



le Scriptorium

présente :
un scénario
pour D&D 3.5



À LA FIN DES TEMPS

À LA FIN DES TEMPS

CHAPITRE 8



Image © Paizo Publishing

UN SCÉNARIO POUR D&D 3.5, PAR KRAHOR

AVEC LA PARTICIPATION DE AEGIS

POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 17

Pour utiliser ce scénario, vous aurez besoin de : Eberron - Univers

© Le Scriptorium, tous droits réservés

INTRODUCTION

Les Damnés de la Treizième Marque arrivent au bout de leur quête, mais il faudra redoubler d'efforts pour ne pas succomber au dernier instant. La quête du Globe d'Eptor'cix, l'artefact ultime des géants, est un secret très bien gardé. Seul un illithid du nom de Xor'chylic semble en connaître un peu sur le sujet, mais le vicieux flagelleur ne daignera pas livrer ses renseignements à n'importe qui. L'aventure se poursuivra dans la très crainte Ashtakala, où les personnages, traqués par les derniers des douze acolytes, apprendront l'existence d'une cité de géants très ancienne au Xen'drik. C'est dans les sombres dédales de Sharn que les personnages devront retourner pour mettre la main sur le schéma de la cité, et traverser le dangereux continent du Xen'drik pour enfin découvrir où se cache le temple d'Eptor'cix, et son précieux trésor. Mais les dangers de cette aventure risqueront de freiner les aventuriers à chaque instant, car plus la victoire est proche, plus les ennemis des marqués sont puissants...

Table des matières

La légende du globe	3	Le temple de Yamatur	19
Grisemurailles	3	A la recherche d'Essirise	19
Xor'chylic	4	Tharkgun Dhak	20
Les confins d'Eldyn	6	Vers Yamatur	21
Cœurvert	6	La cité des titans	22
Les arbres Gardiens	8	Le temple de Yamatur	23
Ashtakala	9	Erandis d'Vol la puissante	27
La solution	9	Le phylactère de Vol	29
Entrer dans la cité	9	Conclusion	29
Ashtakala la grande	10	Annexe	31
La tour de Habashkasaar	11	Xor'chylic	31
Les acolytes	13	Ashtakala la grande	32
Trouver le schéma	13	Doramel as'Jeko	39
Doramel as'Jeko	13	Vers le Xen'drik	40
L'antiquaire	14	Le Lac de l'Effroi	44
Les ruines Dhakânes	15	A la recherche d'Essirise	47
Palchala	16	Tharkgun Dhak	49
Le schéma	16	La cité des titans	51
Vers le Xen'drik	17	Le temple de Yamatur	54
Le Lac de l'Effroi	17	Erandis d'Vol la puissante	61
La cité cachée	18	Conclusion	64



LA LÉGENDE DU GLOBE

A présent, les PJ doivent être en possession des 3 types de dracolithes dont ils ont besoin pour mettre en place le sort. Les PJ ont dû entendre parler de la légende du globe d'Eptor'cix plusieurs fois : en fouillant les appartements d'Essirise, dans le château de Malmoelle, de la bouche d'Ignus ou de l'un des soldats de la Griffe d'Émeraude. Les indices ont été répartis au fil de leurs aventures, ils doivent être en mesure de savoir grossièrement à quoi correspond et quelles sont les aptitudes de cet artefact. Ce globe, datant de l'âge des géants, serait l'un des plus puissants parmi les nombreux artefacts créés par les géants pour se défendre des quoriens. En effet, il permettrait à quiconque le porterait de donner à un simple sort une puissance et une étendue extraordinaires.

S'ils n'ont pas encore entendu parler de cet artefact, ou même s'ils n'y ont pas prêté attention, il est important qu'ils le sachent. Lurren ou encore Trom pourront insister sur l'importance apparente de cet artefact par rapport à leurs buts. Ce que les personnages ne savent pas en revanche, c'est où il se situe. S'ils peuvent se douter qu'il est localisé quelque part au Xen'drik, ça ne les avance presque pas. En effet, le continent est grand et peu civilisé, sans aucune piste il est impossible de s'y retrouver. Et Vol risque de trouver ce qu'elle cherche d'ici peu s'ils ne se dépêchent pas.

La seule piste infime qu'auront les aventuriers est celle de Vol : la liche recherche de manière active l'artefact de l'âge des géants, et ils ont plus ou moins interrompu l'une de ses missions, en pénétrant dans son repaire. En traversant le portail qu'elle a érigé pour aller à leur rencontre, les personnages ont atterri à Grisemurailles...

Note, pendant ce chapitre, les personnages pourront de nouveau avoir affaire à leurs anciens ennemis, comme dans le chapitre précédent, s'ils ne s'en sont pas débarrassés. Il suffira alors de les faire à nouveau intervenir aux moments adéquats.



Grisemurailles

Les personnages devraient avoir reconnu la cité par son architecture si particulière et singulière. Si toutefois ça n'était pas le cas, ils devront faire quelques recherches et, avec le peu d'images de la ville qu'il leur reste en tête, trouver de laquelle il s'agit. Ce devrait être plutôt aisé, en questionnant Lurren ou en fouinant du côté de l'université Moggrave ou de la bibliothèque de Korranberg, et en expliquant qu'ils ont vu des espèces très variées et étranges (minotaures...) peupler la ville, ou en décrivant brièvement l'architecture hors norme de leur ville inconnue, les personnages devraient recevoir un écho de réponses identiques : Grisemurailles.

Mais quel rapport peut donc avoir cette grande cité du Droâm avec leur artefact recherché ? C'est ce qu'il va falloir élucider, en faisant des recherches. Se rendre directement là bas sans aucun point de départ devrait difficilement résoudre le problème. Les personnages devraient commencer par chercher ce qu'en disent les livres de Moggrave ou, mieux, ceux de la plus grande bibliothèque du Khorvaire, Korranberg. Ils y apprendront alors que Grisemurailles, la porte du royaume des monstres, située à la limite entre la Brélande et le Droâm, a été construite par des ogres sous la direction de Xor'chylic, son dirigeant actuel. Xor'chylic est un flagelleur mental qui a été désigné par les sœurs guenaudes, les Filles de Sora Kell qui sont à l'origine de l'élévation du Droâm au statut de nation du Khorvaire... Il faudra ensuite faire des études plus poussées sur Xor'chylic. Mais les sources qui racontent qui il est sont plutôt rares, et il faudra trouver les bonnes personnes et les bons coins pour mettre la main sur un document qui parle de lui. Les personnages devraient penser à Lurren. Le dragon est dans ses appartements à Sharn, les PJ n'ont qu'à s'y diriger pour lui formuler leur demande. Après avoir pris quelques nouvelles des personnages, il accepte de les aider. Le nom de cet illithid lui est familier, mais il ne saurait dire pourquoi. Il informe donc les PJ qu'il se téléporte vers l'Argonesse pour trouver quelque chose. Il les communiquera lorsqu'il sera de retour à Sharn. Si les PJ vont à la bibliothèque de Korramberg ou autre, ils ne trouvent rien de bien concluant. Finalement, les personnages apprendront que Xor'chylic est étrangement renseigné sur l'histoire du Khorvaire, on le soupçonne même d'appartenir à des organisations occultes telles que les Seigneurs de la Poussière...



Xor'chylic

Maintenant qu'ils savent approximativement qui est Xor'chylic, les personnages vont automatiquement deviner qu'il s'agit du dirigeant de Grisemurailles qu'étaient venus rencontrer Vol et ses acolytes. Il va donc falloir aller voir le flagelleur mental et récupérer les informations que Vol a déjà dû récolter, voir essayer d'en avoir un peu plus pour rattraper le retard qu'ils ont déjà pris...

Xor'chylic est plutôt délicat à rencontrer, l'illithid est plutôt occupé et a un statut important qui font qu'il ne peut pas accepter de voir n'importe qui. Mais les personnages ne sont pas n'importe qui, et s'ils auront un peu de mal à se sentir à leur aise dans une ville majoritairement occupée par des ogres et des minotaures, ils devraient passer outre leurs appréhensions et s'imposer devant l'illithid. Pour cela, il suffira dans un premier temps de trouver son bureau en interrogeant les habitants (Renseignements DD 25, il est difficile de communiquer avec des créatures du Droâm quand on vient soi-même de la Brélande, et peu de personnes connaissent les bureaux du dirigeant). Ceci fait, il faudra être très persuasif pour passer outre les gardes qui protègent l'entrée. Les deux ogres s'obstinent à ne laisser entrer personne, et parler avec des créatures d'une intelligence réduite pourra s'avérer plutôt délicat. Les personnages devront préférer la ruse à la discussion, les ogres seront leurrés facilement. Xor'chylic exerce son pouvoir depuis le haut d'un bâtiment biscornu de six étages. La porte de son bureau est fermée à clef (Crochetage DD 25), et pour cause : Xor'chylic n'y est pas... En interrogeant le personnel du bâtiment, les personnages pourront apprendre que Xor'chylic devait rendre visite aux Filles de Sora Kell à Hautepointe. C'est donc là bas qu'il faudra se rendre pour le rencontrer, Xor'chylic ne compte pas revenir avant plusieurs jours et il serait dangereux de perdre du temps. Les personnages pourront s'y téléporter ou marcher jusqu'à la base de l'immense pic montagneux visible de loin. La ville, qui mélange l'ancien style Dhakân et un style moderne et grossier dans l'architecture de ses bâtiments reste plaisante à regarder, mais des squatters gobelins qui n'ont pas trouvé de tente à l'extérieur de la ville (qui est trop petite par rapport à la population), gagnés par la pauvreté errent les rues donnant à Hautepointe un aspect miséreux. Les créatures sont encore plus disparates qu'à Grisemurailles, et si les personnages ne

font pas l'effort de se déguiser ou de se faire discrets ils seront regardés d'un œil noir.

En sillonnant les rues, ils tomberont sur l'illithid escorté par une petite flopée minotaures en armure. Xor'chylic se dirige à présent vers le centre de Hautepointe, là où se trouve la fameuse et redoutée arène. Celle-ci est déjà pleine à en juger par le retentissement des cris que les personnages peuvent déjà entendre. Xor'chylic passe aisément au travers des gardes gnolls qui patrouillent devant l'entrée des tribunes, l'illithid semble avoir prévu de se détendre un peu... Par contre, ce n'est pas la même donne pour les personnages : les gnolls accueilleront les personnages par : *« des humains dans l'arène, c'est interdit »*. Il faudra donc passer outre cette barrière par un subterfuge quelconque. Une fois à l'intérieur, les personnages pourront enfin tenter d'accoster Xor'chylic, il est confortablement installé dans une tribune privilégiée. Malheureusement, l'illithid se désintéresse totalement des personnages, absorbé qu'il est par une tripotée de gobelins qui se font dévorer par une grande créature bleue dotée d'une dizaine de pattes. Si les personnages essaient de lui adresser la parole, Xor'chylic se montrera sans pitié :

« Que faites vous là, misérables humains, vous ne savez peut-être pas qui je suis, mais je ne suis plutôt pas du genre à me laisser importuner trop longtemps par des créatures aussi détestables. Vous devez avoir une très bonne raison pour m'adresser la parole. »

Les personnages venant demander une faveur, cela risque d'irriter dangereusement l'illithid. Voici ce qu'il dira si les personnages insistent :

« Ce béhir est indomptable, voilà plusieurs groupes qui tentent de le battre mais rien n'y fait. Je vous propose un marché, humains, vous descendez dans l'arène et vous présentez comme volontaires, si vous battez le béhir je suis à vous, sinon... je pense que me parler sera le cadet de vos soucis... »

S'ils acceptent, les personnages devront donc affronter le béhir dans l'arène. Après une brève inscription sous un nom qu'ils choisiront, on leur ôtera tout leur équipement, en leur proposant quelques armes qui ont déjà vécu... Aucune armure n'est proposée. S'ils le veulent cependant ils peuvent s'emparer d'écus en bois, d'armes courantes et de quelques armes de guerre (au choix du MJ), rien de plus. Le groupe est alors annoncé à haute voix dans l'arène, accompagné d'un *« sales humains »*, ils entrent, le public les hue, et le béhir les défie.

Déroulement du combat. Voici quelques règles qui s'appliquent au combat dans l'arène :

- La foule a une attitude de départ hostile, ce qui confère un malus de -4 (moral) sur les jets d'attaque et de dégâts. Une foule inamicale confère un malus de -2, une foule indifférente aucun bonus, une foule amicale un bonus de +2 et une foule serviable de +4.
- Un 1 naturel sur un dé fait empirer l'attitude d'un cran, un coup critique la fait s'améliorer d'un cran.
- Une feinte de combat, une démoralisation, un enchaînement d'acrobaties, une exhibition martiale, une destruction, un croc-en-jambe, un désarmement, une immobilisation ou une bousculade réussie et l'attitude s'améliore d'un cran
- Si les PJ font une utilisation abusive de la magie, l'attitude baisse d'un cran.
- etc.

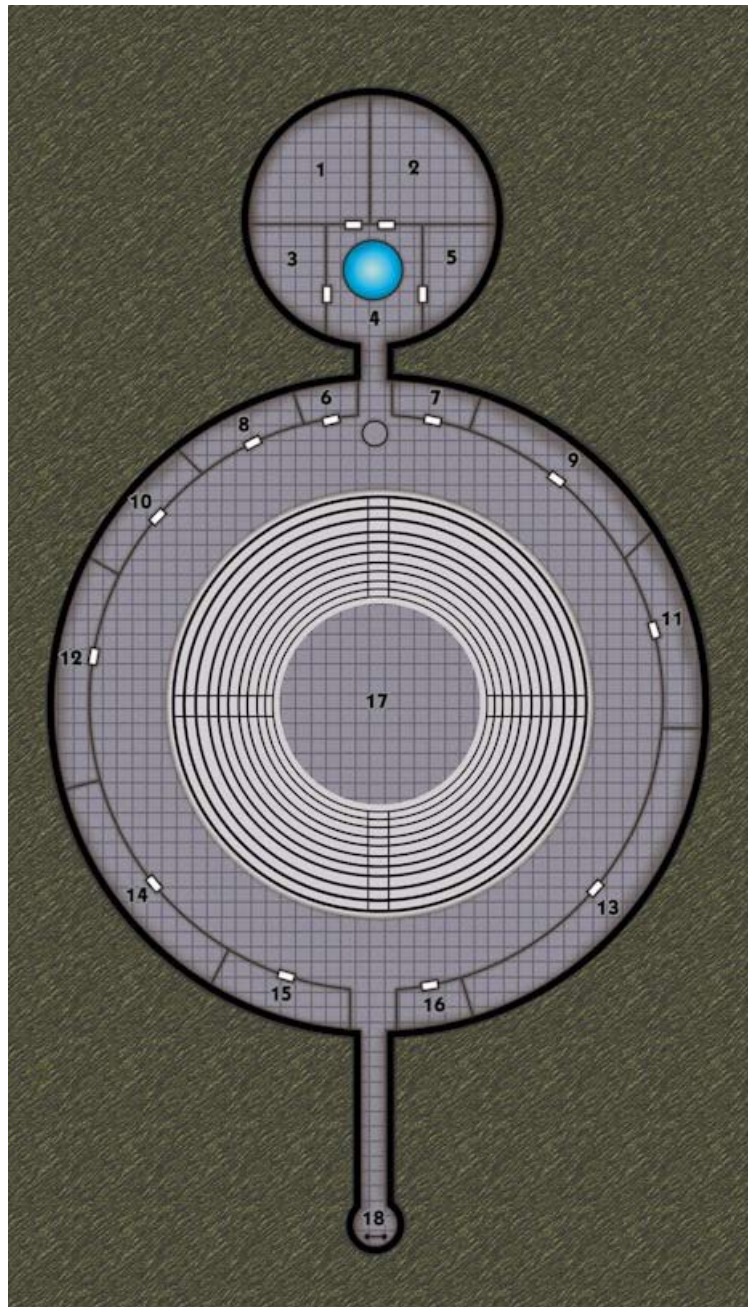
• *Béhir*

Même avec des armes traditionnelles, les personnages devraient s'en sortir face au béhir, ce qui emportera l'ébahissement du public. Seulement, s'ils ont fait une utilisation démesurée de la magie, Xor'chylic demandera un nouveau combat, cette fois-ci sans usage de la magie sans quoi il refuserait d'adresser la parole aux personnages. Le public veut voir du combat viril !

Déroulement du combat. Les règles précédentes s'appliquent, mais cette fois-ci les personnages ne doivent pas utiliser quelque forme de magie que ce soit. On peut développer le combat et le décor de l'arène pour qu'il soit original (combat sur des plates-formes pour se bousculer dans le vide, les armes sont cachées dans l'arène et les opposants doivent les trouver le plus vite possible grâce à des jets de Fouille...). Cette fois-ci, les personnages devront affronter les « barbares de Sora Kell », les gardes personnels des trois sœurs...

- *7 barbares minotaures*

Il est possible de faire d'autres combats pour épuiser les personnages (au choix du MJ), mais Xor'chylic devrait se contenter de ce spectacle pour reconsidérer le groupe et lui accorder une entrevue. On rend alors aux personnages leur équipement. Les personnages et l'illithid se mettront à l'écart de la foule pour discuter (toujours accompagnés des gardes minotaures, cela dit), et les personnages devront se montrer très diplomates avec Xor'chylic, dont l'attitude initiale est inamicale... Après une longue discussion où Xor'chylic étudiera la situation sous tous les angles, l'illithid voudra enfin avouer qu'il a aidé Vol mais il n'en dira pas plus.



AU MJ :

Xor'chylic est en fait un « ancien » membre des plusieurs organisations occultes, il a connu l'époque de gloire où les siens régnaient en maître. Le flagelleur mental est resté longtemps dans la cité d'Ashtakala (où il avait dû s'infiltrer pour le compte de ses maîtres) et dans ses bibliothèques qu'on ne trouve nulle part ailleurs qu'il tire son savoir si étrange sur des secrets oubliés depuis longtemps. Xor'chylic s'est longtemps intéressé aux ouvrages qui demeurent enfermés dans la cité interdite. Mais il est aujourd'hui installé à ce poste qui lui offre plus de pouvoir qu'il n'en avait chez les Seigneurs de la Poussière. Vol a en effet rendu visite à ce dernier, et il a dû céder aux menaces de la Maîtresse des Morts pour l'envoyer (de manière moins précise qu'il aurait pu) à Ashtakala chercher des réponses.

Si Xor'chylic était au départ persuadé que le Globe d'Eptor'cix n'était qu'une pure invention des légendes des géants, il a de plus en plus de doutes et s'est décidé à tenter lui-même de se mettre à sa recherche, grâce à ses connaissances inégalées. Et puis, il est le seul à connaître le secret des gantelets que portent les douze acolytes ainsi que Vol : il est nécessaire de les utiliser pour porter et manier le Globe... Seulement Vol a pris les treize, heureusement, Xor'chylic connaît l'existence d'un quatorzième gantelet (qu'il n'a pas révélé à Vol, à qui il a préféré cacher l'importance des gants), le plus puissant de tous. Il va tenter de se servir des personnages pour le lui rapporter en échange de ses informations.

En effet, si Xor'chylic acceptera d'aider les PJ contre leur aide, c'est parce qu'il sait que lui et le groupe de Vol vont se gêner, et qu'il se délectera à les observer s'entretuer tandis qu'il profitera de l'occasion pour évoluer en sûreté...

Finalement, Xor'chylic acceptera d'aider les personnages plus en profondeur s'ils lui rendent un service qu'ils ne devraient pas avoir de mal à réaliser au vu de leurs capacités dont ils ont fait preuve dans l'arène :

« J'ai besoin pour une raison qui m'est personnelle d'un objet sans importance apparente. Il s'agit en fait d'un gantelet, un druide des confins d'Eldyn le possède depuis toujours comme un symbole de victoire, il l'a récupéré sur une aberration qu'il avait tué, et s'en sert depuis comme trophée de guerre. Vu la réticence des

protecteurs de la forêt envers ceux de mon espèce, je ne peux pas le récupérer moi-même, mais vous avez suffisamment de force et de pouvoir pour régler cela en peu de temps. Si vous me ramenez le gantelet du druide Léalian, je vous donnerai plus d'information que Vol n'en a déjà eu, et vous aurez une chance de la dépasser dans ses recherches... »

Léalian se trouverait non loin de Cœurvert, il serait l'un des chefs des protecteurs de la forêt (la hiérarchie est plutôt mal définie chez les protecteurs de la forêt). Le trouver devrait être plutôt facile. Après cela, il faudra le convaincre de céder le gant...

LES CONFINES D'ELDYN

Pour se rendre aux confins, les personnages useront sans doute de leurs sorts s'ils en ont, ou bien ils pourront acheter les services de la maison Orienne pour se téléporter ou Lyranar pour utiliser un flugurant. Quoiqu'il en soit, ils devraient se hâter pour arriver dans les confins dans les plus brefs délais : la course contre Vol a déjà commencé...

Les personnages devront sans doute traverser la forêt à pied (ou sur des montures qu'ils peuvent avoir loué) jusqu'à la capitale Cœurvert.

Cœurvert

Alors que les personnages s'approchent tranquillement de Cœurvert sur le sentier qui y mène, ils sentent que des êtres se déplacent autour d'eux, et que leur présence ici est connue. Puis ils atterrissent au beau milieu d'une embuscade créée par les éclaireurs qui ont envoyé des signaux à leur passage. Une vingtaine d'hommes encapuchonnés ont leur arc bandé en direction des personnages, prêts à décocher. L'un d'eux, un druide visiblement, s'avance sans arme au centre du cercle. Il demande ce que font les personnages dans les confins, expliquant qu'il doit se méfier de toute intrusion étrange.



Il les soupçonne d'être des aberrations déguisées, il se méfie. Si les personnages arrivent à prouver que non, le druide acceptera de les conduire, toujours sous la vigilance des rôdeurs, jusqu'à Cœurvert.

Ce petit village est niché au milieu de la forêt, et les druides ont su tirer profit de leur environnement pour créer un décor en parfait accord avec la nature. Sur une passerelle en bois suspendue entre deux énormes arbres arrive un personnage dont le statut semble important au vu du respect que lui montrent ses semblables. Le druide qui a conduit les personnages lui explique alors :

« Ces êtres ont été surpris venant à Cœurvert, dame Kanéda, nous les soupçonnons d'être des espions des aberrations, ou d'en être eux-mêmes. Nous vous laissons la tâche d'en juger. »

Dame Kanéda prend alors la parole, questionnant les personnages sur leurs buts. Ces derniers parleront alors sans doute de Léalian, le druide qu'ils recherchent, peut-être même décideront-ils de dire toute la vérité. Mais cela est dangereux, car les Protectors de la Forêt ont peur des marqués, certains les assimilent à des aberrations. S'ils apprennent même que les personnages sont au service d'un illithid, ils refuseront définitivement de les aider, et une volée de flèches engagera une lutte contre les

personnages à Cœurvert... S'ils arrivent à amener sainement le sujet de Léalian, dame Kanéda daignera répondre ceci :

« Vous aviez donc besoin des conseils de l'un des druides les plus sages de ce monde. Vous serez dans ce cas désolé d'apprendre qu'il est mort, tué par un tyranneau il y a de cela quelques mois. Maintenant, partez, vous n'avez rien à faire dans les confins d'Eldyn, votre place n'est pas ici. »

Léalian est donc mort, ce qui n'est pas pour arranger les choses, reste à savoir ce qu'il a fait du gantelet demandé par Xor'chylic. Presque toute la population de Cœurvert était présente quand on a demandé aux personnages de partir, et si les personnages interrogent ces derniers, ils menacent d'appeler les rôdeurs s'ils ne veulent pas partir. Il faut donc trouver quelqu'un qui n'est pas au courant et qui voudra peut-être les aider. Ainsi, les personnages pourront trouver dans une cabane accrochée au sommet d'un arbre une fillette qui pourrait bien se laisser intimider par les personnages. Dans ses balbutiements, les personnages pourront comprendre que Oalian le grand druide, le pin éveillé qui vit au milieu de Cœurvert est le plus sage de tous, il pourra peut-être comprendre la requête des personnages.

Oalian ne dort jamais, les personnages pourront



aller quérir ses conseils s'ils trouvent un moment où il n'est pas occupé à discuter avec les druides et les voyageurs... Dans sa vieille voix miséricordieuse, le groupe ressentira aussitôt une sagesse infinie, et Oalian, après les avoir observés et décrété qu'ils étaient d'honnêtes gens, les informera que les héros sont enterrés comme tous les druides au milieu des arbres Gardiens, qui veillent sur eux. Lui et son équipement cher reposent là-bas, en paix. Oalian les informe qu'ils ne peuvent plus rien pour lui et qu'il leur faut abandonner...



Les arbres Gardiens

Les aventuriers ne seront bien entendu pas de cet avis, et ils devraient en venir à l'unique solution (et sacrilège) qui se présente : il faut déterrer le corps de Léalian... Il y aura des manières plus ou moins honnêtes de procéder, mais le résultat est le même : les personnages devront braver les interdits de la forêt. Les arbres Gardiens sont situés en plein cœur des confins d'Eldyn. Les PJ n'ont jamais vu d'arbres aussi immenses, le reste de la forêt paraît si petit à côté... La végétation plus qu'abondante gêne toute progression, et l'intrusion des personnages ne passera sans doute pas inaperçue. Pour déterminer s'ils font de mauvaises rencontres, jeter un dé et se reporter à la table suivante :

d100 Rencontre (quantité selon le MJ)

0-40	Aucune
41-60	<i>Animaux (au choix)</i>
61-80	<i>Animaux sanguinaires (au choix)</i>
81-100	<i>Autres (sylvaniens, tendriculaires, tertres errants, etc.)</i>

Les rôdeurs ou les druides pourront peut-être éviter le pire... Enfin, avec un peu de recherches, les personnages tombent sur une clairière où une pierre tombale centrale est posée. Sur cette pierre sont gravés les noms des héros qui sont enterrés ici, Léalian y est noté en dernier. La terre a été retournée en plusieurs endroits, mais aucune indication ne semble dire à qui appartient chaque tombe...

Les personnages devront dans un premier temps

trouver la tombe de Léalian (tout en repoussant les animaux et créatures de la forêt qui les assaillent). Pour cela, ils pourront tenter de voir quelle terre a été retournée en dernier (Léalian étant le dernier druide à avoir été enterré, selon les dires de dame Kanéda et la pierre tombale). Pour cela il des tests de Fouille (DD 30), de Survie (DD 30) etc. Ou bien, les personnages pourront tenter de demander leur avis aux arbres *éveillés*, en cachant au plus profond d'eux-mêmes leurs intentions.

Mais cela sera difficile, non seulement les arbres sont perspicaces et risquent de mettre à jour les plans des PJ, mais en plus ils prendront soin de surveiller les tombes, ce qui compliquera d'autant plus la tâche des personnages.

Puis, une fois la tombe trouvée, il faudra déterrer Léalian. L'utilisation d'un sort adéquat sera sans doute plus recommandable que de creuser à la pelle, mais les PJ devront faire avec les moyens qu'ils ont. La manière n'est pas vraiment le problème, le plus gênant est que les personnages sont sans cesse observés par les arbres, ils le sentent même s'ils ne peuvent pas le voir directement. S'ils ne trouvent pas un moyen de détourner leur attention ou de se rendre invisibles d'une manière efficace (les arbres détecteront les simples invisibilités), les arbres déclencheront leur colère. Et cette fois-ci, en plus des animaux, des animaux sanguinaires, des sylvaniens, ce seront les Protectors de la Forêt (druides, principalement, mais aussi rôdeurs et barbares), voire les Sentinelles du Seuil, et les arbres *éveillés* eux-mêmes qui défendront les corps décédés... Bref, toute la forêt tentera de s'opposer à ce sacrilège s'il n'est pas rapide et discret...

Si les personnages trouvent une alternative à la profanation, tant mieux, mais cela est difficile (à moins qu'ils ne découvrent par un moyen quelconque que les gants sont les mêmes que ceux des mercenaires et qu'ils ramènent celui-ci à Xor'chylc en espérant qu'il ne se rende pas compte que ce n'est pas le bon). Quand ils auront entre leurs mains le corps encore peu décomposé, ils découvriront effectivement le gantelet enfilé sur sa main gauche. Il faudra ensuite filer, vite !

ASHTAKALA

La solution

Les personnages pourront cette fois-ci retrouver Xor'chylx dans son bureau à Grisemurailles. Ravi de recevoir l'artefact qu'il désirait, il tient promesse, il ne pourrait de toute façon pas lutter face aux personnages :

« Ha ha ha, j'espère que vous avez dû tordre le cou des Protectors de la Forêt pour obtenir ce que je voulais. C'est bien lui, le plus puissant des quatorze, celui de... Bref, vous voulez vos informations. J'espère que vous ne serez pas trop déçus en apprenant que les secrets sont rangés dans la tour d'un démon ! Ashtakala, c'est là-bas que j'ai tout appris, la bibliothèque de Korranberg n'est rien à côté des secrets que recèlent les étagères de mon ancienne cité ! Mais attention, vous devrez consulter les ouvrages là-bas, si un document venait à quitter Ashtakala il tomberait en poussière. Il ne servirait à rien de consulter la bibliothèque d'Ashtakala où j'ai envoyé Vol, elle vous dira ce que vous savez déjà : le Globe est au Xen'drik, ou plutôt serait... Les vraies informations ont été dérobées il y a longtemps par Habashkasaar, cet imbécile de démon s'est fait tuer par Vol elle-même. Elle a eu les informations sous son nez pendant un moment, et elle ne le savait même pas ! Trouvez sa tour, elle est située au nord-est de la ville, c'est la plus basse de toutes. Sa bibliothèque personnelle recèle d'antiques grimoires qui valent de l'or, entre les murs d'Ashtakala du moins... »

Les personnages devront pénétrer la cité, sans doute la plus dangereuse de tout le Khorvaire. Ashtakala la dernière citadelle des Seigneurs de la Poussière, résidence de plusieurs démons puissants.



Entrer dans la cité

Il n'est pas d'endroit plus difficile à aborder qu'Ashtakala. La ville est constamment protégée par des enchantements puissants qui sont tels qu'on ne peut pas scruter la ville et, de ce fait, il est difficile d'y accéder par *téléportation* tant les informations sont peu abondantes sur la ville. Les mages les plus puissants ont abandonné, car de tels sorts sont souvent frappés d'échecs, et les destinations sont souvent hasardeuses par rapport à celle voulue au départ. Il faudra donc faire sans, utiliser la magie pour se rapprocher au mieux et... se servir d'une carte pour se repérer ? Les confins

d'Eldyn, voilà la nation la plus proche des Désolations Démoniaques, et les personnages savent à présent comment s'y rendre. Il faudra ensuite franchir les hautes montagnes, au fur et à mesure que l'environnement se transforme et se dégrade.

Mieux vaut ne pas se perdre dans les montagnes (Survie DD 35 à cause de la nature chaotique des montagnes, qui font qu'on

à plusieurs fois l'impression de se retrouver au même endroit), sans quoi les personnages risquent de se retrouver dans le Labyrinthe où des orques, humains et demi-orques du clan Ghâsh'kala Maruk patrouillent sans cesse. Quand les personnages auront bravé les défis des montagnes et des plaines des Désolations Démoniaques (ceci ne devrait pas non plus être trop difficile étant donné l'expérience et le niveau des personnages), et qu'ils s'approcheront d'Ashtakala, ils apercevront une dense tempête de sable noir qui obstrue toute visibilité. Mais, ils le savent, la ville est là, non loin, et il faut passer à travers ses protections, c'est une nécessité.

Quiconque traverse la tempête sans protection (les protections peuvent être magiques ou non, leur efficacité est soumise à l'appréciation du MJ) se risque à avaler le sable qui vole, difficile à appréhender à cause des vents qui changent sans arrêt de direction. Tout personnage non protégé doit réussir un jet de Vigueur (DD 25) toutes les cinq minutes sous peine de respirer trop de sable et de ne plus pouvoir respirer. On suit ensuite les mêmes règles que pour la noyade jusqu'à ce que le personnage se sorte de la tempête.

Petit à petit dans leur progression, les personnages vont recevoir de plus en plus de coups de projectiles qui viennent de tous parts. Des fragments d'obsidienne volent ci et là, et il y en a de plus en plus en forte quantité. Les fragments, qui proviennent en fait du verre volcanique des pics d'Ashtaka, causent 6d6 points de dégâts chaque round. De plus, les vents sont des vents de tempête (voir page 95 du Guide du Maître). Avec un jet de Survie (DD 30), les personnages peuvent deviner les cours du vent, et ne subir à chaque tour que 4d6 points de dégâts pendant cinq minutes. Un sort de contrôle du climat ou de contrôle des vents calme la tempête et réduit les dommages à 2d6 points de dégâts par round (et aucun avec le jet de Survie réussit). L'épaisseur de cet « anneau » fait environ 150 mètres.

Finalement, c'est le sable qui disparaît, et il n'y a plus que des bouts d'obsidienne coupants qui forment une barrière encore plus épaisse, dernière étape de la tempête. On considère la barrière comme une *barrière de lames* permanente qui serait lancée par un magicien de niveau 15, sauf que celle-ci ne peut être dissipée par aucun moyen. Cette barrière fait environ 20 m d'épaisseur.

Ashtakala la grande

AU MJ :

Le supplément *Explorer's Handbook* décrit en détail la ville d'Ashtakala, c'est pourquoi il est conseillé de le posséder pour offrir aux personnages des défis intéressants, qui sont résumés ici. Cette ville étant très dangereuse, même pour des personnages de haut niveau, il faudrait jouer quelques rencontres originales en plus de ce qui est détaillé ici...

Enfin, les personnages ont passé la tempête, et peuvent à présent voir les fortifications de la ville. Les murailles font seulement une quinzaine de mètres de hauteur, mais à l'intérieur des pics de verre volcanique s'élèvent jusqu'à 300 mètres au dessus du sol. Ces tours bâties autour (et parfois dans) des pics rocheux naturels, sont surmontées de dômes et parcourus de sortes de lames de rocaïlle noire en dents de scie le long de leurs parois. Le tout est plongé dans une obscurité rougeâtre causée par le nuage de sable qui entoure constamment la cité des démons. Les personnages peuvent entrer dans la ville, il n'y a pas de garde. Ils s'apercevront alors que la plu-

part des bâtiments sont effondrés, en ruine, mais les tours et les forteresses indomptables restent et demeurent, puissantes. Habitée par les démons, et hantée par les fantômes de tous les êtres qui ont péri depuis l'aube des temps, telle est Ashtakala, et l'ambiance peu commune de la cité devrait effrayer rapidement les personnages.

Au-delà de l'Amphithéâtre de la torture (un amphithéâtre dégradé par des débris de verre volcanique qui sont tombés dessus, où étaient torturés les coualts, si quelqu'un y pénètre il subit en permanence les effets du sort *blessure*), de la galerie des glaces démoniaques (des miroirs d'emprisonnement, d'opposition et de révélation, et même des miroirs qui, si on les regarde, ils font apparaître des démons, au choix du MJ) et du palace des Seigneurs de la Poussière (un palais plein d'illusions qui font croire que le bâtiment est tel qu'il était à l'Âge des Démons, ce palais est aujourd'hui encore occupé par les rakshasas les plus puissants), les personnages ne pourront pas passer à côté d'une mauvaise rencontre s'ils restent suffisamment longtemps en ville. Toutes les dix minutes passées à Ashtakala, jeter un dé et suivre cette table :

d100 Rencontre (quantité selon MJ)

0-80	Aucune
81-83	Déva astral (céleste) (ici incognito)
84-86	1d3 hézrous (démons)
87-89	1d4+2 vrocks (démons)
90-92	1d3 rakshasas
93-95	1d4+2 rakshasas, zakyas
96-98	Xorn
99-100	1d3 bébiliths (démons)

Les personnages doivent donc trouver la tour de Habashkasaar, où seraient cachés les grimoires des temps anciens. Comme indiqué par Xor'chlyic, elle serait l'une des plus basses qui soit, quelque part au nord-est de la ville. En parcourant Ashtakala, les personnages passent devant la grande bibliothèque, devant celle-ci, les acolytes de Vol en enquête reconnaissent les personnages... Postés devant l'entrée, ils attendent l'un des leurs pendant qu'eux montent la garde. Amangar est le premier à réagir :

« Les marqués ?! À Ashtakala ?! Le flagelleur, il vous a donné une piste n'est-ce pas ? Je suis sûr qu'il voulait qu'on se retrouve ici pour s'entretuer, je crois que son plan ne va fonctionner qu'à moitié, car vous allez mourir ici bande de traîtres. Refuser l'invitation de Vol, ça ne se fait pas, ingrats ! »



Déroulement du combat. Amangar, Karlin, Oollo et le jeune Karaz se mettent à combattre féroce-ment les personnages, pendant qu'Askul fouille la bibliothèque. Askul ne rejoindra pas le combat, il retranscrit ses recherches et fuira. Les autres ne combattront pas jusqu'à la mort. Amangar la férale druide reste à distance en profitant de ses sorts dévastateurs, et si quelqu'un vient la défier au corps à corps, elle prendra la forme d'un tendriculaire (voir description). Karlin sa sœur engage le corps à corps sur le guerrier du groupe. Karaz se prépare quelques rounds avec ses sorts, puis entre en rage profane pour attaquer de manière à atteindre le plus de personnages possible, s'ils sont groupés. Enfin, Oollo assiste et s'adapte en fonction des actions de ses trois congénères avec ses influx et ses objets magiques.

- *Amangar*
- *Karlin*
- *Oollo*
- *Karaz*

La tour de Habashkasaar

Une fois le combat terminé, les personnages pourront reprendre leurs recherches. Seulement, ils découvriront avec horreur que la tour basse qui devait être la résidence d'Habashkasaar est partiellement effondrée, comme la plupart des bâtiments. En dé-

blayant les gravats, ils trouveront l'entrée principale, et entrer là où les murs tiennent encore debout.

1. REZ-DE-CHAUSSÉE

La pièce principale de ce qui fut la tour d'un démon est relativement peu endommagée. Une statue représentant un mélange étrange entre un humain et un vautour (Habashkasaar le démon, était un vrock) siège au centre de la pièce. Entre ses deux mains, elle tient un sceptre étrange. Ce sceptre est en fait un *sceptre Seigneurs de la Guerre*, c'était l'arme favorite du démon... Un escalier grimpe jusqu'à un étage.

En fouillant le sol fait simplement du sable noir de la région et de terre tassés (Fouille DD 25), les personnages découvrent une trappe. Ouvert, elle donne sur un escalier qui descend au sous-sol...

2. ÉTAGE

L'étage est maintenant enseveli sous les débris, et les poutres qui tiennent encore miraculeusement debout menacent de tomber lourdement à chaque instant. Au sol, des restes d'un miroir qui devait être installé contre l'un des murs de cette salle et qui fut brisé sont éparpillés. Ce sont les restes d'un miroir d'opposition, il fonctionne encore mais étrangement : si un personnage observe son image à l'intérieur, un double de lui se crée conformément à la description de l'objet magique, sauf qu'il est physiquement différent. Il attaque son clone.



3. SOUS-SOL

L'escalier secret du rez-de-chaussée descend jusqu'à une porte en pierre. Dessus a été accroché un miroir qui protège des intrus. C'est un miroir d'emprisonnement. Ainsi, si un personnage regarde à l'intérieur, et rate son jet de volonté (DD 23), il est emprisonné dans un compartiment. Mais comme le miroir était déjà plein (la preuve que ses secrets sont convoités), il libère par là même un ancien prisonnier. La seule solution pour libérer un prisonnier est de casser le miroir, et c'est ce que devrait faire quelqu'un qui voit un compagnon se faire aspirer laissant derrière lui tous ses vêtements. Seulement, casser le miroir libère tous ses prisonniers. Le monstre libéré est au choix du MJ. Il y a : 3 rakshasas, 4 humains (du clan Ghâsh'kala Maruk), 1 glabrezu, 2 bébiliths, 3 demi-elfes (envoyés par Vol) et 2 demi-orques (du clan Ghâsh'kala Maruk). Le combat promet d'être étrange si tous ces individus étaient libérés à la fois...

Le miroir passé, il faut réussir à ouvrir la porte, qui est fermée à clef (Crochetage DD 35) et protégée par un piège.

- **Symbole de mort.** FP 9 ; sort ; déclencheur par contact ; pas de remise en place ; effet : tue une ou plusieurs créatures dans un rayonnement de 18 mètres et dont la somme des points de vie ne dépasse pas 150 ; Vigueur (DD 26), annule ; cibles multiples (dans un rayon de 18 m) ; Fouille (DD 35) ; Désamorçage/sabotage (DD 35).

4. BIBLIOTHÈQUE PRIVÉE

Xor'chyllic n'avait pas menti, le défunt Habashkasaar était bel et bien a sacré voleur d'ouvrages : des centaines, si ce n'est des milliers d'ouvrages sont réunis ici. Hélas, ils ne sont pas triés, mais entassés les uns sur les autres, formant des piles hautes de quelques mètres. Il va falloir se retrousser les manches pour mettre la main sur les grimoires intéressants. Les livres sont rédigés dans des langages variant d'un écrit à un autre. Un jet de Fouille (DD 32) permet de dénicher, au bout de vingt minutes, un grimoire dont les pages sont pour la moitié détachées. Il traite de l'âge des géants au vu des illustrations. Cet ouvrage est rédigé principalement en géant, il faudra trouver un moyen de le comprendre, ou retranscrire rapidement ce qu'il relate. L'auteur est lui-même un géant mort il y a bien longtemps.

Après avoir passé quelques histoires où les dragons ont enseigné l'art profane aux géants, le livre arrive à l'invasion des quoriens. Il parle, enfin, d'un géant dénommé Eptor'cix, le plus savant de tous ceux de son espèce. Après des années de recherches avec un certain Yamatur, il a mit au point un objet fait avec le sang des dragons et la magie des géants, un objet soufflé dans le verre du nord-ouest du Khorvaire (Ashtakala) qui prend l'apparence d'un globe. Mais Eptor'cix ne maîtrisa plus la puissance de l'objet, qui par une réaction en chaîne mystérieuse devenait de plus en plus puissant sans que personne ne contrôle plus rien : l'objet était devenu vivant, et absorbait la magie de ceux qui le touchaient. Après avoir épuisé Eptor'cix de toute sa magie, ce dernier ne pouvait plus lancer aucun sort. L'artefact était devenu autonome, il était sans doute plus puissant que n'importe qui ou n'importe quoi, mais inutilisable... Déçu de cet échec, Eptor'cix ne s'arrêta pas là, il mit au point des gantelets qui permettraient à leurs porteurs de maîtriser le globe sans crainte. Ces gantelets faits de chair, semblables à des symbiotes dans leur aspect, s'attachent à la main de leur propriétaire et s'y adaptent. Quatorze gantelets furent créés, deux pour chacun des sept géants qui dirigeraient sept armées pour repousser les quoriens. Cette fois-ci, le globe fut maîtrisé, et sa puissance décima les envahisseurs comme le vent chasse les feuilles mortes. La magie déjà puissante des géants pouvait s'étendre devant un simple mot de commande à des régiments de quoriens entiers. Les géants avaient découvert la puissance ultime, mais les recherches d'Eptor'cix avaient pris déjà trop de temps, son peuple était déjà anéanti et les dragons arrivaient pour renvoyer les quoriens qui restaient. Plus jamais les géants ne redeviendraient la puissance qu'ils étaient, le globe finirait par tomber entre des mains étrangères. Eptor'cix rassembla ses dernières forces que le Globe ne lui avait pas prises pour bâtir un temple à Yamatur, où celui-ci veillerait à jamais sur le Globe, tandis que ce dernier le maintiendrait en vie. Puis, il dispersa les gantelets aux quatre coins du monde, ne pouvant plus les détruire. Eptor'cix s'éteint, et la légende du Globe fut oubliée tant ceux qui avaient pu le voir en action avaient péri... Les derniers survivants se sont retirés dans quelques cités éparpillées du Xen'drik, mais les plus puissants, ceux qui combattirent aux côtés des utilisateurs du Globe, battirent une cité nommée Palchala, cachée par des sortilèges puissants au Xen'drik. L'auteur explique ensuite qu'il découvrit

cette cité et apprit toute cette histoire, et qu'il a retranscrit sur un schéma l'emplacement de Palchala. Ce schéma a été confié aux Sillonners de l'Inconnu, plus particulièrement à un certain Doramel as'Jeko de Sharn, ami de longue date du fondateur de l'organisation (Boroman ir'Dayne) afin qu'ils tentent un jour d'organiser une telle expédition...



LES ACOLYTES

Le groupe composé d'Amangar, Karlin, Oollo et Karaz est un bon groupe rival pour les personnages. Ces quatre adversaires ne lésineront pas sur les moyens pour mettre des bâtons dans les roues des personnages, et grâce aux capacités de pistage de Karlin, et des sorts de sa sœur férale Amangar, les personnages ont intérêt à ne rien laisser traîner. Il est fort possible de créer plusieurs rencontres intéressantes avec ce groupe qui a été optimisé pour constituer des adversaires formidables.

Mais le groupe d'Amangar et de ses trois compagnons ne sont pas les seuls acolytes sur la trace des personnages. Askul, le forgeron qui préfère travailler seul n'hésitera pas à profiter d'un combat (avec des acolytes ou n'importe qui) pour entrer en scène, grâce aux indications de Vol qui scrute les personnages. Il risquera alors de faire très mal...

Les acolytes restants sont sans aucun doute les plus puissants des douze, ils constitueront une menace très importante, et il est essentiel de leur donner toute leur ampleur potentielle.

TROUVER LE SCHÉMA

Doramel as'Jeko

Les personnages ont à présent un nom et une ville. Il faut maintenant qu'ils quittent Ashtakala en prenant soin de noter les éléments importants puisqu'ils ne peuvent pas emporter avec eux le grimoire. Peut-être prendront-ils soin de le cacher pour que personne ne le trouve (sinon, il faut penser à faire intervenir les acolytes et la Griffes, qui tenterait de mettre des bâtons dans les roues des personnages pour récupérer le schéma)... S'ils restent trop longtemps à Ashtaka, les acolytes reviennent, accompagnés de quelques profanes et soldats du château de Malmoelle pour combattre à nouveau les personnages.

Le groupe devrait donc se rendre à Sharn, car même si l'ouvrage date un peu, il est suffisamment récent pour parler de la fondation des Sillonners de l'Inconnu, avec un peu de chance, Doramel sera toujours Doramel de Sharn. En route, ils pourront se rendre compte que Vol ne les a pas oubliés, les ténébreux sont toujours à leur poursuite et s'ils prennent un moment pour se reposer, les créatures en profiteront pour attaquer.



Déroutement du combat. Les trois ténébreux bipèdes procèdent chacun à leur technique personnelle, sans aucun travail d'équipe. Se préparant au combat, les ténébreux bipèdes auront eu recours à *invisibilité* et *rapidité*. Ils s'approchent tout d'abord des personnages à 9 mètres ou moins pour user de leur regard imprécatoire et frapper à l'aide de *confusion* ou d'*immobilisation de monstre*, le tout couplé à des *ténèbres maudites* à incantation rapide. Ensuite, ils usent de *doigt de mort* contre un lanceur de sorts et réutilisent *ténèbres maudites* à incantation rapide. Puis ils engagent le corps à corps et tentent de désarmer un guerrier ennemi avec toutes leurs capacités.

- **3 ténébreux bipèdes**

Une fois à Sharn, le groupe apprendra facilement que le siège social de la fondation des Sillonneurs de l'Inconnu à Sharn est positionné au quartier Grise'marée, sur les docks non loin du port. En effet, cette position est stratégique pour les explorations au Xen'drik. En effet, le petit bureau de la fondation (ils se contentent de peu) est placé juste au bord d'une falaise donnant sur la Garde. Les personnages devront simplement toquer à la porte pour qu'un halfelin fumant la pipe vienne leur ouvrir. Interloqué, il n'ouvre pas la bouche et retourne simplement derrière son bureau, invitant les personnages à le suivre. Il attendra qu'ils engagent les premiers la parole, et les PJ vont sans doute demander s'il est Doramel as'Jeko, par quoi il répondra :

« Doramel as'Jeko, cofondateur des Sillonneurs de l'Inconnu, dirigeant des expéditions au Xen'drik, oui c'est bien moi. De quoi vous avez besoin, vous n'êtes pas sans savoir qu'on n'aime pas trop que les aventuriers fassent les démarches pour faire partie de la fondation ? »

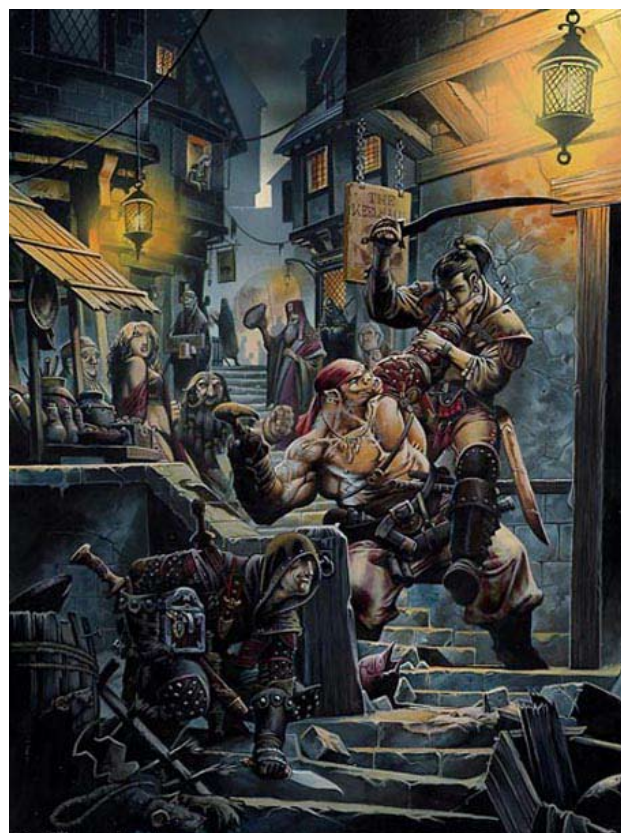
Quand les personnages aborderont le sujet du schéma, il répondra presque désintéressé qu'il l'a vendu à un antiquaire dans le Bas Dura, avec plusieurs de ses reliques du Xen'drik. En effet, les Sillonneurs ont tenté à plusieurs reprises, sans succès, de trouver Palchala, Doramel en a conclu que le géant qui le lui avait confié s'était moqué de lui. La boutique est nommée « Chez Mojo », un artisan honnête d'après Doramel. Après avoir donné son information, le halfelin convie les personnages à partir, il a à faire...

L'antiquaire

Mojo tient en effet une petite boutique dans le Bas Dura, dans le quartier de Callestan. Les personnages pourront le trouver en interrogeant divers pauvres et étranges clochards qui vivent dans la misère des bas fonds. La boutique ne porte même pas d'enseigne, il n'y a d'ailleurs même pas de vitrine. On peut simplement lire sur le linteau de la porte « Chez Mojo ». Les personnages peuvent entrer, la salle poussiéreuse est plongée dans le noir : il n'y a pas d'ouverture pour la lumière. S'ils trouvent un moyen d'éclairage ou voient dans le noir, ils verront un bazar monstrueux dans cette toute petite pièce, les affaires ont été entassées les unes au dessus des autres de manière à laisser un minuscule passage au client. Mojo n'est pas dans la pièce, s'ils appellent, le gnome déboule des escaliers, s'excusant et se présentant aux personnages. Il leur demande alors ce qui les amène. Malheureusement, il a vendu le schéma que lui avait confié Doramel as'Jeko, ceci et toute une partie des trouvailles du Xen'drik d'ailleurs :

« Vous seriez venus quelques jours plus tôt, et vous passiez devant ce gobelin, un sacré bon client d'ailleurs, un peu étrange certes, mais bon payeur. »

S'ils demandent plus de détails sur le client, Mojo explique qu'il le croise souvent dans le quartier, il



se rend chaque soir aux fumerolles argentées, un salon des plus bizarres, qui vend des illusions. Les personnages devront donc attendre le gobelin ici, puisqu'il semble être un client régulier de ce salon. En entrant dans le salon de rêveries, les personnages seront invités à s'asseoir. S'ils disent ne pas vouloir consommer, Salléon l'illusionniste, un gnome, demandera au groupe de sortir. A leur niveau, les illusions des artistes de ce salon n'impressionneront guère les personnages, mais ils pourront voir débarquer une petite créature cachée sous un drap bleu pour masquer son corps et son visage. Une fois dans le salon, Salléon l'accueille chaleureusement, comme un habitué du salon, et il ôte son drap. Les deux personnages se retirent alors dans une arrière salle d'où le gobelin ressort quelques minutes plus tard.

AU MJ :

Le salon des fumerolles argentées utilise la couverture de l'illusion pour vendre en fait de la drogue (du rêve-de-lys) loin des yeux de la loi, pour le service du clan Boromar. Le gobelin, un certain Biniatapo, achète régulièrement cette drogue pour lui et tous ses confrères de la cité gobeline où il réside.

Les ruines Dhakânes

Les aventuriers devront suivre le gobelin alors qu'il se dirige vers les souterrains de Sharn. Le gobelin va vite, pour le suivre il faut réussir un jet de Survie (DD 20), et la suite peut être parcourue de petits tests pour déterminer si les personnages parviennent à traquer le gobelin. Le gobelin emprunte alors une tour, il dévale les escaliers qui descendent très loin en profondeur. En bas les personnages ressortent par une porte qui s'ouvre sur les forges des entrailles. Le gobelin se fait discret, il se cache des hommes qui travaillent ici : on voit qu'il a l'habitude de faire le trajet quotidiennement. Les personnages devront eux aussi se faufiler entre les ouvriers des entrailles. Après avoir marché au dessus de lave en fusion pendant cinq minutes, ils atteignent une nouvelle caverne : ici, les tours de Sharn semblent se creuser en profondeur, des colonnes s'enfoncent 500 pieds sous terre ! Le gobelin emprunte un pont, puis dévale les escaliers autour d'une tour et continue sur les ponts. Ensuite, il escalade une paroi rocheuse pour accéder à une ouverture dans celle-ci. Les personnages peuvent se débrouiller autrement, bien entendu. Au bout du tunnel où conduit cette ouverture, les personnages arrivent sur une entrée antique, encadrée par deux statues très anciennes : ils sont en face d'une ancienne cité gobeline...





Le goblin y pénètre, et les personnages devraient faire de même. Faite dans une immense caverne de roche volcanique, un peu à la manière de Palûr Drâl (chapitre 2), la cité gobeline n'a guère résisté aux désastres du temps : certains ponts et tours sont encore debout, mais la plupart des ponts sont écroulés et ont été remplacés par des passerelles improvisées. Biniatapo, le goblin commence son ascension vers une petite tour, ses appartements en fait. Les personnages pourront enfin le rejoindre. Effaré, Biniatapo tente de fuir dès qu'il voit le groupe, pensant qu'il s'agit de la garde de Sharn qui l'a vu se procurer des drogues illicites. S'ils arrivent à le calmer, les personnages pourront apprendre qu'il a acheté les antiquités du Xen'drik pour le compte de Kerman, son chef. Il cache toutes ses vieilleries à la base de la tour sud, il les revend ensuite à diverses organisations dont il ne connaît pas le nom.

Les personnages pourront retrouver la salle dont parlait Biniatapo. Mais elle est gardée par deux hobgobelins et un goblours. Ils ne sont pas dangereux, en soi, mais s'ils venaient à sonner l'alerte, les personnages se retrouveraient avec une ville de goblinoïdes sur le dos. Mieux vaut être discrets ou éviter qu'ils ne puissent crier... S'ils passent les gardes, les personnages arrivent dans une salle pleine de vieilles reliques. Un jet de Fouille réussi (DD 22) permet de mettre la main sur le schéma titré en géant « Palchala »... Il faudra ensuite ressortir aussi vite et discrètement qu'ils sont entrés.



PALCHALA

AU MJ :

Le supplément Secrets of Xen'drik est plutôt bien fait, et dévoile beaucoup d'idées d'aventures sur ce continent. Les personnages allant le traverser de long en large, ils devraient vivre des aventures qui ne sont pas décrites ici. Au-delà de votre imagination, vous pouvez aussi vous servir de ce supplément pour générer des rencontres intéressantes quand cela est suggéré, voire même faire quelques aventures secondaires, tant le continent est riche et son décor se prête à merveille à la découverte.

Le schéma



Le schéma est plutôt peu clair : seulement une partie du Xen'drik est représentée, en trouvant une carte, les personnages pourront replacer ce morceau correctement. Le nom de Palchala est bien écrit, mais il est situé juste au dessus d'un volcan (un volcan situé sur la « chaîne de la tempête », une chaîne de montagnes complètement à l'est du Xen'drik), de quoi se poser plusieurs questions. Une flèche semble partir depuis un bout du Lac de l'Effroi pour se diriger sur le volcan même. À côté de la flèche, des écriteaux indiquent qu'il s'agit de l'accès unique.

Le départ est donc un lac, et l'arrivée un volcan... Les personnages devront aller sur les lieux pour mieux comprendre.

Vers le Xen'drik

Les personnages se rendront sur le continent par le moyen qui leur convient, comme d'habitude, mais cette fois-ci, à moins qu'ils n'arrivent à avoir une description particulièrement précise des lieux (les cartes et le schéma ne suffisent pas à utiliser *téléportation suprême*, qui nécessite beaucoup plus de précision que ça). Il faudra donc faire la route à pied, sur des montures ou au moyen d'un sort qui permette d'aller vite (*vent divin* par exemple, mais la jungle dense risque de gêner la circulation, et s'ils vont trop vite, les personnages risquent de se perdre).

Le trajet pouvant varier d'un groupe à l'autre, c'est au MJ d'adapter l'aventure en conséquence. En effet, un groupe choisira de naviguer jusqu'au bout du large fleuve qui conduit non loin du lac. Un autre groupe commencera sa progression à l'endroit où ils avaient récupéré les dracolithes (chapitre 7), un autre encore recommencera tout depuis le début...

Toutefois, pendant le voyage, les personnages feront la rencontre d'un groupe de la Griffes d'Émeraude mené par Oamina, l'une des favorites de Vol. Les personnages l'auront sans doute déjà rencontrée à Malmoelle. S'ils ne l'ont pas tué dans le chapitre précédent, Murkhas aura été affecté à la mission de fouille du Xen'drik avec Oamina, il se fera une joie de retrouver les personnages, cette fois-ci mieux accompagné qu'auparavant.

Déroulement du combat. Oamina reste en arrière et fusille les lanceurs de sorts du groupe de sa magie puissante. Deux des mercenaires foncent au corps à corps sur ces lanceurs de sorts pour éviter qu'ils ne fassent trop usage de leur magie, et les deux autres occupent le reste. Murkhas, s'il est là commencera par utiliser ses quelques sorts utiles, puis se lancera au corps à corps une fois bien préparé.

- **Oamina**
- **2 mercenaires de la Griffes d'Émeraude**
- **3 assassins de la Griffes d'Émeraude**
- **(Murkhas)**

Ce combat mis à part, la traversée du Xen'drik et dangereuse, et il est possible d'y faire plusieurs rencontres désagréables, comme présenté sur la table qui suit. Au gré du MJ, jeter un dé par intervalle de temps régulier, et se reporter à ce tableau :

d100 Rencontre (quantité selon MJ)

0–20 **Drows (à piocher dans ceux présentés)**

21–40 **Mercenaires de la Griffes d'Émeraude**

41–60 **Yuan-tis (nombre au choix du MJ)**

61–80 **Animaux (scorpion gigantesque...)**

81–100 **Créature autre (hydre, géant...)**

Les étapes de la traversée ne seront pas forcément les rencontres, ils peuvent aussi tomber sur d'antiques pièges, atterrir dans des cités perdues, etc.

Le Lac de l'Effroi

Le groupe arrive finalement au grand et profond Lac de l'Effroi. La base de la flèche, soit le départ du chemin d'accès à Palchala, est situé au nord, sur une protubérance du lac. C'est ici que devraient se rendre les personnages. Les falaises sont abruptes, et on se trouve à facilement une vingtaine de mètres au dessus de la surface de l'eau. Cependant, à première vue, il n'y a rien de particulier à remarquer. D'où ils sont, les personnages peuvent apercevoir les monts de la Tempête.



Un sentier y mène d'ailleurs. Seulement, l'emprunter n'est pas la solution, en escaladant les montagnes et en atteignant le volcan, les personnages ne trouveront pas Palchala, seulement un volcan encore très actif et très chaud...

Il faut en fait partir du lac, les personnages pourront remarquer (Détection DD 20) que le lac est très profond au niveau du bas de la falaise. S'ils tentent une exploration sous-marine, ils se rendront effectivement compte que le lac continue sous la roche. Ils pourront reprendre leur souffle quelques mètres plus loin où un espace se crée entre la surface de l'eau et la roche. Par contre, ils ont tout intérêt à se préparer à une excursion sous marine longue, avec des sorts qui permettent de respirer sous l'eau, ou en se métamorphosant, car le chemin sous l'eau continue et il ne sera pas possible de reprendre sa respiration avant longtemps.

Si les personnages trouvent à se débrouiller, ils peuvent donc continuer à nager dans une caverne très large et grande. Ils pourront remarquer que l'eau se réchauffe de plus en plus, devenant très agréable. Le type de roche change, les personnages connaisseurs peuvent reconnaître l'apparition de roches magmatiques. La caverne s'élargit, pour déboucher sur une véritable cité ! Des ruines d'une ville du temps des géants (une cité drow, en fait) emportée par la lave du volcan en éruption et engloutie sous la roche volcanique. Il était en fait un temps où tout cet endroit était à l'air libre, mais les eaux sont montées, et l'éruption volcanique l'a recouvert. Dans cette ville en étant presque intact se sont installés toute une tribu de sahuagins. Les personnages, en la traversant, vont tomber la tribu qui n'hésitera pas à attaquer les intrus (conformément à ce que les géants, voir plus loin, leur ont ordonné).

Déroulement du combat. On obéit aux règles du combat sous l'eau, ainsi les personnages seront limités et, si les sahuagins sont moins puissants, ils sont dans leur élément et ont l'avantage du nombre. Seuls la prêtresse et le baron combattent intelligemment, les autres se ruent sur les personnages.

- *Prêtresse sahuagin*
- *Baron sahuagin*
- *12 guerriers sahuagins*
- *15 sahuagins*



La cité cachée

S'ils se débarrassent de la tribu, les personnages peuvent poursuivre leur progression, et enfin remonter en surface sur une rive rocheuse. En escaladant les rochers, ils arrivent à Palchala : la cité est logée au creux du volcan ! Pourtant, la lumière du soleil éclaire la cité, les personnages peuvent lever les yeux au ciel pour que leur impression soit confirmée, et en effet, il n'y a point de lave, le volcan est totalement dégagé sur l'extérieur : la lave qu'ils ont pu voir n'était qu'une illusion ! La ville quant à elle ressemble à ce à quoi devaient ressembler toutes les villes des géants, dont les ruines même sont magnifiques : une succession de prouesses architecturales, très vieilles dans leur style, mais impressionnantes dans leur conception et dans leur taille. Mais la ville semble vide de toute vie, en explorant la cité, les personnages constateront avec horreur les corps de géants lourdement tombés sur les sols marbrés de Palchala. Il y a eu un massacre très récemment.

Au MJ :

En fait, c'est Essirise (l'elfe au crâne rasé du début) qui est passé avec ses hommes. Elle a découvert l'existence de Palchala dans d'antiques ouvrages de l'Argonesse qui résumaient l'histoire des géants et leur retraite ici. Elle a aussi compris que les géants avaient, avec ce qui leur restait de magie, érigé une illusion très puissante. Ils ont simulé la lave d'un volcan qui n'était pourtant plus en activité depuis longtemps, qui éloignerait n'importe qui de celui-ci, les laissant en paix. Essirise n'a pas dévoilé sa trouvaille à Vol, préférant agir pour son compte, et sachant pertinemment que Vol ne tiendrait pas ses engagements. Mais en faisant cela, elle a brisé le pacte qui la liait au projet de Vol, celle-ci va aussitôt s'en apercevoir, et se mettre à la poursuite du dragon noir...



Il n'y a aucun survivant, ou presque. En entrant dans le temple principal, situé sous une impressionnante ziggourat, les personnages tomberont sur un géant de feu à l'agonie. Le géant parle le commun, et implore la pitié des personnages pour qu'ils achèvent ses souffrances. S'ils lui demandent qu'est-ce qu'il s'est passé, voici ce qu'il répondra :

« Un dragon, et ses hommes, ils ont trouvé Palchala, la puissante illusion des géants qui nous maintenait secrets jusqu'ici ne les a pas leurrés, ils ont compris qu'il n'y avait pas de lave... Ils sont entrés, ils ont tout saccagé, les derniers géants de notre ère se sont éteints, je suis le dernier, et je vais maintenant les rejoindre. »

Dans son agonie, le géant ne voudra tout de même pas révéler de manière spontanée l'emplacement du temple de Yamatur. Les personnages devront être une dernière fois les plus convaincants possibles, car les menaces ou quoique ce soit d'autre ne fonctionnent pas sur un être à l'agonie qui ne désire que mourir. Mais la discussion est limitée en temps, ils doivent faire vite pour trouver les cordes sensibles de ce dernier espoir... S'ils y parviennent, il daignera leur répondre que le dragon a dérobé l'amulette qui indique le chemin vers le temple, et a donné une destination approximative. Mais si elle n'est pas enchantée, cette amulette ne sert à rien, il faut le parchemin que le géant finit par livrer aux personnages. En récitant sa formule, on enchante

ce réceptacle et active la magie d'Eptor'cix. L'amulette est automatiquement attirée par la puissance du Globe pour peu qu'il soit suffisamment proche. Dans un dernier souffle, le géant lancera alors « *Tharkgun Dhak* », puis la race des Géants avec un grand G s'éteindra (entendre par là les géants de son ère).

LE TEMPLE DE YAMATUR

A la recherche d'Essirise

Les personnages ne doivent plus perdre de temps, car si le géant a affirmé que le dragon noir dont il a parlé n'irait nulle part sans le sort qui enchante l'amulette, il a tout de même une destination approximative et peut-être que s'il fouille suffisamment il finira par trouver. Il faudra donc se lancer à la poursuite du dragon noir et de ses minions. Il est certes délicat de retrouver les traces d'un dragon s'il est en vol, mais une troupe qui part au galop dans la jungle ne passe pas inaperçue. Si ce n'est pas grâce à la magie, les personnages pourront retrouver la trace d'Essirise en suivant les marques laissées par les destriers du groupe de soldats. Un jet de survie (DD 17 s'il fait nuit, et 11 s'il fait jour) permet d'avancer à la moitié de sa vitesse en suivant la piste. Avec un malus de -5 on avance à vitesse normale, et au double de sa vitesse pour un malus de -20 à son jet. Sachant que les destriers (chevaux de guerre lourds) avancent à une allure de 15 m par round, ils parcourent 15 km par heure. Les personnages (s'ils utilisent la compétence survie) doivent faire un jet tous les 1,5 km. Au bout de 4 h, la troupe s'arrête pour passer la nuit. Si les personnages ne les ont pas encore rattrapé (c'est-à-dire si leur vitesse n'était pas supérieure) c'est l'occasion pour eux de le faire. En une nuit (8 heures), ils peuvent parcourir un certain nombre de kilomètres (selon leur vitesse de déplacement), sûrement suffisant pour rattraper leur cible. Mais quand ils retrouveront le groupe, ils n'apercevront pas de dragon. Sans doute penseront-ils à raison qu'il est simplement métamorphosé, mais étant donné que c'est sûrement lui qui détient l'amulette, il va falloir le reconnaître...

S'ils essaient de voler l'amulette de nuit, il leur faut



dra réussir des tests de déplacement silencieux et de discrétion pour ne pas éveiller l'attention des gardes (qui se relayent) ou du dragon noir, puis, trouver ce qu'ils cherchent. C'est Essirise qui possède l'amulette autour du cou, mais pour trouver qui elle est, dans la nuit, les personnages risquent d'avoir du mal. Un seul faux pas, une seule personne réveillée et c'est une réaction en chaîne, toute la troupe est debout prête à attaquer. Les personnages auront d'autant plus de fil à retordre qu'Essirise dort très peu, et qu'il faudra saisir une opportunité très brève pour se saisir de l'objet. Si les personnages filent avec l'objet, Essirise s'en rendra vite compte et mettra tous les moyens en œuvre pour poursuivre le groupe des personnages. Si les deux clans se battent, les PJ auront le temps de reconnaître Essirise (la femme au crâne rasé) avant qu'elle ne reprenne sa forme de dragon noir pour les affronter.

Déroulement du combat. Essirise envoie ses minions comme de la chair à canon, et n'hésite pas à user de son souffle même si cela risque d'en tuer quelques-uns. Si les personnages n'usent pas de *vol*, Essirise combattrait en vol avec son souffle et ses sorts. Elle utilisera des sorts comme *dissipation de la magie* pour priver les personnages de leurs défenses, *ténèbres profondes* pour semer le trouble pendant qu'elle use de son souffle dans le tas, *brume acide* et, en dernier lieu, *zone d'antimagie*. Enfin, elle se lancera au corps à corps, profitant de ses attaques spéciales (balayage...) si les personnages ont invoqué de la chair à canon, et usant de ses crocs, ses griffes, ses ailes et sa queue directement sur les personnages.

- **Essirise**
- **20 combattants du Dragon Au-Dessous**
- **5 moines dolgontes**

Une fois que les personnages auront récupéré l'amulette (ou s'ils n'arrivent pas à rattraper Essirise), ils devront se rendre à Tharkgun Dhak, la cité des géants, à partir de laquelle ils pourront utiliser le parchemin d'Essirise afin d'enchanter l'objet, censé fonctionner en ce lieu. S'ils possèdent une carte, ils verront que la cité est au cœur du Xen'drik, à l'est du désert Menechtarun, à environ 3200 kilomètres du Lac de l'Effroi. Encore une fois, les personnages sont face aux dangers de la jungle (à jauger selon le MJ).

Tharkgun Dhak

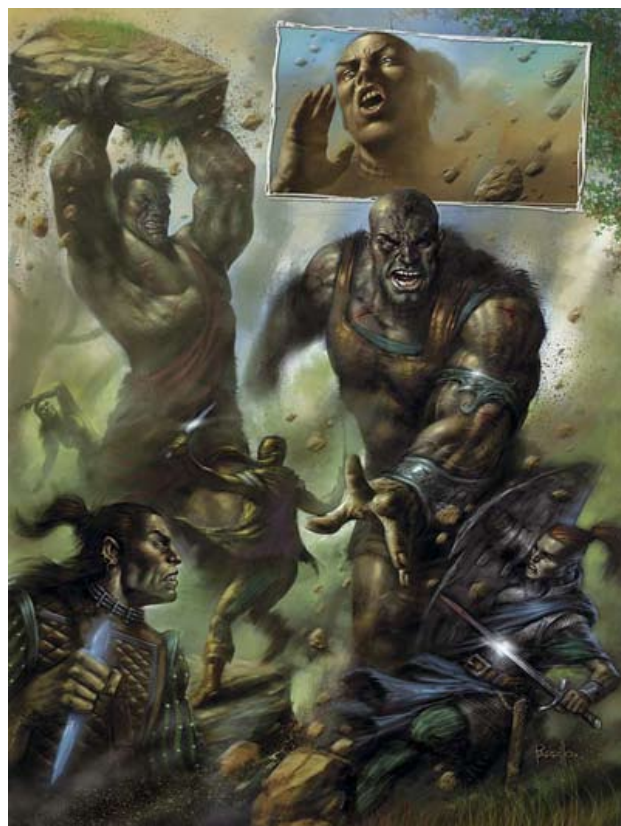
Au milieu de la jungle s'élèvent des piliers à moitié effondrés, les blocs qui composent les constructions incrustées de lierres grimpants menacent de tomber à tout moment. Malgré cet aspect dégradé, la cité garde une once de vie, la magie semble encore donner de l'éclat aux pierres jaunes de la cité, et on imagine sans difficulté la splendeur qu'elle devait avoir autrefois. Un semblant d'arche matérialise l'entrée de Tharkgun Dhak, et derrière s'élèvent quelques antiques bâtisses et vieux temples. Au loin, on devine le début d'une grande statue.

Quand les personnages franchissent le seuil de la ville, quatre immenses humanoïdes surgissent de la végétation semblant presque sortir de sous terre. Ils viennent défendre l'entrée dans leur cité protégée.

Déroulement du combat. Tant que possible, les géants attaquent à distance et utilisent les pierres et les gravats de leur cité en ruines qu'ils projettent sur leurs adversaires.

S'ils commencent à perdre le combat, ils se retranchent dans les ruines, courant vers ce qui semble être le centre de la cité.

- **4 géants des pierres**



En suivant les géants vers le centre, on se rapproche de la statue. Tout semble se tourner vers celle-ci, le reste paraît inhabité, immobile. La sculpture de pierre devait représenter un géant à fière allure, au corps puissant et robuste, le torse bombé. Mais la tête de cette représentation n'a pas résisté aux méfaits du temps qui passent, puisqu'elle jonche le sol à présent, regardant les personnages de ses yeux lisses et brillants. Une colonnade mène à la statue, bâtie sur un socle épais. Dans celui-ci sont creusés des escaliers qui s'enfoncent dans le sol. Si les personnages persistent à suivre les géants (ce qui, en soi, est plutôt malvenu) ils descendent alors les escaliers, et débouchent sur un couloir. Des renforcements de murs réguliers sur les parois de l'allée accueillent des statues des colosses. Au bout, un géant des tempêtes, facilement reconnaissable grâce à son teint argenté, ses cheveux noirs bouclés et ses yeux mauves, est assis sur un fauteuil de fortune fait de grosses pierres vaguement empilées. Son serre-tête en or et sa longue cape le désignent clairement comme étant le chef de cette cité. Quelques gardes, uniquement des géants, ainsi que les géants des pierres que les personnages ont combattus, protègent leur dirigeant. Celui-ci s'avance :

« *Que font des races inférieurs dans le domaine des géants ? Parlez !* »

Si les personnages sont venus jusqu'ici, c'est soit parce qu'ils sont curieux, soit parce qu'ils ont réellement envie de parler à des géants. Dans ce cas, ils devront être sur la défensive et parler avec un maximum de respect. Les géants se méfient bien entendu du groupe des personnages, qui ont mis à mal à eux seuls quelques quatre géants de pierre, mais ils se montreront sévères s'ils sous estiment leur race. Les aventuriers ne devront donc pas manquer de courtoisie, et poser leurs questions avec le plus de délicatesse possible, en prenant à chaque fois soin de ne pas prendre leurs interlocuteurs pour des machines à donner des réponses. En fait, les géants demanderont même à chaque fois en quoi aider le groupe leur serait utile. Les menaces des personnages seraient vaines, et les géants se braqueraient aussitôt, montrant les dents et passant à l'offensive.

Déroulement du combat. Les géants des pierres et celui des collines prennent tous les blocs qu'ils trouvent pour les projeter aux personnages, puis se lancent au corps à corps. Le géant des tempêtes vient directement affronter les personnages avec son épée à deux mains. S'ils perdent l'avantage (ce

qui risque de se passer si les personnages ne sont pas affaiblis par un combat récent), le géant des tempêtes les supplie d'arrêter. S'ils le font il répondra aux questions, sinon ils fuiront, le géant des tempêtes profitant de ses pouvoirs magiques (*éclairs multiples, contrôle du climat et lévitation*) pour fuir plus facilement.

- **4 géants des pierres (blessés)**
- **Géant des collines**
- **Géant des nuages**

Si les personnages parviennent à se faire entendre en étant le plus impressionnants et le plus prestants possible, ou s'ils se défont des gardes du géant, le géant des tempêtes sera forcé de dévoiler ce qu'il sait :

Il ne sait pas où est située la cité des titans, peu le savent. Seul un clan de géants très vieux, les titans, dont Yamatur est le plus ancien membre, connaît son emplacement exact. Seulement tous sont morts au cours de la guerre contre les quoriens. Ils savent seulement que la légende voudrait que le temple de Yamatur soit situé quelque part dans les crocs d'Argarak, la chaîne de montagne un peu plus à l'ouest. Les personnages pourront aussi poser quelques autres questions, auxquelles les géants seront forcés de répondre s'ils le peuvent.

Vers Yamatur

Les personnages, une fois qu'ils sont dans la cité, devraient utiliser le parchemin. N'importe quel lanceur de sorts du groupe peu le lire, et aussitôt qu'ils ont prononcé le texte en géant à haute voix, le parchemin s'évapore et l'amulette scintille d'une petite lueur verte. Elle se met alors à pencher légèrement vers l'ouest, les personnages devront suivre sa direction, ils avanceront à la moitié de leur vitesse pour suivre en même temps les changements d'orientation de l'amulette. S'ils vont plus vite, ils ne pourront pas être suffisamment réactifs aux indications de l'objet, et risquent de se perdre. Il leur faudra alors réussir un test de Survie (DD 30) pour retrouver leur chemin avec l'amulette.

S'ils n'ont pas déjà combattu, ont fui, ou ont fait fuir le groupe d'Essirise ou celui d'Oamina (et de Murkhas s'il est toujours en vie), ces derniers rattraperont les personnages durant le chemin entre Tharkgun Dhak et les crocs d'Argarak.





Le groupe arrive devant les falaises d'Agarak au bout de deux heures de marche. L'amulette l'amène droit vers une faille géante faite au milieu de la roche. Ils empruntent alors un chemin sombre et étroit au milieu des montagnes. Mais au bout d'une petite heure de marche, la faille naturelle se termine. Pourtant, l'amulette pointe toujours tout droit. Il va donc falloir passer cet obstacle soit en grimpant une roche naturelle abrupte (DD 20, car deux surfaces perpendiculaires, mais roche rugueuse), soit en volant, soit en utilisation tout type de déplacement pour arriver en haut de la falaise, 300 mètres plus haut. En continuant dans les récifs des crocs d'Agarak, les aventuriers arrivent dans une vallée verdoyante, une vallée d'une platitude incroyable. Les personnages progressent encore un peu, et une fois en plein cœur de cette étendue végétale plane, l'amulette s'agite de plus en plus, et la lueur qui l'animait finit par s'estomper. Pourtant, rien ne laisse entrevoir une cité quelconque ni même ses ruines... C'est en faisant un rapide tour d'horizon que les personnages comprendront : ils se trouvent en fait sur le toit d'un temple géant, dont l'entrée se trouve de l'autre côté de la vallée ! Le toit a été recouvert d'herbe, de lierre et de plantes de toutes sortes. Haut d'un cinquantaine de mètres, le temple est en fait construit derrière une vieille cité : la cité des titans.

La cité des titans

La cité des titans est construite sur l'eau d'une rivière qui, déviée par les bâtiments, coule entre les temples et les vieux édifices faits de pierres énormes. Mais les personnages ne sont pas seuls ici, des résidents très anciens du Xen'drik ont établi leur résidence en ce lieu sacré. Les drows du xen'drik vivent ici, et protègent les lieux, animés et guidés par le puissant Globe d'Eptor'cix. Quand les personnages mettront pied à terre dans la cité même, ou devant le temple, un premier groupe sortira des ruines, attaquant les intrus.

Déroulement du combat. Le premier groupe constitue la garde du clan de Drows dirigé par Khyrra. S'ils sont trop faibles pour les aventuriers, le reste des effectifs drows interviendra aussitôt qu'ils sentiront que les quatre premiers perdent la main. Les personnages verront alors surgir des ruines des dizaines d'elfes noirs...

- *Chef drow*
- *2 drows artificiers*
- *Drow empoisonneur*
- *Drow shaman*
- *2 drow rangers*
- *(15 drows du clan de Khyrra)*



Les personnages devraient s'en débarrasser avec un peu de difficulté, ou fuir s'ils n'ont pas assez de ressources. Ils entreront alors dans le temple de Yamatur, l'immense édifice sacré des géants, édifié pour protéger l'artefact.

Le temple de Yamatur

AU MJ :

Le temple, autrefois dédié à un culte ancien, sert aujourd'hui d'autel à Yamatur, l'éternel serviteur d'Eptor'cix, effectivement toujours en vie. Le temple cache en fait des souterrains où Yamatur veille avec soin sur l'artefact. Le temple en lui-même est quant à lui laissé aux créatures extérieures. Yamatur a laissé un clan de drows s'y installer, et ils défendent l'entrée du temple mieux que quiconque ne le ferait, quelque peu animés par la magie du Globe que les personnages peuvent déjà commencer à ressentir. En effet, tous ceux qui ont essayé l'intrusion du temple jusqu'aujourd'hui sont morts de la main du clan de ces elfes noirs puissants. Le clan drow est dirigé par la puissante Khyrra, une drow qui fait régner la terreur dans la région. Par contre, Yamatur reste seul devant le Globe, et ne sort jamais du temple, il vit littéralement animé par la création du défunt Eptor'cix.

Le temple est prévu pour les géants, et cela se voit par la taille des marches qui permettent d'y monter. Les personnages devront sauter, voir escalader les marches s'ils sont trop petits (les marches faisant deux mètres de hauteur chacune).

1. TEMPLE

Le temple est composé d'une seule et unique pièce, immensément grande, dont le lourd plafond est soutenu par des colonnes énormes. Ouvert sur l'extérieur, le temple est éclairé par la lumière naturelle. S'il fait nuit, on n'y voit rien à moins d'allumer une torche ou de posséder la vision adéquate. Le temple est une immense salle composée de deux allées de colonnes d'un diamètre de cinq mètres. Elle fait cent mètres de large et deux cents de long, pour une hauteur de cinquante mètres. La végétation commence à gagner le temple depuis des imperfections sur le toit, et le lierre grimpe déjà autour des colonnes. Rien ne semble intéressant ici, mis à part une porte en pierre dans le fond du temple. Quand les personnages arrivent au milieu du temple, ils subissent une attaque surprise.

Déroulement du combat. Les drows ont pris les personnages par surprise, les roublards en profitent pour placer leurs attaques sournoises et les guerriers pour attaquer les personnages. Les lanceurs de sorts trouvent une position stratégique, cachés derrière les colonnes pour gagner en camouflage contre d'éventuelles attaques à distance.

- 2 drows artificiers montés
- 2 drows rangers montés
- 1 chef drow monté
- 2 drows assassins montés

2. ARRIÈRE SALLE

L'arrière salle est protégée par une porte en pierre haute de cinq mètres et large de la moitié. Il faut réussir un test de Force (DD 25) pour la tirer, la porte étant une porte coulissante. Derrière, un mécanisme récent semble avoir été prévu pour faciliter l'ouverture en tirant à plusieurs sur une corde raccordée à plusieurs roues.

L'arrière salle est bordée de petites cascades sur les murs latéraux. Quelques torches éternelles ont été accrochées aux murs. Au fond de la salle, un siège a été installé, et une elfe noire sublime y est installée, entourée de deux gardes du corps. Khyrra n'apprécie pas trop que des intrus pénètrent jusqu'ici, surtout que cela veut dire que les personnages ont réussi à se débarrasser de la moitié de son clan.



Déroulement du combat.

Le petit groupe a entendu le rafus dans le temple, et a mis au point son embuscade, ils ont donc eu le temps de se préparer. Les deux puissants gardes du corps sont de simples guerriers, ils tentent de désarmer et de faire tomber les personnages avec leurs chaînes cloutées. Khyrra se met debout sur son siège pour profiter du bonus de hauteur si elle jette des sorts de contact.

- **Khyrra**
- **2 gardes de Khyrra**

Si la salle semble ne mener nulle part ailleurs, et ce que les elfes noirs sont persuadés, ce n'est pas exact pour autant. Caché derrière le siège, une stèle en pierre est déposée. Dessus, il y est gravé en géant : « *Fermez les sorties, et vous pourrez sortir* ». Cette énigme quelque peu complexe veut en fait dire qu'il faut clore l'évacuation des eaux des petites cascades qui s'écoulent sur les côtés de la salle. Ainsi, le niveau de l'eau montera, montera (les personnages risquent de penser qu'ils ont eu tort de faire cela). Quand l'eau arrive presque au niveau du plafond, celui-ci se met à s'élever dans un raclement de pierre bruyant. L'eau s'élève enfin jusqu'à une nouvelle salle en hauteur...

3. SALLE VIDE

Cette salle est vide, les personnages devraient en profiter pour se reposer ici. Mais attention, s'ils ont oublié d'enlever les obstructions aux évacuations d'eau, celle-ci continue à monter à une allure inquiétante. Ils devraient plonger dans l'eau pour les retirer ou utiliser la télékinésie... La nouvelle salle ne propose toujours qu'une issue possible, une ouverture dans le mur de droite.

4. ASCENSEUR ANTIQUE

La salle carrée est relativement petite (du moins pour un géant, elle l'est) avec ses côtés de 4,50 m, tout comme une cage d'ascenseur. Quiconque y met les pieds déclenche le piège.



- **Piège : Fosse hérissée de pieux empoisonnés.**

FP 10 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Verrou caché permet de contourner (Fouille DD 25, Crochetage DD 30) ; Jet de Réflexe permet d'éviter la chute ; 15 m de profondeur (5d6 de chute) ; cibles multiples (première cible dans 9 cases de 1,50 m) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun plus poison) ; poison – venin de ver pourpre, jet de Vigueur (DD 24) pour résister, 1d6 For/2d6 For) ; Fouille (DD 20), Désamorçage/sabotage (DD 25).

Telle une cheminée, la petite pièce monte très haut au dessus des personnages. Ces derniers devront grimper ou utiliser des sorts (même s'ils savent pertinemment que ce serait dommage d'en gâcher) en prenant garde de ne pas tomber, ou la fosse hérissée de pieux accueillerait difficilement l'arrière train des personnages. L'escalade est plutôt difficile (DD 25 pour une surface rugueuse, où l'on peut s'appuyer sur deux pans perpendiculaires, mais glissants), mais l'un des personnages devrait arriver en haut des 25 mètres pour tendre une corde aux autres.

5. GLOIRE D'EPTOR'CIX

Cette pièce est à la gloire du seigneur Eptor'cix, son allée de colonnes conduit à une statue qui représente le héros. La statue est face aux personnages, et a le regard un peu en biais. Ses yeux luisent d'un bleu clair et très lumineux. Eptor'cix pointe du doigt droit devant lui. Si un personnage passe dans l'axe du doigt, il reçoit immédiatement l'équivalent d'un *rayon polaire*, lancé par un magicien de niveau 16 (16d6 points de dégât de froid, pas de jet de sauvegarde). Si un personnage passe dans le rayon qui part de son regard, il déclenche le piège et les colonnes s'effondrent.

- **Piège : Colonnes qui s'effondrent.** FP 8 ; mécanique ; pas de remise en place ; Att +20 corps à corps (12d6, blocs de pierre) ; effet dans toute la salle ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 24).

En s'approchant de la statue, les personnages pourront observer le socle où plusieurs écritaux sont gravés. En dessous on peut voir écrit en géant « *A la gloire d'Eptor'cix* ». Plus bas, en grosses lettres, se tient la phrase suivante, toujours dans le langage d'Eptor'cix : « *Défie moi et passe* ». Si un PJ fait preuve de provocation (il faut parler en géant, ou bien mimer le défi), les yeux de la statue s'illuminent soudain, et celle-ci se retrouve animée d'une furieuse envie de se battre. Elle détache ses pieds du sol, et découvre alors un passage souterrain. Mais pour que les PJ passent, il faut qu'ils affrontent la statue d'Eptor'cix...

Déroulement du combat. Le combat n'est guère dangereux, même si cette statue est plus puissante qu'un objet animé ordinaire. Seule l'astuce était un défi. Eptor'cix combat avec une épée à deux mains géante, il attaquera chacun des personnages à leur tour, même si pour cela il doit se déplacer.

- **Statue d'Eptor'cix**

6. COULOIR

Le combat terminé, les PJ peuvent entrer dans le passage ainsi découvert. Ils s'enfoncent alors, et continuent dans un passage très large pour eux (le temple étant bâti pour des géants). Mais ce couloir, long, très long, est la dernière épreuve. Dès qu'un personnage marche sur l'une des dalles piégées (il y en a tous les 9 mètres), il déclenche le piège de cette salle. Les murs se resserrent, et les personnages doivent arriver au bout très vite (le couloir fait 50 m de long, 6 m de large, et les murs se referment au rythme de 1 m chacun par round, soit 2 m en moins chaque round). Note, les personnages peuvent revenir en arrière, mais l'accès sera bouché (il se remet en place au bout d'une journée), il faudra trouver un sortilège qui permette de passer au travers, ou réussir un jet de Fouille (DD 25) qui permette de trouver le système qui met en marche le piège, et le désamorcer (Désamorçage/sabotage DD 30) pour rouvrir la voie.

- **Piège : Murs mouvants.** FP 10 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; pas de jet d'attaque requis (18d6, écrasement) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD25)

Au bout du couloir un espace permet de sortir de l'étau des murs. Une très lourde double porte en pierre se dresse là. La porte est coincée, il faut réussir un test de force (DD 28) pour la décoincer, et un autre (DD 25) pour la pousser complètement. Les PJ entrent alors dans le temple caché d'Eptor'cix...

7. TEMPLE DE YAMATUR

Une immense allée de colonnes conduit vers un piédestal, sur lequel un globe de 40 cm de diamètre est posé. Devant le Globe d'Eptor'cix, un géant apparemment très vieux (les personnages ne sauraient reconnaître son type) attend, assis sur les marches qui mènent au piédestal. Il ne bouge pas. Yamatur n'est offensif envers personne avant que quelqu'un ne touche au Globe. Tel une machine, il attaque alors personnellement le fautif, celui qui a mis la main sur le globe.

Il y a deux contre-allées sur les côtés du temple. Ces deux couloirs sont à l'honneur des géants morts lors de leur affront avec les quoriens. Chacun est parcouru de tombeaux, certains finement ornés et décorés.

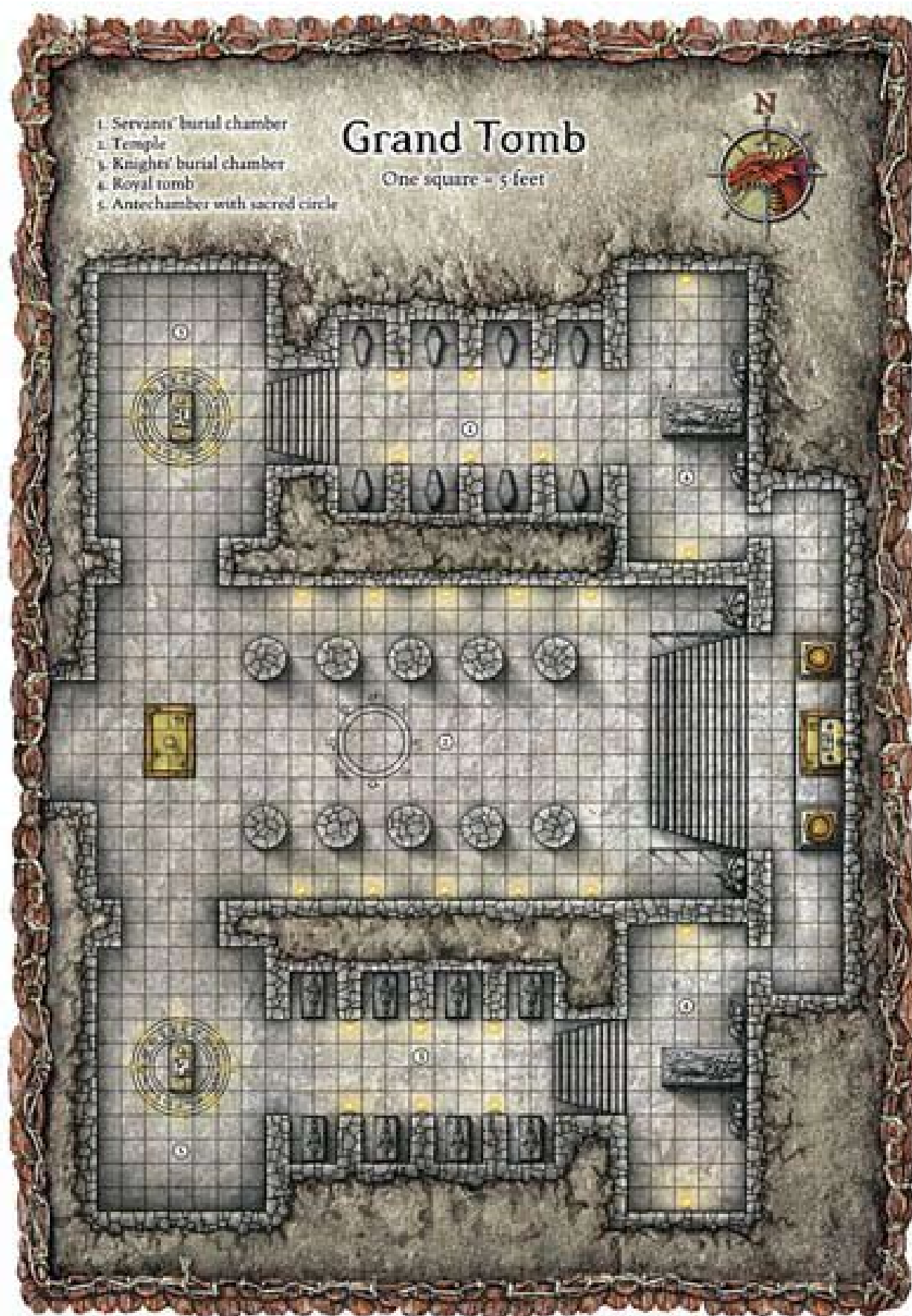
Attention, si on ne prend pas la précaution de ganter sa main avec les gantelets de la marque, l'énergie du personnage est littéralement aspirée. Les personnages devraient avoir récupéré au moins un gant sur l'un des acolytes (Oamina, Murkhas, etc.), sinon, cela risque d'être difficile de le transporter, et encore plus de l'utiliser...

- **Piège : Absorption d'énergie.** FP 10 ; objet magique ; déclencheur manuel ; effet magique – absorption d'énergie, magicien de niveau 17, 2d4 niveaux négatifs pendant 24 heures, jet de Vigueur (DD 23) pour annuler.

Déroulement du combat. Le combat contre Yamatur n'a pas pour but d'affaiblir complètement les personnages, car s'ils auront l'occasion d'effectuer un léger sommeil, ils ont un combat bien plus important un peu après. Yamatur n'a presque jamais eu l'occasion de se battre pour défendre le globe, mais il y est entièrement préparé puisque sa vie est consacrée à cet artefact. Le géant s'acharne sur le toucheur du Globe, il ne fait que l'assaillir. Les personnages devront d'abord trouver comment le protéger lui.

- **Yamatur**





Quand les PJ ont vaincu le gardien, ils peuvent s'approcher prudemment vers le Globe d'Eptor'cix. Ils ne pourront hélas pas l'utiliser tout de suite, les barrières qui ont été érigées dans ce temple limitent le pouvoir du Globe, et il faut de toute façon l'étudier un certain temps avant d'en comprendre l'utilisation. Cependant, dès qu'ils s'approchent de l'artefact, les personnages se sentent revivre. L'objet émane une aura qui fait presque guérir ceux qui se trouvent dans son champ d'action. Les personnages ressentent alors le besoin de dormir un peu, et s'ils se reposent, il ne leur faudra que trois heures pour bénéficier de l'équivalent de huit heures de repos. Il faut inciter les personnages à récupérer le maximum de forces, car ils savent que s'ils sont en sécurité dans le temple, à l'abri peut-être des scrutations et des intrusions, dès qu'ils seront dehors, l'agitation reprendra de plus belle.

On ne peut pas se téléporter avec le Globe d'Eptor'cix, ou se déplacer d'une manière autre qu'en marchant et en le transportant avec un gantelet de la marque. En effet, l'artefact est bien trop puissant pour subir avec les personnages l'effet d'un sort quelconque : rien (ou presque) ne peut le détruire, rien ne peut l'altérer, telle est l'orbe. Les personnages devront donc faire tout le chemin à pied ou sur une monture...

Erandis d'Vol la puissante

A la sortie du temple, une surprise attend le groupe des personnages. Erandis d'Vol les attend, elle sait que le Globe doit être porté, elle sait que les personnages ont déjà tué tous les agents qui devaient s'occuper de le ramener. Elle connaît aussi l'emplacement du temple, elle a espionné Essirise. En fait, Vol attendait simplement que les personnages agissent pour elle et affrontent les dangers du temple, puisqu'ils en étaient les seuls capables. Quand le corps mi-elfe mi-dragon complètement usé s'approche, les personnages ressentent un léger picotement dans tout leur corps, quand ils le regardent, ils peuvent voir la marque s'agiter littéralement. Le tatouage bouge, comme pour se développer, s'agrandir encore plus. Il est sur le point de posséder entièrement les personnages. Il faudra que les personnages fassent des jets de Volonté régulièrement quand ils seront non loin de Vol, contre un DD de 25. S'ils ratent, ils peuvent voir la marque se développer toujours plus.

Au MJ :

Cela n'a pour but que d'inquiéter les PJ, et leur faire prendre conscience que la marque de Vol entre dans une sorte de résonance avec la leur, et qu'il faut faire vite, que l'ultime étape est sur le point d'être achevée, qu'ils risquent d'appartenir complètement à la liche. En fait, au bout du compte ces jets n'ont qu'une ambition d'ambiance, pas de changement de caractéristiques.

Maintenant, la liche s'adresse calmement au groupe :

« Vous êtes mes mercenaires, que vous le vouliez ou non. Le Globe, c'est aujourd'hui vous qui me le ramenez, aucun de mes acolytes, pas même Murkhas, n'aurait pu le faire. La Prophétie avait vu juste, en créant la marque, j'ai engendré des héros qui me rapporteront le cadeau ultime. Le retour du treizième dracogramme est là pour de bon, la marque noire que vous portez, voilà ce qui va amener la maison d'Vol sur le trône. Donnez-le-moi, bientôt la marque vous rongera tellement que vous ne pourrez même plus penser, vous allez vous changer en morts-vivants à mon service. Ne songez pas à ôter la marque, elle est trop profondément ancrée, si bien qu'aucun sortilège ne vous l'enlèvera. Rejoignez-moi, je vous le propose une dernière fois : seule une alliance avec vous permettra de contrôler le dracogramme de la mort, rejoignez, tous les marqués, la maison d'Erandis d'Vol ! »



AU MJ :

Ce discours fort semblable à celui que Vol avait fait aux personnages vise encore une fois à les convaincre de rejoindre les rangs de Vol. Cette fois-ci par contre, elle ne bluff pas entièrement : la marque a vraiment été le déclencheur, la révélation de ces héros, qui ont permis presque à eux seuls la trouvaille de l'artefact... Les personnages devront décider, et après tout, la conclusion peut bien se faire en rejoignant l'armée de Vol.

Déroulement du combat. Le combat est très particulier du fait de la présence du Globe d'Eptor'cix à proximité. L'artefact interdit toute forme de téléportation, les personnages ne peuvent pas fuir, sauf en abandonnant le Globe. Mais ce n'est pas tout, la magie qui déferle aux alentours du Globe d'Eptor'cix déclenche sa magie de manière très aléatoire. La puissance qui se déchaîne au cours de ce combat épique entraîne une sorte d'entropie : le Globe téléporte lui-même tout le groupe dans des endroits qu'ils ont déjà fréquenté... Le combat commence devant le temple, Vol commence à créer des rejets en *vol* pour envoyer sur les personnages pendant qu'elle les affuble de sortilèges. Et si quelqu'un vient à s'approcher d'elle, elle profitera de *revanche*, et de ses pouvoirs de liche pour infliger des niveaux négatifs, tout en fuyant le plus possible le corps à corps. Mais brusquement, au bout de 5 rounds, l'environnement se met à tourbillonner dans un rayon d'une centaine de mètres, et toutes les créatures vivantes qui s'y trouvent (y compris les animaux) ainsi que les morts-vivants se retrouvent au beau milieu de Sharn. Certains personnages chutent d'une dizaine de mètres du fait de la translation. Ceux en vol le restent, ceux qui apparaissent dans un mur en sont expulsés. D'autres peuvent même ne rien comprendre en atterrissant au beau milieu d'un appartement, avec aucune vue sur le combat... Le combat continue de plus belle à Sharn, et Vol n'hésite pas à lancer des sorts dévastateurs qui font s'écrouler des morceaux de tours, tomber des habitants des balcons. Les personnages devront sauter d'une tour à une autre, escalader, descendre un étage pour atteindre la liche qui se déplace rapidement dans l'espace. Mais de nouveau, au bout de 5 rounds, tout change, et les habitants qui sont à proximité ainsi que les personnages et leurs adversaires se retrouvent dans les montagnes de Mror... Ces changements de décors continuent,

et les personnages se retrouvent nécessairement au beau milieu de lieux qu'ils ont déjà visité (en Aërenal ou en Argonesse, même, pourquoi pas), et devront sans arrêt s'adapter à ces milieux différents. De plus, le globe peut avoir des comportements des plus inexplicables : il peut infliger à ses alentours des dégâts d'énergie, ou même apporter des soins à tout le monde (selon l'envie du MJ). Il peut avoir tout comportement qui pourrait pimenter ce combat épique, c'est une explication simple pour apporter n'importe quelle complication amusante !

• *Erandis d'Vol*



LE PHYLACTÈRE DE VOL

Le combat risque de durer un moment, jusqu'à ce qu'un des deux opposants meure. Mais Vol ne meure jamais. Si les personnages arrivent à bout de la liche, celle-ci semble s'effondrer, inanimée, mais ça n'est pas éternel. Il en faut plus pour venir à bout d'Erandis.

En effet, elle conserve une partie d'elle-même dans un réceptacle bien caché. Elle s'est séparée d'un bout de son âme pour la protéger des effets de la mort et le conserve en sécurité...

Pour se défaire de Vol, il faut déjà trouver le phylactère de la liche en passant les protections qui l'entourent, le détruire, puis détruire Vol.

AU MJ :

Trouver le réceptacle peut-être une quête très longue, il faudrait déjà trouver son emplacement puis réussir à le récupérer. Ainsi, il pourrait s'agir de Kaius III, le vampire qui dirige le Karnath qui vit grâce aux pouvoirs de Vol sur la mort, elle lui aurait insufflé une partie de son âme. Il faudrait donc apprendre cette histoire secrète, très bien gardée, et tuer le dirigeant du Karnath.

Ou bien le réceptacle pourrait être gardé par la maison Kundarak au fin fond de leur bâtiment le plus complexe et le plus sécurisé.

Une autre option encore, Vol aurait décidé de remettre son réceptacle au maître de la folie, Mordayne, dans son manoir où personne n'oserait entrer. Le manoir de Mordayne est décrit en détail sur le Scriptorium.

Le but n'est donc pas d'anéantir Vol, du moins pas pour le moment, puisque cela paraît quasi impossible. L'intérêt de se battre contre elle est de s'en défaire le temps de quelques jours, pour permettre aux personnages d'utiliser le globe à leur avantage.

CONCLUSION

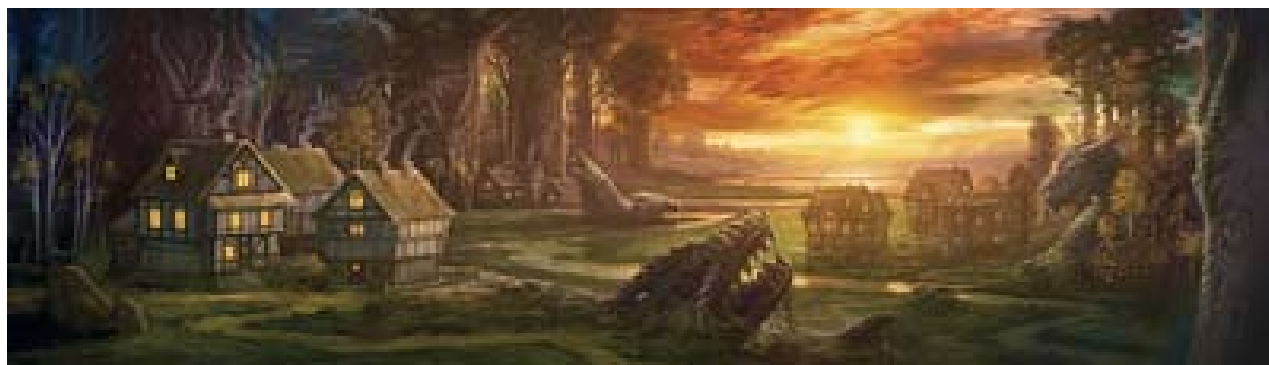
Si les personnages arrivent à bout d'Erandis au terme de ce combat terrible, ils seront donc normalement en possession de l'artefact tant convoité. Mais il va falloir faire vite pour apprendre à s'en servir, et éviter d'être retrouvé. Car si Vol est momentanément inoffensive, cela risque de ne pas durer éternellement, et les sectes du Dragon Au-Dessous sont elles aussi à la recherche du Globe d'Eptor'cix.

Il leur faudra donc trouver celui qui leur expliquera la puissance et le fonctionnement du globe (peut-être retourner en Argonesse pour rencontrer les plus vieux dragons, ou retourner consulter les géants) et se préparer à lancer le contre-sort qui retirera la marque (peut-être un des PJ est devenu assez expérimenté pour pratiquer lui-même cette opération). Il faudra ensuite réunir la totalité des marqués (du moins ceux qui sont restés en vie) et user du pouvoir du globe.

Mais pendant l'absence de Vol, ses sous-fifres ne s'arrêtent pas brusquement d'agir. Au contraire, les personnages devront faire face aux acolytes restants, dont ceux qu'ils n'auront peut-être pas réussi à mettre à mal. Et surtout, avec la nouvelle de la liche battue, l'armée d'Erandis se mettra aussitôt en marche. Les PJ seront confrontés aux terribles bataillons de morts-vivants, tous sous les ordres du terrible lieutenant : Gris, la goule puissante et intelligente n'a pas fini d'en faire baver les aventuriers, et compte bien s'approprier le Globe pour le retour de sa maîtresse...

- **Gris**
- **Bataillons de morts-vivants**

L'effet est immédiat, le fardeau de la marque est retiré et les anciens marqués peuvent aspirer à une vie tranquille. Ce n'est hélas pas le cas des PJ...



Avoir le globe en main est immensément dangereux, les plus puissantes créatures complotent dans les entrailles de Khyber pour retrouver les personnages et se venger pour récupérer le globe. Des daëlkirs, des dragons, et mêmes des membres d'autres organisations encore inconnues se battront pour arracher le premier l'artefact et asseoir sa puissance. Vol, quand elle se réveillera fera partie du lot et redoublera de volonté pour posséder le globe d'Eptor'cix qui relancera son plan.

La seule solution pour éviter d'être poursuivis à vie, et échapper au chaos qu'il pourrait découler est la destruction pure et simple du globe d'Eptor'cix. L'enterrer au fin fond de Xoriat, le plan de la folie, le faire avaler par Io, maître de tous les dragons, le

jeter dans le plus grand volcan du Xen'drik... sont des quêtes épiques possibles pour se débarrasser définitivement d'un artefact d'une telle puissance.

Hélas, le globe n'est pas la seule source d'ennui. Si les personnages peuvent se débarrasser d'un objet, ils ne peuvent se défaire de ce qu'ils ont déjà causé, et dans leur quête ils se sont fait beaucoup d'ennemis qui voudront se venger. Vol est la première, il faudra tuer la liche en trouvant son réceptacle (voir les idées mentionnées plus haut), c'est seulement de cette manière que la vie des personnages retrouvera un peu de calme.

Autrement dit, la fin de cette longue aventure signifie le début d'une nouvelle campagne, plus épique encore, et toujours plus dangereuse...



ANNEXE

Xor'chylic

BÉHIR

Créature magique de taille TG

Dés de vie : 9d10+45 (94 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 4,50 m

Classe d'armure : 20 (-2 taille, +1 Dex, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +9/+25

Attaque : morsure (+15 corps à corps, 2d4+12)

Attaque à outrance : morsure (+15 corps à corps, 2d4+12)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : constriction (2d8+8), engloutissement, étreinte, pattes arrière (1d4+4), souffle

Particularités : ignore les crocs-en-jambe, immunité contre l'électricité, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +11, Vol +5

Caractéristiques : For 26, Dex 13, Con 21, Int 7, Sag 14, Cha 12

Compétences : Détection +4, Discrétion +5, Escalade +16, Perception auditive +4, Survie +2

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Pistage, Vigilance

Facteur de puissance : 8

Équipement : aucun

Alignement : Neutre

Constriction (Ext). Chaque fois que le béhir remporte un test de lutte opposé, il inflige 2d8+8 points de dégâts. Il peut également utiliser ses pattes arrière contre une victime qu'il agrippe.

Engloutissement (Ext). Le béhir peut avaler un adversaire de taille M ou moins qu'il a agrippé en remportant un test de lutte opposé. Dans ce cas, le don Enchaînement lui permet aussitôt de mordre et agripper un autre personnage.

Chaque round, la créature avalée subit 2d8+8 points de dégâts contondants occasionnés par les violentes contractions de l'estomac du béhir, plus 8 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac (CA 15) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si

un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du béhir se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

L'estomac du béhir peut contenir deux créatures de taille M, huit de taille P, trente-deux de taille TP ou 128 de taille Min ou I.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le béhir doit réussir une attaque de morsure sur une créature de taille quelconque. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il peut utiliser son pouvoir de constriction et à partir du round suivant faire une tentative d'engloutissement.

Pattes arrière (Ext). Six griffes, bonus à l'attaque +15 corps à corps, dégâts 1d4+4.

Souffle (Sur). Ligne de 6 mètres de long, 1 fois tous les 10 rounds ; dégâts 7d6 d'électricité, jet de Réflexes DD 19 pour demi-dégâts.

Compétences. Un béhir bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur les tests d'Escalade, même s'il est pressé ou menacé.

BARBARES MINOTAURES

Minotaure Barbare 7

Humanoïde monstrueux de taille G

Dés de vie : 6d8+7d12+26 (98 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 20 (-1 taille, +5 naturelle, +6 armure), contact 9, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +13/+24

Attaque : grande hache de maître (+21 corps à corps, 3d6+10/x3), cornes (+19 corps à corps, 1d8+7)

Attaque à outrance : grande hache de maître (+21/+16/+11 corps à corps, 3d6+10/x3), cornes (+14 corps à corps, 1d8+5)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : charge en puissance (4d6+10), rage (2/jour)

Particularités : esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, odorat, instinct, RD (1/-), sens des pièges (+2), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +11, Vol +9

Caractéristiques : For 24, Dex 10, Con 15, Int 7, Sag 10, Cha 8

Compétences : Détection +11, Fouille +6,



Intimidation +6, Perception auditive +11

Dons : Arme de prédilection (grande hache), Attaque en puissance, Enchaînement, Pistage, Vigueur surhumaine, Volonté surhumaine

Facteur de puissance : 11

Équipement : grande hache de maître, cuirasse +1

Alignement : Loyal Mauvais

Charge en puissance (Ext). Le minotaure ouvre généralement les hostilités en chargeant un de ses adversaires, tête baissée. Cette charge s'accompagne des avantages et des handicaps habituels. Le minotaure n'a droit qu'à une seule attaque, mais si son coup de cornes porte, l'adversaire subit 4d6+10 points de dégâts.

Instinct (Ext). Malgré son intelligence limitée, le minotaure est doué d'une grande logique et d'un instinct hors du commun pour se repérer et percevoir la présence de ses ennemis. Cela l'immunise contre le sort *dédale*, l'empêche de se perdre et lui permet de suivre ses proies à la trace. De plus, il n'est jamais pris au dépourvu.

En rage

Dés de vie : 6d8+7d12+39 (111 pv)



Classe d'armure : 18 (-1 taille, +5 naturelle, +6 armure), contact 9, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +13/+26

Attaque : grande hache de maître (+23 corps à corps, 3d6+13/x3), cornes (+21 corps à corps, 1d8+9)

Attaque à outrance : grande hache de maître (+23/+18/+13 corps à corps, 3d6+13/x3), cornes (+16 corps à corps, 1d8+7)

Particularités : esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, odorat, instinct, RD (1/-), sens des pièges (+2), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +11, Vol +11

Caractéristiques : For 28, Dex 10, Con 19, Int 7, Sag 10, Cha 8

Ashtakala la grande

AMANGAR

Féral Druides * 16

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 16d8+32 (107 pv)

Points d'action : 13 (3d6)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+3 Dex), contact 13, pris au dépourvu 10

Attaque de base/lutte : +12/+14

Attaque : bâton (+14 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : bâton (+14/+9/+4 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts

Particularités : absence de traces, déplacement facilité, empathie sauvage (+22), esprit bestial, éternelle jeunesse, forme animale (taille TP à TG, plantes, 5/jour ; élémentaire 1/jour), immunité contre le venin, instinct naturel, marque férale (longues dents), mille visages, nature indomptable, sauvagerie (4/jour), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +12, Vol +16

Caractéristiques : For 14, Dex 16, Con 14, Int 12, Sag 26, Cha 10

Compétences : Concentration (19) +21, Connaissances (nature) (12) +17, Détection (19) +30, Dressage (5) +11, Équilibre +5, Équitation +5, Escalade +4, Perception auditive (19) +30, Psychologie +9, Saut +4, Survie (19) +29 (+31 en milieu naturel à la surface)

Dons : Amélioration des créatures convoquées, Attaques multiples du féral, École renforcée (invocation), Incantation animale, Instinct féral, Longues dents d'élite, Morsure du prédateur, Préservation férale, Préservation férale suprême, Vigilance

Langues : commun, langue des druides, sylvestre

Facteur de puissance : 16

Équipement : bâton (dans lequel un *tremblement de terre* a été stocké grâce à *bâton à sort*), *perle de Sagesse* +6, *pierre loun prisme orange*, *écu en bois* +1 de forme animale

Alignement : neutre mauvais

Ajustement de niveau : —

* Les niveaux 1 et 4 sont les niveaux de substitution de druide féral de *Races of Eberron*, déjà inclus dans le profil ci-dessus.

Esprit bestial (Sur). L'esprit bestial de Amangar lui confère un bonus de +6 à une caractéristique physique au choix (ici, sa Force) et les aptitudes suivantes : Vigilance, longue sauvagerie, empathie férale, volonté de l'esprit, transfert de l'esprit, préparation de sort (*force du taureau de groupe*), convocations rapides (cf *Races of Eberron*).

- *Vigilance* : confère le don Vigilance.
- *Longue sauvagerie* : augmente de 2 rounds la durée de la sauvagerie férale (11 au total).
- *Volonté de l'esprit* : comme l'aptitude du roublard d'esprit fuyant.
- *Transfert de l'esprit* : permet de transférer l'esprit dans un animal convoqué à moins de 9 mètres par une action de mouvement ; le druide perd tous les avantages de l'esprit et l'animal obtient un bonus de +12 dans une caractéristique physique au choix.
- *Préparation de sort* : permet de préparer un sort supplémentaire de niveau 6 ou moins (ici *force du taureau de groupe*) et de le lancer par une action rapide.
- *Convocations rapides* : permet de convertir les sorts en sorts de *convocation d'alliés naturels* par une action simple (et non complexe).

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 17. *Sorts préparés* (6/7/7/7/6/5/4/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 18 + niveau du sort, +1 pour les invocations). 0 – *Assistance divine*, *création d'eau*, *détection de la magie*, *détection du poison*, *lecture de la magie*, *lumière*, *soins superficiels* ; 1^{er} – *Brume de dissimulation*, *communication avec les animaux*, *détection de la faune et de la flore*, *enchevêtrement*, *grand pas*, *passage sans traces*, *saut* ; 2^e – *Lame de feu*, *messenger animal*, *pattes d'araignée*, *peau d'écorce* (x2), *immobilisation d'ani-*

mal, *rapetissement d'animal* ; 3^e – *Empoisonnement*, *morsure magique suprême* (x4) *, *neutralisation du poison*, *protection contre les énergies destructives* ; 4^e – *Colonne de feu*, *contrôle de l'eau*, *liberté de mouvement*, *marche dans les airs*, *pierres acérées*, *vermine géante* ; 5^e – *Appel de la tempête*, *croissance animale*, *fléau d'insectes*, *métamorphose funeste*, *mur d'épines* ; 6^e – *Coquille antivie*, *dissipation suprême* (x2), *mur de pierre* ; 7^e – *Contrôle du climat*, *guérison suprême*, *mort rampante*, *tempête de feu* ; 8^e – *Doigt de mort*, *métamorphose animale*, *mot de rappel*.

* Sorts déjà lancés.

Les formes animales de prédilection de Amangar sont celles d'un tigre sanguinaire, d'un tricératops et d'un tendriculaire amélioré.

Forme de tendriculaire en sauvagerie bestiale

Humanoïde (métamorphe) de taille TG

Dés de vie : 16d8+96 (171 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (-2 taille, -1 Dex, +9 naturelle, +3 bouclier), contact 7, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +12/+34

Attaque : morsure * (+28 corps à corps, 2d8+14/x3 plus 1 Con)

Attaque à outrance : morsure * (+28 corps à corps, 2d8+14/x3 plus 1 Con) et 2 appendices (+22 corps à corps, 1d6+5)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : étreinte, engloutissement, paralysie, sorts

Particularités : plante, réduction des dégâts (4/argent), sauvagerie (11 rounds)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +16, Vol +18

Caractéristiques : For 38, Dex 9, Con 22, Int 12, Sag 26, Cha 10

Compétences : Concentration (19) +25, Connaissances (nature) (12) +17, Détection (19) +30, Dressage (5) +11, Équilibre +1, Équitation +1, Escalade +12, Perception auditive (19) +30, Psychologie +9, Saut +12, Survie (19) +29 (+31 en milieu naturel à la surface)

* La morsure de Amangar (sous toutes ses formes) bénéficie d'un bonus d'altération de +4 grâce à *morsure magique suprême*.

Engloutissement/paralysie (Ext). Le tendriculaire peut avaler un adversaire qu'il a agrippé en remportant un test de lutte. Une fois à l'intérieur de



la plante, la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 24) pour ne pas être paralysée pendant 3d6 rounds par les suc gastriques du tendriculaire. Dans le même temps, ces suc infligent 2d6 points de dégâts d'acide par round. Un nouveau jet de sauvegarde est nécessaire chaque round passé à l'intérieur de la plante. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Une créature non paralysée peut s'extraire de l'estomac du tendriculaire en remportant un test de lutte. Cela lui permet de revenir dans la gueule du monstre. Si elle remporte un second test de lutte consécutif, elle peut en sortir. Il est également possible de se libérer en infligeant un total de 25 points de dégâts à son estomac (CA 14) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les facultés de régénération de la plante referment aussitôt le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre du monstre pour sortir.

L'estomac d'un tendriculaire de taille TG peut contenir 2 créatures de taille G, 8 de taille M, 32 de taille P, 128 de taille TP, ou 512 de taille Min ou inférieure.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tendriculaire doit réussir une attaque de morsure contre une cible affichant au moins une catégorie de taille de moins que lui. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à assurer sa prise et peut tenter d'avalier sa victime au round suivant.

Le tendriculaire peut également utiliser ce pouvoir via une attaque d'appendice. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise, soulève son adversaire, l'amène aussitôt à sa gueule (action libre) et le mord automatiquement.

KARLIN

Féral Rôdeur * 11 / Maître Lycanthrope 4 / Barbare 1 Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 15d8+1d12+64 (141 pv)

Points d'action : 13 (3d6)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 22 (+3 Dex, +9 armure), contact 13, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +15/+19

Attaque : *pic de guerre lourd* +4 acéré (+23 corps à corps, 1d6+8/19-20/x4)

Attaque à outrance : *pic de guerre lourd* +4 acéré (+21/+16/+11 corps à corps, 1d6+8/19-20/x4) et *pic de guerre léger* +4 acéré (+21/+16/+11 corps à corps, 1d4+6/19-20/x4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sauvagerie terrifiante, sorts

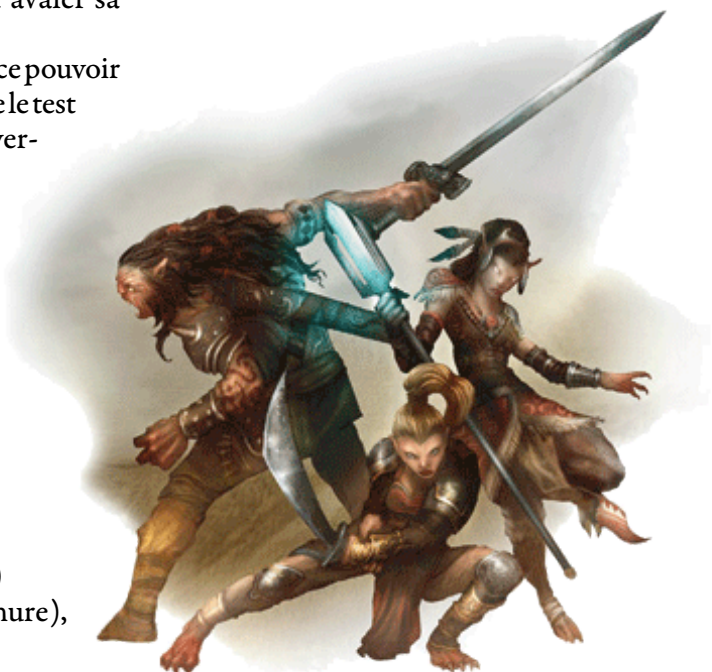
Particularités : compagnon animal (Fenriss), déplacement accéléré (+3 m), déplacement facilité, empathie sauvage (+22), ennemi juré (elfes +2, humains +6, métamorphes +2), esquive totale, héritage lycanthrope I (tigre), héritage lycanthrope II (bond), marque férale (peau de bête), pistage accéléré, rage (1/jour), sauvagerie (6/jour), sauvagerie améliorée, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +18, Vig +21, Vol +11

Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 18, Int 12, Sag 16, Cha 8

Compétences : Acrobaties (19)+24, Connaissances (nature) (14)+17, Déplacement silencieux (14)+17, Détection (15)+19, Discrétion (14)+17, Dressage (5)+4, Équilibre +5, Équitation +5, Escalade +6, Perception auditive (15)+19, Psychologie +4, Saut (5)+13, Survie (14)+17 (+19 dans un milieu naturel à la surface)

Dons : Attaques multiples du féral, Combat à deux armes, Endurance, Éventration du prédateur, Instinct féral, Lien naturel, Longues dents d'élite, Maîtrise du combat à deux armes, Marque férale



supplémentaire (longues dents), Morsure du prédateur, Peau de bête renforcée, Pistage, Préservation férale, Préservation férale suprême, Sauvagerie férale, Science du combat à deux armes

Facteur de puissance : 16

Équipement : *pic de guerre lourd* +1 acéré (bonus d'altération de +4 grâce à *arme magique suprême*), *pic de guerre léger* +1 acéré (bonus d'altération de +4 grâce à *arme magique suprême*), *chemise de mailles en mithral* +5, *perle de Sagesse* +2, *ceinturon de Constitution* +4, *gilet de résistance* +4

Alignement : neutre mauvais

* Les niveaux 1, 4 et 9 sont les niveaux de substitution de rôleur féral de *Races of Eberron*, déjà inclus dans le profil ci-dessus.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 5. Sorts préparés (2/2/1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 1^{er} – *Enchevêtrement, grand pas* *; 2^e – *Mur de vent, peau d'écorce* ; 3^e – *Croissance animale*.

En rage et sauvagerie

Dés de vie : 15d8+1d12+112 (189 pv)

Classe d'armure : 24 (–2 rage, +3 Dex, +9 armure, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +15/+22

Attaque : *pic de guerre lourd* +4 acéré (+26 corps à corps, 1d6+11/19-20/x4)

Attaque à outrance : *pic de guerre lourd* +4 acéré (+24/+19/+14 corps à corps, 1d6+11/19-20/x4) et *pic de guerre léger* +1 acéré (+24/+19/+14 corps à corps, 1d4+7/19-20/x4) et morsure (+24 corps à corps, 1d6+11/19-20/x3 plus 1 Con) ; ou 2 griffes (+22 corps à corps, 1d8+11/19-20) et morsure (+24 corps à corps, 2d6+11/19-20/x3 plus 1 Con)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, éventration (1d8+7)

Particularités : guérison accélérée (11), rage (8 rounds), réduction des dégâts (4/argent), sauvagerie (13 rounds)

Jets de sauvegarde : Réf +18, Vig +24, Vol +13

Caractéristiques : For 24, Dex 16, Con 24, Int 12, Sag 16, Cha 8

Compétences : Détection (15) +19, Équilibre +5, Équitation +5, Escalade +9, Perception auditive (15) +19, Psychologie +4, Saut (5) +16, Survie (14) +17 (+19 dans un milieu naturel à la surface)

* La morsure de Karlin bénéficie d'un bonus d'altération de +4 grâce à *morsure magique suprême*.

Bond (Ext). Si Karlin charge son adversaire, elle peut effectuer une attaque à outrance.

Fenriss en sauvagerie

Tigre amélioré

Animal de taille G

Dés de vie : 8d8+40 (76 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 21 (–1 taille, +3 Dex, +9 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +6/+18

Attaque : griffes * (+17 corps à corps, 1d8+16/19-20)

Attaque à outrance : 2 griffes * (+17 corps à corps, 1d8+16/19-20) et morsure * (+15 corps à corps, 2d6+12/19-20/x3 plus 1 Con)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, étreinte, éventration (1d8+8), pattes arrière (1d8+8)

Particularités : esquive totale, guérison accélérée (11), lien, odorat, réduction des dégâts (4/argent), transfert de sauvagerie, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +11, Vol +3

Caractéristiques : For 26, Dex 16, Con 20, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux (4) +11, Discrétion (7) +10*, Équilibre +7

Dons : Arme naturelle supérieure (griffes), Arme naturelle supérieure (morsure), Attaques multiples

* Les armes naturelles de Fenriss bénéficient d'un bonus d'altération de +4 grâce à *morsure magique suprême*.

Bond (Ext). Si le tigre charge son adversaire, il peut effectuer une attaque à outrance (action complexe), qui inclut deux attaques de pattes arrière.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tigre doit réussir une attaque de griffes ou de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à maintenir sa prise et peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +13 corps à corps, 1d8+8 points de dégâts.

Transfert de sauvagerie (Sur). Lorsque Karlin entre en sauvagerie, Fenriss fait de même et bénéficie des mêmes avantages.

Compétences. Le tigre bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, de Discrétion et d'Équilibre. * Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discrétion passe à +8.



OOLLO LE RENÉGAT

Nain Façonneur 6 / Maître-Artisan Renégat * 10

Créature artificielle vivante de taille M

Dés de vie : 6d8+10d6+81 (146 pv)

Points d'action : 13 (3d6)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 33 (+1 Dex, +12 armure, +4 naturelle, +6 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 32

Attaque de base/lutte : +11/+15

Attaque : *poing de bataille* +3 (+20 corps à corps, 1d6+8)

Attaque à outrance : *poing de bataille* +3 (+20/+15/+10 corps à corps, 1d6+8)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : influx, influx réparateur

Particularités : armes familières, avantage du créateur, connaissance de la pierre, corps artificiel, corps biomécanique, coup d'œil du façonneur (+12), création d'objets magiques, intégration de composant, maître artisan, poing de bataille (+3), préservation d'essence, recherche des pièges, réduction des dégâts (4/adamantium), stabilité, traits des nains, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +16, Vig +25, Vol +18 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts et pouvoirs magiques

Caractéristiques : For 18, Dex 12, Con 20, Int 22, Sag 8, Cha 12

Compétences : Art de la magie (19) +27, Artisanat (forge) (19) +39, Artisanat (autre) +18 (+20 liés à la pierre ou aux métaux), Concentration (19) +26, Crochetage (19) +22, Désamorçage/Sabotage (19) +27, Estimation +8 (+10 avec la pierre ou les métaux), Fouille (19) +27, Utilisation d'objets magiques (19) +22 (+24 avec les objets qu'il peut créer, +26 avec les parchemins)

Dons : Accord d'arme magique, Artisan extraordinaire, Artisan légendaire, Corps d'adamantium, Création d'armes et armures magiques, Création de baguettes magiques, Création d'homuncules, Création d'objets merveilleux, Défense supérieure, Écriture de parchemins, Homuncule amélioré, Lanceur de sorts polyvalent, Port des armures lourdes, Préparation de potions

Facteur de puissance : 16

Équipement : blindage composite (bonus d'altération de +4 grâce à *panoplie magique*), écu en acier de maître (bonus d'altération de +4 grâce à *panoplie*

magique), bandeau d'Intelligence +6, fourreau à baguettes (contient une *baguette de projectile magique* NLS 9), *baguette de soins intensifs*, *amulette d'armure naturelle* +4, *gilet de résistance* +5, *ceinturon de Constitution* +4, *pierre porte-bonheur*, *pierre loun*, *prisme vert pâle*, 5 250 po de parchemins divers et variés, à la discrétion du MJ

Alignement : loyal mauvais

* Le maître-artisan renégat est une classe de prestige issue de *Magic of Eberron*, mais tous ses effets ont été soit décrits soit directement intégrés dans le profil ci-dessus.

Corps artificiel (Ext). À force d'expérimenter sur lui-même, Oollo s'est créé un corps totalement artificiel. Par conséquent, il peut désormais être soigné par les sorts et influx de *réparation de dégâts*. En contrepartie, il est également sensible à tous les sorts et influx qui infligent des dégâts aux créatures artificielles, tels que ceux de *détérioration*.

Corps biomécanique. Oollo est parvenu à se transformer corps et âme en une créature artificielle vivante. Il est considéré en tout point comme un forgeron, y compris vis-à-vis de ses influx.



Influx. Niveau de lanceur de sorts 16. *Influx par jour* (6*/5/4**/4/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau de l'influx).

* Restent 3, *panoplie magique* ayant été lancé trois fois.

** Restent 3, *arme magique suprême* ayant été lancé une fois.

Influx réparateur (Sur). Oollo est capable de réparer les dégâts subis par son corps artificiel (et nul autre) grâce à ses pouvoirs. Par une action complexe, il peut sacrifier un influx pour se soigner de 1d6 points de vie par niveau de l'influx sacrifié.

Intégration de composant (Ext). Oollo est en mesure d'intégrer des composants de forgeron à son propre corps, tant que celui-ci n'affecte pas son poing de bataille. Tout composant ainsi intégré lui confère 1 point de vie supplémentaire.

Poing de bataille (Ext). Oollo a perdu la main lors d'un événement dont il ne parle jamais, même à ses proches. Il l'a remplacée par un appendice techno-magique ressemblant à un gantelet doté de doigts articulés. Ce poing a été conçu pour la guerre, et si Oollo peut s'en servir comme d'une main normale, il peut également servir d'arme magique puissante (il dispose d'ailleurs d'un bonus d'altération de +3). Il peut l'enchanter à l'aide de ses influx comme s'il s'agissait à la fois d'une arme naturelle et manufacturée (ce qui est, en fait, le cas).

Oollo adore créer la vie à partir de rien. Un de ses rêves serait d'ailleurs de mettre la main sur l'une des fameuses forges de la création. En attendant, il se fabrique des homuncules pour l'aider dans ses tâches quotidiennes. Mais en situation de combat, il ne fait confiance qu'à un seul d'entre eux : l'ange de métal, son chef d'œuvre. En fait d'ange, il s'agit plutôt d'une sorte d'un dragon ailé de la taille d'un cheval et pourvu d'une gueule immense et hérissée de lames de rasoir. Oollo s'en sert comme monture.

Anges de métal

Protecteur de fer amélioré

Créature artificielle de taille G

Dés de vie : 21d10+51 (200 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), vol 12 m (parfaite)

Classe d'armure : 32 (-1 taille, +2 Dex, +21 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 30

Attaque de base/lutte : +15/+31

Attaque : morsure (+26 corps à corps, 3d6+18)

Attaque à outrance : morsure (+26 corps à corps, 3d6+18)

Espace occupé/allonge : 3 m / 3 m

Attaques spéciales : -

Particularités : aéroporté (x2), créature artificielle, dextre, fort, réserve d'influx, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +7, Vol +8

Caractéristiques : For 34, Dex 14, Con -, Int 8, Sag 12, Cha 8

Compétences : Détection (24) +25

Dons : Arme naturelle supérieure (morsure), Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Capture, Robustesse épique, Science de la robustesse

Alignement : loyal mauvais

KARAZ

Humain Barbare 2 / Invocateur 4 / Mage-Berserker * 10

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 2d12+4d4+10d8+32 (105 pv plus 15 pv temporaires)

Points d'action : 13 (3d6)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 21 (+2 Dex, +9 armure), contact 12, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +11/+19

Attaque : chaîne cloutée +4 sanglante (+19 corps à corps, 2d4+10)

Attaque à outrance : chaîne cloutée +4 sanglante (+19/+14/+9 corps à corps, 2d4+10)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (3 m avec la chaîne cloutée)

Attaques spéciales : bond, bond profane, *cri du guerrier*, *incantation furieuse*, sorts

Particularités : écoles interdites (enchantement, illusion), esquive instinctive, puissance de la rage (+4), rage (3/jour), rage profane (3/jour, restent 2), rage sans fatigue, réduction du risque d'échec des sorts (-10%)

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +17, Vol +12

Caractéristiques : For 18, Dex 14, Con 14, Int 20, Sag 12, Cha 8

Compétences : Acrobaties (9/2) +9, Art de la magie (20) +27, Concentration (20) +22 (+26 pour lancer un sort sur la défensive), Connaissances (mystères) (6) +13, Connaissances (nature) (6) +13, Dressage (6) +5, Équitation +4, Escalade (6) +10, Intimidation (6) +6, Natation (6) +10, Perception auditive (6) +7, Saut (6) +10, Survie (20) +21 (+23 dans un milieu naturel à la surface)



Dons : Attaque en puissance, Attaques réflexes, Écriture de parchemins, Expertise du combat, Juggernaut, Magie de guerre, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement

Facteur de puissance : 16

Équipement : *chaîne cloutée +1 sanglante* (bonus d'altération de +4 grâce à *arme magique suprême*), *chemise de mailles en mithral +5*, *gilet de résistance +4*, *bandeau d'Intelligence +4*, *parchemin de cône de froid*, *parchemin de vol supérieur*, *parchemin de zone de silence*, grimoire, sacoche à composantes, 500 po de poudre de diamant

Alignement : chaotique mauvais

* Le mage-berserker est une classe de prestige issue du *Codex Martial*, mais tous ses effets ont été soit décrits soit directement intégrés dans le profil ci-dessus.

Bond (Ext). Si Karaz charge son adversaire, il peut effectuer une attaque à outrance.

Bond profane (Sur). Karaz peut se téléporter sur 3 mètres par une action immédiate, jusqu'à 5 fois par jour.

Cri du guerrier (Mag). Une fois par jour, Karaz peut pousser un hurlement par une action libre et obtenir les effets du sort *transformation martiale* (niveau 16 de lanceur de sorts), à une exception : il ne perd pas la possibilité de lancer des sorts pendant la durée de la transformation.

Incantation furieuse (Mag). Une fois par période de rage, Karaz peut lancer un sort de 4^e niveau (ou moins) par une action libre, comme s'il lui avait appliqué le don Incantation rapide, mais sans en augmenter le niveau ou le temps d'incantation.

Juggernaut. Karaz est considéré comme un personnage de taille G en ce qui concerne tous les tests opposés pour lesquels cela pourrait lui procurer un avantage.

Puissance de la rage (Ext). Lors d'une rage, le DD des jets de sauvegarde contre les sorts des écoles d'abjuration, évocation, invocation, nécromancie ou transmutation de Karaz bénéficie d'un bonus de +4.

Rage profane (Ext). Karaz peut entrer dans une crise de rage profane trois fois par jour. Pendant une crise de rage (profane ou de berserker), il peut lancer des sorts à condition que leur temps d'incantation ne dépasse pas 1 round entier.

Lors d'une rage profane, le niveau de lanceur de sorts de Karaz pour les sorts des écoles d'abjuration, évocation, invocation, nécromancie ou transmutation devient égal à son niveau global. Il subit temporairement un malus de -2 à la classe d'armure et ne peut utiliser les compétences associées à la Dextérité, l'Intelligence ou le Charisme (à l'exception d'Équilibre, Équitation, Évasion et Intimidation). Il peut faire des tests réactifs de Concentration pour éviter de perdre un sort.

Une crise de rage profane dure 3 rounds + modificateur de Constitution. S'il le souhaite, Karaz peut y mettre un terme prématurément. Grâce à rage sans fatigue, il ne devient pas fatigué au terme de la rage profane. La transformation ne nécessite aucune action, mais le personnage ne peut s'y livrer que durant son tour de jeu, et non en réponse à l'action d'un autre.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 9. Sorts préparés (4+1/6+1/5+1/4+1/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – *Aspersion acide, détection de la magie, lecture de la magie, manipulation à distance, prestidigitation* ; 1^{er} – *Agrandissement, armure de mage, bouclier, graisse, monture, rayon affaiblissant, saut* ; 2^e – *Baiser de la goule, poussière*



*scintillante, rayon ardent, résistance aux énergies destructives, simulacre de vie ** ; *toile d'araignée* ; 3^e – *Arme magique suprême (x2) ** ; *baiser du vampire, cercle magique contre le Bien, rapidité* ; 4^e – *Énergie négative, métamorphose, peau de pierre, tentacules noirs* ; 5^e – *Brume mortelle, mur de force, télékinésie.*

* Sorts déjà lancés.

En rage, rage profane et sous l'effet de cri du guerrier

Dés de vie : 2d12+4d4+10d8+96 (169 pv plus 15 pv temporaires)

Classe d'armure : 23 (−4 rage, +4 Dex, +9 armure, +4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +16/+28

Attaque : chaîne cloutée +4 sanglante (+28 corps à corps, 2d4+16)

Attaque à outrance : chaîne cloutée +4 sanglante (+28/+23/+18/+13 corps à corps, 2d4+16)

Particularités : rage (9 rounds), rage profane (9 rounds)

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +26, Vol +14

Caractéristiques : For 26, Dex 18, Con 22, Int 20, Sag 12, Cha 8

Compétences : Concentration (19) +25 (+29 pour lancer un sort sur la défensive), Équitation +6, Escalade (5) +13, Intimidation (5) +4, Natation (5) +13, Perception auditive (5) +6, Saut (5) +13, Survie (19) +20 (+22 dans un milieu naturel à la surface)

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 16. Sorts préparés (4+1/6+1/5+1/4+1/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 19 + niveau du sort).

Doramel as'Jeko

TÉNÉBREUX BIPÈDE

Mort-vivant (extraplanaire) de taille TG

Dés de vie : 21d12+42 (178 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 6 m (médiocre)

Classe d'armure : 32 (−2 taille, +2 Dex, +22 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 30

Attaque de base/lutte : +10/+34

Attaque : coup (+24 corps à corps, 2d6+16)

Attaque à outrance : 2 coups (+24 corps à corps, 2d6+16)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : aura profane, convocation de morts-vivants, destruction d'objet, pouvoirs magiques, regard imprécatoire

Particularités : aversion à la lumière du jour, immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (15/argent et magie), résistance à la magie (29), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +11, Vol +19

Caractéristiques : For 38, Dex 14, Con —, Int 20, Sag 20, Cha 18

Compétences : Art de la magie +31, Concentration +28, Connaissances (mystères) +29, Déplacement silencieux +26, Détection +29, Diplomatie +6, Discrétion +8*, Fouille +29, Perception auditive +29, Psychologie +29, Survie +5 (+7 pour suivre une piste)

Don : Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Expertise du combat, Pouvoir magique rapide (*ténèbres maudites*), Science de l'initiative, Science du désarmement, Vigueur surhumaine

Facteur de puissance : 16

Équipement : —

Alignement : Chaotique Mauvais

Pouvoirs magiques. *Contagion* (DD 18), *détection de l'invisibilité, détection de la magie, dissipation suprême, rapidité, ténèbres maudites* (DD 18) et *ténèbres profondes*, à volonté ; *confusion* (DD 18), *immobilisation de monstre* (DD 19) et *invisibilité*, 3 fois/jour ; *changement de plan* (DD 21), *cône de froid* (DD 19) et *doigt de mort* (DD 21), 1 fois/jour. Niveau 21 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Aura profane (Sur). Tout ténébreux est entouré d'une aura profane d'énergie négative de 6 mètres de rayon. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *profanation*, mais il est si puissant qu'il est considéré comme un autel maléfique. Tous les morts-vivants situés dans le rayon de 6 mètres (ce qui inclut la créature) bénéficient d'un bonus de malfeasance de +2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et jets de dégâts, ainsi que de +2 points de vie par DV. (Les dés de vie, attaque et jets de sauvegarde donnés ci-dessous tiennent compte de ces bonus de malfeasance.) Les tests de Charisme visant à renvoyer les morts-vivants présents dans la zone d'effet subissent un malus de −6.



Vers le Xen'drik

OAMINA

Oamina est une acolyte de la griffe d'émeraude, directement sous les ordres de Vol. Sa mission est d'explorer le Xen'drik à la recherche de l'endroit où serait caché le globe. Elle dirigeait jusqu'alors les opérations concernant la récolte des dracolithes de Sibérys, et, étant sur place et connaissant bien le terrain, et faisant partie des meilleurs agents de Vol, elle a été assignée à cette nouvelle tâche.

Cette elfe est une battante. Quand elle donne un ordre, ses hommes lui obéissent. Certains se sont déjà rebellés, et ils sont morts dans la minute qui suivit. Avec un chef d'opération comme Oamina, les travaux avancent vite et sont généralement très efficaces.

Demi-elfe Roublard 6/Assassin 10

Humanoïde (Demi-elfe) de taille M

Dés de vie : 6d6+6 plus 10d6+10 (72 pv)

Initiative : +12

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 24 (+8 Dex, +2 parade, +4 armure), contact 20, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +12/+15

Attaque : *rapière* +2 *acérée* (+22 corps à corps, 1d6+5/15-20) ou *arc court composite* (bonus de force de +3) +1 (+21 distance, 1d6+4/x3)

Attaque à outrance : *rapière* +2 *acérée* (+22/+17/+12 corps à corps, 1d6+5/15-20) ou *arc court composite* (bonus de force de +3) +1 (+21/+16/+11 distance, 1d6+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (1 case/1 case)

Attaques spéciales : attaque sournoise (+8d6), attaque mortelle, sorts, utilisation du poison

Particularités : esquive totale, sens des pièges (+2), esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, discrétion totale

Jets de sauvegarde : Réf +20, Vig +6, Vol +5 (+5 contre le poison)

Caractéristiques : For 16, Dex 26, Con 12, Int 16, Sag 10, Cha 16

Compétences : Acrobaties +25, Bluff +20, Crochetage +25, Déguisement +20, Déplacement silencieux +25, Désamorçage/sabotage +17, Discrétion +35, Escalade +20, Saut +20, Utilisation d'objets magiques +20

Dons : Attaque en finesse, Attaque éclair, Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent

Facteur de puissance : 16

Équipement : *armure de cuir* +2 *d'ombre supérieure*, *rapière* +2 *acérée*, *arc court composite* +1, *anneau de protection* +2, *baguette de soins modérés*, 2 *potions de soins modérés*, *gants de dextérité* +4, 98 pp

Alignement : Chaotique Mauvais

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 10. *Sorts par jour* (4/4/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). *Sorts connus* (4/4/4/4). 1^{er} – *Brume de dissimulation*, *coup au but*, *déguisement*, *feuille morte* ; 2^e – *Grâce féline*, *invisibilité*, *ruse du renard*, *ténèbres* ; 3^e – *Cercle magique contre le Bien*, *détection faussée*, *sommeil profond*, *ténèbres profondes* ; 4^e – *Invisibilité suprême*, *liberté de mouvement*, *modification de mémoire*, *porte dimensionnelle*.

MERCENAIRE DE LA GRIFFE

D'ÉMERAUDE

Humain homme d'armes 11

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 11d8+22 (71 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (3 m hallebarde)

Classe d'armure : 22 (+2 Dex, +10 amure), contact 12, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +11/+14

Attaque : fléau d'armes lourd de maître (+15 au corps à corps, 1d10+4/19-20)

Attaque à outrance : fléau d'armes lourd de maître (+15/+10/+5 au corps à corps, 1d10+4/19-20)

Attaques spéciales : -

Particularités : -

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +9, Vol +2

Caractéristiques : For 16, Dex 14, Con 14, Int 12, Sag 8, Cha 14

Compétences : Bluff +6, Détection +3, Diplomatie +6, Intimidation +9, Natation +2, Saut +6

Dons : Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Attaque en puissance

Facteur de puissance : 10

Équipement : fléau d'armes lourd de maître, *harnois* +2, 78 pp

Alignement : Neutre Mauvais



ASSASSIN

DE LA GRIFFE D'ÉMERAUDE

Humain Rôdeur 6/Assassin 8

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 6d8+8d6+28 (83 pv)

Initiative : +10

Vitesse de déplacement : 8 m (6 cases)

Classe d'armure : 26 (+6 Dex, +6 armure, +2 parade, +2 naturelle), contact 18, pris au dépourvu 26

Attaque de base/lutte : +12/+15

Attaque : *épée longue +1 de froid* (+16 corps à corps, 1d6+4+1d6 froid/19-20) ou *arc long composite +2 traqueur* (bonus de Force de +3) (+23 distance, 1d8+6/x3) ou *arc long composite +2 traqueur* (bonus de Force de +3) et *Feu nourri* (+17 distance, 3d8+18/x3)

Attaque à outrance : *épée longue +1 de froid* (+16/+11/+6) corps à corps, 1d6+4+1d6 froid/19-20) ou *arc long composite +2 traqueur* (bonus de Force de +3) (+23/+18/+13 distance, 1d8+6/x3) ou *arc long composite +2 traqueur* (bonus de Force de +3) et *Tir rapide* (+21/+21/+16/+11 distance, 1d8+6/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : Attaque sournoise (+4d6), attaque mortelle, sorts

Particularités : Compagnon animal, discrétion totale, esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, sens des pièges (+4), empathie sauvage, utilisation du poison

Jets de sauvegarde : Réf +17, Vig +9, Vol +4

Caractéristiques : For 16, Dex 22, Con 14, Int 15, Sag 10, Cha 12

Compétences : Acrobaties +16, Crochetage +16, Déplacement silencieux +16, Désamorçage/sabotage +10, Détection +10, Discrétion +16, Équilibre +16, Escalade +13, Évasion +16, Fouille +10, Perception auditive +10, Saut +13

Dons : Arme de prédilection (arc long), Endurance, Feu nourri, Pistage, Science de l'initiative, Tir rapide, Tir à bout portant

Facteur de puissance : 14

Équipement : *Armure de cuir clouté +3, épée longue +1 de froid, arc long composite* (Bonus de Force +3) *traqueur, bracelets d'archer hors pair, gantelets de Dextérité +4, 3 fioles de Mortelame* (DD 20, 1d6 Con/2d6 Con), *potion de soins intensifs*

Alignement : Neutre Mauvais

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 8. *Sorts par jour* (4/4/3/1, DD de sauvegarde égal à 12+niveau du sort). *Sorts connus* (4/4/4/3). 1^{er} – *Brume de dissimulation, changement d'apparence, détection du poison, pattes d'araignée* ; 2^e – *Alignement indétectable, modification d'apparence, passage sans traces, ténèbres* ; 3^e – *Antidétection, détection faussée, invisibilité, ténèbres profondes* ; 4^e – *Empoisonnement, invisibilité suprême, porte dimensionnelle*

Compagnon animal

Animal de taille P

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 3 m (2 cases), vol 24 m (moyenne)

Classe d'armure : 14 (+1 taille, +2 Dex, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/−4

Attaque : serres (+3 corps à corps, 1d4)

Attaque à outrance : 2 serres (+3 corps à corps, 1d4) et bec (−2 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m



Attaques spéciales : —

Particularités : vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +2

Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 12, Int 2, Sag 14, Cha 6

Compétences : Détection +14, Perception auditive +2

Dons : Attaque en finesse

Facteur de puissance : 1/2

MURKHAS

Guerrier 4 / Paladin 4 / Roublard 2 /

Chevalier noir 6

Mort-vivant (humanoïde altéré) de taille M

Dés de vie : 16d12 (112 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 31 (+3 Dex, +10 armure, +8 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 28

Attaque de base/lutte : +15/+24

Attaque : épée à deux mains +2 sanglante (+27 corps à corps, 2d6+15/17-20/x2), ou dague (+25 corps à corps, 1d4+9+poison/19-20/x2) ou coup (+25 corps à corps, 1d6+9 absorption d'énergie)

Attaque à outrance : épée à deux mains +2 sanglante (+27/+22/+17 corps à corps, 2d6+15/17-20/x2), ou dague (+25/+20/+15 corps à corps, 1d4+9+poison/19-20/x2) ou coup (+25/+20/+15 corps à corps, 1d6+9+absorption d'énergie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption d'énergie, absorption de sang, attaque sournoise (+2d6), aura de désespoir, châtement du bien (3/jour), contrôle des morts-vivants, création de rejetons, créatures des ténèbres, domination

Particularités : traits des demi-elfes, bénédiction impie, utilisation du poison, imposition des mains, esquive totale, aura de mal, *détection du Bien*, recherche de pièges, vision nocturne, état gazeux, guérison accélérée (5), pattes d'araignée, réduction des dégâts (10/argent et magie), résistance au renvoi des morts-vivants, résistance à l'électricité et au froid, transformation

Jets de sauvegarde : Réf +17, Vig +23, Vol +14

Caractéristiques : For 28, Dex 17, Con —, Int 15, Sag 18, Cha 24

Compétences : Bluff +12, Concentration +3, Connaissance (religion) +4, Détection +5, Diplomatie +14, Discrétion +9 (+14), Équitation +17, Intimidation +19, Perception auditive +5,

Psychologie +8, Renseignements +9, Saut +11 (+16), Utilisation d'objets magiques +15

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la destruction, Magie de guerre, Arme de prédilection (épée à deux mains), Spécialisation martiale (épée à deux mains), Science du critique (épée à deux mains), Succession d'enchaînements, Combat monté

Langues : Commun, Elfique, Orque

Équipement : harnois en peau de dragon +2, amulette d'armure naturelle +2, ceinturon de Force +4, cape de l'araignée, baguette d'immobilisation de personne (20 charges), parchemin de dissipation de la magie, potion de soins importants (x2), potion de vol, épée à deux mains +2 sanglante, lettres de crédit de la maison Kundarak pour 2000 po, gantelet de la Marque, 4 dracolithes de Khyber, 4 dracolithes d'Eberon, 4 dracolithes de Sibérys, dague de maître, deux fioles de Mortelame (DD 20, 1d6 Con/2d6 Con)

Facteur de puissance : 18

Alignement : Loyal Mauvais

Aura de désespoir (Sur). Murkhas dégage une aura provoquant l'abattement de ses ennemis : tous ceux qui se trouvent à moins de 3 mètres subissent un malus de -2 à tous leurs jets de sauvegarde.

Aura de mal (Ext). Murkhas en tant que chevalier noir génère une puissante aura de Mal (voir le sort détection du Mal), égale à son niveau de chevalier noir soit 6.

Attaque sournoise (Ext). Comme la capacité de roublard du même nom. Les dégâts d'attaque sournoise de Murkhas s'élèvent à 2d6.

Bénédiction impie (Sur). Si la valeur de Charisme de Murkhas lui confère un bonus, celui-ci s'applique à tous les jets de sauvegarde du personnage. Les caractéristiques de Murkhas présentées ci-dessus tiennent déjà compte de son modificateur de Charisme de +7.

Châtiment du bien (Sur). Trois fois par jour, Murkhas peut tenter de châtier une créature d'alignement bon par le biais d'une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute son bonus de Charisme (+7) au résultat du jet d'attaque et, en cas de coup au but, il inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau (+6). Si Murkhas utilise accidentellement ce pouvoir contre une créature qui n'est pas d'alignement bon, il ne se déclenche pas, mais Murkhas ne peut plus s'en servir de la journée.

Contrôle des morts-vivants (Sur). Murkhas possède le pouvoir de contrôler et d'intimider les morts-vivants. Il affecte ces créatures comme un prêtre de niveau 4.

Détection du bien (Mag). À volonté, Murkhas peut faire appel à ce pouvoir magique reproduisant l'effet du sort du même nom.

Esquive totale (Ext). L'agilité presque surhumaine de Murkhas lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une boule de feu ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Si Murkhas porte une armure intermédiaire ou lourde, ou se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple), il perd les avantages de d'esquive totale.

Imposition des mains (Sur).

Chaque jour, Murkhas peut se guérir d'un nombre de points de vie égal à son bonus de Charisme multiplié par son niveau (soit 42 points). Ce pouvoir ne lui permet de soigner personne d'autre que lui-même et son serviteur félon.

Recherche de pièges (Ext). Comme la capacité de Roublard du même nom.

Utilisation du poison (Ext). Murkhas est entraîné à utiliser du poison ; il ne risque jamais de s'empoisonner accidentellement quand il enduit son arme d'une substance nocive.

Sorts de Chevalier noir. Niveau de lanceur de sorts 6. *Sorts préparés* (3/3/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 1^{er} – *Soins légers* (x3) ; 2^e – *Mise à mort, splendeur de l'aigle, convocation de monstres II* (loup félon) ; 3^e – *Contagion, protection contre les énergies destructives, ténèbres profondes*.

Traits des demi-elfes. Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des enchantements.

Particularités du vampire

Absorption d'énergie (Sur). Tout être vivant



touché par l'attaque de coup (ou quelque autre arme naturelle) d'un vampire acquiert 2 niveaux négatifs. Pour chaque niveau ainsi conféré, le vampire gagne 5 points de vie temporaires. Ce pouvoir est utilisable 1 fois par round.

Absorption de sang (Ext). Le vampire peut sucer le sang d'une créature vivante en réussissant un test de lutte pour planter ses crocs dans sa gorge. S'il réussit à immobiliser son adversaire, il lui vole son fluide vital, ce qui se traduit par une diminution permanente de 1d4 points de Constitution chaque round où sa victime reste immobilisée. Chaque fois qu'il réussit cette attaque, le vampire gagne 5 points de vie temporaires.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde ou humanoïde monstrueux tué par le pouvoir d'absorption d'énergie d'un vampire revient à la vie sous forme de vampirien 1d4 jours après avoir été mis en terre.

Si le vampire fait tomber la Constitution de sa victime à 0 ou moins, celle-ci revient à la vie sous forme de vampirien...

Créatures des ténèbres (Sur). Le vampire commande aux autres créatures de la nuit. Une fois par jour, il peut appeler 1d6+1 nuées de rats, 1d4+1 nuées de chauves-souris ou une meute de 3d6 loups (action simple). (Si la créature de base n'est pas terrestre, ce pouvoir permet de convoquer d'autres monstruosité de même puissance.) Les animaux apparaissent au bout de 2d6 rounds ; ils le servent pendant 1 heure maximum.

Domination (Sur). Le vampire peut réduire à néant la volonté de sa proie en la regardant droit dans les yeux. L'utilisation de ce pouvoir est similaire à une attaque de regard, si ce n'est que le vampire doit la décider (il lui en coûte une action simple, et seule la créature qu'il fixe est en danger, pas les autres). La cible doit réussir un jet de Volonté pour ne pas tomber instantanément sous la coupe du vampire, comme si elle était affectée par le sort *domination* jeté par un lanceur de sorts de niveau 12. Ce pouvoir a une portée de 9 mètres.

État gazeux (Sur). Le vampire peut se transformer en brume à volonté, comme grâce à *état gazeux* (niveau 5 de lanceur de sorts ; action simple). Il peut rester dans cet état indéfiniment et bénéficie alors d'une vitesse de déplacement en vol de 6 mètres (manœuvrabilité parfaite).

Guérison accélérée (Ext). Tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie, le vampire soigne 5 points de dégâts par round. S'il tombe à 0 point de vie ou moins, il adopte automatiquement son état gazeux et tente de s'enfuir. Il lui faut atteindre son cercueil dans les 2 heures s'il ne veut pas être détruit à jamais (au cours de ce laps de temps, il peut parcourir un maximum de 15 kilomètres). S'il subit de nouveaux dégâts, ceux-ci n'ont aucun effet tant qu'il est en état gazeux. Une fois dans son cercueil, il est sans défense. Il remonte à 1 point de vie après s'être reposé pendant 1 heure, après quoi il n'est plus sans défense et le processus de guérison accélérée reprend normalement (5 points de vie par round).

Pattes d'araignée (Ext). Il peut escalader les surfaces, même verticales, comme s'il bénéficiait en permanence de l'effet du sort *pattes d'araignée*.

Réduction des dégâts (Sur). Le vampire bénéficie d'une réduction des dégâts de (10/argent et magie). Pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires, ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Le vampire bénéficie d'une résistance de +4 au renvoi des morts-vivants.

Résistances (Ext). Il possède une résistance de 10 points à l'électricité et au froid.

Transformation (Sur). Un vampire peut se transformer en chauve-souris, chauve-souris sanguinaire, loup ou loup sanguinaire, ce qui lui coûte une action simple. Ce pouvoir est similaire au sort *métamorphose* (niveau 12 de lanceur de sorts), si ce n'est que le vampire ne regagne pas de points de vie ne peut pas prendre d'autres formes que celles mentionnées ci-dessus. Une fois transformé, le vampire perd son attaque naturelle de coup et son pouvoir de domination, mais il acquiert les armes naturelles et attaques spéciales extraordinaires de sa nouvelle forme. Il conserve son apparence jusqu'à ce qu'il décide d'en changer ou jusqu'au lever du soleil. (Si la créature de base n'est pas terrestre, ce pouvoir peut proposer d'autres formes.)

Le Lac de l'Effroi

PRÊTRESSE SAHUAGIN

Sahuagin Prêtre 10

Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille M

Dés de vie : 12d8+12 (66 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 18 m

Classe d'armure : 20 (+3 Dex, +5 naturelle, +2 parade), contact 15, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +9/+11

Attaque : griffes (+11 corps à corps, 1d4+2) ; ou trident (+12 corps à corps, 1d8+3) ; ou arbalète lourde (+10 distance, 1d10/19-20)

Attaque à outrance : trident (+12/+7 corps à corps, 1d8+3) et morsure (+9 corps à corps, 1d4+1) ; ou 2 griffes (+11 corps à corps, 1d4+2) et morsure (+9 corps à corps, 1d4+1) ; ou arbalète lourde (+10 distance, 1d10/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : frénésie sanglante, pattes arrière (1d4+1), renvoi des morts-vivants, sorts

Particularités : communication avec les requins, dépendance à l'eau, perception aveugle (9 m), sensibilité à l'eau douce, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité à la lumière

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +10, Vol +14

Caractéristiques : For 14, Dex 16, Con 12, Int 14, Sag 19, Cha 16

Compétences : Art de la magie +7, Concentration +6, Connaissances (religion) +10, Détection +12*, Discrétion +9*, Dressage +7*, Perception auditive +12*, Profession (chasseur) +4*, Survie +4*

Dons : Arme de prédilection (trident), Attaques multiples, Esquive, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Vigueur surhumaine

Facteur de puissance : 12

Équipement : trident, arbalète lourde, 25 carreaux, anneau de protection +2

Alignement : Loyal Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 10. *Sorts connus* (6/6/6/5/5/3, DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, détection de la magie (x2), lecture de la magie, résistance, stimulant* ; 1^{er} – *Bouclier entropique, déguisement, imprécation, injonction, soins légers (x2)* ; 2^e – *Arme spirituelle, discours captivant, invisibilité (x4)* ; 3^e – *Antidétection, dissimulation d'objet, prière, protection contre les énergies destructives, soins importants* ; 4^e – *Don des langues, immunité contre les sorts, liberté de mouvement, neutralisation du poison, soins intensifs* ; 5^e – *cercle de guérison, rejet du Chaos, résistance à la magie*

GUERRIER SAHUAGIN

Sahuagin Druide 9

Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille M

Dés de vie : 11d8+11 (60 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 18 m

Classe d'armure : 22 (+3 Dex, +5 naturelle, +4 armure), contact 13, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +8/+10

Attaque : griffes (+10 corps à corps, 1d4+2) ; ou *cimeterre* +1 (+11 corps à corps, 1d6+2/18-20)

Attaque à outrance : *cimeterre* +1 (+11/+6 corps à corps, 1d6+2/18-20) et morsure (+8 corps à corps, 1d4+1) ; ou 2 griffes (+10 corps à corps, 1d4+2) et morsure (+8 corps à corps, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : frénésie sanglante, pattes arrière (1d4+1), sorts, forme animale (3/jour, taille P, M ou G)

Particularités : communication avec les requins, dépendance à l'eau, perception aveugle (9 m), sensibilité à l'eau douce, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité à la lumière, instinct naturel, déplacement facilité, absence de traces, résistance à l'appel de la nature, immunité contre le venin

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +9, Vol +13

Caractéristiques : For 12, Dex 16, Con 13, Int 11, Sag 16, Cha 15

Compétences : Concentration +7, Connaissances (nature) +6, Détection +4, Diplomatie +8, Dressage +8, Empathie avec les animaux +8, Équitation +5, Fouille +1, Perception auditive +4, Premiers secours +7, Survie +7

Dons : Attaques multiples, Écriture de parchemins, Esquive, Magie de guerre, Pistage, Vigueur surhumaine

Facteur de puissance : 11

Équipement : *armure de peau* +1, *cimeterre* +1, *baguette de sois légers* (12 charges)



Alignement : Loyal Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 9. *Sorts connus* (6/5/5/4/2/1, DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Création d'eau, détection du poison, lumière, purification de nourriture et d'eau, résistance, soins superficiels* ; 1^{er} – *Apaisement des animaux, convocation d'alliés naturels I, détection de la faune ou de la flore, soins légers (x2)* ; 2^e – *Charme-personne ou animal, messenger animal, métal brûlant, peau d'écorce, restauration partielle* ; 3^e – *Appel de la foudre, façonnage de la pierre, guérison des maladies, soins modérés* ; 4^e – *Liberté de mouvement, réincarnation* ; 5^e – *Peau de pierre.*

BARON SAHUAGIN

Sahuagin Rôdeur 15

Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille M

Dés de vie : 17d8+34 (114 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 18 m

Classe d'armure : 23 (+5 Dex, +5 naturelle, +3 parade), contact 18, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +16/+20

Attaque : *trident* +2 de foudre (+23 corps à corps, 1d8+8+1d6 foudre) ou griffes (+21 corps à corps, 1d4+4) ; ou *arbalète lourde* +2 (+24 distance, 1d10/19-20)

Attaque à outrance : *trident* +2 de foudre (+23/+18/+13/+8 corps à corps, 1d8+8+1d6 foudre/19-20) ou *trident* +2 de foudre (+21/+16/+11/+6 corps à corps, 1d8+8+1d6 foudre/19-20) et *pic de guerre léger* +1 (+19/+14/+9 corps à corps, 1d4+3/x4) griffes (+21 corps à corps, 1d4+4) ; ou *arbalète lourde* +2 (+24 distance, 1d10/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : frénésie sanglante, pattes arrière (1d4+1)

Particularités : communication avec les requins,

dépendance à l'eau, perception aveugle (9 m), sensibilité à l'eau douce, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité à la lumière, camouflage, compagnon animal, empathie sauvage, ennemis jurés (elfes +6, humains +4, créatures magiques +2, gnomes +2), déplacement facilité, lien, pistage accéléré, transfert d'effet magique

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +11, Vol +7

Caractéristiques : For 18, Dex 21, Con 15, Int 8, Sag 14, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +20, Détection +23, Discrétion +25, Dressage +15, Équitation +7, Perception auditive +6, Saut +9, Survie +17

Dons : Arme de prédilection (arbalète lourde), Combat à deux armes, Arme en main, Attaque en puissance, Endurance, Maîtrise du combat à deux armes, Pistage, Science du combat à deux armes, Science du critique (trident), Tir à bout portant, Tir de précision

Facteur de puissance : 16

Équipement : *anneau de protection* +3, *trident* +2 de foudre, *pic de guerre léger* +1, *arbalète lourde* +2, 5 *carreaux* +3, 20 *carreaux*, *cape d'elfe*, *yeux de lynx*, *gants de Dextérité* +2, *bracelets d'archer*, *médaille de sagesse* +2

Alignement : Loyal Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de 7. *Sorts connus* (3/2/1/1, DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 1^{er} – *Enchevêtrement, ralentissement du poison, résistance*

aux énergies destructives ; 2^e – *Collet, soins légers* ; 3^e – *Morsure magique aggravée* ; 4^e – *Voyage par les arbres*

SAHUAGIN

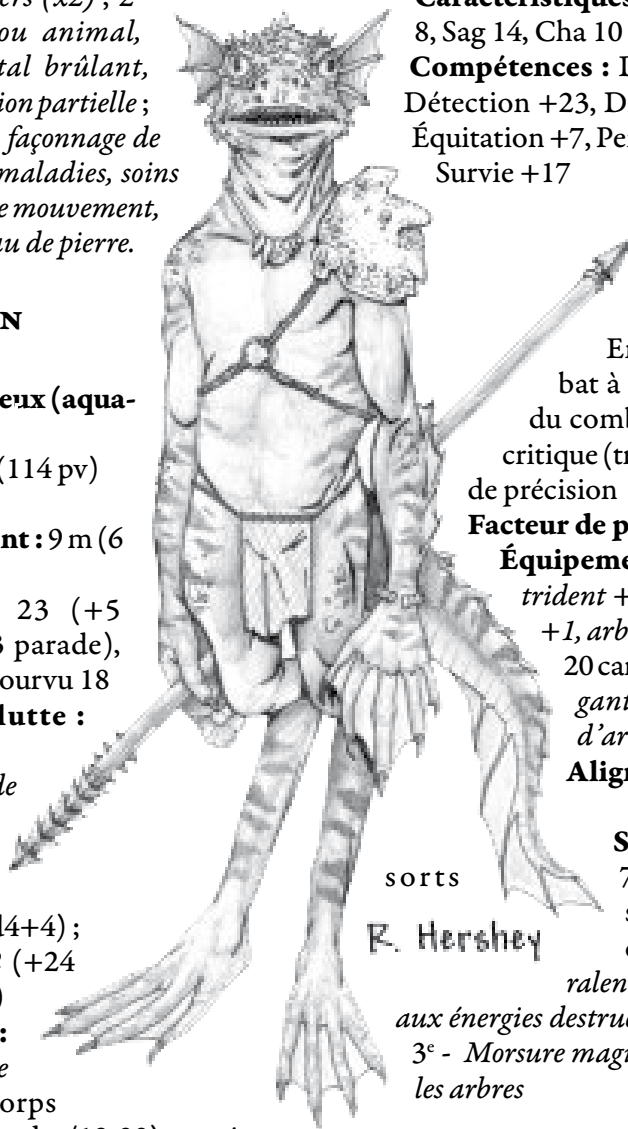
Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 18 m

Classe d'armure : 16 (+1 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15



Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) ; ou trident (+4 corps à corps, 1d8+3) ; ou arbalète lourde (+3 distance, 1d10/19-20)

Attaque à outrance : trident (+4 corps à corps, 1d8+3) et morsure (+2 corps à corps, 1d4+1) ; ou 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) et morsure (+2 corps à corps, 1d4+1) ; ou arbalète lourde (+3 distance, 1d10/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : frénésie sanglante, pattes arrière (1d4+1)

Particularités : communication avec les requins, dépendance à l'eau, perception aveugle (9 m), sensibilité à l'eau douce, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité à la lumière

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +4

Caractéristiques : For 14, Dex 13, Con 12, Int 14, Sag 13, Cha 9

Compétences : Détection +6*, Discrétion +6*, Dressage +4*, Équitation +3, Perception auditive +6*, Profession (chasseur) +1*, Survie +1*

Dons : Attaques multiples, Vigueur surhumaine

Facteur de puissance : 2

Équipement : normal

Alignement : Loyal Neutre

A la recherche d'Essirise

ESSIRISE

Dragon noir, vénérable

Dragon (eau) de taille TG

Dés de vie : 32d12+190 (387 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases), nage 18 m, vol 45 m (médiocre)

Classe d'armure : 38 (-4 taille, +32 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 38

Attaque de base/lutte : +40/+50

Attaque : morsure (+40 corps à corps, 2d8+11)

Attaque à outrance : morsure (+40 corps à corps, 2d8+11), 2 griffes (+36 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+36 corps à corps, 1d8+5) et queue (+36 corps à corps, 2d6+16)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : corruption de l'eau, écrasement, éventration, pouvoirs magiques, présence terrifiante, science de la capture, sorts, souffle, ténèbres

Particularités : immunisé contre l'acide, les effets de sommeil magiques et la paralysie, perception aveugle (18 m), RD (15/magie), RM 25, respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +177, Vig +23, Vol +20

Caractéristiques : For 33, Dex 10, Con 23, Int 16, Sag 17, Cha 16

Compétences : Art de la magie +22, Bluff +14, Concentration +19, Connaissances (folklore local) +16, Connaissances (mystères) +16, Connaissances (nature) +16, Déplacement silencieux +34, Détection +37, Diplomatie +18, Discrétion +5, Fouille +37, Intimidation +39, Natation +32, Perception auditive +37

Dons : Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Capture, Capture et engloutissement, Éventration, Science de l'initiative, Science de la capture, Souffle tenace, Virage sur l'aile

Facteur de puissance : 19

Équipement : —

Alignement : Loyal Mauvais

Corruption de l'eau (Mag). Peut faire croupir jusqu'à 0,3 m3 qui devient impropre à la consommation et à la vie aquatique, 1 fois par jour. Affecte également les liquides contenant de l'eau. Portée de 90 m. Jet de volonté (DD 28) annule.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m x 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+16 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 31) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Fléau d'insectes*, 3 fois/jour ; *croissance végétale*, 1 fois/jour. Niveau 11 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 90 m ; 30 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 28), annule.

Sorts. Comme ensorceleur de niveau 11. *Sorts connus* (6/7/7/7/6/4, DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1^{er} – *Bouclier, coup au but, décharge électrique, mains brûlantes, projectile magique* ; 2^e – *Détection des pensées, nappe de brouillard, nuée grouillante, ténèbres* ; 3^e – *Baiser du vampire, bourrasque, dissipation de la magie* ; 4^e – *Métamorphose, tentacules noirs d'Evard* ; 5^e – *Brume mortelle, immobilisation de monstre*



Souffle (Sur). Ligne de 30 m de long ; 20d4 acide ; jet de Réflexes (DD 31), ½ dégâts.

Ténèbres (Mag). Comme le sort du même nom, 3 fois par jour, mais dans un rayon de 30 mètres. Niveau 11 de lanceur de sorts.

COMBATTANT DU DRAGON AU-DESSOUS

Les combattants d'Essirise sont des yuan-tis qu'elle a recruté en Argonesse.

Abomination yuan-ti

Humanoïde monstrueux de taille G

Dés de vie : 9d8+27 (67 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 6 m, nage 6 m

Classe d'armure : 22 (-1 taille, +1 Dex, +10 naturelle, +2 bouclier), 10 contact, 21 pris au dépourvu

Attaque de base/lutte : +9/+17

Attaque : *cimeterre* +1 (+13 corps à corps, 1d8+5/18-20) ou arc long composite de force (+4) de maître (+11/+6 distance, 2d6+4/x3).

Attaque à outrance : *cimeterre* +1 (+13/+8 corps à

corps, 1d8+5/18-20) et morsure (+7 corps à corps, 2d6+3 plus poison) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+11/+6 distance, 2d6+4/x3).

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : constriction (1d6+6), étreinte, *phobie*, pouvoirs magiques, *production d'acide*, venin

Particularités : *détection du poison*, *mimétisme*, odorat, résistance à la magie (18), *transformation*, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +11

Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 17, Int 20, Sag 20, Cha 18

Compétences : Concentration +15, Connaissances (plans) +17, Discrétion +8*, Perception auditive +17, Déplacement silencieux +12, Détection +19

Dons : Vigilance, Combat aveugle, Expertise du combat, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent

Langues : Commun, Slaad, Yuan-ti

Équipement : *cimeterre* +1, *potion de soins importants*, 2 émeraudes (200 et 50 po)

Facteur de puissance : 7

Alignement : Loyal Mauvais



Pouvoirs magiques. *Enchevêtrement* (DD 16) et *hypnose des animaux* (DD 15) à volonté ; *neutralisation du poison* (DD 18), *ténèbres profondes* et *suggestion* (DD 17), 3/jour ; *métamorphose funeste* (DD 19, forme de serpent exclusivement) et *terreur* (DD 18), 1/jour. Niveau 10 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

MOINE DOLGONTE

Dolgonte Moine 6

Dés de vie : 2d8+2 plus 6d8+6 (44 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +2 Sag, +3 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +5/+7

Attaque : tentacule (+7 corps à corps, 1d3+2) ou attaque à mains nues (+7 corps à corps, 1d8+2)

Attaque à outrance : 2 tentacules (+7 corps à corps, 1d3+2) ou attaque à mains nues (+7 corps à corps, 1d8+2) ou déluge de coups (+6/+6 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (3 m avec tentacule)

Attaques spéciales : absorption de vitalité, frappe ki (magie)

Particularités : chute ralentie (9 m), esquive totale, RD (5/byeshk ou magie), sérénité, vision aveugle (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +6, Vol +10

Caractéristiques : For 14, Dex 17, Con 12, Int 13, Sag 15, Cha 11

Compétences : Acrobaties +9, Déplacement silencieux +10, Détection +9, Discrétion +10, Equilibre +11, Escalade +10, Perception auditive +9, Saut +7

Dons : Attaques réflexes, Interception de projectiles, Parade de projectiles, Science du combat à mains nues, Science de la lutte, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Vigilance

Facteur de puissance : 8

Équipement : —

Alignement : Loyal Mauvais

Tharkgun Dhak

GÉANT DES PIERRES

Géant (Terre) de taille G

Dés de vie : 14d8+56 (119 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m en armure de peau (6 cases) ; vitesse de base 12 m

Classe d'armure : 25 (-1 taille, +2 Dex, +11 naturelle, +3 armure de peau), contact 11, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +10/+22

Attaque : massue (+17 corps à corps, 2d6+12) ; ou coup (+17 corps à corps, 1d4+8) ; ou rocher (+12 distance, 2d8+12)

Attaque à outrance : massue (+17/+12 corps à corps, 2d6+12) ; ou 2 coups (+17 corps à corps, 1d4+8) ; ou rocher (+12 distance, 2d8+12)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : jet de rochers



Particularités : réception de rochers, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +13, Vol +7

Caractéristiques : For 27, Dex 15, Con 19, Int 10, Sag 12, Cha 11

Compétences : Détection +12, Discrétion +6*, Escalade +11, Saut +11

Dons : Attaque en puissance, Attaques réflexes, Tir à bout portant, Tir de précision, Volonté de fer

Facteur de puissance : 8

Trésor : normal

Alignement : Neutre

GÉANT DES COLLINES

Géant de taille G

Dés de vie : 12d8+48 (102 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m en armure de peau (6 cases) ; vitesse de base 12 m

Classe d'armure : 20 (-1 taille, -1 Dex, +9 naturelle, +3 armure de peau), contact 8, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +9/+20

Attaque : massue (+16 corps à corps, 2d8+10) ; ou coup (+15 corps à corps, 1d4+7) ; ou rocher (+8 distance, 2d6+7)

Attaque à outrance : massue (+16/+11 corps à corps, 2d8+10) ; ou 2 coups (+15 corps à corps, 1d4+7) ; ou rocher (+8 distance, 2d6+7)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : jet de rochers

Particularités : réception de rochers, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +12, Vol +4

Caractéristiques : For 25, Dex 8, Con 19, Int 6, Sag 10, Cha 7

Compétences : Détection +6, Escalade +7, Perception auditive +3, Saut +7

Dons : Arme de prédilection (massue), Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : Neutre

GÉANT DES NUAGES

Géant (Air) de taille TG

Dés de vie : 17d8+102 (178 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 25 (-2 taille, +1 Dex, +12 naturelle, +4 chemise de mailles), contact 9, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +12/+32

Attaque : morgenstern de taille Gig (+22 corps à corps, 4d6+18) ; ou coup (+22 corps à corps, 1d6+12) ; ou rocher (+12 distance, 2d8+12)

Attaque à outrance : morgenstern de taille Gig (+22/+17/+12 corps à corps, 4d6+18) ; ou 2 coups (+22 corps à corps, 1d6+12) ; ou rocher (+12 distance, 2d8+12)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : jet de rochers, pouvoirs magiques

Particularités : arme disproportionnée, odorat, réception de rochers, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +16, Vol +10

Caractéristiques : For 35, Dex 13, Con 23, Int 12, Sag 16, Cha 13



Compétences : Artisanat (un au choix) +11, Détection +15, Diplomatie +3, Escalade +19, Intimidation +11, Perception auditive +15, Psychologie +9, Représentation (instruments à vent) +2

Dons : Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Science du renversement, Volonté de fer

Facteur de puissance : 11

Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : Neutre

La cité des titans

DROW ARTIFICIER

Drow Enorceleur 7

Dés de vie : 7d4 (19 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +4 armure, +1 naturelle, +1 parade), contact 14, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : dague drow (+3 corps à corps, 1d4-1/19-20) ou dague drow (+7 distance, 1d4-1/19-20)

Attaque à outrance : dague drow (+3 corps à corps, 1d4-1/19-20) ou dague drow (+7 distance, 1d4-1/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts, pouvoirs magiques

Particularités : familier, vision dans le noir (18 m), traits des drows, RM 18

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +5, Vol +8 (+10 contre les sorts et pouvoirs magiques)

Caractéristiques : For 8, Dex 16, Con 11, Int 12, Sag 12, Cha 18

Compétences : Art de la magie +11, Concentration +10, Connaissances (mystères) +8, Détection +5, Fouille +3, Perception auditive +4

Dons : Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre, Vigilance

Facteur de puissance : 8

Équipement : 2 dagues drow, *amulette d'armure naturelle* +1, *anneau de protection* +1, *potion de soins légers*, *parchemin de mur de feu*

Alignement : Neutre Mauvais

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 7. *Sorts par jour* (6/7/7/5, DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du

sort). 0 – *Aspersion d'acide*, *détection de la magie*, *hébètement*, *lecture de la magie*, *manipulation à distance*, *message*, *son imaginaire* ; 1^{er} – *Armure de mage*, *arme magique*, *maines brûlantes*, *rayon d'affaiblissement*, *repli expéditif* ; 2^e – *Endurance de l'ours*, *flèche acide*, *invisibilité* ; 3^e – *Boule de feu*, *rapidité*.

Pouvoirs magiques. *Aspersion d'acide*, *détection du poison*, *lumières dansantes*, *lueur féerique*, *passage sans traces*, *ténèbres*, 1 fois/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

DROW EMPOISONNEUR

Drow Roublard 5/Assassin 1

Dés de vie : 5d8+1d6 (23 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+4 Dex, +3 armure), contact 14, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/+5

Attaque : *épée courte du scorpion drow* +1 (+6 corps à corps, 1d6+3+poison/19-20) ou arc court composite de maître (bonus de Force +2) (+8 distance, 1d6+2/x3)

Attaque à outrance : *épée courte du scorpion drow* +1 (+6 corps à corps, 1d6+3+poison/19-20) ou arc court composite de maître (bonus de Force +2) (+8 distance, 1d6+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts, pouvoirs magiques, attaque sournoise (+4d6), attaque mortelle (DD 13)

Particularités : vision dans le noir (18 m), traits des drows, RM 17

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +10, Vol +1 (+3 contre les sorts et pouvoirs magiques)

Caractéristiques : For 14, Dex 18, Con 10, Int 15, Sag 10, Cha 10

Compétences : Acrobaties +14, Bluff +8, Concentration +4, Déguisement +8, Déplacement silencieux +13, Détection +10, Discrétion +13, Escalade +10, Équilibre +14, Fouille +2, Perception auditive +10, Saut +12

Dons : Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent

Facteur de puissance : 7

Équipement : *Armure de cuir clouté* +1, *épée courte du scorpion drow* +1, arc court composite de maître (bonus de Force +2), 20 flèches, *huile d'arme magique*, *potion de grâce de félin*, 2 *parchemins d'invisibilité*, 4 doses de venin de scorpion

Alignement : Neutre Mauvais



Poison. Venin de scorpion géant, DD 14, 1d4 Con/1d4 Con.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 1. *Sorts connus* (1 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 1^{er} – *Déguisement, ténèbres*.

Pouvoirs magiques. *Lumières dansantes, lueur féérique, ténèbres*, 1/jour. Niveau 13 de Lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

DROW CHAMAN

Drow Prêtre de Vulkoor 7

Dés de vie : 7d8+7 (42 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+2 Dex, +5 armure), contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +5/+6

Attaque : épée courte du scorpion drow +1 (+8 corps à corps, 1d6+2/19-20) ou dard (+8 distance, 1d4+1)

Attaque à outrance : épée courte du scorpion drow +1 (+8 corps à corps, 1d6+2/19-20) ou dard (+8 distance, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : renvoi des morts-vivants (+3, 2d6+8, 4/jour), sorts, pouvoirs magiques

Particularités : vision dans le noir (18 m), traits des drows, RM 18

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +11 (+13 contre les sorts et pouvoirs magiques)

Caractéristiques : For 13, Dex 14, Con 12, Int 10, Sag 16, Cha 12

Compétences : Concentration +11, Connaissances (religion) +5, Détection +5, Fouille +5, Perception auditive +5, Premiers secours +8

Dons : Arme de prédilection (dard), Arme de prédilection (épée courte du scorpion drow), Magie de guerre, Volonté surhumaine

Facteur de puissance : 8

Équipement : Cotte de mailles de maître, épée courte du scorpion drow +1, 8 dards, cape de résistance +1, perle de thaumaturgie (1^{er} niveau), parchemin de ténèbres, parchemin de poison, baguette de soins légers (NLS 1, 50 charges), symbole de Vulkoor

Alignement : Neutre Mauvais

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 7. *Sorts par jour* (6/6/5/4/2, DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Création d'eau, détection de la magie, lecture de la magie, purification de nourriture et d'eau, soins superficiels (x2)* ; 1^{er} – *Arme magique^D, blessure, bouclier de la foi, brume de dissimulation, soins légers*



(x2) ; 2^e – Arme spirituelle, cacophonie, force du taureau, fracassement^D, soins modérés ; 3^e – Dissipation de la magie, panoplie magique^D, soins importants, prière ; 4^e – Poison, puissance divine^D

Pouvoirs magiques. *Lumières dansantes, lueur féerique, ténèbres*, 1/jour. Niveau 7 de Lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

DROW MARAUDEUR

Drow Guerrier 6/Rôdeur 3

Dés de vie : 6d10+3d8+18 (68 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+3 Dex, +3 armure, +1 bouclier), contact 13, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +9/+12

Attaque : *Longcouteau drow +1 de froid* (+14 corps à corps, 1d6+6+1d6 froid/17-20) ou *arc long composite +1* (bonus de Force +3) (+14 distance, 1d8+4/x3)

Attaque à outrance : *Longcouteau drow +1 de froid* (+12/+7 corps à corps, 1d6+6+1d6 froid/17-20) et *longcouteau drow +1* (+12 corps à corps, 1d6+4/17-20) ou *arc long composite +1* (bonus de Force +3) (+14/+9 distance, 1d8+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : ennemi juré géants (+2), pouvoirs magiques

Particularités : empathie sauvage (+5), vision dans le noir (18 m), traits des drows, RM 20

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +9, Vol +4 (+6 contre les sorts et pouvoirs magiques)

Caractéristiques : For 16, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 14

Compétences : Déplacement silencieux +9, Détection +8, Discrétion +9, Escalade +9, Fouille +2, Natation +9, Perception auditive +8, Saut +9, Survie +6

Dons : Arme de prédilection (longcouteau drow), Combat à deux armes, Défense à deux armes, Dur à cuir, Endurance, Esprit héroïque, Pistage, Science de l'initiative, Science du critique (longcouteau drow), Spécialisation martiale (longcouteau drow), Tir à bout portant

Facteur de puissance : 10

Équipement : *longcouteau drow +1 de froid, longcouteau drow +1, arc long composite +1* (bonus de Force +3), 20 flèches, *gantelets de force du géant +2, bottes elfiques, cape de résistance +1, 2 potions de soins modérés, 2 potions de rapidité*

Alignement : Neutre Mauvais

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 9. *Lumières dansantes, lueur féerique, ténèbres*. 1/jour, DD lié au charisme.

CHEF DROW

Drow Guerrier 8/Rôdeur 5

Dés de vie : 8d10+5d8+39 (109 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 21 (+3 Dex, +6 armure, +1 bouclier, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +13/+16

Attaque : *Longcouteau drow +2 de feu* (+20 corps à corps, 1d6+7+1d6 feu/17-20) ou *arc long composite +1* (bonus de Force +3) (+17 distance, 1d8+4/x3)

Attaque à outrance : *Longcouteau drow +2 de feu* (+18/+13/+8 corps à corps, 1d6+7+1d6 feu/17-20) et *longcouteau drow +1* (+17 corps à corps, 1d6+4/17-20) ou *arc long composite +1* (bonus de Force +3) (+17/+12/+7 distance, 1d8+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : ennemi juré géants (+4), ennemi juré elfes (+2), sorts, pouvoirs magiques

Particularités : compagnon animal, empathie sauvage (+6), vision dans le noir (18 m), traits des drows, RM 24

Jets de sauvegarde : Réf +15, Vig +11, Vol +6

Caractéristiques : For 16, Dex 16, Con 16, Int 10, Sag 12, Cha 13

Compétences : Déplacement silencieux +17, Détection +9, Discrétion +12, Escalade +10, Fouille +3, Natation +7, Perception auditive +9, Saut +10, Survie +11

Dons : Arme de prédilection (longcouteau drow), Arme de prédilection supérieure (longcouteau drow), Combat à deux armes, Défense à deux armes, Dur à cuir, Endurance, Esprit héroïque, Pistage, Science de l'initiative, Science du critique (longcouteau drow), Spécialisation martiale (longcouteau drow), Tir à bout portant

Facteur de puissance : 14

Équipement : *longcouteau drow +2 de feu, longcouteau drow +1, arc long composite +1* (bonus de Force +3), 20 flèches, *gantelets de force du géant +2, amulette de constitution +2, bottes elfiques, cape de résistance +2, anneau de protection +1, 2 potions de soins intensifs, 2 potions de rapidité*

Alignement : Neutre Mauvais



Sorts. Niveau de lanceurs de sorts 2. *Sorts connus* (1, DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort). 1^{er} – *Résistance aux énergies destructives*

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 13. *Lumières dansantes, leur féerique, ténèbres.* 1/ jour, DD lié au charisme.

Compagnon animal

Loup

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +1

Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +3, Détection +3, Discrétion +2, Perception auditive +3, Survie +1*

Dons : Arme de prédilection (morsure), Pistage (S)

Facteur de puissance : 1

Le temple de Yamatur

DROWS MONTÉS

Les drows montés ont les mêmes caractéristiques que les drows précédents, mais ils ont des compétences ajustées leur permettant d'avoir un bonus de +15 en Équitation pour les maraudeurs, +20 pour le chef, et +10 pour les artificiers, chamans et empoisonneurs.

Les deux premiers sont montés sur des longues-griffes (p 283 du manuel d'Eberon), tandis que les autres sont sur des ailes-plantantes (p 282 du manuel d'Eberon).

KHYRRA

Drow Abjuratrice 3 / Maîtresse Spécialiste 7 / Initiée du Voile Septuple 7 *

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 17d4+34 (78 pv + 17 pv temporaires)

Points d'action : 13 (3d6)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 25 (+5 Dex, +5 naturelle, +5 parade), contact 20, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +7/+6

Attaque : dague (+6 corps à corps, 1d4-1)

Attaque à outrance : bâton dague (+6/+1 corps à corps, 1d4-1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *kaléidoscope lugubre*, pouvoirs magiques, *protection* (4/jour), *protection réactive*, sorts

Particularités : abjuration supérieure, appel de familier, coup irréfutable (+4), écoles interdites (enchantement, évocation), grimoire supérieur (*bouclier de la foi, liberté de mouvement*), immunité au sommeil, mystère scolastique mineur, mystère scolastique modéré, protection double, résistance à la magie (28), sensibilité à la lumière du jour, traits des drows, vision dans le noir (18 m), voiles

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +8, Vol +13 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 8, Dex 20, Con 12, Int 30, Sag 10, Cha 12

Compétences : Art de la magie (20) +37, Concentration (20) +23, Connaissances (mystères) (20) +32, Connaissances (religion) (20) +30, Décryptage (20) +30, Déplacement silencieux (20/2) +20, Détection (20/2) +12, Discrétion (20/2) +20, Fouille +12, Perception auditive (20/2) +12

Dons : Attaque spéciale renforcée (*protection*), École renforcée (abjuration), École supérieure (abjuration), Écriture de parchemins, Incantation rapide, Science de la métamagie (Incantation rapide), Science de la robustesse, Talent (Art de la magie), Vigueur surhumaine

Langues : abyssal, commun, commun des profondeurs, draconique, elfique, géant, goblin, langage des signes drow, nain, sylvestre

Facteur de puissance : 18

Équipement : *bâton d'envoûtement, couronne de Vulkoor*, dague, *gantelets de Dextérité* +4, *Pierre Ioun prisme violacé* (Intelligence +6), *sept voiles*

Alignement : chaotique mauvais

Ajustement de niveau : +2

* L'initié du voile septuple est issu du *Codex Profane* et le maître spécialiste du *Complete Mage*, mais leurs aptitudes sont soit déjà incluses dans le profil ci-dessus soit décrites ci-après.

Couronne de Vulkoor. En tant que grande élue de Vulkoor, Khyrra possède l'une des rares couronnes éponymes, sorte de casque de bronze surmonté de pointes effilées et orné de la carapace d'un petit scorpion au-dessus des sourcils, le dard pointé.

Quiconque porte la couronne bénéficie d'un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Déplacement silencieux et Discrétion (déjà inclus). Par une action simple, une fois par jour, le porteur peut obtenir la perception des vibrations pendant 10 minutes. Par une action simple, une fois par jour, le porteur peut toucher une cible pour l'empoisonner (comme le sort *empoisonnement*, NLS 9). Enfin, une fois par semaine par une action simple, le porteur peut invoquer un scorpion monstrueux félon de taille G, qui le sert fidèlement pendant 10 minutes. Si le scorpion est tué, il ne peut plus être invoqué pendant 1 mois. Renvoyer le scorpion est une action simple.

Kaléidoscope lugubre (Mag). Une fois par jour, au prix d'une action simple, Khyrra peut désigner une créature située à dans un rayon de 18 mètres et retourne contre elle les effets magiques qui l'affectent. Cet effet fonctionne sur le même principe qu'une dissipation suprême à cible, si ce n'est que pour chaque sort ou effet annulé, la victime subit les effets d'un voile (cf. ci-dessus), comme si elle l'avait traversé. Les voiles créés autour de la victime vont de rouge à violet, l'un d'eux étant activé par sort annulé. La cible a droit au jet de sauvegarde autorisé pour chaque voile. Ce pouvoir équivaut à un sort de 9^e niveau.

Pouvoirs magiques. *Lueur féérique, lumières dansantes et ténèbres*, 1 fois/jour. Niveau 17 de lanceur de sorts.

Protection (Mag). Par une action immédiate (par exemple en réaction à une attaque, après qu'elle ait été initiée mais avant que celle-ci soit achevée), Khyrra peut créer une *protection*. Elle choisit alors l'un des voiles qu'elle connaît et l'intègre au pouvoir. La *protection* dure pendant autant de temps que l'indique sa description, sauf si on y met un terme avant (comme un sort). Quand Khyrra crée une *protection*, elle choisit l'un des trois types suivants :

Personnelle. Prend la forme d'une sphère de 1,50 mètre de diamètre, qui se déplace avec Khyrra. Si elle force quelqu'un à traverser la *protection*, celle-ci n'a aucun effet. En revanche, toute créature frappant Khyrra au corps-à-corps est soumise à l'effet du voile (sauf si elle utilise une arme à allonge). La *protection* offre un camouflage à Khyrra mais ne gêne pas son champ de vision. Elle dure pendant 7

minutes ou jusqu'à ce qu'elle y mette un terme.

Zone d'effet. Prend la forme d'une sphère de 4,50 mètres de diamètre, qui se déplace avec Khyrra. Une créature adjacente bénéficie de la *protection* même si elle n'est que partiellement à l'intérieur de la sphère. On peut en sortir sans danger, mais toute créature tentant de pénétrer la *protection*, même après en être sortie, subit l'effet du voile choisi. Si Khyrra force quelqu'un à traverser la *protection*, celle-ci n'a aucun effet. La *protection* offre un camouflage aux créatures en son sein mais ne gêne pas leur champ de vision. Elle dure pendant 7 minutes ou jusqu'à ce qu'elle y mette un terme.

Mur. Prend la forme d'un mur immobile de 21 mètres de long et de 10,50 de haut au maximum. Ces dimensions peuvent être ajustées, mais le mur ne peut être façonné. L'une de ses extrémités doit apparaître dans un rayon de 9 mètres de Khyrra. Elle peut décider que traverser le mur dans un sens précis est sans danger. Dans tous les cas, Khyrra ne risque rien à traverser son propre mur. Cette *protection* confère un camouflage aux créatures de chaque côté et dure pendant 10 minutes ou jusqu'à ce que Khyrra y mette un terme.

Le DD de sauvegarde de la *protection* est égal à 30 et lié à l'Intelligence. Le niveau de sort équivalent de la *protection* dépend du voile qui y est intégré.

Voiles. Niveau 17 de lanceur de sorts. Khyrra peut dresser deux voiles en même temps à chaque fois qu'elle crée une *protection*. Cela compte malgré tout comme une seule utilisation de son pouvoir magique de *protection*. L'effet le moins puissant (de rouge à violet) est toujours situé à l'extérieur du plus puissant. Pour annuler l'entière *protection*, il faut annuler le voile extérieur puis le voile intérieur.

Voile rouge. Une *protection* imprégnée de ce voile bloque tous les projectiles et les attaques à distance non magiques. Une créature traversant un voile rouge subit 20 points de dégâts de feu (Réflexes, 1/2 dégâts). Un *cône de froid* détruit la *protection* mais est également annulé dans l'opération. Cette *protection* équivaut à un sort de 4^e niveau.

Voile orange. Une *protection* imprégnée de ce voile bloque les attaques à distance magiques, parmi lesquelles les sorts impliquant des projectiles ou créant des rayons, mais pas les sorts qui ne nécessitent pas d'attaque à distance. Une créature traversant un voile orange subit 40 points de dégâts d'acide (Réflexes, 1/2 dégâts). Une *bourrasque* (ou quelque autre effet similaire) détruit la *protection* mais est également annulée dans l'opération. Cette *protec-*





56

tion équivaut à un sort de 5^e niveau.

Voile jaune. Ce voile empêche les gaz et nuages de pénétrer dans la zone protégée et il enrayer les attaques de pétrification. De plus, un personnage situé au sein d'une protection personnelle ou de zone imprégnée du voile jaune est immunisé contre tout poison venu de l'extérieur (comme une créature maniant une arme empoisonnée et frappant au travers de la barrière). Une créature traversant un voile jaune subit 80 points de dégâts d'électricité (Réflexes, 1/2 dégâts). Une *désintégration* détruit la *protection* mais est également annulée dans l'opération. Cette *protection* équivaut à un sort de 6^e niveau.

Voile vert. Ce voile bloque les souffles. Une créature traversant un voile vert doit réussir un jet de Vigueur sous peine de mourir. En cas de réussite, la cible subit simplement un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Ce voile est un effet de poison. Un *passe-muraille* détruit la *protection* mais est également annulé dans l'opération. Cette *protection* équivaut à un sort de 6^e niveau.

Voile bleu. Ce voile bloque les divinations, mais

également les sorts et pouvoirs mentaux. Une créature traversant un voile bleu doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être pétrifiée. Un *projectile magique* détruit la *protection* mais est également annulé dans l'opération. Cette *protection* équivaut à un sort de 6^e niveau.

Voile indigo. Ce voile bloque les sorts et pouvoirs magiques. Une créature traversant un voile indigo doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être *confuse*, comme si on lui avait lancé un sort d'*aliénation mentale*. Une *lumière du jour* détruit la *protection* mais est également annulé dans l'opération. Cette *protection* équivaut à un sort de 7^e niveau.

Voile violet. Cette barrière détruit les objets et effets qui la traversent, comme s'ils subissaient une *désintégration*. Une créature traversant un voile violet doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être expédiée en un lieu et un plan déterminés aléatoirement (cf. *changement de plan*). Une *dissipation de la magie* détruit la *protection* mais est également annulé dans l'opération. Cette *protection* équivaut à un sort de 8^e niveau.

Sept voiles. Khyrra est entrée en possession des

légendaires *sept voiles* depuis longtemps. Elle ne s'en sépare que rarement, car leur puissance se combine admirablement avec ses propres sortilèges favoris. Toutefois, tout lanceur de sorts compétent peut également tirer parti du pouvoir des *sept voiles*.

Quiconque possède trois des voiles obtient un bonus d'aptitude de +2 à tous ses tests d'Art de la magie, Concentration et Connaissances (mystères).

Quiconque possède cinq voiles obtient une résistance à l'acide (5), à l'électricité (5) et au feu (5).

Enfin, l'intégralité des *sept voiles* permet de lancer spontanément, en sacrifiant un sortilège du même niveau : *bourrasque, cône de froid, désintégration, dissipation de la magie, lumière du jour, passe-muraille et projectile magique*, 1 fois/jour chacun.

Voile brûlant. Immunise le porteur contre l'effet rouge de tout sort prismatique. Par une action rapide, le voile inflige 1d6 points de dégâts de feu à une créature déjà affectée par le porteur via un sort de feu dans le round, trois fois par jour.

Voile corrosif. Immunise le porteur contre l'effet orange de tout sort prismatique. Par une action rapide, le voile inflige 2d6 points de dégâts d'acide à une créature déjà affectée par le porteur via un sort d'acide dans le round, trois fois par jour.

Voile des tempêtes. Immunise le porteur contre l'effet jaune de tout sort prismatique. Par une action rapide, le voile inflige 4d6 points de dégâts d'électricité à une créature déjà affectée par le porteur via un sort d'électricité dans le round, trois fois par jour.

Voile des murmures. Immunise le porteur contre l'effet indigo de tout sort prismatique. Par une action rapide, le voile peut rendre *confuse* (pendant 2 rounds, Volonté DD 20 annule) une créature située à moins de 9 mètres et ayant raté son jet de sauvegarde contre un enchantement lancé par le porteur dans le round, trois fois par jour.

Voile du passage. Immunise le porteur contre l'effet violet de tout sort prismatique. Par une action rapide, le voile peut renvoyer (comme le sort *renvoi*, Volonté DD 27 – DV de la créature annule) une créature extraplanaire située à moins de 9 mètres et ayant été blessée dans le round par une créature convoquée par le porteur, deux fois par jour.

Voile du serpent. Immunise le porteur contre l'effet vert de tout sort prismatique. Par une action rapide, le voile peut empoisonner (effet initial et secondaire 5d10 points de dégâts, Vigueur DD 20 annule) une créature ayant été affectée par un sort de contact au corps à corps lancé par le porteur dans le round, trois fois par jour.

Voile turquoise. Immunise le porteur contre l'effet bleu de tout sort prismatique. Par une action rapide, le voile peut pétrifier (comme le sort *pétrification*, Vigueur DD 20 annule) une créature située à moins de 9 mètres et ayant raté son jet de sauvegarde contre une transmutation lancée par le porteur, une fois par jour.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 17 (+1 pour les abjurations, +4 pour contrer ou dissiper les abjurations). *Sorts préparés* (4+1/7+1/7+1/6+1/6+1/6+1/6+1/4+1/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 20 + niveau du sort, +2 pour les abjurations). 0 – *Lecture de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, résistance, son imaginaire* ; 1^{er} – *Agrandissement, armure de mage, bouclier, bouclier de la foi (x3) **, *coup au but, rayon affaiblissant* ; 2^e – *Détection de pensées, dissimulation d'objet, image miroir, lueurs hypnotiques, poussière scintillante, pyrotechnie, simulacre de vie **, *toile d'araignée* ; 3^e – *Arme magique suprême (x2) **, *déplacement, don des langues, protection contre les énergies destructives, rapidité, vision magique* ; 4^e – *Charme-monstre, désespoir foudroyant, énergie négative, liberté de mouvement, métamorphose, peau de pierre, tentacules noirs* ; 5^e – *Annulation d'enchantement, domination, faux-semblant, immobilisation de monstre, mirage, télékinésie, téléportation* ; 6^e – *Champ de force, dissipation suprême, double illusoire, globe d'invulnérabilité renforcée, héroïsme suprême, suggestion de groupe, voile* ; 7^e – *Dissimulation suprême, projection d'image, renvoi des sorts, scrutation suprême, vagues d'épuisement* ; 8^e – *Esprit impénétrable, magie des ombres suprême, motifscintillant, mur prismatique* ; 9^e – *Arrêt du temps, disjonction, sphère prismatique*.

* Sorts déjà lancés.

GARDE DE KHYRRA

Drow Druide 9 / Rôdeur 1 / Spectre Scorpion * 5 Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 15d8+60 (130 pv)

Initiative : +11

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 32 (+5 Dex, +7 armure, +5 naturelle, +5 parade), contact 20, pris au dépourvu 27

Attaque de base/lutte : +12/+18

Attaque : *chaîne-scorpion drow* +1 *sanglante* (+19 corps à corps, 1d6+11/19-20 plus 1 Con)

Attaque à outrance : *chaîne-scorpion drow* +1 *sanglante* (+19/+14/+9 corps à corps, 1d6+11/19-20 plus 1 Con)



Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : frappe éclair (+4d6), pouvoirs magiques, sorts

Particularités : absence de traces, aspect de la nature (3/jour), compagnon animal, déplacement facilité, empathie sauvage (+15), ennemi juré (géants +2), immunité au sommeil et au venin, instinct naturel, piqure mortelle, résistance à la magie (26), résistance à l'appel de la nature, science de l'embuscade, sculpteur de ténèbres, sensibilité à la lumière du jour, traits des drows, utilisation du poison, vision dans le noir (18 m), vision infaillible, voile de ténèbres

Jets de sauvegarde : Réf +17, Vig +15, Vol +15 ; +2 contre les enchantements, +4 contre les pouvoirs magiques des fées

Caractéristiques : For 22, Dex 20, Con 16, Int 12, Sag 20, Cha 10

Compétences : Acrobaties (18) +25, Connaissances (nature) (5) +10, Déplacement silencieux (18) +28, Détection (13) +20, Discrétion (18) +28, Équilibre +7, Fouille +3, Perception auditive (13) +20, Saut (5) +13, Survie (10) +17 (+19 dans un environnement naturel à la surface)

Dons : Combat en aveugle, Élu de Vulkoor *, Maraudeur drow *, Lanceur de sorts polyvalent, Lien naturel, Pistage, Science de l'initiative, Science de la robustesse, Ténèbres réactives

Langues : commun, commun des profondeurs, druidique, elfique, langage des signes drow, sylvestre

Facteur de puissance : 16

Équipement : *amulette de Constitution* +4, *bandeau de Sagesse* +2, *bottes d'elfe*, *bracelets du chasseur*, *cape de résistance* +3, *ceinturon de Force* +6, *chaîne-scorpion drow* +1 *sanglante*, *gantelets de Dextérité* +4, *peau de serpent-rêve* +3, 1 dose de bile de dragon, 1 dose de mortelame, 1 dose de venin de ver pourpre

Alignement : chaotique mauvais

Ajustement de niveau : +2

* Le spectre scorpion et le don Élu de Vulkoor sont issus de *Secrets of Xen'drik*, mais leurs effets sont soit déjà inclus dans le profil ci-dessus soit décrits ci-après.

Aspect de la nature. Un garde drow est capable de se transformer en instrument de vengeance au service des terres qu'il défend contre les profanes. Trois fois par jour, il peut entrer dans un état de régression animale, dans lequel il bénéficie d'un bonus de +8 en Force, d'un malus de -4 en Dextérité et d'un bonus de +4 en Constitution, pendant 9 heures ou jusqu'à ce qu'il reprenne un aspect normal.

Bracelets du chasseur. Ces bracelets confèrent un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Discrétion et de +2 à l'Initiative. De plus, l'attaque sournoise ou la frappe éclair du porteur, le cas échéant, inflige +1d6 points de dégâts supplémentaires (déjà inclus).

Élu de Vulkoor. Le compagnon animal scorpion d'un garde drow est considéré comme un animal pour ce qui est des sorts affectant les animaux lancés par son maître.

Frappe éclair (Ext). Ce pouvoir est similaire à l'attaque sournoise du roublard et se cumule d'ailleurs avec cette dernière. Toutefois, il ne fonctionne pas contre les adversaires pris en tenaille, à moins que ceux-ci soient également privés de leur bonus de Dextérité à la CA.

Piqure mortelle (Sur). Par une action simple et jusqu'à six fois par jour, un garde drow peut enduire une arme tranchante ou perforante d'un poison mortel. Les effets initial et secondaire infligent chacun 1d10 points de dégâts de Constitution. Le DD du jet de Vigueur est de 20 et est lié à la Sagesse. Une fois créé, le poison demeure en place durant 1 heure ou jusqu'à utilisation. Si quelqu'un d'autre que le garde drow se sert de son arme ainsi empoisonnée, ce pouvoir ne prend pas effet.

Pouvoirs magiques. *Ténèbres*, 4 fois/jour (action immédiate) ; *aspersion acide*, *détection du poison*, *lueur féérique*, *lumières dansantes* et *passage sans traces*, 1 fois/jour. Niveau 15 de lanceur de sorts.

Science de l'embuscade (Ext). Lorsqu'il est en mesure d'agir au cours du round de surprise, le garde drow bénéficie d'un bonus de +4 à l'Initiative. Ce bonus ne s'applique pas si le combat ne présente pas de round de surprise.

Sculpteur d'ombres (Sur). Un garde drow sait manipuler les ombres tant et si bien qu'à chaque fois qu'il utilise son pouvoir magique de *ténèbres*, il peut choisir de créer 8 cases ténébreuses au lieu de centrer l'effet sur un objet. La première de ces cases doit lui être adjacente et chaque case additionnelle doit au moins être adjacente à une autre.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 13. *Sorts préparés* (6/6/5/4/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine*, *création d'eau*, *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *repérage*, *résistance* ; 1^{er} – *Brume de dissimulation*, *communication avec les animaux*, *enchevêtrement*, *grand pas* *, *saut* (x2) ; 2^e – *Pattes d'araignée*, *peau d'écorce* (x3) *, *résistance aux énergies destructives* ; 3^e – *Empoisonnement*, *morsure magique suprême* (x3) * ; 4^e – *Colonne de feu*, *liberté de mouvement*, *tempête de*

grêle ; 5^e – Croissance animale, mur d'épines.

* Sorts déjà lancés.

Vision infailible (Sur). Une fois par jour et par une action libre, un garde drow peut se doter de la vision aveugle pendant 10 rounds. Tant que ce pouvoir est actif, il bénéficie également d'un bonus d'intuition de +10 à tous ses tests de Détection et de Perception auditive.

Voile de ténèbres (Sur). Lorsqu'un garde drow se situe dans une zone de ténèbres ou de faible luminosité, il bénéficie d'un bonus de +5 à tous ses tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

ASPECT DE LA NATURE

Dés de vie : 15d8+90 (160 pv)

Initiative : +9

Classe d'armure : 30 (+3 Dex, +7 armure, +5 naturelle, +5 parade), contact 18, pris au dépourvu 27

Attaque de base/lutte : +12/+22

Attaque : chaîne-scorpion drow +1 sanglante (+23 corps à corps, 1d6+17/19-20 plus 1 Con)

Attaque à outrance : chaîne-scorpion drow +1 sanglante (+23/+18/+13 corps à corps, 1d6+17/19-20 plus 1 Con)

Jets de sauvegarde : Réf +15, Vig +17, Vol +15

Caractéristiques : For 30, Dex 16, Con 20, Int 12, Sag 20, Cha 10

Compétences : Acrobaties (18) +23, Connaissances (nature) (5) +10, Déplacement silencieux (18) +26, Détection (13) +20, Discrétion (18) +26, Équilibre +5, Fouille +3, Perception auditive (13) +20, Saut (5) +13, Survie (10) +17 (+19 dans un environnement naturel à la surface)

COMPAGNON ANIMAL

Très grand scorpion monstrueux amélioré

Vermine de taille TG

Dés de vie : 12d8+36 (90 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 28 (-2 taille, +1 Dex, +19 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 27

Attaque de base/lutte : +9/+24

Attaque : pince * (+17 corps à corps, 1d8+10)

Attaque à outrance : 2 pinces * (+17 corps à corps, 1d8+10) et dard * (+12 corps à corps, 2d4+6 plus venin)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : constriction (1d8+7), étreinte, venin

Particularités : esquive totale, lien, perception des vibrations (18 m), transfert d'effet magique, vermine, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +11, Vol +4

Caractéristiques : For 24, Dex 12, Con 16, Int —, Sag 10, Cha 2

Compétences : Détection +4, Discrétion +4

Dons : —

* Les armes naturelles de ce scorpion bénéficient d'un bonus d'altération de +3 grâce à *morsure magique suprême*.

Constriction (Ext). S'il remporte un test de lutte, le scorpion monstrueux inflige automatiquement des dégâts de pinces.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le scorpion monstrueux doit commencer par toucher à l'aide d'une de ses pinces. Pour ce qui est des tests de lutte, il exploite son modificateur de Force ou de Dextérité, en choisissant le plus élevé.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 19) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

STATUE D'EPTOR'CIX

Objet animé amélioré, taille C

Créature artificielle de taille C

Dés de vie : 40d10+100 (320 pv)

Initiative : -3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (-8 taille, -3 Dex, +20 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +30/+55

Attaque : cimatia (+36 corps à corps, 4d6+18/19-20)

Attaque à outrance : cimatia (+36/+31/+26/+21 corps à corps, 4d6+18/19-20)

Espace occupé/allonge : 9 m/9 m

Attaques spéciales : piétinement

Particularités : créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +12, Vol +7

Caractéristiques : For 28, Dex 4, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1

Compétences : —

Dons : —

Facteur de puissance : 14

Équipement : cimatia

Alignement : Neutre



Cimatia. C'était l'arme favorite d'Eptor'cix, elle a été intégrée à sa statue dès sa mort. *Cimatia* est une épée à deux mains +5 de lumière. Elle s'active dès que la statue est animée.

Piétinement (Ext). Un objet animé de taille G ou plus, et ayant au moins 10 en solidité, peut piétiner les créatures faisant au moins deux catégories de taille de moins que lui. Les dégâts infligés sont égaux aux dégâts de base de ses coups plus 1,5 fois son bonus de Force. Si ses cibles ne profitent pas de l'attaque d'opportunité à laquelle cette manœuvre leur donne droit, elles peuvent s'écarter en réussissant un jet de Réflexes (DD 10 + 1/2 nombre de DV de l'objet + modificateur de Force de l'objet), auquel cas les dégâts qu'elles subissent sont réduits de moitié.

Solidité (Ext). Tout objet conserve la solidité qui était la sienne avant qu'on ne l'anime.



YAMATUR

Yamatur, le géant du feu, est le plus craint des géants du Xen'drik. Il est maintenant le doyen de sa race, selon les calculs, son âge s'élèverait à plus de 40 000 ans, puisqu'il a connu la guerre face aux quoriens à l'âge des géants. La légende voudrait que ce soit le globe de son défunt ami, Eptor'cix, qui le maintient en vie jusqu'alors. En fait, personne ne peut vraiment affirmer avoir déjà vu Yamatur. Il n'est jamais sorti du temple où il protège son trésor, et ceux qui connaissent son emplacement, c'est-à-dire infiniment peu, n'ont jamais osé entrer pour vérifier. Les rumeurs affirment que des cris de fureur et des plaintes jaillissent encore du temple, et prouvent que Yamatur est bien en vie.

Le géant prêta le serment à Eptor'cix qu'il serait le gardien de son globe jusqu'à sa mort. Fidèle à son poste, Yamatur devient de plus en plus fou, fou de ne pouvoir mourir, fou parce que le globe de son compagnon le retient prisonnier et devient une torture. Mais il ne peut se dérober à sa mission, même s'il essayait il n'y parviendrait pas, la magie elle-même le retient ici.

Il tuera sans pitié et avec acharnement ceux qui pénétreront les murs du temple...

Géant du soleil Sorcier* 7

Géant (feu) de taille TG

Dés de vie : 13d8+7d6+120 (202 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 20 (-2 taille, +2 Dex, +10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +14/+33

Attaque : *Pique* +2 (+25 corps à corps, 3d6+18/x3) ou rocher (+14 distance, 2d8+11), ou *décharge fantastique* (+16 contact à distance, 4d6)

Attaque à outrance : *Pique* +2 (+25/+20/+20 corps à corps, 3d6+18/x3) ou rocher (+14 distance, 2d8+11), ou *décharge fantastique* (+16 contact à distance, 4d6)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, invocations, *décharge fantastique* (4d6)

Particularités : RD (1/fer froid), immunité au feu, vulnérabilité au froid, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +16, Vol +13

Caractéristiques : For 33, Dex 14, Con 23, Int 19, Sag 18, Cha 18

Compétences : Art de la magie +17 (+19 parchemins), Bluff +17, Concentration +17, Connaissances (histoire) +21, Connaissance (plans) +21, Détection +20, Discrétion +12, Intimidation +18, Perception auditive +20, Saut +16, Utilisation d'objets magiques +17 (+19 parchemins)

Dons : Invocation supplémentaire (x4), Magie de guerre, Tir à bout portant, Tir de précision, Vigilance

Facteur de puissance : 19

Équipement : pique +2, parchemin de mur de feu, parchemin de boule de feu, parchemin de rapidité, potion de soins importants,

Alignement : Neutre

* Cette classe est issue du *Codex Profane*, mais ses effets ont été intégrés au profil ci-dessus ou aux descriptions ci-dessous.

Décharge fantastique (Mag). La *décharge fantastique* prend la forme d'un rayon d'une portée de 18 mètres, il s'agit d'une attaque de contact à distance qui inflige 4d6 points de dégâts (sans jet de sauvegarde, mais sujette à la résistance à la magie).



Invocations connues. Niveau de lanceur de sorts 7. À volonté (DD de sauvegarde égal à 14 + niveau de sort équivalent).

- Inférieures (Mag) – *Décharge de fièvre* (sur une *décharge fantastique* la cible doit réussir un jet de Vigueur DD 16 sous peine d'être fiévreuse), *déplacement arachnide* (confère *pattes d'araignée* et une immunité contre les effets des toiles), *détection de l'indiscernable* (confère *détection de l'invisibilité* et la vision dans le noir), *lance fantastique* (la portée de la *décharge fantastique* est de 75 mètres), *ténèbres* (identique au sort de même nom), *vision diabolique* (permet de voir normalement dans les ténèbres ordinaires et magiques).
- Mineures (Sorts) : *Marche invisible* (identique à *invisibilité*, portée personnelle uniquement), *vol* (vitesse de déplacement de 12 m en vol, et bonne manœuvrabilité).

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie, façonnage de la pierre, lévitation, mur de pierre et pierres acérées*, à volonté. Niveau 13 de lanceur de sorts.

Erandis d'Vol la puissante

ERANDIS D'VOL

Elfe / Demi-Dragon Liche Prêtresse 3 / Nécromancienne 1 / Théurge mystique 4 / Nécromancienne véritable 14 du Sang de Vol

Mort-vivant (dragon altéré) de taille M

Dés de vie : 22d12+22 (170 pv)

Points d'action : 15 (3d6)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 27 (+3 Dex, +9 naturelle, +5 armure), contact 13, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +11/+17

Attaque : griffe (+17 corps à corps, 1d4+6 plus 1d8+5 énergie négative plus paralysie)

Attaque à outrance : *revanche* (+18/+13/+8 corps à corps), griffe (+15 corps à corps, 1d4+6 plus 1d8+5 énergie négative plus paralysie) et morsure (+15 corps à corps, 1d6+3 plus 1d8+5 énergie négative plus paralysie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : aura de terreur, contact blesant, contact paralysant, intimidation des morts-vivants, pouvoirs magiques, sorts de nécromancienne, sorts de prêtresse, souffle



Particularités : immunité contre l'acide, le froid, l'électricité, la métamorphose, la paralysie, les effets mentaux et les effets de sommeil magique, mort-vivant, réduction des dégâts (15/contondant et magie), résistance au renvoi des morts-vivants (+4), vision dans le noir (18 m), vision nocturne, domaines, écoles interdites (Évocation, Transmutation), mauvais œil, prouesses nécromantiques (+4), zone de profanation supérieure, résistance à la magie (18)

Jets de sauvegarde : Réf +21, Vig +10, Vol +33 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 22, Dex 16, Con —, Int 32, Sag 32, Cha 24

Compétences : Art de la magie (24) +39, Concentration (24) +24, Connaissances (mystères) (24) +35, Connaissances (religion) (24) +35, Déplacement silencieux +11, Détection +19, Diplomatie (7) +14, Discrétion +11, Fouille (23) +42, Perception auditive +19, Premiers secours (24) +35, Psychologie (24) +43

Dons : Apprenti prodige, Attaques multiples, École renforcée (Nécromancie), École supérieure (Nécromancie), Incantation rapide, Magie épique, Science de la robustesse, Vivacité d'esprit

Langues : Abyssal, Commun, Draconique, Elfique, Géant, Infernal

Facteur de puissance : 23

Équipement : *pierre loun prisme violacé* (Intelligence +6), *pierre loun rhomboïde violacé* (Sagesse +6), *pierre loun fuseau violacé* (Charisme +6), *revanche*, *robe noire d'archimage*, *anneau de télékinésie*, *anneau de liberté de mouvement*, *codex des sortilèges immémoriaux*, composantes nécessaires pour les sorts mémorisés

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : +7

Aura de terreur (Sur). Vol est constamment entourée d'une aura de Mal et de mort. Toute créature de moins de 5 DV se trouvant dans un rayon de 18 mètres et regardant la liche doit réussir un jet de Volonté pour ne pas être affectée par l'équivalent du sort *terreur*, lancé comme par un ensorceleur de niveau 22. Si la créature réussit son jet de sauvegarde, l'aura de terreur de Vol ne peut plus l'affecter pendant 24 heures.

Codex des sortilèges immémoriaux. Cet ouvrage tout à fait particulier est un objet intelligent mû par sa propre volonté. Il possède une Intelligence de 18, une Sagesse de 18 et un Charisme de 14. Il

est capable de détecter et de lire la magie, ainsi que de détecter toute forme de scrutation le ciblant lui ou son porteur, en permanence. Il sait lire toutes les langues qu'il parle (les mêmes que Vol) et peut communiquer par télépathie. Son alignement est Loyal Mauvais et il a pour seul dessein de servir Vol. Tant qu'il remplit cet objectif, il confère un bonus de chance de +2* aux jets d'attaque et de sauvegarde de son porteur, ainsi qu'à tous ses tests (compétences, niveau de lanceur de sorts, etc.). Il flotte dans les airs autour de son porteur et le suit où qu'il aille, à la même vitesse. Sur commande, le porteur peut l'affecter par une *dissimulation suprême* aux yeux de tous sauf lui.

Le principal pouvoir du codex lui permet de puiser dans le grimoire du porteur, après avoir été lié avec. Le porteur peut en effet lancer tout sort de son répertoire comme s'il l'avait préparé parfaitement normalement, à concurrence de 22 niveaux de sorts par jour. Par exemple, si Vol a besoin de lancer un sort de *souhait*, alors qu'elle ne l'a pas préparé pour la journée, elle peut dépenser 9 niveaux de sorts de son codex pour le lancer spontanément, comme si elle l'avait préparé. Toutes les composantes utiles au sort doivent être utilisées normalement.

Son second pouvoir est la capacité de lancer un sort quelconque du répertoire de son porteur, jusqu'à une fois par jour, dans les circonstances très précises définies par son porteur. L'incantation du sort prend effet juste après l'activation de la condition, comme si le porteur lui-même l'avait lancé. Actuellement, Vol a prévu de déclencher une *plainte d'outre-tombe* si quelque chose devait arriver à son corps, bien qu'elle ait plusieurs *clones* en réserve.

Il va de soi que le grimoire choisi par le porteur est la source de quasiment tous les pouvoirs du codex. Si celui-ci venait à être détruit, le codex se retrouverait inutile jusqu'à ce qu'il soit synchronisé à un nouveau. À noter que le grimoire actuellement en question, celui de Vol, possède un nombre de pages infini. La liche y a consigné non seulement tous les sorts profanes qu'elle connaît (tous ceux du *Manuel des Joueurs*, excepté ceux des écoles d'Évocation et de Transmutation, plus ceux que vous souhaitez), mais aussi tous ses sorts divins (tous ceux du *Manuel des Joueurs*, plus ceux que vous souhaitez).

* Ces bonus n'ont pas été inclus dans les statistiques ci-contre. En bref, lorsque vous lancez un d20 concernant Vol et que son codex est à ses côtés, ajoutez +2 au résultat du jet.

Contact blessant (Sur). Vol possède une attaque de contact qui exploite l'énergie négative pour infli-

ger 1d8+5 points de dégâts aux créatures vivantes, lesquels s'ajoutent aux dégâts de ses armes naturelles si elle y a recours. Un jet de Volonté (DD 28) réduit ce total de moitié.

Contact paralysant (Sur). Toute créature vivante touchée par l'attaque de contact ou une arme naturelle de Vol doit réussir un jet de Vigueur (DD 28) pour ne pas se retrouver paralysée de façon permanente. *Délivrance de la paralysie* libère la victime, de même que tout sort permettant de se débarrasser d'une malédiction. L'effet de ce pouvoir ne peut pas être dissipé. Toute créature paralysée par Vol semble morte, mais un test de Détection (DD 20) ou de Premiers secours (DD 15) réussi révèle qu'elle respire encore.

Domaines. Deathbound (permet de contrôler 3 fois son nombre de DV en morts-vivants au lieu de 2 fois), Loi, Mal, Mort (permet d'utiliser caresse mortelle 1/jour), Nécromancie.

Intimidation des morts-vivants (Sur). Vol peut intimider les morts-vivants 10 fois/jour. Elle le fait comme un prêtre de niveau 21 avec un bonus de +2 au test d'intimidation.

Mauvais œil (Sur). Jusqu'à 11 fois par jour, lorsqu'un ennemi se trouvant dans un rayon de 18 mètres attaque Vol d'une quelconque façon, elle peut répliquer avec une malédiction par une action immédiate. Si l'adversaire en question échoue à un jet de Volonté (DD 21), il subit un malus de -2 à la CA et à tous les jets de sauvegarde jusqu'au début du prochain tour de jeu de la nécromancienne.

Pouvoirs magiques. *Création de mort-vivant et création de mort-vivant dominant*, 2 fois/jour ; *absorption d'énergie* (DD 26), *flétrissure* (DD 25) et *plainte d'outre-tombe* (DD 26), 1 fois/jour. Niveau 26 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Revanche. Cette dague d'os est la préférée de Vol. Elle lui a été offerte avant l'éradication de sa maison. Comme elle est l'un des rares souvenirs qu'il lui reste de son ancienne vie, elle y est particulièrement attachée. Elle l'a faite améliorer par son enchanteur personnel. *Revanche* fonctionne essentiellement comme un bâton de thaumaturge, avec les différences suivantes. Voici les sorts qu'elle permet d'utiliser à volonté, sans consommer la moindre charge :

- *détection de la magie*
- *disque flottant de Tenser*
- *lecture de la magie*
- *manipulation à distance*
- *monture*

- *prestidigitation*

Les pouvoirs suivants coûtent 1 charge par utilisation :

- *affûtage* (sur elle-même)
- *déblocage*
- *état gazeux*
- *lenteur*
- *lévitation*
- *mur de vent*
- *rapidité*
- *vol*

Enfin, les pouvoirs suivants coûtent 4 charges par utilisation :

- *arrêt du temps*
- *changement de forme*

Contrairement à un bâton de thaumaturge, *revanche* peut absorber les sorts ciblés sur son porteur, mais ceux-ci ne régénèrent pas ses charges. Le seul moyen pour y parvenir est de blesser une créature vivante. Pour chaque coup porté avec succès, la cible acquiert un niveau négatif. Dès que cela se produit, *revanche* regagne une charge. Une journée après avoir été frappée, la victime a droit à un jet de Vigueur (DD 16) par niveau négatif afin d'éviter que ceux-ci se transforment en niveaux perdus.

Sorts de nécromancienne. Niveau de lanceur de sorts 17 (+1 pour les sorts de la Loi ou du Mal, +4 pour les sorts de Nécromancie, +2 pour vaincre la RM). *Sorts préparés* (4+1/4+1+3/4+1+3/4+1+3/4+1+2/4+1+2/4+1+2/3+1+2/2+1+1/1+1+1 ; DD de sauvegarde égal à 21 + niveau du sort, +2 pour les sorts de Nécromancie). 0 – *Destruction de mort-vivant, manipulation à distance, prestidigitation, signature magique, son imaginaire* ; 1^{er} – *Brume de dissimulation, charme-personne, contact glacial, déguisement, identification, serviteur invisible, ventriloquie, verrouillage* ; 2^e – *Baiser de la goule, contrôle des morts-vivants, détection des pensées, détection faussée, dissimulation d'objet, main spectrale, nuée grouillante, toile d'araignée* ; 3^e – *Antidétection, baiser du vampire, coursier fantôme, déplacement, don des langues, immobilisation de personne, tempête de neige, vision magique* ; 4^e – *Contagion, désespoir foudroyant, globe d'invulnérabilité partielle, malédiction, peau de pierre, tentacules noirs, terreur* ; 5^e – *Bouclier rapide, brume mentale, coup au but rapide, débilité, domination, mirage, possession* ; 6^e – *Cercle de mort, champ de force, dissipation suprême, image miroir rapide, simulacre de vie rapide, suggestion de groupe, vision lucide* ; 7^e – *Baiser du vampire rapide, dissimulation suprême, doigt de mort, projection d'image, téléporta-*



tion suprême, vagues d'épuisement ; 8^e – Clone, écran, exigence, hurlement aliénant^{EU} ; 9^e – Prémonition, reflets d'ombre, symbole de douleur rapide.

Sorts de prêtresse. Niveau de lanceur de sorts 19 (+1 pour les sorts de la Loi ou du Mal, +4 pour les sorts de Nécromancie, +2 pour vaincre la RM). *Sorts préparés* (6/5+1+3/5+1+3/5+1+3/5+1+2/5+1+2/4+1+2/4+1+2/3+1+1/3+1+1 ; DD de sauvegarde égal à 21 + niveau du sort, +2 pour les sorts de Nécromancie). 0 – *Assistance divine, création d'eau, détection de la magie (x3), lecture de la magie* ; 1^{er} – *Anathème[†], détection des morts-vivants, détection du bien, imprécation, injonction (x2), malédiction de l'eau, perception de la mort, sanctuaire* ; 2^e – *Apaisement des émotions, arme alignée, arme spirituelle, augure, discours captivant, immobilisation de personne, mise à mort[†], silence, zone de vérité* ; 3^e – *Animation des morts, baiser du vampire[†], communication avec les morts, contagion, fusion dans la pierre, mur de vent, panoplie magique, prière, protection contre les énergies destructives* ; 4^e – *Ancre dimensionnelle, arme magique suprême, communication à distance, contrôle de l'eau, empoisonnement, énergie négative[†], marche dans les airs, vermine géante* ; 5^e – *Bouclier de la foi rapide, exécution[†], faveur divine rapide, résistance à la magie, sanctification maléfique, symbole de douleur, vagues de fatigue, vision lucide* ; 6^e – *Coquille antivie, dissipation suprême (x2), mauvais œil[†], mise à mal (x2), symbole de terreur* ; 7^e – *Blasphème, contrôle des morts-vivants, destruction[†], malédiction rapide, scrutation suprême, symbole de faiblesse, ténèbres profondes rapide* ; 8^e – *Aura maudite, flétriiture[†], immunité contre les sorts suprême, puissance divine rapide, symbole de mort* ; 9^e – *Absorption d'énergie[†], blessure légère de groupe rapide, capture d'âme, force du colosse rapide, plainte d'outre-tombe.*

[†] Sort de domaine

Souffle (Sur). Cône de 9 mètres de long, 6d8 acide, jet de Réflexes (DD 21), 1/2 dégâts.

Zone de profanation supérieure (Sur). Vol dégage une aura identique au sort *profanation*, si ce n'est qu'elle n'affecte que les morts-vivants alliés et que le rayon de l'émanation est de 42 mètres.

Vol a augmenté son Intelligence de 4 points et sa Sagesse de 5 points grâce à des ouvrages obscurs et des sorts de *souhait*.

Le don Vivacité d'esprit est extrait du *Codex Aventureux*, mais ses effets ont déjà été inclus dans les statistiques ci-dessus.

Conclusion

GRIS

Elfe Valénar Goule Sépulcrale Moine * 16

Mort-vivant (humanoïde altéré) de taille M

Dés de vie : 16d12+32 (141 pv)

Points d'action : 13 (3d6)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 24 m (16 cases)

Classe d'armure : 37 (+5 Dex, +9 Sag, +6 armure, +2 bouclier, +5 naturelle), contact 24, pris au dépourvu 32

Attaque de base/lutte : +12/+17

Attaque : coup (+19 corps à corps, 4d8+7/19-20 plus paralysie)

Attaque à outrance : coup (+19/+14/+9 corps à corps, 4d8+7/19-20 plus paralysie) et morsure (+17 corps à corps, 1d6+4 plus paralysie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : arts martiaux, fièvre des goulles, frappe *ki* (adamantium, Loi, magie), paralysie

Particularités : âme de diamant, chute ralentie (21 m), corps de pierre, dépendance alimentaire, esquive extraordinaire, esquive totale, grande robustesse, langues du soleil et de la lune, maîtrise duale, postures de combat, résistance à la magie (26), résistance au renvoi des morts-vivants (+6), subsistance suprême, traits des elfes, traits des morts-vivants, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +20, Vig +15, Vol +20 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 20, Dex 20, Con —, Int 16, Sag 20, Cha 16

Compétences : Acrobaties (19) +26, Déplacement silencieux (10) +15, Détection (19) +26, Diplomatie (19) +24, Discrétion (10) +15, Équilibre (6) +13, Fouille +5, Perception auditive (19) +26, Psychologie (19) +24, Saut (10) +17

Dons : Arme naturelle supérieure (coup), Attaque spéciale renforcée (paralysie), Attaques multiples, Paralysie contagieuse **, Science de la paralysie **, Science de la résistance au renvoi des morts-vivants **, Science de la robustesse, Science du combat à mains nues, Science du critique (coup)

Facteur de puissance : 17

Équipement : *amulette des poings invincibles* +2, *anneau du bouclier*, *bracelets d'armure* +6, *cape de résistance* +5, *ceinture de moine*, *gilet d'armure naturelle* +3

Alignement : loyal mauvais

* Version révisée du Scriptorium.

** Ces dons sont issus du *Libris Mortis*, mais leurs effets ont été intégrés au profil ci-dessus ou aux descriptions ci-dessous.

Arts martiaux (Ext). *Techniques connues* (7 ; DD de sauvegarde égal à 22). Coup allongé, coup de pied, coup de pied retourné, coup en vol, enchaînement intimidant, frappe double, frappe triple.

Dépendance alimentaire. Les goules sépulcrales se conforment à une dépendance alimentaire précise, à savoir la chair fraîche. Mais la formation monastique de Gris lui a appris à se passer de ce mets aussi délicat que raffiné. Il n'est absolument pas dépendant de chair fraîche, contrairement à ses congénères, mais cela ne l'empêche pas de se régaler lorsqu'un festin se présente à lui.

Fièvre des goules (Ext). Maladie, morsure, Vigueur (DD 21), temps d'incubation 1 jour, affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de

1d3 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Un humanoïde tué par cette maladie devient une goule dès que sonnent les douze coups de minuit. La victime ne conserve aucun des pouvoirs qu'elle possédait de son vivant. Elle n'est pas sous le contrôle d'une autre goule mais ressent un profond besoin de chair fraîche et se conduit en tous points comme une goule ordinaire. Un humanoïde de 4 DV ou plus devient une blême et non une goule.

Paralysie (Ext). Toute créature frappée et blessée par la morsure ou un coup de Gris doit réussir un jet de Vigueur (DD 25) sous peine d'être paralysée pendant 1d4+1 rounds. De plus, quiconque touche une créature dans cet état se retrouve également paralysé à moins de réussir un jet de Vigueur (même DD). Les elfes sont immunisés contre ce pouvoir.

Postures de combat (Ext). *Postures connues* (4). Posture du crabe, posture de l'ours, posture de l'oxydeur, posture de la pieuvre.



