18

Sagesse : 23 : +4 à l'ajustement contre la magie : 1^{er} : 11/ 2^{ème} : 11/ 3^{ème} : 10/ 4^{ème} : 12/ 5^{ème} : 9/ 6^{ème} : 4/ 7^{ème} : 2.

Points de vie : 122

C.A. : 0 [Armure plastacier de combat]

: - 4 [anneau magique de protection]

- 4

Sorts privilégiés :

Confusion, niv. 7, (p.265)

Séisme, niv. 7 (p.269, mais nécessite un tour d'incantation. Mort assurée dans une grotte)

Tempête de feu, niv. 7 (p.270)

Vent divin, niv.7 (p.270)

Fatalité rampante, niv.7 (p.266)

Portail, niv.7(p.267)

Mot de rappel, niv.6 (p.261)

Barrière acérée, niv.6 (p.258)

Le gardien du paradis

Niv. 16 Points de vie : 160

Force : 18¹⁰⁰ : +3/+6

Dextérité : 16 : +1 +1 -2

C.A. : - 4

Spécialisation : +1 au toucher et +2 aux dommages

Nombre d'attaques : 3

Epée à deux mains + 5

Toucher : + 9 Dommages : + 13



© Ghislain Thiery