

N'Djouma

Race	Humain		
Age	(19) ans		
Taille / Poids	(1,78) m / (92) kg		
Région natale	(Amn)		
Niveau	3		
Expérience	3676		
Classe	Guerrier		
Alignement	Chaotique bon (0/0)		
Divinité	Tempus		
Guilde	aucune		
Force	18 (+4)	Intelligence	14 (+2)
Dextérité	15 (+2)	Sagesse	8 (-1)
Constitution	14 (+2)	Charisme	10 (+0)
Compétences	<p>Nombre de points de compétence au niveau 1 : $(2+2 \text{ modif. Int}) \times 4 + 4 \text{ (humain)} = 20$ Nombre de points de compétence par niveau : $(2+2 \text{ modif.INT}) + 1 \text{ (humain)} = 5$</p>		
	<p>Compétences de classe : (*=innées) <i>Malus d'armure de 1.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Artisanat (Fabricant d'armes)* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +2$ • Dressage : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. CHA}) = +0$ • Equitation* : $1(\text{Degré}) + 2(\text{modif. DEX}) = +3$ • Escalade* : $3(\text{Degré}) + 4(\text{modif. FOR}) = +7 (+6 \text{ si malus})$ • Intimidation* : $6(\text{Degré}) + 0(\text{modif. CHA}) = +6$ • Natation* : $0(\text{Degré}) + 4(\text{modif. FOR}) = +4 (+2 \text{ si malus})$ • Saut* : $6(\text{Degré}) + 4(\text{modif. FOR}) = +10 (+9 \text{ si malus})$ <p>16 points</p>		
	<p>Compétences hors-classe : (*=innées) <i>Malus d'armure de 1.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Acrobatie : $3(\text{Degré}) + 2(\text{modif. DEX}) + 2 \text{ (synergie saut)} = +7$ • Bluff* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. CHA}) = +0$ • Concentration* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. CON}) = +2$ • Contrefaçon* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +2$ • Déguisement* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. CHA}) = +0$ • Déplacement silencieux* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. DEX}) = +2 (+1 \text{ si malus})$ • Détection* : $0(\text{Degré}) - 1(\text{modif. SAG}) = -1$ • Diplomatie* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. CHA}) = +0$ • Discrétion* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. DEX}) = +2 (+1 \text{ si malus})$ • Equilibre* : $1(\text{Degré}) + 2(\text{modif. DEX}) = +3 (+2 \text{ si malus})$ • Estimation* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +2$ • Évasion* : $2(\text{Degré}) + 2(\text{modif. DEX}) = +4 (+3 \text{ si malus})$ • Fouille* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. INT}) = +2g$ • Maîtrise des cordes* : $0(\text{Degré}) + 2(\text{modif. DEX}) = +2$ • Perception auditive* : $0(\text{Degré}) - 1(\text{modif. SAG}) = -1$ • Premier secours* : $1(\text{Degré}) - 1(\text{modif. SAG}) = +0$ • Psychologie* : $0(\text{Degré}) - 1(\text{modif. SAG}) = -1$ • Renseignements* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. CHA}) = +0$ • Représentation* : $0(\text{Degré}) + 0(\text{modif. CHA}) = +0$ • Survie* : $0(\text{Degré}) - 1(\text{modif. SAG}) = -1$ <p>14 Points</p>		

« citation qui peut caractériser le personnage. »

Dons

● **Esquive (niveau1)** **[Général, Guerrier]**

Conditions : Dex 13.

Avantages : Au cours de son tour de jeu, le personnage choisit un adversaire. Il bénéficie aussitôt d'un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques portées par cet adversaire.

Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus de Dextérité à la CA. Contrairement à la plupart des types de bonus, le bonus d'esquive se cumule avec lui-même (il peut par exemple s'ajouter à celui dont les nains bénéficient naturellement contre les géants).

Source : Manuel des Joueurs.

● **Souplesse du serpent (niveau 1 de classe)** **[Général, Guerrier]**

Conditions. Dex 13, Esquive.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité provoquées lorsqu'il se déplace dans un espace contrôlé (ou lorsqu'il en sort). Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus de Dextérité à la CA. Contrairement à la plupart des types de bonus, le bonus d'esquive est cumulatif (il peut par exemple s'ajouter à celui dont les nains bénéficient naturellement contre les géants).

Source : Manuel des Joueurs.

● **Maniement d'une arme exotique La Chaîne Cloutée(humain)** **[Général, Guerrier]**

Le personnage choisit une arme exotique.

Conditions : Bonus de base à l'attaque de +1 .

Avantages : Lorsqu'il utilise l'arme exotique choisie, le personnage joue ses jets d'attaque normalement.

Normal : Quiconque combat avec une arme sans être formé à son maniement subit un malus de -4 aux jets d'attaque.

Spécial : Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme exotique.

Source : Manuel des Joueurs.

● **Expertise du combat (niveau2 de classe)** **[Général,Guerrier]**

Le personnage est aussi doué pour attaquer que pour se défendre.

Conditions: Int13.

Avantages : Lorsqu'il utilise l'action d'attaque (ou d'attaque à outrance) au corps à corps, le personnage peut choisir un nombre, qu'il applique en tant que malus aux jets d'attaque et en tant que bonus d'esquive à la classe d'armure. La valeur choisie ne peut être supérieure ni à 5, ni à son bonus de base à l'attaque. Les modificateurs au jet d'attaque et à la CA durent jusqu'au prochain tour de jeu du personnage.

Normal : Un personnage ne possédant pas ce don peut combattre défensivement lors d'une action d'attaque ou d'attaque à outrance, ce qui lui donne un malus de -4 aux jets d'attaque et un bonus d'esquive à la CA de +2 seulement.

Source : Manuel des Joueurs.

• **Science du croc-en-jambe (niveau 3)**
[général]

Conditions : Int 13, [Expertise du combat](#).

Avantage : Le personnage ne provoque pas d'[attaque d'opportunité](#) lorsqu'il tente de faire un croc-en-jambe à mains nues. De plus, il bénéficie d'un bonus de +4 sur le test de [Force](#) visant à faire tomber son adversaire.

Si le personnage parvient à faire un croc-en-jambe au corps à corps, il peut automatiquement porter une attaque à son adversaire, comme s'il n'avait pas utilisé son attaque pour tenter le croc-en-jambe.

Normal : Sans ce don, tenter un croc-en-jambe à mains nues provoque une attaque d'opportunité.

Spécial : Un [guerrier](#) peut choisir Science du croc-en-jambe en tant que don supplémentaire.

Langues commun+Chondathan +Alzhedo+ Elfique

Caractéristiques Raciales

- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les humains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 9 mètres.
- 1 don supplémentaire au niveau 1.
- 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1, et 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau additionnel.
- Langues parlées. D'office : commun. Supplémentaires : au choix (à l'exception des langages secrets, tels que la langue des druides). Voir la compétence Langue.

Caractéristiques de Classe

- **Armes et armures.** Le guerrier est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (y compris les pavois). Il est également formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).
- **Dons supplémentaires.** Au niveau 1, le guerrier peut choisir un don supplémentaire, en plus de celui auquel tout le monde a droit et de celui qui est offert aux humains. Par la suite, il en gagne un autre tous les niveaux pairs (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18 et 20). Ses dons supplémentaires doivent forcément être choisis parmi ceux qui sont indiqués comme étant des dons de guerrier.

Jets de Sauvegarde

- Vigueur : $3(\text{Base})+2(\text{modif.CON})+0(\text{divers})=+5$
- Réflexes : $1(\text{Base})+2(\text{modif.DEX})+0(\text{divers})=+3$
- Volonté : $1(\text{Base})-1(\text{modif.SAG})+1(\text{cape})=+1$

Caractéristiques • Initiative : $2(\text{modif.DEX})+(\text{bonus divers})=+2$

en Combat

- BBA : **+3**
- Jet d'attaque :
- **Chaîne Cloutée** : 1d20+ 3 BBA+4 (modif.FOR)= **1d20+7**
Dégâts : **2d4 + 6** modif.FOR, 19-20/2)
- **Épée à 2 mains** : 1d20+ 3 BBA+4 (modif.FOR)+1 (arme +1)= **1d20+8**
Dégâts : **2d6 + 7** modif.FOR+(arme +1), 20/2)
- **Dague de maître** : 1d20+3BBA+ 4 (modif.For) +1 (de maitre)= **1d20+8**
Dégâts : **1d4 + 4** modif.FOR, 19-20/2)
- **Arc Long** : 1d20+ 3BBA+2 (modif.DEX)= **1d20+5**
Dégâts : **1d8,*3**, portée= 30 m)
- **Dague de maître(jet)** : 1d20+3BBA+ 2 (modif.Dex)+1 (de maitre)= **1d20+6**
Dégâts : **1d4 + 4** modif.FOR, 19-20/2, portée= 3m)

CA : 10 + 3 Pro de l'armure + 2 modificateur de DEX = 15 (+ 1 esquive=16/ +4 souplesse du serpent=19)

Contact : 10 + 3 modificateur de DEX =13 (+1 esquive=14/+4 souplesse du serpent =17))

Pris au dépourvu :10 +3 Pro de l'armure =13

Inventaire

- **Dés de vie** : d10 ; Points de vie : 12(niv1)+9(niv2)+8(niv3) = **29**
- **Vêtements portés** : (Désignation de l'objet, Poids en Kg).Poids total en Kg/prix
 - Tenue d'explorateur, Kg offert
 - 2 Talisman de soins, (0,1Kg)
 - cape du culte (jet de vol) Volonté +1(1 Kg)
 - Ceinture magique : D'aspect céleste 1 charge /jour condition être bon.

Permet de bénéficier 1 fois par jour du sort aspect céleste pendant 1minute

La cible adopte l'un des traits célestes figurant ci-dessous. Au prix d'une action libre, elle peut en choisir un autre, mais il lui est impossible d'en changer plus d'une fois au cours d'un même round. **Lame brachiale de l'archon glaive.** L'un des bras du sujet prend la forme d'une lame qui fonctionne sur le même principe qu'une épée longue +1 de feu ou une épée longue +1 sainte (au choix du lanceur de sorts). S'il le souhaite, le lanceur de sorts peut créer une épée courte plutôt qu'une épée longue. La cible ne peut rien porter à l'aide du bras affecté. Il est impossible de désarmer ou de détruire celui-ci.

Yeux de firre. Des flammèches rougeoyantes emplissent les yeux de la cible. Une fois par round, au prix d'une action simple, elle peut infliger 2d6 points de dégâts de feu à une créature ou un objet situé dans un rayon de 18 mètres, simplement en le regardant (pas de jet d'attaque nécessaire).

Cornes du cervidal. Des cornes de bélier émergent du front de la cible, qui peut désormais charger en usant de ces armes meurtrières. En plus des effets inhérents à la charge, cette technique permet à la créature d'effectuer une attaque de cornes infligeant 1d8 points de dégâts auxquels on ajoute 1,5 fois son modificateur de Force. Toute créature convoquée ou appelée qui est frappée par les cornes est automatiquement renvoyée.

Ailes du déva astral. Des ailes d'ange apparaissent dans le dos du personnage, ce qui lui permet de voler à la vitesse de 30 mètres (manœuvrabilité bonne). Bien que ces attributs modifient assurément l'apparence de la cible, les véritables célestes savent au premier coup d'œil qu'elle n'est pas des leurs (à moins qu'elle ne soit vraiment un céleste). Si la créature tente de se faire passer pour un céleste,

Sacrifice : on n'en tient pas compte

Poids : 1.1 kg

- Arme, Poids en Kg/prix
 - Epée à deux mains +1, 4 Kg
 - Chaîne cloutée, 5 KG/25 PO
 - Arc long, 1.5 Kg/ 75 PO
 - Dague de maître 0.5 Kg

Poids : 11 kg

- Armure :
 - armure en cuir de requin 7.5 Kg

Poids:7.5 Kg

- Sac à dos en cuir bouilli(Poids à vide : 1 Kg/prix, Poids actuel : 13 Kg/prix).

- 1 Outre de peau 2l, (2 Kg)
- 1 couverture épaisse, (1,5 Kg)
- 10 ration de survie, (5 Kg)
- 3 Craies,
- 1 pierre à aiguiser, ' 0,5 Kg)
- 2 bandages 1 m,
- 4 Bougies,
- 1 aiguille à coudre+fil
- 1 briquet à Amadou.
- 1 corne à boire(0,25 Kg)

+1Petit miroir en acier 0,25 Kg/ 10 PO

+1Paillasse 2,5 Kg/ 1 PA

- 1 sacoch de ceinture.0,5 Kg
- 1 carquois de flèche : 20 flèches 1PO /2Kg
- 1 carquois de flèche de guerre: 20 flèches 2PO+1(carquois) /1.6 Kg+0.5
- 1 Bourse de cuir

Richesse Charge

Trésor : 50PP, 48PO,4PA,0PC. Poids : (102pièces x 0,01 KG)=1.02 Kg

• Poids transportable : Charge légère jusque 50kg, Charge intermédiaire entre 50 et 100Kg, Charge lourde entre 100 et 150Kg.

• Poids transporté : **38.22** Kg, Sans sac : **25.22** Kg

• Encombrement : Léger, Intermédiaire ou Lourd

[Intermédiaire. (Bonus de Dex Max. : +3, Malus d'armure : -3, VD 6m, Course VDx4) ; **Lourd.** (Bonus de Dex Max. : +1, Malus d'armure : -6, VD 6m, Course Vdx3)].

Description physique

N'Djouma à la peau olivâtre plus mat que celle des Tashaliens ce qui fait dire à certain qu'il a du sang Chultien. Ces cheveux, si il se les laissait pousser, serait aussi noir que ses yeux. Son corps porte nombre de fine cicatrice dut à ses quelques années de combat alors que son visage semble avoir été préservé. Des lèvres fine, des yeux en amandes et une mâchoire carrée complète le tableau d'un homme qui semble clairement métissé.

Description psychologique

C'est un révolté de nature, son passé de Gladiateur lui à donné le mépris de l'autorité et le goût de la liberté. Il est son seul maître et aura du mal à supporter longtemps une vie policé et bien ordonné. Il comprend bien que des règles sont nécessaire pour permettre le développement de cité et de société mais celle ci ne le concerne que dans la limite ou cela ne le prive pas de sa propre liberté au propre comme au figuré. Indéniablement sensible au bien et sachant que la loi permet souvent au gens de vivre en sécurité, il est prêt à supporter ces règle tant que cela lui paraît juste et bon. Il lui suffit toutefois de peu de chose pour les enfreindre surtout si cela va dans le sens de ses propres valeurs du Bien et du mal.

Background

Ses seuls souvenirs sont ceux de la troupe du Laniste Azram et de sa troupe de Gladiateurs. Quand on parle de troupe, il faut voir une vingtaine de combattants des arènes surveillés par une douzaine de mercenaires. Une dizaine de lourds et grands chariots dont trois étaient des cages montées sur roues pour enfermer les gladiateurs lors de déplacement ou pendant la nuit. Quelques femmes et enfant complétaient la troupe en plus du propriétaire.

D'aussi loin qu'il se souvenait, la caravane avait toujours voyagé entre le Téthyr et la cote des épées centrant son activité sur l'Amn et notamment la métropole d'Athkatla. Les riches marchands d'Amn étant les mieux disponibles et les plus généreux dans le paiement de combats afin d'en mettre plein les yeux à leurs rivaux. Azram quittait parfois la caravane avec quelques gardes pour déguster de nouveaux talents. N'Djouma supposait que c'était au court de l'un de ces voyages qu'on l'avait ramené âgé de quelques années seulement avec quelques autres. Il se souvenait également de Sérana qui s'était occupé de lui comme une mère mais celle-ci était morte avant qu'il ait eu 12 ans et tout cela se recouvrait lentement du voile de l'oubli.

Il n'y avait plus personne pour lui raconter son passé excepté le Laniste et cela avait finalement peu d'importance. Ses compagnons Gladiateurs juraient qu'il devait avoir du sang de Chult dans les veines et cela était peut-être vrai. Bien d'autres nations et races, dont un elfe, étaient présents dans la troupe et il n'était pas rare qu'ils s'interpellent dans plusieurs langues y compris l'Elfique. Ses premiers combats, ils les avaient eus à dix ans, de simples combats de lutte ou de boxe afin d'amuser les grandes personnes. Avec le temps, l'ajout de gants bardés de clous avait rendu les choses plus sérieuses et servait surtout à renforcer leurs coups et leur vitesse.

En parallèle, Azram les initiait à leurs premières armes, glaives, dagues puis épées longues une fois devenu adolescent. Les combats, de simples luttes devinrent des combats au premier sang et ils devinèrent tous qu'un jour ou l'autre, ils suivraient les traces de leurs aînés dont le sang imprégnait le sable de l'arène. Il y avait peu de place pour la liberté dans cet univers et avec le temps, cela devint de plus en plus difficile à supporter et les combats mineurs auxquels ils participait n'apportaient guère de quoi être fier de soi.

Cette première impression de liberté, c'est à l'âge de seize ans qu'il l'avait eu, c'était dans la riche demeure d'une Notable d'Athkatla, on l'avait loué pour un combat à mort face à une espèce de jeune barbare du nord armé d'une hache presque plus grande que lui. C'était aussi la première fois qu'il combattait pour de vrai avec sa fameuse chaîne cloutée, Chaîne sensée symboliser l'esclave en fuite dans le jeu des arènes. Si le combat lui avait laissé un souvenir trop confus, il se souvenait parfaitement du regard de ce jeune barbare au moment où sa chaîne lui fracassa le crâne inondant sa poitrine de sang ; comme il se souvenait du regard de cette notable qui l'invita pour la nuit, toujours couvert de ce sang et pour un combat plus doux.

Il se passa encore quelques temps avant qu'il participe à de véritables combats à mort dans l'Arène. C'est que l'éducation d'un Gladiateur coûtait fort cher et les duels s'arrêtaient souvent au premier sang. Les combats étaient une suite d'acrobaties, de sauts et de cris destinés plus au public qu'à l'adversaire même si on prenait toujours le risque de mécontenter la foule et de finir en chair froide. Lors de sa dix-huitième année, des fêtes particulièrement somptueuses allaient coûter la vie à une grande partie de ses compagnons d'armes, il avait toujours réussi à s'en tirer soit en gagnant, soit en attirant la compassion du public. Les survivants étaient devenus, malgré leur relative inexpérience, les derniers à qui Azram pouvait confier des petits boulots rémunérés pour qui en avait les moyens et ce fut lors de sa première sortie que N'Djouma acquit réellement sa liberté.

Elle s'appelait Isandre et avait à peine seize ans, on lui aurait confié or, cœur et plus encore, d'un visage innocent et d'une beauté gracile à couper le souffle. Ils devaient, les trois Combattants d'Azram ainsi que la demi douzaine de gardes personnels, la conduire à son futur époux, un simple voyage de deux jours et une nuit. Il était de garde et c'est elle qui vint le chercher, nue sous une chemise de nuit en soie plus transparente que le verre. Il aurait dû se demander pourquoi mais le sang qui lui échauffait les sens lui fit oublier toute prudence. N'Djouma se souvenait de ce regard là aussi, des formes de son corps, de ses lèvres plus rouges que des cerises et de ses petits halètements à nul autre semblable. Ce fut un autre type de soupir qui le réveilla, celui d'un homme rendant le dernier. Sous la vaste tente de la demoiselle, il était seul.

Inquiet, craignant de voir le fiancé mécontent, le jeune Gladiateur chassa ses

bottes et enfourna rapidement ses affaires dans un baluchon improvisé à l'aide d'une couverture. Il hésita à peine avant d'y adjoindre les bijoux de la demoiselle et glissa hors de la tente en passant sous la bâche. Curieux, il jeta un coup d'œil dans le camp endormi pour découvrir une vingtaine de gars finissant de dépouiller les corps du reste de l'escorte.

La douce Demoiselle innocente et pure semblait en grande conversation avec le Demi-orque commandant la troupe et sa voix n'avait plus rien de tendre et d'innocent.

-Par les Dieux maudits, j'ai bien cru que vous ne viendriez jamais. J'ai dû me taper le lourdaud de garde et pour un peu vous seriez arrivés après la relève. Bon, brûlez moi tout ça et allez moi m'étriper ce porc de Gladiateur qui ronfle sur ma couche. Coupez-lui les couilles pendant que vous y êtes, ça lui apprendra à s'en passer dans l'au-delà pour ce qu'il sait en faire.

Ce fut une douche froide. Le jeune homme ne savait pas encore s'il devait être plus vexé de s'être fait avoir, de perdre ses derniers compagnons d'armes ou de voir rabaisée ainsi sa performance de la nuit.

Il ne demanda pas son reste, nu comme un vers excepté ses bottes et son baluchon il s'enfonça dans la forêt.

Revenu à Athkatla, N'Djouma apprit qu'on avait retrouvé le camp dévasté par le feu et vraisemblablement pillé, on supposait la fiancée décédée car on avait retrouvé les restes d'une jeune femme carbonisée et tous restaient sans nouvelles de la belle dot qui était également transportée. Sans nul doute, une pauvre paysanne avait brûlé à sa place et Isandre s'était fait la malle avec sa belle dot sans avoir à épouser le vieillard ventripotent qu'on lui destinait. Elle ne pourrait que regretter le bracelet et le collier avec lesquels N'Djouma s'était sauvé.

Seul survivant, on pourrait se dire qu'il n'était pas clair dans cette histoire. On pourrait le juger complice ou lâche. On le pensait mort, il valait peut être mieux le rester et vivre un nouveau départ, libre de toute contrainte et de tout maître. Une paire de bottes, une chaîne cloutée et quelques vêtements auraient été un pauvre équipement de départ, il ne regretta finalement pas son larcin même si le marchand à l'air sournois à qui il échangea les bijoux volés contre un bon équipement fit probablement une très bonne affaire.

Voilà notre guerrier se fit engager comme escorte par une caravane de marchand en partance pour Asbravn, de là il parti ensuite seul en direction du village de Bulborp. Ce bourg un peu isolé semblait idéal pour ce faire oublier quelque temps et pouvait être atteint sans traverser de contrées trop sauvages.

C'est en arrivant à moins d'un jour de marche qu'il apprit qu'on trouverait peut être à employer des gens comme lui selon les dires du paysan d'où venait l'information. Des gens comme lui devaient signifier des gars prêts à se faire transpercer la peau par une bande de mort vivant assoiffé de sang.

Bon, le récit est un peu exagéré et la confrontation eu lieu contre un seul zombie ressusciter par le fossoyeur du village. C'est en compagnie de Metzli, Télim et Ulrik qu'ils affrontèrent ce revenant puis son maître qui prit la fuite. Il ni en avait qu'un heureusement car Ulrik y perdit pratiquement la raison. L'affrontement leur permis toutefois de découvrir que Malakias, le fossoyeur, prenait ses ordres d'un endroit situé à la bataille des ossements. Un nom laissant présager que ce mort vivant ne serait pas le dernier.

Leur repos fut de courte durée car le village fut attaqué par Flint, un nécropolitain, accompagné de trois sbires, Vlad, Kaly et Malphax. Ils purent toutefois compter sur l'aide du prêtre du Village nommé Dalcaer ainsi que d'un étrange personnage nommé Arzhaelig. Un troisième larron intervint également dans la personne du dénommé Malphax qui se retourna contre ses complices. Si Arzhaelig semblait un type sympa et expérimenté, le second n'inspira aucune confiance à N'Djouma, sa présence avec les trois nécromanciens n'étant pas très claire.

La conclusion de ce combat leur permis toutefois de savoir où se trouvait le repaire du chef de ces cultistes. Ils allaient tenter l'aventure dans l'antre de Silax la liche et ce n'était pas une mince affaire. Pour cela ils étaient six, Dalcaer, Arzhaerlig, malphax, notre combattant et une jeune guerrière fraîchement arrivée, Gabrielle. Télium ne souhaita pas les accompagner et continua son chemin.

Le groupe finit par arriver dans l'antre de Malakias et de ses ténébreux amis .Nous résumerons tout ceci en disant qu'ils s'en sortirent tous vivant. La liche étant absente, ils affrontèrent et vainquirent entre autre, Malakias et le vampirien Zelthyr. Il faut savoir que ce dernier était le frère de Dalcaer, transformant cette glorieuse victoire en sordide triomphe. N'Djouma en ressorti aussi maudit par une épée mais fière d'avoir combattu avec Arz, Metzli, gabrielle morte dans le repaire et Malphax. Oui, même avec ce dernier quoiqu'il lui fasse toujours l'effet d'un type pas net. Il lui reste en mémoire la libération des prisonniers de la liche, une jeune fille notamment qui tomba raide morte au pied de Malpax alors que celui-ci ne l'avait qu'à peine touché. Notre guerrier fut persuader que la faute en venait de Malphax mais sans en avoir la preuve et sans savoir comment celui-ci avait agi.

Cela fit également comprendre à N'Djouma que si il voulait pouvoir combattre le surnaturel il lui faudrait apprendre les arcanes afin de devenir suffisamment puissant pour lutter à armes égales. Un Guerrier mage, il le sentait, pourrait entreprendre de grande chose et apporter du bien là où le mal c'était abattu.

Le groupe d'aventurier accompagner des prisonniers libérés fut attaqué sur le chemin de retour par des gardes de Baines au lieu-dit la Gorge du crâne. On ne put franchement parler de combat, ce fut plus une fuite ou les prisonniers les plus faibles furent tuer et ou le pont qui enjambait le gouffre fut détruit. Ce détail permis certainement à notre compagnie de survivre.

De retour à Bulborp, Dalcaer récompensa nos aventuriers qui prirent ensuite la direction de Ravkin afin de ramener les survivants de la Liche chez eux.