

Bonjour Skeetss-Cha,

Tu t'es aventuré dans ces catacombes, et tu demandes vraiment si c'était une bonne idée. L'odeur est terrible, il y a des cadavres embaumés un peu partout, et puis il y a cette nouvelle sensation, là, depuis que tu as ouvert le sarcophage et que tu as été pris dans les flammes. C'est pas normal. Tu sens qu'il y a des ennemis dans le coin, que tu dois occire, mais c'est presque comme si c'étaient les ennemis de quelqu'un d'autre.

Toujours est-il que vous avez dû quitter la tombe de Sainte Sigrid en urgence. **Qu'as-tu emporté avec toi ? Sa lance ou son bouclier ?**

Dans les couloirs, vous avez de justesse échappé à l'horreur qui venait à vous. Une espèce de création mécanique faite de chaînes et de piques. Et puis vous avez croisé d'autres squelettes enflammés et des gars encapuchonnés. Parfois vous les avez surpris, parfois c'est vous qui avez été surpris, et parfois tout le monde était surpris.

Tu as également senti une odeur particulière dans les couloirs et sur certains de ces encapuchonnés. **Lance +INT si tu essayes de t'en rappeler**

Sur 10+, le Meneur te diras qui est Thorde Crân, celui à qui appartient cette odeur. Et choisis 2 dans la liste 7-9

Sur 7-9, tu reconnais là l'odeur d'une Salamandre. Choisis 2 :

- Les Salamandres sont en guerre avec ton peuple
- Tu as été l'esclave des Salamandres
- Les Salamandres ont mystérieusement disparues il y a quelques années

Sur 6-, l'odeur te rappelle de mauvais souvenirs et te met mal à l'aise

Sinon, en ce moment, tu es exténué, tu es perdu. **Lance +SAG :**

Sur 10+, tu commences à comprendre comment ce lieu est construit. Prends 1 Orientation.

Sur 7-9, tu commences à reconnaître certains coins. Tu peux prendre 1 Orientation, mais alors tu choisis 1 :

- perds m(2d10) PV suite aux rencontres faites dans les Catacombes
- perds un objet de valeur (au choix du MJ)

Sur 6-, choisis un :

- tu es seul
- tu es gravement blessé m(2d10) et un handicap au choix du MJ

En groupe, dépensez 3 Orientation pour arriver dans **un coin poussiéreux** ou **un coin puant**, au choix.

En groupe, dépensez 2 Orientation pour retrouver **la lumière du jour**, vous reposer dans **un coin tranquille** ou débarquer dans **un lieu de culte**.

Une fois que tu sais où vous vous trouvez, que fais-tu ?

Bonjour Malégor,

Tu t'es aventuré dans ces catacombes pour y vaincre le mal, et tu y réussis bien pour l'instant. Même si tu te demandes si la tâche n'est pas trop grande, parfois. Les morts des catacombes semblent calmes ici, leurs sépultures n'ayant pas été dérangées (sauf par Skeetss-Cha). Tu te demandes par contre d'où viennent les morts que vous avez affronté, et tu commences à suspecter la présence d'un nécromancien. D'ailleurs, **quel est le châtement réservé à cette engeance maléfique ?** Est-ce que ce tu as vu du culte de Stellaris confirme **ton ressenti d'un culte dangereux ?**

Vous avez dû quitter la tombe de Sainte Sigrid en urgence. Dans les couloirs, vous avez de justesse échappé à l'horreur qui venait à vous. Une espèce de création mécanique faite de chaînes et de piques. Et puis vous avez croisé d'autres squelettes enflammés et des gars encapuchonnés. Parfois vous les avez surpris, parfois c'est vous qui avez été surpris, et parfois tout le monde était surpris. **Quel signe** as-tu trouvé sur le cadaure de l'un d'entre-eux ? **Pourquoi cela te trouble-t-il ?**

Sinon, en ce moment, tu es exténué, tu es perdu. **Lance +SAG :**

Sur 10+, tu commences à comprendre comment ce lieu est construit. Prends 1 Orientation.

Sur 7-9, tu commences à reconnaître certains coins. Tu peux prendre 1 Orientation, mais alors tu choisis 1 :

- perds m(2d10) PV suite aux rencontres faites dans les Catacombes
- perds un objet de valeur (au choix du MJ)

Sur 6-, choisis un :

- tu es seul
- tu es gravement blessé m(2d10) et un handicap au choix du MJ

En groupe, dépensez 3 Orientation pour arriver dans **un coin poussiéreux** ou **un coin puant**, au choix.

En groupe, dépensez 2 Orientation pour retrouver **la lumière du jour**, vous reposer dans **un coin tranquille** ou débarquer dans **un lieu de culte**.

Une fois que tu sais où vous vous trouvez, que fais-tu ?

Bonjour Huit,

Tu t'es aventuré dans ces catacombes pour y vaincre le mal, et tu y réussis bien pour l'instant. Et puis, tu as l'occasion de protéger Meervold de ce qui se trame ici. D'ailleurs, **si tu es passé à Meervold avant de venir ici, lance +CHA** pour savoir ce que tu as appris de ta vieille amie **Berta Solisdottir** :

sur 10+, tu obtiens 3 rumeurs de la part du MJ
sur 7-9, tu en obtiens une seule
sur 6-, tu apprends que Berta a été enlevée récemment

Découvrir qu'il s'agit d'un ancien sanctuaire de Stellaris te trouble. Serais-tu déjà venu ici dans le passé ? Est-ce ici que Stellaris a vécu ses derniers instants ? Ou bien s'agissait-il d'un petit monastère sans importance ? Tu n'as pas encore la réponse, mais tout cela te trouble.

Vous avez dû quitter la tombe de Sainte Sigrid en urgence. Réponds à l'une des propositions suivantes. Tu as un blanc concernant les deux autres :

As-tu pris l'objet (lance ou bouclier) que n'a pas pris Skeetss-Cha dans la tombe ? Si oui, que s'est-il passé ?
As-tu refermé le tombeau derrière toi ? Pourquoi ?
Quelle est ton opinion sur Sainte Sigrid, sachant que Stellaris n'acceptait que des hommes à son service ? Quel souvenir te rappelle-t-elle ?

Dans les couloirs, vous avez de justesse échappé à l'horreur qui venait à vous. Une espèce de création mécanique faite de chaînes et de piques. Et puis vous avez croisé d'autres squelettes enflammés et des gars encapuchonnés. Parfois vous les avez surpris, parfois c'est vous qui avez été surpris, et parfois tout le monde était surpris.

Sinon, en ce moment, tu es exténué, tu es perdu. **Lance +SAG** :

Sur 10+, tu commences à comprendre comment ce lieu est construit. Prends 1 Orientation.
Sur 7-9, tu commences à reconnaître certains coins. Tu peux prendre 1 Orientation, mais alors tu choisis 1 :
· perds m(2d10) PV suite aux rencontres faites dans les Catacombes
· perds un objet de valeur (au choix du MJ)
Sur 6-, choisis un :
· tu es seul
· tu es gravement blessé m(2d10) et un handicap au choix du MJ

En groupe, dépensez 3 Orientation pour arriver dans **un coin poussiéreux** ou **un coin puant**, au choix.

En groupe, dépensez 2 Orientation pour retrouver **la lumière du jour**, vous reposer dans **un coin tranquille** ou débarquer dans **un lieu de culte**.

Une fois que tu sais où vous vous trouvez, que fais-tu ?

Bonjour Eyrin,

Tu t'es aventuré dans ces catacombes pour y découvrir une source de magie, mais c'est une source de maléfices que tu as découvert pour l'instant. Cependant, tu sens une grande magie à l'oeuvre en ces lieux, et pas seulement la magie divine de Stellaris. D'ailleurs, **connaisais-tu le culte de Stellaris avant de venir ici ?**

Tu as remarqué plusieurs glyphes de garde dans les catacombes, comme celui qui vous a piégé à votre entrée. **Lance +INT si tu analyses un de ces glyphes :**

Sur 10+, retiens 3. Sur 7-9, retiens 1.

Dépense une retenue pour :

- avoir +1 pour contrer un sort de celui qui a posé ces glyphes
- avoir une indication du lieu où il se trouve
- voir brièvement à travers ses yeux

Sur 6-, c'est lui qui ressent ta présence et vois brièvement à travers toi.

Vous avez dû quitter la tombe de Sainte Sigrid en urgence. Dans les couloirs, vous avez de justesse échappé à l'horreur qui venait à vous. Une espèce de création mécanique faite de chaînes et de piques. Et puis vous avez croisé d'autres squelettes enflammés et des gars encapuchonnés. Parfois vous les avez surpris, parfois c'est vous qui avez été surpris, et parfois tout le monde était surpris.

Sinon, en ce moment, tu es exténué, tu es perdu. **Lance +SAG :**

Sur 10+, tu commences à comprendre comment ce lieu est construit. Prends 1 Orientation.

Sur 7-9, tu commences à reconnaître certains coins. Tu peux prendre 1 Orientation, mais alors tu choisis 1 :

- perds m(2d10) PV suite aux rencontres faites dans les Catacombes
- perds un objet de valeur (au choix du MJ)

Sur 6-, choisis un :

- tu es seul
- tu es gravement blessé m(2d10) et un handicap au choix du MJ

En groupe, dépensez 3 Orientation pour arriver dans **un coin poussiéreux** ou **un coin puant**, au choix.

En groupe, dépensez 2 Orientation pour retrouver **la lumière du jour**, vous reposer dans **un coin tranquille** ou débarquer dans **un lieu de culte**.

Une fois que tu sais où vous vous trouvez, que fais-tu ?