



le Scriptorium

présente :
un scénario
pour D&D 3.5



CRYPTOGRAMMES ET ASSASSINS

CRYPTOGRAMMES ET ASSASSINS



UN SCÉNARIO POUR D&D 3.5, PAR KRAHOR
AVEC LA PARTICIPATION DE AEGIS

POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 16

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

INTRODUCTION

Après avoir fui l'ancre de la liche, les personnages mettent à nouveau pied à terre sur le Khorvaire, et ce nouveau retour à la dure réalité du monde va se faire ressentir de plus en plus. Les personnages devront à nouveau faire face à leurs ennemis, mais aussi à leurs alliés occultes et respecter les pactes qu'ils avaient pu passer précédemment avec eux, sous peine de se retrouver une fois encore la cible de leur fureur. Tout en fuyant les organisations qui les poursuivent, les personnages devront trouver comment se servir de la tablette dérobée à Malmoelle, car la puissance qu'elle contient n'est pas à mettre entre des mains innocentes, et le langage crypté qu'il recèle n'est pas compréhensible pour beaucoup. Quand l'utilisation de l'objet sera comprise, les aventuriers devront faire vite, et mener à bien la fin de leur quête...

Table des matières

Grisemurailles	3	Trouver l'entrée de Khyber	17
Pourchassés	3	Khyber	17
La cabale des ténébreux	4	Dérober les dracolithes	19
Murkhas	5	Dracolithes de Sibérys	21
Les zélotes de la Flamme d'Argent	6	Cap-tempête	21
Les dragons de l'Argonesse	7	Sur les traces de la griffe	23
Les rakshasas	8	La suite	24
Yiashtaka et Meneval	9	Annexe	25
Les Aërenals	10	Le globe d'Eptor'cix	25
Kaiüs	10	Grisemurailles	25
Civax	11	La cabale des ténébreux	25
Trouver un traducteur	12	Murkhas	27
Le forgerier savant	12	Les zélotes de la Flamme d'Argent	31
Les académies volantes	12	Les dragons de l'Argonesse	34
Attente	13	Les rakshasas	36
Course-poursuite à Arcanix	14	Yiashtaka et Meneval	37
Le grimoire	14	Les aërenals	40
Explications	14	Kaiüs	43
S'organiser	15	Le forgerier savant	44
Dernière évolution	15	Course-poursuite à Arcanix	45
Les dracolithes	16	Dernière évolution	45
Dracolithes d'Eberon	16	Les dracolithes	46
Dracolithes de Khyber	16		



GRISEMURAILLES

Les personnages ont donc profité du portail érigé par Vol dans le plan de Dolurrrh juste à temps avant qu'il ne se ferme. Ils atterrissent dans une ville à l'architecture très hasardeuse, mélangeant des styles plutôt différents. Les personnages auront tout juste le temps d'apprécier le décor déconcertant, et ses habitants tout aussi diversifiés (il semble y avoir tous types de races, ici : en plus de quelques humains, on y voit des goblinoïdes, des ogres, et même parfois des minotaures, bref, des races peu communes dans le Khorvaire). Un test de Connaissances en géographie (DD 25) permet de savoir qu'il s'agit d'une ville du Droâm, un test plus approfondi (DD 30) permet de deviner à l'architecture qu'il s'agit de la ville de Grisemurailles. Mais la petite pause touristique ne devrait pas durer bien longtemps, à côté des personnages se tiennent trois mercenaires qui n'ont pas l'air de trop rire, il semblerait même qu'ils s'attendaient à voir Vol sortir de ce portail. Ces trois acolytes, Amangar et les frère et sœur Karlin et Oollo, étaient en effet en mission avec leur maîtresse. Après quelques secondes d'hésitation, Amangar intervient :

« Hé, vous là, vous êtes qui ? Elle n'a pas pu vous laisser partir, vous avez fui, que lui avez-vous fait ? »

Les personnages devront réagir rapidement et fuir avant que les trois acolytes ne tentent de se saisir d'eux pendant que Vol recrée un portail pour venir les chercher. Ils devront donc se téléporter ou courir très vite pour sortir des murs de Grisemurailles et se cacher en attendant que les tensions s'apaisent un peu...

POURCHASSÉS

La petite excursion des personnages au château de Malmoelle leur a offert une sorte de répit. S'ils ont dû, le temps de sa traversée, affronter mille dangers, ils ont en attendant évité la cohue du Khorvaire, et perdu les nombreux ennemis qui les traquaient. Mais en sortant de l'ancre de leur ennemie, les PJ sont à nouveau le nez face à leurs problèmes, et le retour aux sources risque d'être plutôt désagréable. En plus des sombres personnages avec qui ils ont pu passer des pactes, des dragons qui veulent

leur peau, des organisations qui traquent les marqués et des Aërenals qui n'apprécient pas qu'on se mêle de leurs affaires, ils viennent de se faire un nouveau poursuivant, et de taille cette fois-ci. En violant l'entrée de Malmoelle, les personnages se retrouvent comme des cibles prioritaires de la liche, et autant dire que Vol a les moyens de nuire... Entre ses acolytes et la Griffes d'Émeraude, Vol a trouvé le temps de mettre au point un nouveau rituel qui change les créatures les plus démoniaques en mort-vivants terriblement puissants à sa botte : les ténébreux. Les personnages ont déjà pu rencontrer un ou deux d'entre eux au château de Malmoelle : le prisonnier démon Habashkasaar et le gardien de la salle extraplanaire en sont de puissants représentants. Mais cette fois-ci, Vol en enverra plusieurs à leurs trousses.

Toutes les rencontres qui suivent sont à insérer dans ce chapitre. Il y en a beaucoup, ce qui risque de donner peu de repos aux personnages. Il n'y a pas d'ordre particulier, chaque rencontre est à amener au gré de l'aventure, selon les pauses que feront les PJ, et en fonction du choix du MJ. Elles sont toutes relativement importantes et ne sont donc pas à jouer comme de simples rencontres aléatoires.



La cabale des ténébreux

Alors que les personnages s'occupent de leurs affaires, et qu'ils se retrouvent dans un lieu parfaitement isolé de la foule, ils ressentent soudain un froid intense. Qu'ils soient de jour ou de nuit, ils peuvent voir très nettement les alentours s'obscurcir à travers un nuage ténébreux presque palpable. Aucune forme tangible semble apparaître, pourtant en regardant vers les étoiles, un personnage peut voir que celles-ci sont masquées par ce qui semble une espèce de chauve-souris géante, aussitôt suivie par deux autres comme elles. Les ténébreux ailés fondent alors sur leurs cibles.

Au MJ :

Les PJ sont dorénavant des cibles prioritaires. Après la rencontre avec Vol dans son château, celle-ci compte bien mettre fin à leurs agissements. Le vol de sa tablette (ainsi que, sûrement, quelques trésors ou informations personnelles) rend compromettant ses plans futurs. Le vol d'un tel objet, qui permet de mettre à nu toutes ses découvertes, est terriblement gênant pour Erandis, puisqu'il pourrait devenir un remède contre la marque qu'elle compte bientôt étendre sur le continent entier (au moyen du puissant artefact, le Globe d'Eptor'cix).

La liche mobilise donc maintenant ses forces sur les personnages (ainsi que sur la recherche du globe), et lui envoie ses plus puissantes créatures, qu'elle conduit grâce à ses sorts de scrutation. Elle scrute donc les PJ, s'ils n'ont aucun moyen de protection, et peut ainsi découvrir quelques-uns de leurs plans.

Les ténébreux sont les créations les plus puissantes d'Erandis, ils sont envoyés par petits groupes parfaitement organisés, qui seront des défis considérables.

Déroulement du combat. Les trois ténébreux ailés usent de la même tactique : ils se sont lancés rapidement avant le début du combat, et ils commencent par convoquer quelques morts vivants pour servir de chair à canon, puis pendant que les personnages sont occupés à s'en débarrasser, ils usent de leur absorption de magie sur les armes que tiennent les personnages. Ensuite, pendant que deux d'entre eux s'attaquent aux personnages au corps à corps (en commençant par les lanceurs de sorts), l'autre use de quelques pouvoirs magiques comme *doigt*

de mort, *immobilisation de monstre* ou *invisibilité*... Quand un ténébreux a perdu trop de vie, il se relève au rand de lanceur de sorts, et l'autre prend sa place, ainsi de suite.

• 3 ténébreux ailés

Au MJ :

Ce chapitre peut sembler difficile si toutes les rencontres s'enchaînent, c'est pourquoi il faut laisser un peu de repos entre chacune d'entre-elles si vous désirez que les personnages s'en sortent, ou bien laisser quelques longues pauses rassurantes suivies d'un enchaînement de combats difficiles si vous voulez être plus réalistes et corser la difficulté. Dans tous les cas, il faut montrer que la fin est proche, et que les personnages n'arriveront pas si facilement au bout.

Plus tard dans l'aventure, les personnages vont être soudainement victimes de la même sensation que précédemment : l'atmosphère s'obscurcit, mais cette fois-ci, ils peuvent voir un ténébreux ailé monté par un ténébreux bipède. Ce dernier se jette au sol avec une rapidité féroce. Sans hésiter ils engagent le combat.

Déroulement du combat. Le ténébreux ailé vient au contact des personnages, tentant de gêner au mieux les lanceurs de sorts, en infligeant des dégâts s'il le faut. Se préparant au combat, le ténébreux bipède aura eu recours à *invisibilité* et *rapidité*. Il s'approche tout d'abord des personnages à 9 mètres ou moins pour user de son 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, il use de *doigt de mort* contre un lanceur de sorts et réutilise *ténèbres maudites* à incantation rapide. Puis il engage le corps à corps et tente de désarmer un guerrier ennemi avec toutes ses capacités.

- *Ténébreux ailé*
- *Ténébreux bipède*

Par la suite, et ce sera la dernière tentative de la cabale des ténébreux (sauf si le MJ désire corser l'affaire en envoyant d'autres groupes), les personnages vont être surpris par un ver entièrement fait d'obscurité pure. Le ténébreux sort de la terre devant eux, ne faisant presque aucun bruit.

Déroulement du combat. Le ver combat en creusant, il fore des tunnels et jaillit du sol sous ses victimes. En plus de sa *rapidité* qu'il s'est précédemment lancé, le ténébreux rampant tente de lancer une *immobilisation de monstre de groupe*. Après cela, il tentera à plusieurs reprises d'engloutir ses adversaires. S'il perd le dessus, il restera de plus en plus éloigné ou caché sous la terre, en lançant dès que l'occasion se présente des *cônes de froid* ou *doigt de mort*.

- **Ténébreux rampant**

Murkhas

Lors de leur voyage, pendant la nuit (que les PJ dorment ou non), Murkhas et sa bande arrivent soudainement, heureux de retrouver enfin leurs ennemis jurés.

Malgré son allure changée, ses dents pointues sortantes et son visage sombre, les PJ reconnaissent sans problème leur ennemi de toujours :

« *Voilà enfin les héros du Khorvaire. Quelle audace, entrer dans le château de ma maîtresse. Vous êtes repartis avec quelque chose qui m'appartient il me semble. Mais je ne pose même plus la question, je vais vous le prendre de force, comme il est d'usage avec vous, puisque vous ne voulez jamais rien comprendre.* »

Ce combat serait l'occasion pour les personnages de récupérer le gantelet de Murkhas dont ils auront ultérieurement besoin. Cependant, ils ne le savent sûrement pas encore. Quoiqu'il en soit, le combat peut être précédé d'un échange entre le groupe de

Murkhas et celui des personnages, échange bien évidemment virulent et parcouru d'insultes en tous genres.

Déroulement du combat. Murkhas s'est préparé, il a bu une *potion de rapidité*. Une fois qu'il a montré son visage et que le combat peut commencer, il engloutit une *potion d'invisibilité suprême*, puis place un châtiment du bien couplé d'une attaque sournoise. Il restera ensuite en duel avec le guerrier du groupe, jusqu'à ce qu'il soit blessé grièvement, auquel cas il tentera de se replier en usant de *ténèbres profondes* et en se soignant avec son imposition des mains. Pendant ce temps, les mercenaires se ruent sur les personnages, en se répartissant sur chacun d'eux pour qu'ils soient tous occupés. Le prêtre soigne occasionnellement les blessés, et utilise autrement tous ses sorts pour gêner ou tuer les personnages.

- **Murkhas**
- **3 mercenaires de la Griffe d'Émeraude**
- **Prêtre de la Griffe d'Émeraude**



AU MJ :

Pendant leur enquête, Vol continue sa recherche des PJ, et elle les scrute continuellement. Sa première attaque ayant échoué, elle décide d'envoyer directement son meilleur élément, sans perdre de temps. Il s'agit évidemment de Murkhas, le demi-elfe que les PJ croyaient peut-être avoir tué est en fait en vie sous une autre forme. Vol, furieuse d'avoir perdu son bras droit, l'a ramené à la vie en accomplissant un rituel (fort semblable à celui qui transforma Kaïus 1er en ce qu'on croit être Kaïus 3ème) qui a changé Murkhas en vampire. Assoiffé de vengeance, le bras droit de la liche aura retrouvé les PJ grâce aux sorts de Vol, et, avec un groupe à ses ordres, va essayer d'en finir durant une nuit.



Les zélotes de la Flamme d'Argent

Dès que les personnages se risquent à fréquenter une ville suffisamment importante, ils tomberont sur un groupe de chevaliers de la Flamme d'Argent qui a été affecté à la mission de trouver les personnages. Aussitôt, une partie du groupe se charge d'envoyer à Burt une missive prioritaire via la maison Sivis la plus proche, et l'autre partie se met à traquer les personnages. Ils tentent de les suivre discrètement (Détection DD 25 pour remarquer qu'ils sont suivis) en attendant une occasion pour les attraper vivants. S'ils n'y parviennent pas, ils attaquent pour les distraire un moment en attendant l'arrivée de Burt.

Déroulement du combat. Les zélotes de la Flamme combattent uniquement au corps à corps, ils n'ont pas de tactique particulière sinon d'encaisser le moins de coups possible tout en retenant l'occupation des personnages.

- **4 paladins de la Flamme d'Argent**

Un peu plus tard (au choix du MJ, ce peut être quelques minutes, heures ou jours plus tard), Burt arrive accompagné de quelques hommes, soit par téléportation soit à bord d'un aéronef selon la localisation des personnages. Tel le shérif qui pourchassait sans relâche ses proies, il hurle à leur intention :

« *Ha ha ha, vous croyiez m'échapper, lavettes, cette fois-ci, ne fuyez pas, vous n'aurez pas autant de chances que les fois précédentes ! J'arrive pour accomplir la justice qu'il faut, battez vous vaillamment que mes exploits soient contés en héros.* »

Déroulement du combat. Burt se lance au corps à corps dès qu'il peut, et il défie tous ceux qui ont l'allure de guerriers. Il préfère laisser les lan-

AU MJ :

Burt et ses hommes n'ont pas cessé de poursuivre les personnages. Pour cela il a multiplié les effectifs des hommes de la Flamme d'Argent qui pourchassent les personnages telle une chasse aux sorcières. Les hommes affectés à cette mission connaissent parfaitement le visage des personnages, dès qu'ils les repèrent, ils savent qu'ils doivent avertir Burt.

Par la suite, si Burt reçoit le signal, il se débrouillera pour utiliser l'un des moyens de transport qu'il a préparés : si les personnages sont loin de Fort-de-Flamme où il se trouve, il utilisera la *téléportation* conformément aux descriptions des agents qui lui ont donné le signal, sinon il attaquera à bord d'un aéronef.

ceurs de sorts à ses lanceurs de sorts, tentant de faire le reste tout seul. Le prêtre et le profane s'attèlent à aider Burt en en faisant la cible de tous leurs sorts tels que force du taureau et quelques soins. L'un des mercenaires vient aider Burt au corps à corps, l'autre crible les personnages de flèches.

- **Burt**
- **Angus**
- **Prêtre de l'Église de la Flamme d'Argent**
- **Profane de la Flamme d'Argent**
- **2 paladins de la Flamme d'Argent**



Les dragons de l'Argonesse

Un beau jour, les personnages vont recevoir une visite inopinée (ou bien ceci arrive s'ils rendent spontanément visite à Lurren). Sous sa forme de jeune homme humain, leur ami Lurren va intercepter les personnages de préférence dans un lieu calme et où la foule est peu présente. En les prenant à partie, il lancera sur un ton pressé la discussion :

« Vous voilà, je suis désolé, j'ai peu de temps et je ne devrais pas être ici. J'ai décidé de vous apporter mon aide malgré les risques que je cours. Vous en avez grandement besoin. J'ai pu lire dans la Prophétie que vous avez récupéré la tablette de... Erandis d'Vol. Ce sera nécessaire mais pas suffisant pour vous débarrasser de la marque. Il vous faudra traduire le sort, et réunir les composantes, par la suite... »

Lurren est interrompu dans sa lancée, car une flèche acide de melfest venue se planter dans sa cuisse. Cette attaque n'avait bien évidemment pas pour but de le blesser mais de le couper dans son élan. Lurren

a juste le temps de regarder d'où elle vient et de crier le nom inachevé de l'assaillant « *Nimasfaro...* » avant de reprendre sa forme draconique, aussitôt suivi par l'ennemi demi-orque, que peuvent apercevoir les personnages, qui prend l'allure d'un dragon d'argent. Les deux commencent alors un combat dans les airs, mais l'ennemi est plus gros et plus puissant que le trop jeune Lurren, les personnages devront intervenir pour sauver leur ami...

Déroulement du combat. Nimasfaro'fell, le dragon d'argent concentre ses attaques sur Lurren, il détourne son attention des personnages. Le travail de ces derniers sera donc de le tuer ou le faire fuir avant qu'il n'ait eu raison de leur ami... Bien entendu, Lurren se défend aussi vaillamment qu'il le peut.

- **Nimasfaro'fell**

AU MJ :

L'Assemblée est divisée, et les dragons ne savent plus trop où se mettre. Tous prônent d'une manière ou d'une autre l'accomplissement naturel de la Prophétie. Seulement pour certains, ce que fait Vol fait partie de la prophétie, et il faudrait la laisser faire sans intervenir. Pour d'autres au contraire, cette logique est absurde et le plan de Vol va complètement à l'encontre d'un déroulement naturel des choses, et il faut donc l'en empêcher en apportant une aide aux personnages qui semblent être le dernier espoir. Les débats violents qui ont eu lieu ont divisé l'Assemblée en deux groupes : l'un accordera son aide aux personnages s'ils la demande par eux-mêmes (cela passera par Lurren, principalement), l'autre tentera de nuire au premier groupe pour qu'il n'agisse pas. A priori, les personnages ne devraient donc pas être attaqués directement, à priori seulement...

En effet, Lurren va tenter d'intervenir pour apporter des renseignements aux personnages, mais un dragon de l'Assemblée va venir interrompre la discussion pour censurer l'érudit.

D'un autre côté, Slifvarazmo'tur, le dragon rouge qui voulait s'emparer des personnages en Argonesse veut renouveler sa chance, et il va tenter de profiter de la faiblesse des personnages pour les attraper plus facilement. Après un combat difficile, il va passer à l'action...





Avant ou après cette péripétie, un nouvel événement (facultatif, au choix du MJ) intervient, juste après que les personnages aient eu à faire face à une situation difficile. Slifvarazmo'tur, le dragon rouge auquel les personnages avaient eu affaire en Argonesse (ils s'en souviendront rapidement) n'a pas lâché l'affaire, il veut toujours s'approprier les personnages, et cette fois-ci il est déterminé à ne pas les laisser s'enfuir aussi rapidement.

Mais les personnages ont évolué, et ils ne sont plus aussi vulnérables qu'avant, ensemble, ils sont mêmes plus puissants que Slifvarazmo'tur. Pour être intéressante cette rencontre doit donc apparaître juste après un combat difficile, où les personnages auront utilisé déjà un certain nombre de ressources.

Déroulement du combat. Slifvarazmo'tur désire toujours les personnages vivants. Cette fois-ci, il va intervenir juste après un combat (celui avec Lurren, par exemple), pour avoir l'avantage de la santé et des ressources. Le dragon commencera par finir d'épuiser les personnages avec son souffle et ses attaques au corps à corps. Il n'utilisera de ses sorts que s'il est menacé, auquel cas il prendra son envol pour les lancer depuis les hauteurs. Ensuite, quand l'un des personnages sera suffisamment faible, il lui lancera

immobilisation de monstre pour s'en saisir par la suite. En effet, il se contentera d'un seul personnage si l'occasion se présente, les autres devront ensuite le poursuivre en vol pour récupérer leur ami qui se dirige droit vers un repère tranquille...

- *Slifvarazmo'tur*

Les rakshasas

LA FAMILLE ROYALE

Les personnages iront peut-être spontanément la voir, mais cela reste peu probable. Dans le cas contraire Faarnath sous l'apparence du conseiller-stratège de la famille royale tentera de rencontrer les personnages, accompagné de quelques gardes, « au cas où ».

Il essaiera alors de les faire raconter leurs mésaventures de manière extrêmement précise : Faarnath veut des noms, des lieux, et des détails. Ainsi, au fur et à mesure que les personnages donneront des

AU MJ :

Si les personnages ne l'ont pas tué la première fois à Beaufuge, Faarnath est toujours en vie et à réussi à conserver sa position. Et, sous les ordres de Faarnath le succube, les Seigneurs de la Poussière sont toujours en quête d'un rôle à jouer dans les grands événements qui se trament, et cherchent toujours des pions pour apporter le chaos. Les personnages sont ces pions. Mais tout dépend de ce qu'ils ont fait au précédent, s'ils n'ont pas démasqué Faarnath derrière son masque, ce dernier va garder son image de conseiller-stratège de la famille royale. Sinon, il tentera une nouvelle approche pour glaner des informations : si l'identité de Faarnath a déjà été dévoilée au grand jour, il n'en restera pas là. Pendant que les personnages s'infiltraient à Malmoelle, Faarnath aura pu trouver quelques membres de la guilde des marqués, les aura espionné sans agir, et utilisera leur apparence... En dernier cas, il se résoudra à ce que les rakshasas font rarement : utiliser la force brute.

S'ils s'en tirent avec les informations nécessaires, les Seigneurs de la Poussière s'en serviront pour guider les ennemis des personnages vers eux, pour envoyer les personnages au casse-pipe... Bref, pour semer la confusion entre tous les protagonistes de l'histoire.

renseignements « peu importants », le conseiller-stratège ira de plus en plus dans le détail, jusqu'à demander où se trouve le repère de Vol. Cette discussion sera une nouvelle chance pour les personnages de déceler l'identité véritable de Faarnath, occasion qu'ils ont ratée auparavant. Ils seront, le cas échéant, des formidables espions des Seigneurs de la Poussière.

LES AMIS DE LA GUILDE

Si l'identité du succube est connue des personnages, Faarnath arrivera au moment le plus crédible (par exemple si les personnages s'approchent de Sharn) accompagné de rakshasas, sous la forme de membres de la guilde des marqués que les personnages reconnaîtront. Ils entameront alors une discussion des plus prudentes possibles, demandant des nouvelles des personnages, se réjouissant de leur retour...

Ils demanderont alors ce qu'ils devront raconter à Trom sur leur voyage, de manière à avoir toutes les informations intéressantes. Les personnages auront une chance de déceler, soit le déguisement physique des arnaqueurs (jets de Détection contre leurs sorts de changement de forme), soit le déguisement moral (jets de Psychologie contre des DD opposés au Bluff de Faarnath).

LA MANIÈRE BRUTE

Si toutes les tentatives précédentes échouent, Faarnath se résoudra à utiliser la force pour avoir les informations qu'il veut, il s'attaquera alors aux personnages pour les forcer à parler.

Déroulement du combat. Faarnath reste le plus en dehors possible du combat, laissant faire ses minions, et n'attaquant que quand les coups son faciles. Dès qu'un personnage se retrouve hors de combat, il demande à ses hommes de s'en saisir, et menace de mettre un terme à sa vie s'il n'obtient pas les informations nécessaires. Si les personnages coopèrent, il tiendra promesse et laissera filer le mourant.

- *Faarnath*
- *2 rakshasas, Zakya*
- *Lieutenant rakhasa*

Yiashtaka et Meneval

Dans un premier temps, les personnages recevront de Yiashtaka un message mental leur rappelant leur accord. Il leur demandera alors de le rejoindre au plus vite dans sa tour près de Beaurefuge. Dans ce message, il menacera les personnages de lui envoyer ses minions s'ils ne viennent pas. Si les personnages ne s'exécutent pas dans les jours qui suivent, Yiashtaka usera à répétition de *scrutation*, jusqu'à ce que les personnages ne s'en protègent pas et soient visibles. Il se téléportera alors à leurs côtés, s'ils sont seuls, accompagné de Meneval. Il demandera à nouveau des explications, en échange de quoi il promet des renseignements. Les personnages ont le choix, ils peuvent coopérer, et Yiashtaka livrera quelques bribes d'informations concernant Vol, dévoilant qu'elle a trouvé une piste pour le Globe d'Eptor'cix, et qu'elle commencerait à Grisemurailles... Ou bien, les personnages peuvent refuser de livrer leurs informations, et Yiashtaka passera au combat.

AU MJ :

Si les PJ ont passé avec l'illithid membre des Sectes du Dragon Au-Dessous, ce dernier n'en aura pas oublié une miette. Lui et son assistant Meneval tenteront de récupérer leurs informations dues auprès du groupe des personnages.

S'ils sont toujours en vie mais n'ont pas passé d'arrangement avec les personnages, ils tenteront quand même une nouvelle approche « amicale ».

Déroulement du combat. Yiashtaka fait un signe à Meneval qui se téléporte aussitôt, disparaissant. Yiashtaka tient les personnages dans son champ d'action et avale une potion de vol. Il use alors de ses sorts à distance en réserve jusqu'à l'arrivée de Meneval. Huit rounds plus tard, Meneval revient, accompagné de membres des Sectes du Dragon-Au-Dessous qui s'étaient préparées à cette occasion.

- *Yiashtaka*
- *Meneval*
- *Tyrannœil*
- *Roublard des sectes*



Les Aërenals

Alors qu'ils sont à la recherche de dracolithes (voir plus loin), les PJ subissent une série de coups bas qui semblent tous venir du même auteur : quand les personnages tentent de se faire discrets, une voix mystérieuse se met à alerter l'ennemi, quand ils se battent, ils reçoivent des sorts ou des attaques venues d'ailleurs, quand ils tentent une prouesse technique (escalade, saut, etc.), ils reçoivent systématiquement une gêne... Quand ils tenteront de savoir d'où tout cela provient, il leur faudra prendre l'ennemi la main dans le sac et se mettre à sa poursuite. Ils découvriront alors que les quatre aërenals qu'ils avaient rencontrés à Atur sont derrière tous ces coups fourrés. Quand un dialogue pourra enfin s'installer, les aërenals répèteront à tort et à travers que les personnages n'ont pas à se mêler de leurs affaires, que c'est à eux de laver le mal qu'ils ont laissé s'installer. Au fur et à mesure de la discussion, les personnages pourront comprendre que c'est la fierté du peuple aërenal qui fait qu'ils n'acceptent aucun coup de main, et qu'ils se sentent coupables des manigances de Vol. Les personnages pourront alors, au choix, discuter avec eux pour qu'ils les laissent faire ce qu'ils ont à faire, discuter pour qu'ils s'allient et agissent main dans la main, ou les tuer pour être certain de ne pas croiser à nouveau leur route. Les deux première options demanderont beaucoup de diplomatie (plus la seconde que la première), mais si elle réussit, les deux équipes pourront trouver un terrain sur lequel s'entendre et se décider sur comment agir sans se gêner. Dans le cas d'un combat, les capacités des adversaires promettent une rencontre fort intéressante.

AU MJ :

Les aërenals sont toujours sur la piste de Vol et de ses plans, grâce au groupe conduit par Vecra la guerrière. Depuis la dernière rencontre, les aërenals ont bien évolué dans leurs recherches et ont fait le lien entre la disparition des dracolithes (voir plus loin) et les machinations de Vol. Ils auront donc décidé d'enquêter la dessus, en travaillant pour la maison Tharashk. Si les personnages font de même (voir plus loin), les aërenals seront au courant, et partiront sur leurs pistes en tentant de leurs mettre des bâtons dans les roues.

Déroulement du combat. Contrairement à la première fois, les aërenals profitent de la détermination des personnages pour tenter de les tuer sans remords. Ils mettent au point une stratégie qu'ils ont l'habitude d'utiliser : Vecra et Liza se lancent au corps-à-corps et se placent en tenaille de manière à ce que la première profite de ses attaques sournoises. Marlow et Oatef utilisent leurs premiers rounds pour améliorer au maximum les capacités des attaquants de front, et les suivants pour limiter les personnages dans leurs actions.

- **Vecra**
- **Marlow**
- **Liza**
- **Oatef**



Kaius

Un jour que les personnages font une pause pour se reposer, pendant la nuit, si quelqu'un monte la garde il peut voir s'approcher (Détection DD 23) une silhouette encapuchonnée. S'il réagit de manière agressive, aussitôt la femme se défend :

« Non, vous faites erreur, je ne viens pas vous tuer. Je suis envoyée par le roi Kaius III en personne, il veut des nouvelles ».

Si les personnages se résignent à attaquer, la femme, prenant soin de ne pas ôter sa capuche, continue sur un ton d'agressivité retenue, on voit que la femme n'a pas l'habitude de jouer les diplomates :

« Je suis Moranna, la régente de Kaius. J'ai dû enquêter aux quatre coins du Khorvaire pour vous trouver, vous pouvez me remercier de ne pas avoir trop fait de bruit vous concernant. Le roi Kaius voudrait s'assurer que son... aide, est bien restée secrète, comme convenu. En avez-vous parlé à qui que ce soit ? Il faut que j'insiste, cela ne doit absolument pas filtrer, le roi est prêt, en échange de votre discrétion, à vous apporter l'aide qu'il peut. Malheureusement, il m'a contraint de vous menacer, que si vous ébruitez quoi que ce soit à son sujet, il est prêt à déployer l'armée la plus puissante du Khorvaire à vos trousses... Il le fera, soyez-en sûrs. »

AU MJ :

Contrairement à la plupart des autres protagonistes, Kaius n'a aucune animosité envers les personnages, il n'éprouve pas de sentiment amical, mais pas d'indifférence non plus. Il compte cependant témoigner sa présence. Il désirera savoir si son aide s'est sue ou non, car il a secrètement peur de la liche.

Bien sûr, il ne se rendra pas par lui-même rendre visite aux personnages, il préfère envoyer Moranna sa fidèle régente. Moranna va donc parcourir le Khorvaire en enquêtant pour savoir où se trouvent les personnages. Elle va finir par les trouver, mais ce qu'elle ne sait pas, c'est que depuis le début, elle est suivie de très près par Emine, ou plutôt Yatus de son vrai nom, le rakshasa des Seigneurs de la Poussière (encore eux) qui va tenter de leurrer les personnages pour s'approprier les informations...

Aussitôt qu'elle eût fini, une femme se jette sur son dos, retirant avec force sa capuche :

« *Tu es démasquée vampire ! Traïtresse, tu dois mourir ! Aidez moi, il faut la tuer !* »

Les personnages pourront reconnaître la femme qui les a envoyés vers Kaius, Emine. Peut-être avaient-ils des doutes sur sa personne, ou peut-être lui prêtent-ils plus confiance à elle plutôt qu'à Moranna, qu'ils n'ont jamais vu. Celle-ci, brusquement coupée reprend son agresseur :

« *Emine ? ! J'ai toujours su que tu n'appartenais pas vraiment à la famille royale, c'est toi qui a arrangé cette rencontre avec le roi n'est-ce pas ? Héros, c'est elle la traïtresse, ne vous faites pas avoir !* »

Les deux commencent à se battre, les personnages devraient éviter qu'elles ne s'entretuent, et les séparer ou combattre à côté de celle qui leur paraît la plus honnête. Peut-être feront-ils une grossière erreur, ou non...

Déroulement du combat. Si les personnages décident d'aider Emine, Moranna sait qu'elle ne tiendra pas, elle tente alors de fuir aussi loin qu'elle peut, et Emine encourage les personnages à la poursuivre et la tuer. S'ils aident Moranna, Emine combat un moment, puis s'enfuit.

- (Yatus)
- (Moranna)

Si au final Emine a remporté la confiance des personnages, elle tentera d'en savoir plus sur l'aventure des personnages, de quoi semer à nouveau le doute, et créer, si les personnages venaient à découvrir qu'elle était l'ennemie, un véritable cas de conscience : vont-ils s'attirer les foudres de Kaius en ayant attaqué sa servante favorite ? Sinon, Moranna leur est reconnaissante, et tente de rattraper le coup en affirmant qu'elle n'est pas un vampire. En remerciement, elle fait un présent aux personnages, un présent très précieux : *Kalissa la rapide*, une *rapide* +2, *tueuse de morts-vivants, rapide*, c'est une arme qui appartenait à Kaius, mais qui selon Moranna sera de grand secours aux personnages.

Civax

Si les personnages retournent rendre visite à la guilde non loin de Première Tour, suffisamment tard dans l'aventure, ils tomberont sur Civax. Ce dernier pourra alors leur expliquer le plan qu'il projetait et que les personnages ont mis à mal. Cette rencontre n'a qu'un but social. Elle peut se passer très bien, mais peut tout aussi bien tourner très mal si les PJ ont toujours des doutes sur Civax, ou même s'ils lui reprochent ses moyens malhonnêtes pour parvenir à ses fins. Cependant, Civax est un personnage d'une grande aide, et pour prouver que ses motivations sont bonnes, il acceptera d'aider les personnages du mieux qu'il peut (ce qui peut se révéler fort utile pour la suite).

AU MJ :

Les personnages n'ont sans doute pas pu avoir le courage de tuer leur ancien compagnon Civax, même en croyant qu'il était le traître parfait. Depuis Civax a trouvé comment fuir du château, sachant que sa mission avait échoué et que Vol aurait vite fait de le tuer pour ne pas avoir accompli sa tâche de gardien. Quelques mois plus tard, Civax parvient à retrouver ce qu'il reste de la guilde des marqués et, si Trom n'est plus là pour la guider, à en reprendre le contrôle.



TROUVER UN TRADUCTEUR

Les PJ sont donc maintenant en possession de ce qu'ils sont venus chercher : la tablette dérobée à Vol, et qui décrit avec précision le sort d'induction de la marque qu'elle a créée.

La tablette, qui est magique, se commande en elfique. Il faut donc savoir parler ce langage pour lui commander d'afficher les « pages » suivantes ou précédentes. Les caractères se dessinent alors au fur et à mesure sur la surface en pierre. Seulement, en retournant sur le continent (par le moyen qu'ils désirent, mais à ce niveau ils devraient savoir user de téléportation) ils pourront se rendre compte que la tablette est rédigée dans un langage incompréhensible. Vol a pris ses précautions en rédigeant ses sorts les plus puissants dans un langage qu'elle seule connaît, un code qu'elle a elle-même élaboré et qu'aucun sort ne peut traduire. Il faut donc que les PJ trouvent le moyen de retranscrire les écrits dans un langage compréhensible afin de pouvoir comprendre le contenu de la tablette. Pour cela, il existe plusieurs solutions, toutes conduisant vers la même personne :

- Tout d'abord, les PJ pourront logiquement se tourner vers la maison Sivis, cette maison qui utilise ses pouvoirs afin de traduire et déchiffrer tout ce qu'on leur demande. Pour un tarif normal, les gnomes de la maison voudront bien s'attaquer à cette traduction (qui prend quelques jours). Mais après plusieurs essais, ils informeront les PJ que leur tentative a échoué. Ils ont seulement réussi à retranscrire une petite partie de l'ouvrage. Ils peuvent affirmer que ce langage secret vise à cacher un sort puissant, mais ils n'ont pu déterminer entièrement lequel. Dans leur échec, la maison s'excuse, et pour se rattraper décide de rediriger les PJ vers un homme célèbre, sûrement le meilleur déchif-



feur du Khorvaire. Ignus enseigne l'art du décryptage dans les fameuses académies volantes d'Arcanix, en Aundair. Ce défi sera sûrement à sa hauteur.

- Ensuite, les PJ pourront aller demander de l'aide au barde Trom s'il est toujours en vie. Lui aussi a déjà entendu parler d'un certain Ignus. Mais il est moins précis dans sa description, il sait seulement que l'homme se trouve quelque part en Aundair, sans savoir quoique ce soit de son activité ou autre.
- Enfin, les PJ iront peut-être parler à Lurren (ce qui leur vaudra de repasser à Sharn où ils devront être prudents). Les connaissances du dragon éclaireront la lanterne des PJ, car même s'il ne parvient pas à déchiffrer la tablette, il envoie les PJ vers

une « connaissance ». Cet homme,

un certain Ignus, enseigne à Arcanix, dans les académies volantes de l'Aundair. Il l'a rencontré durant la Dernière Guerre, et fût fasciné par la logique de cet homme.

De toute façon, les PJ seront amenés à rendre visite à ce mystérieux Ignus, en Aundair. S'ils demandent plus de précisions, leurs interlocuteurs préciseront que cet « homme » est en fait un forgelier, affublé d'une incroyable logique et d'un raisonnement hors pair. Mais il vaut peut-être mieux réserver la « surprise » aux PJ lors de leur rencontre avec Ignus...

LE FORGELIER SAVANT

Les académies volantes

Si les PJ ont été envoyés par Trom, et se retrouvent donc en Aundair sans savoir vraiment où se diriger, ils vagabonderont alors à travers les cités de la nation pour qu'on les envoie finalement à Arcanix.

Une fois sur les lieux de la petite ville d'Arcanix,

les PJ n'auront aucun mal à être dirigés vers les académies volantes. Mais celles-ci portent bien leur nom, puisqu'elles flottent à des centaines de mètres au dessus du sol. Il faudra donc rejoindre les bâtiments par le vol ou la téléportation. Si cela se révèle impossible, la maison Vadalis loue pour 5 pa des aigles géants qui font le trajet de la terre ferme aux académies volantes.

Une fois que les PJ se retrouvent dans les luxueuses et grandes académies, il leur faut se faire guider. Les PJ tombent alors sur l'un de ses élèves, il les accompagne vers les appartements d'Ignus. Ils peuvent alors découvrir la beauté des lieux, l'architecture et les décors magnifiques. Puis ils finissent par entrer dans les appartements de l'enseignant, celui-ci s'y trouvant effectivement. Les PJ se retrouvent alors nez à nez avec un forgelier...

La discussion s'engage alors, les PJ n'ont qu'à lancer leur requête. Ignus se montrera particulièrement curieux, dans un premier temps, en demandant qui sont les PJ (il leur dit qu'il lui semble les avoir déjà vus quelque part, laisser planer un doute), où est-ce qu'ils ont trouvé ce grimoire, comment en sont-ils venus à lui... Une fois que les PJ auront demandé leur service, et que le forgelier aura posé ses quelques questions, ce dernier fera dans un premier temps mine de ne pas accepter. Il dit qu'il est débordé, que cela prend du temps, surtout si la maison Sivilis a déjà échoué. Avec un peu de tact (diplomatie, sorts, ou tout simplement du jeu d'acteur), les PJ peuvent lui faire comprendre que ce sort est extrêmement important, qu'il est leur dernier espoir, etc. Ignus ne saura de toute façon pas résister, cette tablette (surtout s'il sait que la maison Sivilis n'y est pas arrivée) représente un défi pour lui, sa curiosité ne saurait faire autrement que d'accepter. Finalement il relève le défi des PJ, et se saisit de la tablette.

Si la maison Sivilis a déjà fait quelques recherches, il les demande aux PJ. Cela permettra de commencer un peu plus facilement grâce aux observations entamées.

Ainsi, dès qu'il sait à quoi il a affaire (quand il commence à identifier la puissance du sort), il réclame pas moins de 20 000 po aux PJ. Cette somme représente le coût de la retranscription du sort, dont Ignus devra s'acquitter s'il veut le traduire en le recopiant sur un grimoire vierge.

C'est une somme très importante, peut-être même que les PJ devront gagner un peu d'argent avant de pouvoir rassembler un tel seuil. L'aventure ne manque pas au Khorvaire, les aventuriers devraient facilement trouver un gagne-pain sans trop se creuser la tête.

Attente

Ignus propose aux PJ de rester dans les environs, à Arcanix ou à Beaurefuge par exemple (ce qui leur fait l'occasion de visiter la région). Il les prévient que s'il a du nouveau, il les contactera au moyen de *communication à distance*.

Ainsi, les PJ peuvent prendre un peu de bon temps, s'équiper, créer de nouveaux objets magiques ou préparer la suite des événements. Pendant leur séjour, si les PJ se trouvent dans une ville assez importante, ils peuvent voir un crieur public s'avancer sur une place pour annoncer les nouvelles de la semaine :

« Oyé oyé. Rupture de stocks de dracolithes, les douze sont furieux. Plus de dracolithes de Khyber, d'Eberon ou de Sibéry, les marchands se sont vus interdire leur vente. Lisez la gazette de l'Aundair pour en savoir plus. »

Les PJ peuvent se procurer le journal. Ainsi, il est possible d'apprendre que la maison Tharashk, chargée de ramener de Khyber ou du Xen'drik les dracolithes de ces deux types, ne parvient plus à remplir sa mission. Les membres envoyés sur les lieux de ramassage ne sont jamais revenus, ce qui inquiète la maison qui n'ose plus envoyer ses hommes. Les dracolithes d'Eberon se font eux aussi plutôt rares, les marchands en possèdent pour la plupart mais ne doivent pas en vendre.

Les marchands se sont vus interdire la vente de ces trois types de dracolithes, réservés aux « situations d'urgence » ou aux « maisons nécessiteuses ». La maison Tharashk recherche activement des volontaires pour résoudre le mystère...

Au bout de deux mois seulement, Ignus envoie le message suivant aux PJ : « La traduction est terminée, veuillez venir à présent dans mes appartements. »



Course-poursuite à Arcanix

Ce qui suit n'arrive que si Vol est parvenue à scruter les PJ. Si ces derniers utilisent une défense quelconque, le voleur ne peut en aucun cas attaquer Ignus.

Il n'y a plus qu'à faire le trajet qui sépare les PJ d'Ignus. Mais quand ils arrivent dans les appartements d'Ignus, celui-ci se trouve face à un humanoïde de petite taille encapuchonné. Ils sont visiblement entrain de se battre, et Ignus essaye tant bien que mal de se défendre avec ses sorts. L'humanoïde de petite taille tient entre ses mains la tablette et un grimoire. A l'arrivée des PJ, il se rend compte qu'il n'a aucune chance de vaincre et qu'il doit abandonner l'idée d'assassiner Ignus. Il tente de fuir, et sort rapidement par la fenêtre des appartements. Ignus a juste le temps de crier :

« *Il a la tablette et le grimoire traduit, il faut le rattraper dépêchez-vous !* »

Les PJ devront faire vite et user de tous les moyens possibles pour récupérer le grimoire. Le voleur a utilisé une potion d'*invisibilité*, ainsi qu'une potion de *rapidité*, il essaye de semer les personnages dans les académies.

Pour retrouver le voleur, il faudra user de moyens magiques ou de ruse. Ignus peut affirmer aux PJ que le voleur ne pourra pas s'échapper des Académies par le vol ou la téléportation. Logiquement, il suffit de l'attendre discrètement à la maison Vadalis, où il sera forcé de passer pour repartir. Après quoi, il faudra récupérer le grimoire et la tablette de force. Ignus étant là, les autorités n'interviendront pas si un combat venait à se déclencher.

Au MJ :

L'humanoïde encapuchonné est en fait un hal-felin du nom de Wellby piedléger, envoyé par Vol (qu'il sert fidèlement). Sa mission est de tuer Ignus et de récupérer la tablette ainsi que de détruire le grimoire. Avec l'arrivée des PJ, il n'a pas beaucoup de chances de s'en sortir, déjà qu'il s'est fait repérer par Ignus. Sa seule solution est de fuir, mais comme il n'a aucun moyen de voler ou de se téléporter, il ne peut s'échapper de l'Académie. Il lui faut donc les semer, après quoi il se dirigera logiquement vers la maison Vadalis pour prendre un aigle géant.



Déroulement du combat. Wellby piedléger tentera de s'acquitter de sa mission coûte que coûte. Si les personnages parviennent à le rattraper, dans un dernier espoir, il sautera dans le vide, espérant peut-être se raccrocher à l'un des nombreux aigles qui volent de la terre ferme aux académies.

- **Wellby piedléger**

LE GRIMOIRE

Explications

Une fois le grimoire récupéré et l'agitation retombée, Ignus prend les personnages à partie dans ses appartements :

« *Je ne sais pas où vous avez trouvé ceci, mais c'est un sort très puissant qu'il contient. D'après ce que j'ai compris, il s'agirait d'une reproduction forcée du dracogramme de la mort. C'est donc ça, vous possédez cette marque dont tout le monde parle ? Vous savez que les autorités vous cherchent, ce document est très dangereux, j'ai failli me faire assassiner en vous aidant. Malgré cela, je ne dirais rien, je vous remets le document traduit.*

Maintenant laissez-moi vous expliquer ce que j'ai compris : les composantes principales qui sont utilisées sont les trois variétés de dracolithes qui existent : Khyber, Eberon, et Sibérys. Il faut impérativement utiliser ces trois variétés en quantité raisonnable pour que le sort fonctionne correctement. Mais attention, le sort que j'ai pu traduire ne pourrait affecter qu'un à deux humanoïdes maximum, pas plus ! Si vous utilisez la magie du grimoire, les écritures s'effaceront et vous ne pourrez pas l'utiliser à nouveau. Ça ne semble pas être une solution à votre problème, n'est-ce pas ? Surtout que reproduire plusieurs fois ce sort serait fort

coûteux. Que voulez-vous faire du sort ? Vous guérir de cette marque ? Si c'est le cas, je crains que ce soit difficile, annuler une magie d'une telle puissance à partir du sort original... Il faudrait déjà trouver un magicien expérimenté qui serait capable d'utiliser le grimoire, après quoi je ne vois aucune solution pour dissoudre la marque... »

Un seul nom devrait naturellement venir à l'idée des personnages : Eptor'cix, ou plutôt son artefact, sa création. Comme ils ont dû l'apprendre plusieurs fois depuis le début de leur aventure, cet artefact dont on ne connaît pas l'emplacement, et dont l'existence est douteuse, permettrait d'amplifier ou de contrer les effets de la magie. Si cela ne leur vient pas naturellement à l'esprit, ou s'ils n'ont pas eu suffisamment de renseignements sur le sujet pour y penser, Ignus intervient peu après :

« Il y aurait bien une solution mais, je doute que ce soit plausible. Oh, et puis non, c'est sûrement une légende ! Mh bon, au cas où vous n'en n'auriez jamais entendu parler, il existerait, quelque part sur Eberon, un artefact ancien, du temps des géants, qui permettrait d'amplifier l'influence et la puissance des pouvoirs les plus simples. Mais, je doute que ce soit réel, plusieurs personnes ont tenté de le découvrir sans jamais y parvenir. »

Les personnages pourront faire de plus ample recherches sur le sujet pour en apprendre davantage. Que ce soit à la bibliothèque de Korramberg, à l'université Morgave ou ailleurs, les PJ trouveront la même chose : aucune information concernant son emplacement, mais cet artefact généralement traité comme une légende permettrait de moduler à volonté un sort, en amplifiant son étendue, sa durée... ou en produisant les effets inverses.

Ignus remet le grimoire traduit aux PJ, ainsi que la tablette originale, leur expliquant qu'il ne tient pas spécialement à être pourchassé par des assassins.

S'organiser

Les personnages ont plusieurs choses à penser :

- Comment lancer le sort, ou plutôt qui pour le lancer. Cette mission pourrait être parfaite pour un éventuel lanceur de sorts du groupe, qu'il soit profane ou divin. S'il n'y a pas de candidat, alors ils devront chercher... Il n'y a pas vraiment de réponse toute faite, et les personnages devraient d'abord s'occuper du reste avant de penser à cela.

- Réunir les composantes du sort. Pour le lancer, il faudra avoir en sa possession les trois variétés de dracolithes. Mais ceci est problématique : les dracolithes se font mystérieusement rares, et leur vente est prohibée. Les personnages devront se fournir par eux-mêmes, en trouvant les différentes sources (voir plus bas).
- Trouver l'emplacement du globe. Les personnages vont devoir trouver ce que personne n'a jamais réussi : où est donc caché l'artefact. Pour cela, il faudra d'abord commencer sur les pistes de l'ennemi, puisque cette mission semble être sa priorité. Les personnages connaissent un lieu : Grisemurailles, qui semble être la dernière piste de Vol concernant le Globe...

C'est aux personnages de décider comment organiser leurs recherches, mais quoiqu'il en soit, il faudra que tout cela soit décidé ou fait avant de se mettre en quête du Globe : une fois en sa possession, il faudra agir vite, et être prêt : ils ne sont pas les seuls qui le convoitent !

DERNIÈRE ÉVOLUTION

Une de leur nuit sera plus agitée que les autres. Ils entreront cette fois-ci à nouveau dans un cauchemar. Mais celui-ci est plus terrible encore que tous les autres. Le décor cette fois-ci est entièrement noir. Ce noir n'est pas naturel, puisqu'une ombre plus sombre encore que le décor s'approche, elle est immense et, malgré l'extérieur, on la voit parfaitement bien. Sa puissance se fait sentir dès qu'elle se lance pour s'emparer de son adversaire...

Déroutement du combat. Cette fois-ci, l'ombre fera ressentir sa supériorité toujours croissante : elle ne laissera aucun répit au personnage, s'emparant de lui sans aucun préliminaire.

• Spectre de la mort

A leur réveil, les personnages sont presque entièrement recouverts de la marque, elle s'est imposée à tout le corps, il reste quelques parcelles de la peau qui n'ont pas été affectées, mais globalement, tous les membres ont contracté une partie du dracogramme.



LES DRACOLITHES

Les PJ doivent donc, pour faire fonctionner le sort, avoir les trois variétés de dracolithes (en quantités indéfinies). Mais s'ils ont lu le journal, ils savent ils savent qu'elles ne sont plus en vente. Si ce n'est pas le cas, le marchand à qui ils s'adresseront leur dira qu'il ne vend plus ces articles. Quand ils s'adresseront au vendeur, celui-ci s'exclamera :

« C'est un scandale ! Le commerce de dracolithes marchait si bien, et voilà qu'on nous en prive ! Et la maison Tharashk a désespéré et n'envoie même plus ses hommes. Dites, vous, z'avez l'air plutôt costauds non ? En plus, il vous faut de ces cailloux n'est-ce pas ? Vous voulez pas tenter votre chance, et essayer d'aller voir c'qui s'passe, je suis sûr que la maison Tharashk en serait très reconnaissante ! Si ça vous intéresse, vous pouvez mener votre petite enquête, vous saurez bien retrouver les entrées de Khyber. Ou alors vous allez rendre visite aux demi-orques et aux hommes de la maison, ils se feront un plaisir de vous aider. »

En effet, les PJ seront forcés de récupérer les dracolithes qui leur manquent par eux-mêmes, puisque aucun ne peut se trouver dans le commerce, et les seuls restants sont bien protégés.

Dracolithes d'Eberon

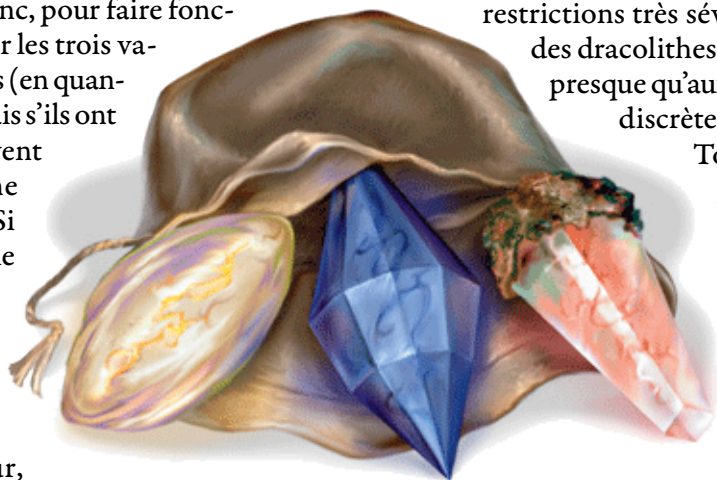
Le dracolithe d'Eberon est la variété la moins en perdition des trois types de dracolithes. C'est la seule variété pour laquelle les personnages n'auront pas besoin d'aller la récupérer sur les lieux de ramassage. En effet, les marchands en possèdent encore quelques uns, même s'ils n'ont pas le droit d'en vendre à des particuliers.

Les personnages s'en doutent peut-être déjà s'ils ont bien interprété les informations, et si ça n'est pas le cas ils pourront toujours l'apprendre d'un marchand peu prudent. Pour récupérer cette variété, donc, les personnages devront soit corrompre un marchand quelconque, par des méthodes magiques

(il y a plusieurs sorts qui permettent d'asservir un simple marchand) ou par l'intimidation (qui plus recommandée que la diplomatie, car devant les restrictions très sévères concernant la vente des dracolithes, les marchands ne cèdent presque qu'aux menaces), soit s'infiltrer discrètement dans une boutique.

Toutes les boutiques sont gardées par des humains de la maison Dénéith.

La tâche dépendra complètement de la stratégie entreprise par les personnages, il y a plusieurs solutions, donc c'est au MJ de s'adapter en fonction des événements...



Dracolithes de Khyber

Commencer par Khyber est plus probable, car il faudra ensuite se tourner vers le Xen'drik (et s'il faut enquêter sur le Globe d'Eptor'cix, ce sera vers là-bas). Si toutefois ce n'est pas le cas, il suffit de se reporter au paragraphe sur le Xen'drik. Soit ils décideront d'aider la maison Tharashk, soit, s'ils en veulent seulement pour leur compte, ils n'ont qu'à se rendre sur les lieux, sans rien d'officiel et seulement pour eux. Un jet de Connaissances en géographie ou en exploration souterraine (DD 20) permet de savoir que les trois entrées les plus connues se trouvent dans les Désolations démoniaques, au Q'barra, et au Dargûn.

S'ils désirent aider à résoudre le problème de la maison Tharashk, et plus généralement du Khorvaire et de toutes les maisons à dracogramme, ils peuvent s'adresser directement là-bas. Les porteurs du dracogramme de la découverte seraient ravis que des héros acceptent de les aider, et peu importe qu'ils soient recherchés (s'ils les reconnaissent).

Cette bonne action pourrait attirer la bonne grâce de la maison des demi-orques. Dans ce cas, la maison Tharashk indique précisément la localisation des 3 entrées utilisées. Puis, elle les informe que devant chaque entrée se tiendront sûrement des gardes qui ne laissent passer personne. Pour passer sans se battre, les hommes de la maison Tharashk ont pris pour habitude de marchander leur entrée contre de l'or.

Trouver l'entrée de Khyber

Quelque soit la méthode, les PJ vont devoir se diriger vers une entrée de Khyber. C'est à eux de décider par quelle région ils entreront dans les entrailles de la terre. Une fois dans ladite région, il leur faudra trouver l'entrée, ce qui pourra se révéler fort aisé (dans le cas où les entrées ont été indiquées par la maison Tharashk) ou assez difficile (si les PJ se sont lancés seuls). Dans le second cas, il faudra enquêter dans la région même, et les habitants de ces trois nations ne sont pas forcément très amicaux. Ou bien, ils pourront faire quelques recherches préalables à la bibliothèque de Korramberg, par exemple, ou à l'université Mograve. De cette manière ils pourraient partir à la recherche d'une carte disparue qui indiquerait l'emplacement d'une entrée de manière très précise.

Il faudra de toute façon improviser en fonction de la région choisie par les PJ. Lire la description de chaque région est une bonne manière de se préparer à ce à quoi les PJ devront se heurter, et de préparer en conséquence ce qu'il adviendra. Il est même possible de glisser une intrigue secondaire (mais ça n'est en rien obligatoire) au sein de ces nations qui regorgent d'intrigues intéressantes.

- Les Désolations démoniaques est sûrement la région la plus dangereuse, du fait des créatures qui y errent en permanence. De plus, l'entrée est située en plein milieu du terrible labyrinthe...
- Le Q'barra est très sauvage, sans une indication préalable, il est dur de trouver l'entrée. La jungle dense de cette nation, et les sectes qui sont présentes en font une région elle aussi très hostile.
- Le Dargûn est sans doute la nation la plus « civilisée » des tois, et par conséquent un endroit de choix pour recueillir des informations. Mais, qu'on ne s'y trompe pas, il y a au Dargûn, autant qu'ailleurs, de quoi s'attirer des ennuis.



Khyber

La description qui suit peut concerner n'importe quelle entrée, mais il est tout à fait possible de l'adapter en fonction de l'entrée choisie.

L'entrée localisée, donc, les PJ n'ont plus qu'à s'y rendre. Quand ils arrivent sur les lieux, ils découvrent un petit hameau. Ce qui semble être la porte qui mène vers Khyber, une immense entrée taillée dans le flanc de la roche, est entouré d'une dizaine de petites bâtisses.

AU MJ :

Si vous possédez le supplément « Explorers Handbook », il est possible d'utiliser l'entrée de Katal Hazath (normalement située entre le Droâm et la Brélande, mais adaptable à n'importe quelle région).

A chaque entrée de Khyber, de terribles monstres gardent les profondeurs contre les visiteurs inconnus. La maison Tharashk avait réussi à marchander avec certains de ces gardiens, ainsi ils passaient sans encombre contre une certaine somme d'argent régulière, ou un bien quelconque (objet magique par exemple). Les PJ, par contre, ont peu de chances de pouvoir passer un tel accord. En effet, les gardiens de la porte (ils diffèrent pour chaque entrée, mais on considérera que quelle que soit l'entrée choisie par les PJ, les gardiens seront les suivants) ne connaissent pas le groupe, et conformément à leurs habitudes, s'attaqueront directement à eux... Les adversaires sont les fameuses méduses, qui n'ont rien à voir avec les créatures qui vivent dans les antres de Khyber, mais qui gagnent leur vie en dépouillant les aventuriers.

Quand les PJ aperçoivent la porte, ils ne sont pas encore repérés. Pour traverser l'orifice, il faut d'abord passer devant les petites bâtisses. Ensuite, deux méduses font office de garde devant la porte. Les personnages ont deux solutions pour passer. Tout d'abord, la manière forte, qu'ils devraient réussir sans problème vu leur niveau. C'est-à-dire qu'ils peuvent se défaire des deux gardes et entrer en vitesse dans le gouffre (pour éviter d'avoir à affronter la dizaine de méduses qui accourraient), ou bien, ils peuvent entrer discrètement au moyen de sorts d'*invisibilité* et de *téléportation*...





Puis, il y a la manière diplomate. Les PJ pourront suivre les conseils de la maison et se montrer « amicaux » envers les méduses, en leur offrant un objet ou de l'or. Mais attention, l'attitude de départ des méduses est hostile, il faut trouver un accord rapidement sans quoi elles attaquent tout de suite.

Déroulement du combat. Les méduses arrivent toujours en plus grand nombre. Quand deux d'entre elles sont mortes, trois autres arrivent aussitôt, quand ces trois trépassent, il en arrive quatre etc. Les personnages feraient donc mieux de filer plutôt que d'attendre d'être submergés.

- 2 méduses
- (3 méduses)
- (...)

L'entrée de Khyber est un tunnel immensément large. Très vite, il fait très sombre (et il devient impossible d'y voir quelque chose sans la vision adéquate ou un moyen d'éclairage) et l'odeur sent de plus en plus le renfermé. Au bout de deux heures de descente abrupte, le tunnel s'élargit. Apparemment, les parois ont été creusées par des hommes. Ceci est confirmé par les quelques échafaudages délabrés qui sont encore posés contre certaines parties. Des

outils cassés jonchent le sol, et par terre, sous une épaisse couche de terre et de poussière, des rails sont posés. Quelques chariots renversés permettent de confirmer qu'il s'agissait sans doute d'un des premiers chantiers de la maison Tharashk pour extraire les dracolithes des parois de Khyber. Les PJ remarquent alors de nombreux cadavres sur le sol, des humains, mais aussi des demi-orques. Les explorateurs de la maison Tharashk ont tous été tués... Malheureusement, il n'y a aucune trace du moindre dracolithe dans cette immense pièce.

Trois issues (en plus de celle par laquelle les PJ sont arrivés) sortent de la salle et continuent à s'enfoncer, toujours plus profond. Quelle que soit celle qu'utilisent les PJ, le résultat sera le même (on admet qu'ils choisissent la « bonne », mais si toutefois ils se séparaient, il suffirait de leur annoncer que deux de ces issues mènent à des chantiers semblables à ceux qu'ils ont rencontré).

Après une heure de marche dans le tunnel, une forte chaleur se fait ressentir. Plus tard, les PJ se rendent compte qu'elle provient de la lave qui coule dans Khyber. La chaleur est tellement forte (il fait pas loin de 90 °C) que chaque PJ doit réussir un jet de Vigueur (DD 15 + 1 par round) chaque round passé à vingt mètres ou moins de la lave, ou subir 1d6 points de dégâts non-létaux. En effet, un ruisseau de

lave leur coupe le chemin, il s'est creusé un passage en travers de la route, et la suite du tunnel est située de l'autre côté de ce ruisseau. Pour l'atteindre, il faut sauter par-dessus 9 m de lave (test de saut DD 30). Bien sûr, cela est très aisé si les PJ disposent de *vol*, ou s'ils ont quelques sorts qui facilitent les déplacements (*vent divin...*). La lave inflige 2d6 points de dégâts par round passé à son contact, pour une immersion partielle, et 20d6 pour une immersion totale. Au centre du ruisseau de lave, la profondeur est de 2 m, puis elle se réduit jusque sur les côtés. Il faut réussir un test de natation (DD 30) pour réussir à se déplacer aussi bien que dans l'eau à l'intérieur de cette bouillie dense qu'est la lave.

Après avoir passé le ruisseau, le tunnel continue, pour arriver devant un nouveau ruisseau. Les règles précédentes (concernant la chaleur) s'appliquent à nouveau. Mais cette fois-ci, un pont étroit (1,50 m de large, pour 7,50 m de long) permet le passage. Seulement en face, une créature horrible, un œil immense flottant dans les airs, ne compte pas laisser passer les PJ...

Déroulement du combat. Le tyrannœil profite de sa position avantageuse pour mitrailler les personnages de rayons oculaires, alors que ceux-ci pourront difficilement utiliser des sorts pour se protéger, étant donné son cône d'antimagie permanent. Si les personnages sont supérieurs en puissance, le tyrannœil l'est par sa situation et ses capacités très gênantes. Il ne bouge pas de son emplacement, même si un personnage s'aventure sur le pont. Par contre, il fera appel à l'aide si un personnage s'avance à moins de 6 m de lui. Dans ce cas là, deux dolgontes arrivent et viennent barrer le pont, tentant de bousculer les personnages dans la lave.

- *Tyrannœil*
- *(2 moines dolgontes)*

Une fois les gardiens passés, les PJ arrivent dans un couloir. Par terre, un rail fait son apparition et continue dans le tunnel, pour finalement arriver à un embranchement. Deux nouvelles directions s'offrent aux PJ, le chemin de fer, quant à lui, part vers la droite. Il est plutôt logique de suivre le rail, si toutefois quelqu'un passe par la gauche, il atterrit dans un gouffre de 30 m de profondeur (le PJ peut le voir s'il dispose de la vision adéquate, et ainsi ne pas tomber dedans).

Dérober les dracolithes

En continuant sur le rail, les PJ tombent nez à nez avec un demi-elfe qui remonte. Il porte sur lui le symbole de la Griffes d'Émeraude. En voyant les PJ arriver (les antagonistes s'aperçoivent en même temps), celui-ci s'empresse de retourner d'où il vient. Les PJ peuvent essayer de lui courir après, et si l'un d'eux a une vitesse de déplacement plus élevée, il le rattrape sans problème. Dans le cas contraire (si le PJ se déplace de 9 m, comme le demi-elfe), on joue un test de dextérité opposé. Celui qui l'emporte va plus vite (si c'est le demi-elfe, il échappe aux PJ et retourne dans la grande salle).

Déroulement du combat. Si l'ouvrier se fait rattraper, il crie l'alerte (sachant pertinemment que personne ne viendra, c'est simplement pour effrayer les PJ) et dégage son arme, prêt à se battre.

• *Ouvrier de la Griffes d'Émeraude*

S'il arrive à fuir, il coure jusqu'à la grande grotte où se trouvent tous les ouvriers et sème l'alerte (voir plus loin). Les personnages devront alors attendre que les choses se calment ou ils n'ont aucune chance d'en sortir vivants.

Si les PJ arrivent à le rattraper, l'homme de la griffe essaie de se défendre un peu, puis de fuir par tous les moyens. Les PJ peuvent le tuer, mais il serait préférable pour eux, étant donné les conditions favorables, d'en tirer le maximum de renseignements, en l'empêchant de s'enfuir. Il refuse de parler au début, mais en l'intimidant, il devient beaucoup plus coopérant. Voici ce que peuvent apprendre les PJ du demi-elfe, en posant plusieurs questions :

- Il travaille sous les ordres de Vol, avec plusieurs mercenaires de la Griffes d'Émeraude. Son travail consiste à récupérer un maximum de dracolithes de Khyber qui sont incrustés dans la roche.
- Les dracolithes servent de composantes aux sorts de Vol, elle en a besoin d'un grand nombre pour étendre sa marque sur le Khorvaire. En effet, elle projette de trouver le Globe d'Ép'tor'cix et d'utiliser son sort à une échelle immense, mais cela nécessite une quantité énorme de dracolithes.
- Mais ils sont trop peu nombreux pour mener à bien la tâche, et empêcher la maison Tharashk d'accéder aux chantiers. Vol a donc fait appel



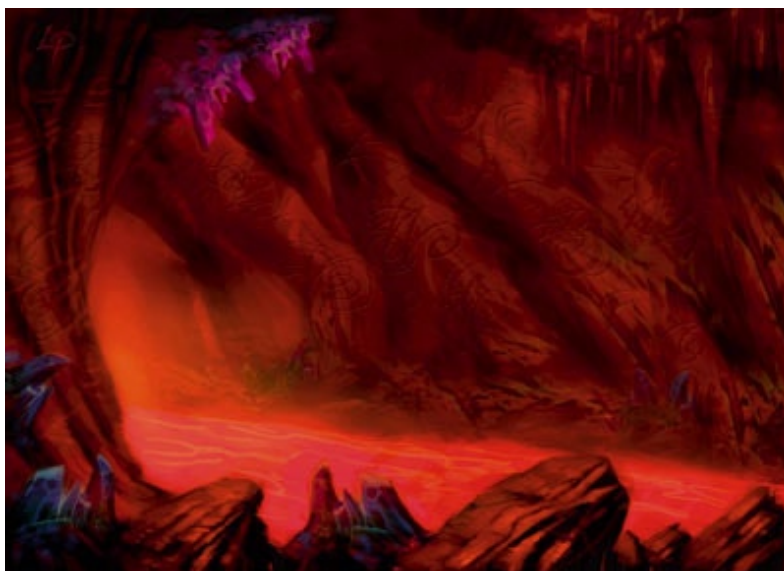
à une mystérieuse secte, connue sous le nom de secte du Dragon Au-Dessous. Les membres de la secte, des dolgrimes, des étran-gleurs, des flagelleurs mentaux et même des humains, habitent dans les profondeurs, ils connaissent bien Khyber. La secte s'occupe de tuer tous ceux qui pénètrent les profondeurs, et aide à extraire les dracolithes des parois pour les livrer à Vol.

- En échange de ce service, Vol a promis un « cadeau » à la secte. Elle est en ce moment même à la recherche du Globe qu'elle leur a promis. Le Globe d'Eptor'cix est un antique artefact, qui permet-trai de modifier un sort basique, en changeant sa puissance, son efficacité, et son étendue. La récompense promise à la secte est cet artefact même (en fait Vol en a entendu parler par l'intermédiaire de la secte), qu'elle a juré de leur remettre une fois trouvé. Les desseins de la secte sont inconnus, et ils se refusent à les dévoiler, ce qui déplaît à la Erandis.

Le demi-elfe ne saurait en dire plus, c'est tout ce qu'il a réussi à apprendre en travaillant dans les pro-fondeurs de Khyber.

AU MJ :

En effet Vol a fait appel à la secte du Dragon Au-Dessous dès qu'elle avait mis au point son plan démoniaque. Par l'intermédiaire de l'un de ses chefs (un dangereux Daëlkir), elle a ordonné à la secte de tuer quiconque voudrait entrer dans les souterrains, sauf ses hommes qui viendraient récolter des dracolithes, et les remonteraient à la surface. Elle a distribué les dracolithes récoltés à ses douze acolytes qui iraient propager la marque (comme ça a été le cas pour Murkhas) pour qu'ils puissent l'utiliser comme composante. En échange, la secte a exigé de Vol qu'elle trouve, à l'aide de ses nombreux hommes et de son influence sur la surface, un artefact situé quelque part au Xen'drik. Ces derniers étant enfermés à Khyber, ils se servent des créatures du dessus pour servir leurs sombres projets. Ainsi, la liche a découvert l'existence de l'artefact, le Globe d'Eptor'cix qui lui serait d'une utilité immense. Elle s'est depuis mise activement à sa recherche.



En continuant le long des rails, les personnages débouchent sur un escalier qui descend en spirale plus en profondeur encore. Les personnages ressentent une chaleur étouffante qui provient des tréfonds. L'escalier débouche en effet sur une rive le long d'un torrent de lave. Cette fois-ci, si les per-sonnages n'ont pas de protection particulière, ils subissent 2d6 points de dégâts chaque minute passée à côté du torrent, sans jet de sauvegarde autorisé.

Il faut continuer quelques minutes en courant le long de la rive pour apercevoir en face, sur l'autre rive, une caverne creusée dans la roche. Si les per-sonnages trouvent comment traverser (le torrent faisant une dizaine de mètres de large), ils peu-vent emprunter la caverne, et déboucher sur un pont large d'une trentaine de centimètres en son centre. Le pont traverse sur 30 mètres une faille géante qui semble venir de la surface (on aperçoit difficilement la luminosité de l'extérieur tant les personnages sont en profondeur) et s'enfoncer in-finiment jusqu'au centre de la terre. S'il n'est pas difficile de marcher sur 30 centimètres d'épaisseur, les personnages devront tout de même réussir un test d'Équilibre (DD 25) à cause de l'aspect verti-gineux de l'endroit (on peut le comparer au pont de Khazad Dum, dans le Seigneur des Anneaux, où Gandalf affronte le Balrog). Les personnages peu-vent toujours gaspiller leurs sorts, mais cela reste quelque peu imprudent puisqu'ils ne savent pas ce qui les attend par la suite.

Une fois de l'autre côté, ils sillonnent un chemin pendant une dizaine de minutes, et débouchent en-fin sur une immense salle qu'ils surplombent d'une centaine de mètres d'où ils se trouvent. Des écha-

faudages de 70 mètres de haut sont installés contre les murs, et dessus, plusieurs dolgrimes s'acharnent à extraire ces cristaux laiteux parcourus de veinules noires encre en les désincrustants de la paroi solide de Khyber à l'aide de marteaux et de pointes. La cadence des dolgrimes est dictée par quelques dolgontes et humains qui reçoivent eux-mêmes leurs ordres de tyrannœils ou de flagelleurs mentaux.

Il y a en tout 25 dolgrimes, 9 humains, 8 dolgontes, 2 flagelleurs mentaux et 3 tyrannœils. Autant dire que les personnages n'ont aucune chance en cas de combat. Il faudra profiter de leur position en hauteur d'où ils peuvent voir sans risque d'être vus pour réfléchir à un stratagème. Celui-ci aura pour but de récupérer un certain nombre de dracolithes, dans l'un des chariots par exemple.

Les personnages pourront utiliser la discrétion, mais qui devra s'accompagner d'escalade contre les parois, ou de *télékinésie*, d'*invisibilité*, de *vol* et de fuite, de *déguisement*... Les solutions sont une fois de plus multiples. Mais si les personnages se font repérer pour une raison ou une autre, ils ont intérêt à partir très vite ou à utiliser leur *téléportation* en réserve, s'ils en ont (en veillant à ne pas être dans le champ de l'un des trois tyrannœils qui empêche l'utilisation de la magie).

Déroulement du combat. Les créatures faibles (humains et dolgrimes) viennent pour une partie au corps à corps et d'autres attaquent à distance, les dolgontes tentent de profiter du pont précédent pour pousser les personnages dans le gouffre, et les flagelleurs mentaux ainsi que les tyrannœils supervisent et usent de leurs pouvoirs spéciaux. Dans ce combat, les personnages devront fuir tout en se débarrassant des créatures qui gênent leur avancée.

- **Groupe des sectes du Dragon Au-Dessous**

Après cela, il restera à remonter en surface. Bien sûr, ils peuvent tenter de prendre un ouvrier à partie s'ils n'ont pas attrapé le premier, car il est très important qu'ils sachent à peu près ce qui se trame... S'ils le désirent, les PJ peuvent expliquer à la maison du dracogramme de la découverte les événements qui ont lieu sous terre, et pourquoi les explorateurs qui y descendent n'en reviennent jamais. Même si cela ne résout pas le problème, la maison Tharashk est très reconnaissante envers les héros, et leur offre 2000 po (les PJ pourront même vendre certains de leurs dracolithes à prix d'or !).

Dracolithes de Sibérys

Maintenant en possession des dracolithes de Khyber (ainsi que, normalement de ceux d'Eberon), il reste aux PJ à trouver la dernière espèce (à moins qu'ils ne commencent par celle-ci, pour s'attaquer ensuite à ceux de Khyber) : les dracolithes de Sibérys. La principale source, étant donné que ces dracolithes tombent uniquement autour de l'équateur, est le Xen'drik. On suppose aussi qu'il y'en a en Argonesse, mais le continent est bien trop dangereux. Une cité, Cap-Tempête, construite sur l'équateur même, recueille la maison Tharashk qui se charge d'expéditions dans les environs de la ville. C'est là-bas que les PJ devront se diriger, et de toute manière, les transports conduisent, pour une grande majorité, à cette ville.

Pour aller au Xen'drik, étant donné que, normalement, aucun des PJ ne s'y est jamais rendu, et par conséquent ne peut s'y téléporter, il faudra utiliser un transport de la maison Lyrandar. Si toutefois les PJ utilisaient la téléportation par l'intermédiaire de la maison Orienne, il leur en coûterait 5 000 po, et ils ne pourraient pas faire la rencontre avec Gôldrim (il est quand même possible que les PJ se rendent à la maison Tharashk de Cap-tempête, où ils feraient sa rencontre, voir plus loin).

Les galions à propulsion élémentaire effectuent des voyages réguliers depuis Sharn, vers le Xen'drik, une occasion pour les PJ de retourner à leur ville favorite et passer le bonjour à leurs connaissances... Quand ils arrivent au port de Sharn (et il vaut mieux pour eux de rester discrets, car si la marque venait à se faire voir, les habitants maintenant tous au courant, appelleraient les autorités), l'un des ports les plus importants d'Eberon, un galion part pour la cité commerçante de Cap-tempête (ou Stormreanch). Les PJ doivent s'acquitter du coût normal pour le trajet, soit 432 po par tête, pour un trajet de 2400 km.

Cap-tempête

Le voyage à bord du galion commence à merveille. Un membre de la maison Tharashk les remarque, et engage la conversation. Si les PJ ont auparavant aidé la maison Tharashk (voir plus haut), alors ils l'auront déjà rencontré. Sinon, il dit simplement vouloir leur faire une offre. Le demi-orque, Gôldrim d'Tharashk, les convie à s'asseoir dans ses appartements pour parler :



« Je suis Gôldrim d'Tharashk, de la maison Tharashk. Je me rends au Xen'drik pour aider mes compagnons à traquer des voleurs de dracolithes. Les héros que vous êtes pourriez peut-être nous aider à dénicher leur camp principal, pour mettre fin à leurs agissements, contre rémunération s'entend. »

Les PJ peuvent accepter ou non. Gôldrim compte les payer pas moins de 8 000 po par personne si tout se passe bien (c'est bien moins que les bénéfices faits grâce à la vente des dracolithes de Sibéry, cela dit). En l'aidant, les PJ seront déjà guidés par les informations de la maison du dracogramme de la découverte, ce qui peut se révéler être un plus. Le fait que les PJ possèdent sur eux la marque n'a plus de grande importance aux yeux de la maison en pleine faillite (et il n'y a de toute façon pas de raisons que ça se sache), aussi les PJ peuvent par ce moyen forger des liens amicaux facilement. S'ils acceptent, Gôldrim demande aux personnages de le suivre quand ils seront arrivés à Cap-tempête. Au bout d'un jour de voyage, le galion traverse des petites îles, qui ralentissent la progression. Les îles franchies, c'est la tempête qui gêne le voyage. Malgré cela, au bout de trois jours, le galion arrive comme prévu au port de Cap-tempête. Il s'arrête, et les passagers descendent dans la cité en ruines. A ce moment là, tout dépend s'ils ont accepté de suivre Gôldrim ou de faire route seuls.

Dans le premier cas, le demi-orque conduit les PJ dans le bâtiment qui accueille sa maison, où ils rencontrent quelques membres, très peu en fait, portant le dracogramme de la découverte. Il explique alors qu'à chaque fois que des expéditions sont organisées, soit les membres se retrouvent tués, soit ils reviennent les mains vides puisque tous les dracolithes ont été pris depuis la dernière pluie. Ainsi, ils n'ont jamais réussi à mettre un visage sur les assaillants. Gôldrim propose alors que la maison organise une nouvelle expédition, mais que cette fois-ci les PJ escortent les voyageurs. Sur les lieux, ils pourront défendre les porteurs du dracogramme de la découverte si besoin est, et, le dans le cas contraire, essayer de trouver les fauteurs de troubles.

Dans le deuxième cas, les PJ se retrouvent seuls dans la cité. Ils devront se débrouiller, et pourront même demander l'aide de la maison Tharashk si besoin est, pour trouver un endroit où peuvent tomber les dracolithes. L'information peut même se révéler payante si les PJ s'adressent à des groupes occultes et peu recommandés. En effet la cité neutre accueille un certain nombre d'organisations peu recommandables. Sinon, ils peuvent user de sorts de divination ou de localisation, à la manière de la maison Tharashk, pour trouver ce qu'ils cherchent.



Sur les traces de la griffe

Quand les PJ escortent les membres de l'expédition, ou dès qu'ils ont localisé l'emplacement d'un lieu de ramassage, ils longent alors l'équateur, en empruntant une jungle épaisse et dangereuse, dans laquelle ils se risquent à rencontre les créatures suivantes (faire un jet toutes les heures) :

d100 Rencontre

0-50 Aucune

51-70 • *Scorpion monstrueux, colossal*

71-80 • *1d4+4 tertres errants*

81-90 • *1d4+4 yuan-tis, abominations*

90-100 • *Enlaceur*

Quatre heures plus tard, le groupe arrive dans une clairière. Par terre, de nombreux cratères sont présents. Il s'agit en fait des dégâts causés par les pluies de dracolithes, très dangereuses. A côté des cratères se trouvent aussi des traces de travail récent. Un test de Survie réussi (DD 20) permet de voir que la terre a été retournée, fouillée il y a quelques jours. En cherchant bien on peut trouver des traces d'activités, en effet, un test de Survie réussi (DD 25) montre les traces de pas d'un groupe de quelques personnes, en les suivant les personnages partent dans la forêt, où la dense végétation gêne la progression (Survie DD 30). Suivre les traces n'est pas l'unique solution, la magie peut aussi être une aide. Autrement, il est possible de camper non loin du camp, en attendant la prochaine pluie de dracolithes pour surprendre les voleurs.

Si le groupe suit les traces, ils traversent au bout d'une petite heure des ponts de bois construits récemment. En continuant, les PJ peuvent voir un camp installé, des pieux dressés entourent et protègent deux baraquas et une tour de guet, et quelques hommes sont réunis autour d'un feu. Impossible de ne pas les reconnaître, leur armure est marquée du symbole de la griffe d'émeraude, ce sont les hommes envoyés par Vol... A ce moment là, il ne tient qu'aux PJ de décider de ce qu'il adviendra. Les membres de la maison Tharashk ne peuvent évidemment pas se lancer dans une attaque. Dans un premier temps, ils désireront sûrement interroger un soldat en le prenant à part. Sa réaction est la même qu'à Khyber (il tente de s'enfuir pour alerter le camp, et crie au secours) mais il peut être coopératif pour peu qu'on l'y oblige. Dans ce cas, voici ce qu'il sait :

- Il travaille sous les ordres de Vol, avec plusieurs mercenaires de la griffe. Son travail consiste à récupérer un maximum de dracolithes de Sibérys.
- Les dracolithes servent de composantes aux sorts de Vol, elle en a besoin en grande quantité pour étendre sa marque sur le Khorvaire.
- D'autres soldats de la griffe travaillent en ce moment même dans les profondeurs de Khyber, aux côtés d'une mystérieuse secte à qui Vol a fait appel. Sa mission est la même qu'ici, car Vol a besoin des trois types de dracolithes.
- Ils ont récupéré une grosse cargaison de dracolithes de Sibérys, qui attend d'être envoyé à Vol en galion. Elle se trouve dans la tente principale.



Les PJ peuvent se défaire du camp en entier s'ils désirent rendre service à la maison Tharashk, ou trouver cela trop dangereux et préférer infiltrer la tente pour repartir avec les dracolithes dont ils ont besoin. Dans le premier cas, il est difficile de se battre sans alerter tout le camp, mais les PJ bénéficient de l'effet de surprise, ils auront peut-être le temps d'enflammer quelques tentes avant d'attaquer. L'attaque est moins dangereuse qu'à Khyber, car les soldats de la Griffe d'Émeraude ne sont pas aussi puissants que les membres des sectes du Dragon Au-Dessous, mais elle reste à prendre avec prudence.

Déroulement du combat. Les soldats se ruent sur les personnages tandis que le prêtre et le profane se complètent dans l'utilisation de leurs sorts : le profane tente de limiter les actions des personnages, et le prêtre essaie de les tuer directement. Horms, le dirigeant de la mission attend de voir que le combat tourne en leur défaveur pour agir à son tour.

- *10 soldats de la griffe d'Émeraude*
- *Grand prêtre de la Griffe d'Émeraude*
- *Profane de la Griffe d'Émeraude*
- *Horms*

Pour infiltrer la tente, il faut passer la vigilance des deux hommes autour du feu, et éviter que le prêtre et les deux hommes présents dans la baraque principale n'aient le temps de crier. Un sort d'invisibilité résout facilement ces deux problèmes. La baraque principale est aménagée confortablement pour le dirigeant de la mission (un magicien du nom de Horms), et elle retient deux gros sacs chargés de dracolithes de Sibérys. Il ne reste plus qu'à se servir... Après cette épreuve, les PJ devraient pouvoir repartir avec quelques uns des dracolithes dont ils ont besoin.

LA SUITE

Les personnages doivent donc impérativement avoir réuni tout ce dont ils auront besoin pour lancer le contre-sort qui les libérera de la marque, car dans le prochain chapitre ils devront se mettre en quête du Globe d'Eptor'cix, et si tout n'est pas prêt, ils n'auront pas le temps de réfléchir plus en avant. En effet, la suite réserve un enchaînement de péripéties qui laisseront peu de repos aux personnages.

Il vaudrait donc mieux qu'ils aient tout préparé dans le prochain chapitre, entre les objets à vendre ou à acheter, les dracolithes à récolter et à mettre en lieu sûr (les personnages devraient penser à déposer les sacs de dracolithes quelque part sous la surveillance de membres de la guilde, Civax par exemple), les tactiques à mettre en place...



ANNEXE

Le globe d'Eptor'cix

Le nom du globe d'Eptor'cix fait trembler les plus courageux. Même s'il passe aux yeux de tous pour une légende, la puissance qu'on lui attribue est exceptionnelle. A en croire les dires, il aurait été créé par Eptor'cix lors de la guerre qui opposa les géants aux quoriens. Ils auraient, grâce à la puissante magie que les Dragons leur ont enseigné, mis quelques centaines d'années à créer un globe d'une puissance remarquable, donnant à leurs pouvoirs magique plus de force encore. C'est ce globe qui aurait permis aux géants de détruire le portail par lequel les quoriens étaient arrivés.

Mais le grand Eptor'cix est mort de sa folie, ne parvenant plus à maîtriser sa création, sa magie en vint à se retourner contre lui, et dans un dernier souffle, il confia à son plus fidèle compagnon, Yamatur, de veiller sur son artefact, pour qu'il ne tombe entre les mains de personne, et qu'il disparaisse de la mémoire des habitants d'Eberron. Aujourd'hui, Yamatur continue de protéger le globe, et aucun intrus n'a encore jamais pu s'emparer du trésor. Personne n'a jamais osé s'en prendre au géant le plus vieux et le plus puissant de ce monde, le secret est resté jusqu'alors bien gardé...

Personne ne croit réellement à cette légende, et pourtant, le monde du dessous sait qu'elle est bien réelle, et que grâce à cette merveille, ils pourraient enfin faire trembler la surface du monde d'Eberron. Cet artefact est une menace terrible, et comme toute arme de cette envergure, elle en attire plus d'un. Vol s'est elle aussi mise à sa recherche, grâce aux informations qu'elle a pu tirer des sectes du Dragon-Au-Dessous.



Grisemurailles

Les caractéristiques des acolytes seront décrites dans le chapitre 8.

La cabale des ténébreux

TÉNÉBREUX AILÉ

Mort-vivant (extraplanaire) de taille TG

Dés de vie : 17d12+34 (144 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (bonne)

Classe d'armure : 30 (-2 taille, +4 Dex, +18 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 26

Attaque de base/lutte : +8/+28

Attaque : morsure (+18 corps à corps, 2d6+17/19-20 plus absorption de magie)

Attaque à outrance : morsure (+18 corps à corps, 2d6+17/19-20 plus absorption de magie)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : absorption de magie, aura profane, convocation de morts-vivants, pouvoirs magiques

Particularités : aversion à la lumière du jour, immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (15/argent et magie), résistance à la magie (27), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +9, Vol +17

Caractéristiques : For 31, Dex 18, Con —, Int 18, Sag 20, Cha 18

Compétences : Art de la magie +24, Concentration +24, Déplacement silencieux +24, Détection +25, Diplomatie +6, Discrétion +16*, Fouille +24, Perception auditive +25, Psychologie +25, Survie +5 (+7 suivre une piste)

Dons : Attaque en vol, Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Vigueur surhumaine

Facteur de puissance : 14

Équipement : —

Alignement : Chaotique Mauvais

Pouvoirs magiques. *Contagion* (DD 18), *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *rapidité*, *ténèbres maudites* (DD 18) et *ténèbres profondes*, à volonté ; *confusion* (DD 18), *dissipation suprême*, *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 17 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.

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)

Dons : 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.

TÉNÉBREUX RAMPANT**Mort-vivant (extraplanaire) de taille Gig****Dés de vie :** 25d12+50 (212 pv)**Initiative :** +4**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), creusement 18 m**Classe d'armure :** 35 (-4 taille, +29 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 35**Attaque de base/lutte :** +12/+45**Attaque :** morsure (+29 corps à corps, 4d6+21/19-20)**Attaque à outrance :** morsure (+29 corps à corps, 4d6+21/19-20) et dard (+24 corps à corps, 2d8+11/19-20 plus venin)**Espace occupé/allonge :** 6 m/4,50 m**Attaques spéciales :** absorption d'énergie, aura profane, convocation de morts-vivants, englutissement, étreinte, pouvoirs magiques, venin**Particularités :** aversion à la lumière du jour, immunité contre le froid, mort-vivant, perception des vibrations (18 m), réduction des dégâts (15/argent et magie), résistance à la magie (31), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +12, Vol +23**Caractéristiques :** For 48, Dex 10, Con —, Int 20, Sag 20, Cha 18**Compétences :** Art de la magie +35, Concentration +32, Connaissances (mystères) +33, Déplacement silencieux +28, Détection +33, Diplomatie +6, Discrétion +16, Fouille +33, Perception auditive +33, Psychologie +23, Survie +4 (+7 pour suivre une piste)**Dons :** Attaque en puissance, Combat en aveugle, Magie de guerre, Pouvoir magique rapide (*cône de froid*), Science de l'initiative, Science du critique (dard), Science du critique (morsure), Vigueur surhumaine, Volonté de fer**Facteur de puissance :** 18**Équipement :** —**Alignement :** Chaotique Mauvais

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.

Pouvoirs magiques. *Contagion* (DD 18), *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *dissipation suprême*, *invisibilité*, *rapidité*, *ténèbres maudites* (DD 18) et *ténèbres profondes*, à volonté ; *cône de froid* (DD 19), *confusion* (DD 18) et *immobilisation de monstre* (DD 19), 3 fois/jour ; *changement de plan* (DD 21), *doigt de mort* (DD 21) et *immobilisation de monstre de groupe* (DD 23), 1 fois/jour. Niveau 25 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Murkhas

MURKHAS

Au vu de la situation, Vol a décidé de rechercher activement le groupe des personnages. Elle y envoie son homme de main favori, Murkhas.

Si les personnages avaient réussi à tuer le demi-elfe lors de leur dernière rencontre au temple d'Atur, Vol aura fait le nécessaire pour le faire revenir sous forme de vampire, encore plus puissant qu'avant. Elle l'aura même animé d'une soif de vengeance terrible, qui poussera l'ennemi récurrent des PJ à se battre avec plus de hargne encore...

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 rejets, 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 fidèle.

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 fiélon) ; 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.)

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)

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)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

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

PRÊTRE DE LA GRIFFE D'ÉMERAUDE

Demi-elfe Prêtre 9

Humanoïde (demi-elfe) de taille M

Dés de vie : 9d8+18 (58 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 20 (+1 Dex, +9 *harnois* +1), contact 11, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +6/+8

Attaque : pique de maître(+9 corps à corps, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : pique de maître (+9/+4 corps à corps, 1d8+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : intimidation des morts-vivants (5/jour), sorts

Particularités : —

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +10, Vol +10

Caractéristiques : For 14, Dex 12, Con 14, Int 6, Sag 18, Cha 15

Compétences : Art de la magie +4, Concentration +3, Connaissances (religion) +4

Dons : Écriture de parchemins, Magie de guerre, Vigueur surhumaine, Science de l'initiative

Facteur de puissance : 9

Équipement : *harnois* +1, pique de maître, *potion de soins modérés*, 52 po

Alignement : Loyal Mauvais

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 8. *Sorts préparés* (6/6+1/4+1/4+1/3+1, DD égal à 15 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine* (x3), *brume de dissimulation*, *détection de la magie*, *lumière*, *résistance* ; 1^{er} – *Bénédiction*, *bouclier de la foi*, *imprécation*, *rayon*

*affaiblissant**, soins légers (x2) ; 2^e – Contrôle mineur des morts-vivants*, force de taureau, immobilisation de personne, sagesse du hibou, soins modérés ; 3^e – Baiser du vampire*, dissipation de la magie (x2), lumière brûlante, ténèbres profondes ; 4^e – Blessure critique, convocation de monstres IV, énergie négative*, soins intensifs.

Les zélotes de la Flamme d'Argent

PRÊTRE DE L'ÉGLISE DE LA FLAMME D'ARGENT

Humain Prêtre de la Flamme d'Argent 10

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 10d8+10 (54 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 22 (+1 Dex, +9 armure, +2 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +7/+7

Attaque : *morgenstern* +1 (+8 corps à corps, 1d8+1) ou arbalète légère de maître et carreau en acier ignifié (+8 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : *morgenstern* +1 (+8/+3 corps à corps, 1d8+1) ou arbalète légère de maître et carreau en acier ignifié (+8 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts, renvoi des morts-vivants 5/jour

Particularités : —

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +12, Vol +13

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 12, Int 16, Sag 18, Cha 14

Compétences : Concentration +14, Connaissance des sorts +16, Connaissances (noblesse et royauté) +16, Connaissances (religion) +16, Diplomatie +15, Premiers secours +15

Dons : Réflexes surhumains, Vigueur surhumaine, Volonté de fer, Science de l'initiative

Facteur de puissance : 10

Équipement : *morgenstern* +1, harnois +1, cape de résistance +2, baguette de dissipation de la magie (23 charges), potion de vol, parchemin de convocation de monstres V, écu en fer, arbalète légère de maître, 12 carreaux d'arbalète en acier ignifié, symbole sacré,

Alignement : Loyal Bon

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 10. *Sorts par jour*

(6/7/7/5/5/4 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort) ; 0 – Assistance divine (x2), détection de la magie, lecture de la magie, résistance, soins superficiels ; 1^{er} – Bénédiction, bouclier de la foi, convocation de monstres I, imprécation, injonction, protection contre le Mal, sanctuaire ; 2^e – Arme spirituelle (x3), endurance, immobilisation de personne, mise à mort, silence ; 3^e – Cercle magique contre le Mal, convocation de monstres III, dissipation de la magie, panoplie magique, soins importants ; 4^e – Convocation de monstres IV, empoisonnement, immunité contre les sorts, soins intensifs (x2) ; 5^e – Forme éthérée, injonction suprême, rejet du Mal, résistance à la magie.

PROFANE DE LA FLAMME D'ARGENT

Humain Ensorceleur 10

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 10d4+13 (38 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +3 armure, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +5/+5

Attaque : *bâton* +1 (+6 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : *bâton* +1 (+6 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts

Particularités : —

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +7

Caractéristiques : For 10, Dex 16, Con 12, Int 19, Sag 10, Cha 12

Compétences : Art de la magie +14, Bluff +11, Concentration +11, Connaissances (mystères) +14, Détection +7, Perception auditive +7

Dons : Esquive, Efficacité des sorts accrue, Magie de guerre, Robustesse, Vigilance

Facteur de puissance : 10

Équipement : *bracelets d'armure* +3, *amulette d'armure naturelle* +2, *bâton* +1

Alignement : Loyal Bon

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 10. *Sorts par jour* (6/7/7/7/6/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). Sorts connus (9/5/4/3/2/1) 0 – Détection de la magie, fatigue, hébètement, lecture de la magie, lumières dansantes, illumination, manipulation à distance, rayon de givre, son imaginaire ; 1^{er} – Armure de mage, brume de dissimulation, frayeur, projectile magique, sommeil ; 2^e – Flèche acide de melf, flou,



invisibilité, main spectrale ; 3^e – Baiser du vampire, dissipation de la magie, éclair ; 4^e – Peau de pierre, tentacules noirs d'Evard ; 5^e – Cône de froid

PALADIN DE LA FLAMME D'ARGENT

Humain Homme d'armes 10

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 10d8+20 (65 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Classe d'armure : 22 (+1 Dex, +9 *harnois* +1, +2 écu en fer), contact 11, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +10/+13

Attaque : épée longue de maître (+13 corps à corps, 1d8+3/19-20) ou arc long de maître (bonus de force +3) (+12 distance, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : épée longue de maître (+13/+8 corps à corps, 1d8+3/19-20) ou arc long de maître (bonus de force +3) (+12/+7 distance, 1d8+3/x3)

Attaques spéciales : -

Particularités : -

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +10, Vol +2

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

Compétences : Bluff +5, Détection +2, Diplomatie +5, Intimidation +8, Natation +1, Saut +5

Dons : Arme de prédilection (épée longue), Attaque

en puissance, Esquive, Science de l'initiative

Facteur de puissance : 9

Équipement : épée longue de maître, *harnois* +1, arc long de maître (bonus de force +3), 15 flèches, écu en fer, 2 *potions de soins importants*, *Serre-tête de lumière dévastatrice*, 91 po

Alignement : Loyal Bon

BURT

Burt est un fin tacticien qui a survécu à de nombreuses campagnes d'épuration de la lycanthropie grâce à son intuition et surtout sa très grande prudence. Si l'occasion lui est donnée, il commence le combat en ayant d'ores et déjà lancé un maximum de sortilèges défensifs et mélioratifs. Une fois le combat entamé, il se sert de Sursaut héroïque pour ajouter à chaque round l'incantation d'une prière à ses assauts.

Humain Paladin 3 / Prêtre 3 / Exorciste de la Flamme d'Argent * 10

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 3d10+ 12d8+30 (105 pv)

Points d'action : 13 (3d6)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 26 (+1 Dex, +11 armure, +2 bouclier, +2 sacré), contact 13, pris au dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +15/+18



Attaque : *vorintungh* (+22 corps à corps, 1d8+6/19-20 plus 2d6 feu plus 1d6 sacrés); ou *arc long composite* +1 (bonus de Force +3) (+18 distance, 1d8+5/x3)

Attaque à outrance : *vorintungh* (+22/+17/+12 corps à corps, 1d8+6/19-20 plus 2d6 feu plus 1d6 sacrés); ou *arc long composite* +1 (bonus de Force +3) (+18/+13/+8 distance, 1d8+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : châtiment du Mal (5/jour), châtiment des marqués, flamme de proscription, renvoi des morts-vivants (6/jour)

Particularités : arme d'argent, arme de flammes, arme de flammes sacrées, arme de la Loi, arme de l'exorciste, arme du Bien, aura de Bien, aura de bravoure, *détection des pensées* (DD 23), *détection du Mal*, exorcisme d'argent, flamme protectrice, grâce divine, imposition des mains (15 pv), résistance à la possession, santé divine, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +15, Vig +24, Vol +22

Caractéristiques : For 16, Dex 12, Con 14, Int 12, Sag 15, Cha 20

Compétences : Concentration (19) +21, Connaissances (plans) (3) +4, Connaissances (religion) (8) +9, Intimidation (19) +24, Premiers secours (8) +10, Psychologie (19) +21

Dons : Accord d'arme magique *, Châtiment d'argent *, Châtiments supplémentaires, Création d'armes et armures magiques, Ecclésiastique respecté, Lanceur de sorts polyvalent, Prestige, Sursaut héroïque *

Facteur de puissance : 16

Équipement : *harnois* +3, écu en acier de maître, *vorintungh*, *arc long composite* +1 (bonus de Force +3), 30 flèches de fer froid, *gilet de résistance* +2, *cape de Charisme* +4, *baguette de soins légers*, symbole sacré en acier ignifié, 1 pa

Alignement : Loyal Bon

* La classe de prestige d'exorciste de la flamme d'argent et les dons Accord d'arme magique, Châtiment d'argent et Sursaut héroïque sont décrits dans *Eberron – Univers*.

Châtiment des marqués. Tous les pouvoirs ou objets magiques de Burt qui fonctionnent sur les créatures mauvaises fonctionnent aussi sur les marqués, à cause de la nature maléfique de la marque.

Châtiment du Mal (Sur). Burt châtie les créatures maléfiques comme un paladin de niveau 16 et inflige 1d6 points de dégâts sacrés supplémentaires.

Domaines. Inquisition (+4 aux tests de dissipation), Loi.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 13 (+1 pour les

sorts du registre de la Loi). *Sorts préparés* (6/5+1/5+1/3+1/2+1/1+1; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, création d'eau, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau*; 1^{er} – *Bouclier de la foi, compréhension des langages, détection du chaos* †, *faveur divine, injonction, regain d'assurance*; 2^e – *Apaisement des émotions* †, *consécration, endurance de l'ours, immobilisation de personne, sagesse du hibou, silence*; 3^e – *Cercle magique contre le Chaos* †, *dissipation de la magie, panoplie magique, prière*; 4^e – *Arme magique suprême, détection du mensonge* †, *puissance divine*; 5^e – *Force du colosse, vision lucide* †.

† Sorts de domaine

Vorintungh. Cette épée longue +1 devient une épée longue +2 de feu intense et de stockage de sorts entre les mains d'un paladin. Si de plus celui-ci est un serviteur de la flamme d'argent, il peut utiliser son pouvoir d'immolation d'argent. Par une action libre, qu'il peut effectuer même s'il est mourant, le paladin se nimbe de flammes d'argent qui le consomment totalement, ne laissant rien derrière lui à part des cendres argentées et son équipement. Le personnage réapparaît immédiatement, vêtu seulement de *vorintungh*, dans le plus proche sanctuaire de la Flamme d'Argent (ou le suivant s'il s'immole dans le-dit sanctuaire). Ce pouvoir est utilisable une fois par semaine. Avant chaque rencontre, Burt prend soin d'y stocker une *malédiction*. C'est lui qui a créé *vorintungh* et il y est très attaché.

ANGUS

Angus est le fidèle compagnon d'armes de Burt. Bien qu'il ne soit encore qu'un jeune homme, il bout d'une flamme intérieur qui en fait un combattant redoutable. Il a beaucoup appris de Burt, mais il possède également ses propres techniques et se montre à l'occasion plus téméraire que son mentor.

Humain Moine * 2 / Paladin 4 /

Poing d'Argent † 8

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 2d8+12d10+42 (120 pv)

Points d'action : 12 (2d6)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 30 (+1 Dex, +5 Sag, +10 armure, +4 bouclier), contact 15, pris au dépourvu 28

Attaque de base/lutte : +11/+14

Attaque : coup (+15 corps à corps, 3d8+4)



Attaque à outrance : coup (+15/+10/+5 corps à corps, 3d8+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : arts martiaux, baume d'argent, châtiment du Mal (4/jour), *détection du Mal*, frappe *ki* (argent), imposition des mains (16 pv), ire de la Flamme d'Argent, renvoi des morts-vivants (7/jour), sorts

Particularités : ardeur, aura de Bien, aura de bravoure, châtiment étourdissant, chevalier ascétique, esquive totale, focalisation *ki*, grâce divine, postures de combat, santé divine, sainte armure

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +22, Vol +20

Caractéristiques : For 16, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 18, Cha 18

Compétences : Connaissances (religion) (9) +9, Détection (17) +21, Diplomatie (17) +23, Perception auditive (17) +21, Psychologie (17) +21

Dons : Arme naturelle supérieure (coup), Châtiments supplémentaires, Formation chevaleresque, Puissance divine, Science du combat à mains nues, Vigueur divine

Facteur de puissance : 14

Équipement : *amulette de Constitution* +2, *bracelets des poings invincibles* +1, *cape de Charisme* +2, *ceinture de moine*, *écu en acier* +2, *gantelets de Force* +2, *gilet de résistance* +2, *harnois* +2, *heaume de Sagesse* +2, *potion de bouclier de la foi* (+5), *potion d'héroïsme*, *potion de morsure magique suprême* (+4), *potion de peau d'écorce* (+5)

Alignement : loyal bon

* Version révisée du Scriptorium.

† Le poing d'argent est une classe de prestige issue de *Faiths of Eberron*, mais tous ses effets ont été soit décrits soit directement intégrés dans le profil ci-dessus.

Ardeur (Ext). Lorsque Angus réussit un jet de Vigueur ou de Volonté contre un sort ou une attaque n'ayant qu'un effet partiel sur un jet de sauvegarde réussi, il ne subit absolument aucun effet.

Arts martiaux (Ext). *Techniques connues* (2 ; DD de sauvegarde égal à 21). Coup étourdissant, taquet.

Baume d'argent (Sur). Par une action rapide, Angus peut sacrifier une tentative de renvoi des morts-vivants. Jusqu'à la fin du tour, tout effet restaurant des points de vie qu'il utilise restaure deux fois plus de points de vie que la normale.

Châtiment des marqués. Tous les pouvoirs ou objets magiques d'Angus qui fonctionnent sur les créatures mauvaises fonctionnent aussi sur les mar-

qués, à cause de la nature maléfique de la marque.

Châtiment étourdissant (Ext). Lorsque Angus effectue un châtiment du Mal en conjonction avec sa technique de coup étourdissant, le DD de cette dernière augmente de 8.

Chevalier ascétique (Ext). Angus châtie le Mal et inflige des dégâts à mains nues comme respectivement un paladin et un moine de niveau 14.

Focalisation ki (Sur). Une arme de moine tenue par Angus acquiert la propriété focalisation *ki*.

Ire de la Flamme d'Argent (Sur). Par une action rapide, Angus peut sacrifier une tentative de renvoi des morts-vivants pour envelopper ses poings de flammes d'argent. Les flammes infligent 2d6 points de dégâts supplémentaires à tout lycanthrope, mort-vivant, extérieur maléfique ou porteur d'un dracogramme aberrant qu'il parvient à blesser au corps à corps. Ces dégâts sont de nature divine et ne sont pas soumis à la résistance au feu. Une fois activées, les flammes brûlent pendant 9 rounds.

Postures de combat (Ext). *Postures connues* (1). Posture du héron.

Puissance divine. Par une action libre, Angus peut sacrifier une tentative de renvoi des morts-vivants pour appliquer son bonus de Charisme aux jets de dégâts de son arme pendant 1 round entier.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts préparés* (1 ; DD 14 + niveau du sort). 1^{er} – *Bénédictio*.

Vigueur divine. Par une action simple, Angus peut sacrifier une tentative de renvoi des morts-vivants pour augmenter sa vitesse au sol de base de +3 m et obtenir 2 points de vie temporaires par dé de vie pendant un nombre de minutes égal à son bonus de Charisme.

Les dragons de l'Argonesse

NIMASFARO'FELL

Dragon d'argent d'âge mûr

Dragon de taille TG

Dés de vie : 25d12+125 (287 pv)

Initiative : +0

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

Classe d'Armure : 32 (-2 taille, +23 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 32

Attaque de base/lutte : +25/+42

Attaque : morsure (+32 corps à corps, 2d8+9)

Attaque à outrance : morsure (+42 corps à corps,

2d8+9), 2 griffes (+27 corps à corps, 2d6+4), 2 ailes (+27 corps à corps, 1d8+4) et queue (+27 corps à corps, 2d6+13)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m (4,50 m avec morsure)

Attaques spéciales : écrasement, pouvoirs magiques, sorts, présence terrifiante, souffle

Particularités : immunité contre l'acide, le froid, la paralysie et les effets de sommeil magique, marche sur les nuages, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (24), transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +19, Vol +19

Caractéristiques : For 29, Dex 10, Con 21, Int 20, Sag 21, Cha 20

Compétences : Art de la magie +18, Bluff +15, Concentration +22, Connaissances (mystères) +25, Connaissances (local) +25, Déguisement +30, Déplacement silencieux +8, Détection +30, Diplomatie +23, Discrétion -8, Fouille +30, Intimidation +7, Perception auditive +30, Premiers secours +13, Psychologie +30, Saut +38, Survie +16

Dons : Attaque en vol, Attaque en puissance, Augmentation d'intensité, Enchaînement, Souffle intensifié, Souffle rétabli, Succession d'enchaînements, Virage sur l'aile, Vol stationnaire

Langues : Draconique, Commun, Sérène, Elfique

Facteur de puissance : 18

Équipement : —

Alignement : Neutre Bon

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m x 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+13 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de réflexes (DD 27) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Nappe de brouillard*, 3/jour, *Feuille morte*, 2/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 63 mètres ; 24 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 27) annule.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 9. *Sorts par jour* (6/8/7/7/5). *Sorts connus* (8/5/4/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort) ; 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, main du mage, résistance, son fantôme, lumières dansantes, signature magique, son imaginaire* ; 1^{er} – *Alarme, bouclier, charme-personne, identification, projectile magique* ; 2^e – *Détection des pensées, flèche acide de Melf, invisibilité, toile d'araignée* ; 3^e – *Dissipation de la magie, immobilisation de personne, lenteur* ; 4^e – *Soins intensifs, tentacules noirs d'Evard*.

Souffle (Sur). Cône de 15 mètres de long, 14d8 froid, jet de Réflexes (DD 27, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 15 m long, paralysie (1d6+7 rounds), Vigueur (DD 27, voire plus si intensifié), annule.

SLIFVARAZMO'TUR

Dragon rouge adulte

Dragon de taille TG

Dés de vie : 22d12+110 (253)

Initiative : +0

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

Classe d'Armure : 29 (-2 taille, +21 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 29

Attaque de base/lutte : +22/+41

Attaque : morsure (+31 corps à corps, 2d8+11)

Attaque à outrance : morsure (+31 corps à corps, 2d8+11), 2 griffes (+26 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+26 corps à corps, 1d8+5) et queue (+26 corps à corps, 2d6+16)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m (4,50 m avec morsure)

Attaques spéciales : capture, pouvoirs magiques, sorts, présence terrifiante, souffle

Particularités : immunité contre le feu, la paralysie et les effets de sommeil magique, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/ma-



gie), résistance à la magie (21), sens surdéveloppés, vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +18, Vol +17

Caractéristiques : For 33, Dex 10, Con 21, Int 16, Sag 19, Cha 16

Compétences : Art de la magie +15, Bluff +13, Concentration +24, Connaissances (mystères) +18, Connaissances (local) +18, Détection +28, Diplomatie +20, Discrétion -8, Estimation +25, Fouille +25, Perception auditive +24, Psychologie +10, Renseignement +14, Saut +37

Dons : Attaque en vol, Attaque en puissance, Capture, Capture avancée, Enchaînement, Science de la capture, Vol sur place, Virage sur l'aile

Langues : Draconique, Commun, Sérène, Elfique

Facteur de puissance : 15

Équipement : —

Alignement : Neutre

Capture (Ext). Inflige 2d8+11 points de dégâts par round (morsure) ou 2d6+5 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille P ou inférieure.

Pouvoirs magiques. *Localisation d'objet*, 6/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 54 mètres ; 21 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 24) annule.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 7. *Sorts par jour* (6/7/7/5). *Sorts connus* (7/5/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, main du mage, résistance, son fantôme, lumières dansantes, signature magique* ; 1^{er} – *Alarme, bouclier, charme-personne, identification, projectile magique* ; 2^e – *Détection des pensées, grâce de chat, invisibilité* ; 3^e – *Dissipation de la magie, immobilisation de personne*.

Souffle (Sur). Cône de 15 mètres de long, 12d10 feu, jet de Réflexes (DD 25), 1/2 dégâts.

Sens surdéveloppés (Ext). Un dragon voit quatre fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité, et deux fois plus loin en cas de luminosité normale. Il bénéficie également de la vision dans le noir, à une portée de 36 mètres.

Les rakshasas

FAARNATH

Succube Roublard 6

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille M

Dés de vie : 6d8+6 plus 6d6+6 (60 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 15 m (moyenne)

Classe d'armure : 25 (+4 Dex, +9 naturelle, +2 parade), contact 16, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +10/+11

Attaque : griffes (+12 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : 2 griffes (+12/+7 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption d'énergie, attaque sournoise (+3d6) *convocation de démons*, pouvoirs magiques

Particularités : don des langues, immunité contre l'électricité et le poison, esquive totale, esquive instinctive, réduction des dégâts (10/fer froid ou Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), RM (18), sens des pièges (+2), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +8, Vol +11

Caractéristiques : For 13, Dex 19, Con 13, Int 18, Sag 14, Cha 26

Compétences : Bluff +26, Concentration +17, Connaissances (mystères) +20, Connaissances (histoire) +20, Connaissances (religion) +6, Déguisement +24* (+26 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +20, Détection +23, Diplomatie +19, Discrétion +20, Équitation +14, Évasion +20, Fouille +19, Intimidation +26, Maîtrise des cordes +11 (+13 pour ligoter), Perception auditive +24, Survie +9 (+11 pour suivre une piste)

Dons : Arme de prédilection (griffes), Esquive, Persuasion, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Volonté de fer

Facteur de puissance : 12

Équipement : *anneau de protection* +2, *gantelets de Dextérité* +6, 2 *potions de restauration partielle*, 2 *potions de rapidité*, 2 *potions de soins importants*

Alignement : Chaotique Mauvais

Absorption d'énergie (Sur). Le succube absorbe l'énergie des mortels en cas d'union charnelle, ou tout simplement en les embrassant. Si sa victime refuse d'être embrassée, le succube doit engager une lutte avec elle, ce qui l'expose à une attaque d'opportunité. Le baiser ou l'étreinte du succube inflige un niveau négatif au personnage et le baiser s'accompagne d'un effet similaire au sort *suggestion*, demandant à la victime d'accepter un autre

baiser de la succube. La victime doit réussir un jet de Volonté (DD 21) pour annuler les effets de cette *suggestion*. Le jet de Vigueur joué 24 heures plus tard pour faire disparaître le niveau négatif s'accompagne d'un DD de 21. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Convocation de démons (Mag). Une fois par jour, le succube peut tenter d'appeler un vrock (avec 30% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 3e niveau.

Pouvoirs magiques. *Charme-monstre* (DD 22), *détection des pensées* (DD 20), *détection du Bien*, *forme éthérée* (en n'emportant pas plus de 25 kg avec lui), *métamorphose* (forme humanoïde uniquement, durée illimitée), *suggestion* (DD 21) et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) à volonté. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Don des langues (Sur). Le succube possède en permanence ce pouvoir, identique au sort du même nom (niveau 12 de lanceur de sorts). En règle générale, il préfère discuter de vive voix avec les mortels afin de ne pas se trahir.

Compétences. Le succube bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection et de Perception auditive.

* Quand il utilise son pouvoir de *métamorphose*, il acquiert un bonus de circonstances de +10 aux tests de Déguisement (voir ci-dessus).

RAKSHASA ZAKYA GUERRIER

Voir *Eberron – Univers*.

LIEUTENANT RAKSHASA

Rakshasa Zakya Guerrier 5

Extérieur (natif) de taille M

Dés de vie : 7d8+35 plus 5d10+25 (119 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 29 (+2 Dex, +9 naturelle, +6 armure, +2 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 27

Attaque de base/lutte : +12/+18

Attaque : *épée bâtarde* +1 (+20 corps à corps, 1d10+9/17-20) ou griffes (+18 corps à corps, 1d4+5) ou arc long composite de maître (+15 distance, 1d8+6/x3)

Attaque à outrance : *épée bâtarde* +1 (+20/+15/+10 corps à corps, 1d10+9/17-20) et morsure (+13 corps à corps, 1d6+2) ; ou 2 griffes (+18 corps à

corps, 1d4+5) et morsure (+13 crospe à corps, 1d6+2) ; ou arc long composite de maître avec Tir rapide (+13/+13/+8 distance, 1d8+6/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : détection de pensées, pouvoirs magiques

Particularités : change-forme, Extérieur, réduction des dégâts (15/Bien et perforant), résistance à la magie (22), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +14, Vol +7

Caractéristiques : For 22, Dex 14, Con 20, Int 13, Sag 13, Cha 11

Compétences : Bluff +14, Concentration +15, Déguisement +14, Détection +11, Diplomatie +4, Escalade +15, Intimidation +17, Perception auditive +11, Psychologie +11, Saut +19

Dons : Arme de prédilection (*épée bâtarde*), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Enchaînements, Maniement d'une arme exotique (*épée bâtarde*), Science de la bousculade, Science du critique (*épée bâtarde*), Spécialisation martiale (*épée bâtarde*), Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide

Facteur de puissance : 13

Équipement : *cotte de mailles* +1, écu en acier, *épée bâtarde* +1, arc long composite de maître (bonus de force +6), 20 flèches, faux papiers d'identité

Alignement : Loyal Mauvais

Pouvoirs magiques. *Baiser du vampire* (DD 13), *contact glacial* (DD 11) et *coup au but*, 3/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Yiashtaka et Meneval

YIASHTAKA

Flagelleur mental Ensorceleur 6

Aberration de taille M

Dés de vie : 8d8 plus 6d4 (51 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +9/+10

Attaque : 4 tentacules (+11 corps à corps, 1d4+1)

Attaque à outrance : 4 tentacules (+11 corps à corps, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m



Attaques spéciales : décervelage, étreinte, décharge mentale, facultés psioniques, sorts

Particularités : vision dans le noir (18 m), télépathie, RM 25

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +15

Caractéristiques : For 13, Dex 16, Con 10, Int 19, Sag 18, Cha 17

Compétences : Art de la magie +18, Bluff +9, Concentration +15, Connaissances (mystères) +11, Connaissances (religion) +11, Déplacement silencieux +8, Détection +12, Diplomatie +6, Discrétion +9, Intimidation +11, Perception auditive +12

Dons : Attaque en finesse (tentacules), Efficacité des sorts accrue, Esquive, Magie de guerre, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine

Facteur de puissance : 14

Équipement : *baguette d'invisibilité* (16 charges), *anneau de protection* +2, *parchemin de détection de l'invisibilité*, *parchemin de déplacement*, *perle de thaumaturgie* (1er), *baguette de projectile magique* (lanceur de sorts de niveau 5, 20 charges), *collier en argent avec des pierres de lune* (valeur de 700 po), *potion de soins importants*

Alignement : Loyal Mauvais

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 6. *Sorts connus* (6/7/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, détection du poison, hébètement, lecture de la magie, manipulation distance, rayon de givre, signature magique* ; 1^{er} – *Bouclier, couleurs dansantes, coup au but, projectile magique* ; 2^e – *Flou, lévitation* ; 3^e – *Éclair, image accomplie*.

Décervelage (Ext). Si Yiashtaka commence son tour de jeu avec ses quatre tentacules fixés autour du crâne d'une créature et qu'il remporte un test de lutte opposé, il extrait brutalement le cerveau de sa victime, le tuant sur le coup.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, Yiashtaka doit commencer par toucher une créature de taille P, M ou G à l'aide d'un de ses tentacules. S'il touche, il bénéficie immédiatement d'un jet de lutte opposé pour essayer d'agripper sa proie en fixant son tentacule au crâne de cette dernière. Une fois que Yiashtaka a agrippé sa proie, il fixe tous ses tentacules restants en remportant un jet de lutte opposé. Son adversaire peut tenter de se dégager mais Yiashtaka bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 par tentacule fixé au crâne de sa victime au début du tour de jeu de cette dernière.

Décharge mentale (Mag). Cône de 18 m ; jet de Vol (DD 17), sous peine d'être *étourdi* 3d4 rounds

Facultés psioniques (Mag). A volonté – projection astrale, charme-monstre, détection de pensées, lévitation, changement de plan, suggestion, tous comme un Ensorceleur de niveau 8. DD lié au charisme.

Télépathie. Yiashtaka peut communiquer avec toute créature parlant quelque langue que ce soit (portée 30 mètres)

MENEVAL

Kobold Ensorceleur 15

Humanoïde (kobold) de taille P

Dés de vie : 15d4+3 (42 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 19 (+4 Dex, +9 naturelle, +2 parade), contact 15, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +7/+3

Attaque : *demi-pique* +1 (+9 corps à corps, 1d4+1/x3) ou arbalète légère de maître (+11 distance, 1d6/19-20)

Attaque à outrance : *demi-pique* +1 (+9/+4 corps à corps, 1d4+1/x3) ou arbalète légère de maître (+11 distance, 1d6/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts

Particularités : familier (serpent venimeux de taille TP), lien télépathique, *scrutation* sur le familier, sensibilité à la lumière, transfert d'effet magique

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +10

Caractéristiques : For 10, Dex 14, Con 11, Int 8, Sag 12, Cha 22

Compétences : Art de la magie +8, Bluff +9, Concentration +9, Détection +3, Discrétion +6, Fouille +2, Perception auditive +4

Dons : Création de baguette magique, Efficacité des sorts accrue, Esquive, Magie de guerre, Science de l'initiative, Robustesse, Vigilance

Facteur de puissance : 15

Équipement : *Amulette d'armure naturelle* +1, *bracelets d'armure* +3, *anneau de protection* +2, *demi-pique* +1, arbalète légère de maître, 10 carreaux, *cape de charisme* +4, *potion de flou*, *potion de rapidité*, 2 parchemins de *domination*, *baguette de projectile magique* (niveau de lanceur de sorts 9, Quintessence des sorts).

Alignement : Loyal Mauvais

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 15. *Sorts connus* (6/8/8/7/7/7/7/4 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, fatigue, hébètement, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation distance, rayon de givre, son imaginaire* ; 1^{er} – *Armure de mage, brume de dissimulation, frayeur, projectile magique, sommeil* ; 2^e – *Flèche acide de Melf, flou, invisibilité, main spectrale, sphère de feu* ; 3^e – *Baiser du vampire, dissipation de la magie, éclair, immobilisation de personne* ; 4^e – *Cri, globe d'invulnérabilité partielle, peau de pierre, tempête de grêle* ; 5^e – *Brume mortelle, cône de froid, immobilisation de monstre, téléportation* ; 6^e – *Brume acide, désintégration, dissipation suprême* ; 7^e – *Forme éthérée, rayon prismatique.*

TYRANNŒIL

Aberration de taille G

Dés de vie : 11d8+11 (60 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case), vol 6 m (bonne)

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

Attaque de base/lutte : +7/+3

Attaque : rayons oculaires (+7 contact à distance, spécial) ou morsure (+2 corps à corps, 2d4)

Attaque à outrance : rayons oculaires (+7 contact à distance, spécial) ou morsure (+2 corps à corps, 2d4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : rayons oculaires

Particularités : vision à 360°, cône d'antimagie, vol

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +11

Caractéristiques : For 10, Dex 10, Con 12, Int 17, Sag 15, Cha 15

Compétences : Connaissances (mystères) +10, Détection +20, Discrétion +7, Fouille +18, Perception auditive +15

Dons : Attaque en vol, Science de l'initiative, Tir en mouvement, Vigilance, Volonté de fer

Facteur de puissance : 13

Équipement : aucun

Alignement : Loyal Mauvais

ROUBLARD DES SECTES

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 feu (+16 corps à corps, 1d6+4+1d6 feu/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 feu (+16/+11/+6) corps à corps, 1d6+4+1d6 feu/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 feu, 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

Rat sanguinaire

Animal de taille P

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +3

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

Classe d'armure : 15 (+1 taille, +3 Dex, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-4

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d4)

Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : maladie

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +3, Vol +3

Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 12, Int 1, Sag 12, Cha 4

Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +8, Escalade +11, Natation +11, Perception auditive +4

Dons : Attaque en finesse, Vigilance

Facteur de puissance : 1/3

Équipement : aucun

Alignement : Neutre

Les aërenals

VECRA

Bien que la philosophie et les motivations de Vecra divergent beaucoup de celles de la cour d'outre mort, elle était la femme parfaite pour mener l'opération. La cour pense qu'en étant entourée de trois aventuriers reconnus, elle saurait se tenir. Malgré quelques tensions entre elle et Oatef qu'elle trouve trop soumis à la cour, le groupe arrive très bien à travailler de concert.

Elfe Guerrier 5 / Roublard 2 / Assassin 7

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 5d10+2d6+7d6+28 (87 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 21 (+3 Dex, +1 naturelle, +1 parade, +6 chemise de mailles), contact 14, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +11/+15

Attaque : *dague de l'assassin* (+17 corps à corps, 1d4+6/19-20) ou *épée à deux mains +1* (+17 corps à corps, 2d6+9/19-20 et poison)

Attaque à outrance : *dague de l'assassin* (+17/+12/+7 corps à corps, 1d4+6/19-20) ou *épée à deux mains +1* (+17/+12/+7 corps à corps, 2d6+9/19-20 et poison)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque mortelle, attaque sournoise +5d6, poison

Particularités : vision nocturne, esquive totale, esquive instinctive, pièges, bonus de +3 aux jets de sauvegarde contre le poison

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 7

Compétences : Acrobaties +12, Déguisement

+2, Déplacement silencieux +19, Discrétion +19, Equilibre +6, Perception auditive +7, Saut +15

Dons : Arme de prédilection (épée à deux mains), Arme en main, Attaque éclair, Attaque réflexe, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (épée à deux mains)

Facteur de puissance : 14

Équipement : *anneau d'invisibilité, chemise de mailles en mithral +2, mortelame (1 dose) anneau de protection +1, amulette d'armure naturelle +1, potion de grâce féline, potion d'héroïsme, potion d'antidétection, potion de soins importants, dague de l'assassin, épée à deux mains +1, parchemin profane d'invisibilité suprême, parchemin profane de porte dimensionnelle*

Alignement : Loyal Mauvais

Attaque mortelle (Ext). Si l'assassin étudie sa cible pendant au moins 3 rounds puis réussit une attaque sournoise infligeant des dégâts, le coup peut paralyser (pendant 1d6+7 rounds) ou tuer la victime. Jet de Vigueur (DD17) pour résister à cette attaque (DD18 avec la dague de l'assassin).

Poison (Ext). Mortelame sur l'épée à deux mains. Jet de Vigueur DD20 ; 1d6 Con/2d6 Con

Sorts. *Sorts par jour (2/1/1 ; DD de sauvegarde égal à 10 + niveau du sort ; 10 % de chances d'échec des sorts profanes). Sorts connus (4/4/3/2).* 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* ; 4^e – *Invisibilité suprême, porte dimensionnelle*

MARLOW

Elfe Magicien 15

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 15d4+33 (72 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +7/+7

Attaque : *raprière+1* (+8 corps à corps, 1d6+1/18-20) ou *arc long composite +1* (+13 distance, 1d8+1/x3)

Attaque à outrance : *raprière+1* (+8/+3 corps à corps, 1d6+1/18-20) ou *arc long composite +1* (+13/+8 distance, 1d8+1/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts

Particularités : familier (corbeau), traits des elfes

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +10, Vol +13

Caractéristiques : For 10, Dex 20, Con 14, Int 24, Sag 10, Cha 8

Compétences : Art de la magie +25, Concentration +20, Connaissances (histoire) +13, Connaissances (mystère) +25, connaissances (religion) +20, Détection +5, Perception auditive +5, Fouille +12

Dons : Augmentation d'intensité, Création d'anneaux magiques, Création de baguettes magiques, Création de bâtons magiques, Création d'objets merveilleux, École renforcée (Enchantement), École renforcée (Évocation), Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Robustesse, Vigilance^F

Facteur de puissance : 15

Équipement : *pierre Ioun (prisme rose laiteux), rapière +1, arc long composite +1, 10 flèches +1, cape de résistance +3, amulette de Constitution +4, bottes de rapidité, gants de Dextérité +4, bandeau d'Intelligence +6, havresac d'Hévard, perle de thaumaturgie (4^e), 2 potions de soins modérés, anneau des premiers arcanes, anneau des deuxièmes arcanes, bâton du givre, baguette de lumière du jour, grimoire*

Alignement : Neutre

Familier (corbeau). Armure naturelle (+8), Int 13, esquive extraordinaire, transfert d'effet magique, lien télépathique, conduit, parle une langue, RM (20).

Grimoire. 0 – *Destruction de mort-vivant, détection de la magie, détection du poison, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, réparation, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1^{er} – *Arme magique, armure de mage, charme-personne, convocation de monstres I, corde animée, coup au but, déguisement, feuille morte, projectile magique, sommeil* ; 2^e – *Détection de l'invisibilité, détection de pensées, endurance de l'ours, flèche acide de Melf, flou, force de taureau, grâce féline, invisibilité, poussière scintillante* ; 3^e – *Boule de feu, déplacement, dissipation de la magie, éclair, rapidité, sphère d'invisibilité, suggestion, vol* ; 4^e – *Charme-monstre, métamorphose, mur de feu, mur de glace, peau de pierre, scrutation, tempête de grêle* ; 5^e – *Cône de froid, convocation de monstres V, mur de force, renvoi, téléportation* ; 6^e – *Désintégration, éclair multiple, dissipation suprême, vision lucide* ; 7^e – *Convocation de monstres VII, doigt de mort, rayon*



prismatique ; 8° – Charme-monstre de groupe, convocation de monstres VIII, danse irrésistible d'Otto.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 15. Sorts préparés (4/10/10/6/5/5/4/3/1 ; DD de sauvegarde égal à 17 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, hébètement, rayon de givre, son imaginaire ; 1^{er} – Agrandissement, armure de mage, bouclier, couleurs dansantes, coup au but, graisse, projectile magique (x3), rapetissement ; 2° – Détection de l'invisibilité, flèche acide de Melf, flou, fou rire de Tasha, invisibilité, poussière scintillante, ruse du renard, sphère de feu, ténèbres, toile d'araignée ; 3° – Boule de feu, clignotement, dissipation de la magie, éclair, rapidité, vol ; 4° – Cri, énergie négative, tempête de grêle, peau de pierre, tentacules noirs d'Evard ; 5° – Cône de froid (x2), magie des ombres, mur de force, téléportation ; 6° – Convocation de monstres VI, dissipation suprême, double illusoire, grâce féline de groupe ; 7° – Doigt de mort, immobilisation de personne de groupe, rayons prismatiques ; 8° – Symbole de mort.*

LIZA

Elfe Guerrier 15

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 15d10+45 (132 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 32 (+2 Dex, +2 naturelle, +2 parade, +4 bouclier, +12 armure), contact 14, pris au dépourvu 30

Attaque de base/lutte : +15/+22

Attaque : *pic de guerre lourd* +4 (+27 corps à corps, 1d6+13/19-20/x4) ou *hache de lancer* +2 *boomerang* (+20 distance, 1d6+10/x3)

Attaque à outrance : *pic de guerre lourd* +4 (+27/+22/+17 corps à corps, 1d6+13/19-20/x4) ou *hache de lancer* +2 *boomerang* (+20 distance, 1d6+9/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : traits des elfes

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +15, Vol +8

Caractéristiques : For 24, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 12, Cha 10

Compétences : Escalade +19, Intimidation +6, Saut +13

Dons : Arme de prédilection (pic de guerre lourd), Arme de prédilection (hache de lancer), Attaque en puissance, Attaque éclair, Enchaînement, Esquive, Science de l'initiative, Science du critique (pic de guerre lourd), Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (pic de guerre lourd), Spécialisation mar-

tiale (hache de lancer), Tir à bout portant, Tir de loin, Tir en mouvement

Facteur de puissance : 15

Équipement : *harnois* +4, *écu en bois* +2, *amulette d'armure naturelle* +2, *anneau de protection* +2, *pic de guerre lourd* +4, *hache de lancer* +2, *ceinturon de Force de géant* +6, *amulette de Constitution* +2, *cape de résistance* +2, *gants de Dextérité* +2, 3 *potions de soins légers*, 4 *potions de soins importants*

Alignement : Chaotique Neutre

OATEF

Prêtre de la Cour d'Outre-Mort 15

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 15d8+30 (101 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 30 (+2 naturelle, +2 parade, +4 bouclier, +12 armure), contact 12, pris au dépourvu 30

Attaque de base/lutte : +11/+14

Attaque : *masse d'armes lourde* +4 (+18 corps à corps, 1d8+7) ou *arbalète légère* +2 (+13 distance, 1d8+5)

Attaque à outrance : *masse d'armes lourde* +4 (+18/+13/+8 corps à corps, 1d8+7) ou *arbalète légère* +2 (+13 distance, 1d8+5)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : renvoi des morts-vivants (5/jour, comme prêtre de niveau 19), sorts

Particularités : traits des elfes

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +11, Vol +16

Caractéristiques : For 16, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 24, Cha 15

Compétences : Art de la magie +18, Concentration +20, Connaissances (religion) +8, Détection +9, Perception auditive +9, Premiers secours +17

Dons : Arme de prédilection (masse d'armes lourde), Attaque en puissance, Enchaînement, Extension de durée, Incantation silencieuse, Magie de guerre, Vigilance

Facteur de puissance : 15

Équipement : *harnois* +4, *écu en bois* +4, *amulette d'armure naturelle* +2, *anneau de protection* +2, *masse d'armes sainte* +4, *arbalète légère* +2, *amulette de renvoi des morts-vivants*, *cape de Charisme* +2, *gants de Dextérité* +2, *ceinturon de Force du géant* +4, *parchemin de guérison suprême*, *parchemin d'allié majeur d'outreplan*, *parchemin de mot de rappel*

Alignement : Neutre Bon

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 15. *Sorts par jour* (6/8/8/8/6/6/5/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 17 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, résistance, soins superficiels* ; 1^{er} – *Bénédiction (x2), bouclier de la foi, convocation de monstres I, faveur divine, injonction, protection contre le Mal*, sanctuaire* ; 2^e – *Aide*, arme spirituelle, force de taureau, fracassement, immobilisation de personne, mise à mort, silence, soins modérés* ; 3^e – *Cercle magique contre le Mal*, convocation de monstres III, dissipation de la magie, panoplie magique, prière, protection contre les énergies destructives, soins importants, ténèbres profondes* ; 4^e – *Arme magique supérieure, châtiment sacré, immunité contre les sorts, puissance divine, soins intensifs* ; 5^e – *Annulation d'enchantement, colonne de feu, exécution, fléau d'insectes, injonction suprême, rejet du Mal** ; 6^e – *Allié majeur d'outreplan, barrière de lames*, dissipation suprême, mise à mal, mot de rappel* ; 7^e – *Champ de force, destruction, parole sacrée*, scrutation ultime* ; 8^e – *Aura sacrée*, Tempête de feu.*

* Sorts du domaine du Bien

Kaius

YATUS (EMINE)

Extérieur (natif) de taille M

Ensorceleur de niveau 7

Dés de vie : 7d8+21 plus 7d4+21 (90 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 24 (+2 Dex, +9 naturelle, +3 parade), contact 15, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +10/+11

Attaque : griffes (+11 corps à corps, 1d4+1)

Attaque à outrance : 2 griffes (+11 corps à corps, 1d4+1) et morsure (+6 corps à corps, 1d6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : détection de pensées, sorts

Particularités : change-forme, réduction des dégâts (15/Bien et perforant), résistance à la magie (34), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +10, Vol +11

Caractéristiques : For 12, Dex 14, Con 16, Int 14, Sag 13, Cha 19

Compétences : Art de la magie +12, Bluff +17*, Concentration +7, Connaissances (mystères) +10, Déguisement +18 (+20 pour tenir un rôle)*,

Déplacement silencieux +11, Détection +12, Diplomatie +8, Intimidation +6, Perception auditive +11, Psychologie +10, Représentation (art oratoire) +13

Dons : Ecole renforcée (Enchantement) Esquive, Magie de guerre, Vigilance

Facteur de puissance : 14

Équipement : anneau de protection +3, saphir (2200 po), sacoches à composantes, parchemin de vol, parchemin de téléportation, potion de soins importants, focaliseur du sort épée de Mordenkainen

Alignement : Loyal Mauvais

Change-forme (Sur). Le rakshasa n'a besoin que d'une action simple pour prendre la forme de l'humanoïde de son choix ou pour reprendre son aspect normal. Sous forme humanoïde, il perd ses attaques de morsure et de griffes (mais s'équipe le plus souvent d'une armure et d'armes). Il conserve sa forme jusqu'à ce qu'il en choisisse une nouvelle. Le changement ne saurait être dissipé, mais le rakshasa recouvre sa forme naturelle s'il est tué. Enfin, *vision lucide* permet de distinguer sa forme naturelle.

Détection de pensées (Sur). Le rakshasa peut lire en permanence les pensées des autres créatures, comme s'il utilisait *détection de pensées* (niveau 18 de lanceur de sorts ; jet de Volonté, DD 15, annule). Il peut activer ou désactiver ce pouvoir à volonté (action libre). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Sorts d'ensorceleur. Niveau de lanceur de sorts 14. *Sorts connus* (6/7/7/7/7/6/5/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *Destruction de mort-vivant, détection de la magie, fatigue, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation distance, message, résistance, son imaginaire* ; 1^{er} – *Armure de mage, bouclier, charme-personne, image silencieuse, projectile magique* ; 2^e – *Détection de l'invisibilité, endurance de l'ours, flèche acide de Melf, fou rire de Tasha, invisibilité* ; 3^e – *Déplacement, rapidité, éclair, protection contre les énergies destructives, suggestion* ; 4^e – *Bouclier de feu, charme-monstre, confusion, scrutation* ; 5^e – *Débilité, mur de force, télékinésie* ; 6^e – *Double-illusoire, suggestion de groupe* ; 7^e – *Épée de Mordenkainen.*

Compétences. Ce monstre bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement.

* Quand il utilise son pouvoir de change-forme, il bénéficie d'un bonus de circonstances supplémentaire de +10 aux tests de Déguisement. Enfin, s'il lit les pensées de son adversaire, son bonus de circonstances aux tests de Bluff et de Déguisement augmente encore de +4.



MORANNA**Humaine Vampire Noble 4 / Ensorceleur 5****Mort-vivant (humanoïde altéré) de taille M****Dés de vie :** 9d12 (108 pv)**Initiative :** +11**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)**Classe d'armure :** 27 (+7 Dex, +2 armure, +8 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 20**Attaque de base/lutte :** +5/+9**Attaque :** *pieu de Moranna* (+11 corps à corps, 1d6+6)**Attaque à outrance :** *pieu de Moranna* (+11 corps à corps, 1d6+6)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales :** absorption d'énergie, absorption de sang, création de rejetons, créatures des ténèbres, domination, sorts**Particularités :** 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 +7, Vig +2, Vol +10**Caractéristiques :** For 18, Dex 24, Con -, Int 14, Sag 14, Cha 24**Compétences :** Art de la magie +12, Bluff +17, Connaissances (mystères) +12, Déguisement +17, Intimidation +17, Renseignements +17**Dons :** Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Esquive, Science de l'initiative**Équipement :** *pieu de Moranna*, *bracelets d'armure* +2, *gants de Dextérité* +4, *parchemin d'invisibilité*, *parchemin de vol*, *baguette de projectile magique*, *sceptre d'oblitération*, perle laiteuse de 600 po**Facteur de puissance :** 11**Alignement :** Loyal Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 5. *Sorts par jour* (6/6/6 ; DD de sauvegarde égal à 17 + niveau du sort). *Sorts connus* (6/4/2). 0 - *Détection de la magie*, *hébètement*, *lecture de la magie*, *lumières dansantes*, *manipulation à distance*, *rayon de givre* ; 1^{er} - *Armure de mage*, *brume de dissimulation*, *frayeur*, *projectile magique* ; 2^e - *Flèche acide de Melf*, *flou*.

Pieu de Moranna. Ce bâton très simple taillé en pointe est la seule arme capable d'achever Moranna (mêmes effets qu'un pieu classique sur un vampire). De plus, le pieu se comporte comme un *bâton* +3. Entre les mains d'un vampire, le pieu de Moranna peut reproduire les effets de *modification d'apparence* à volonté sur son porteur.

Le forgelier savant**IGNUS**

Ignus est un forgelier bien célèbre en Aundair. Il est réputé pour avoir réussi à traduire de nombreux textes anciens, la maison Sivis a souvent eu recours à lui pour l'aider dans ses recherches. Il est la fierté de beaucoup de forgeliers, qui lui sont reconnaissant pour avoir contribué à changer leur image. Le sage Ignus fait preuve d'une logique et d'un raisonnement inégalés, il est la preuve que les forgeliers sont des êtres doués de conscience, et pas seulement des simples machines.

Pour changer les préjugés des races communes sur les forgeliers, Ignus s'est décidé à devenir professeur. Il enseigne dans les célèbres académies volantes la magie et le déchiffrement. En formant une nouvelle génération à son art, Ignus espère quelque part pouvoir prouver au monde ce dont il est capable.



Ce forgelier voit tout ce qu'on lui demande comme un défi à relever, c'est pourquoi il refuse rarement quelque chose, et veut convaincre un maximum de personnes que c'est un être « normal ». Ce complexe lui donne l'impression qu'il a sans arrêt besoin de se justifier, et il espère avoir un jour l'occasion de ne plus avoir à le faire.

De même que pour tous les autres, Ignus voudra impressionner les personnages avec son savoir, c'est un peu pour cela qu'il jouera (au début seulement) celui qui n'a pas le temps de s'occuper de telles affaires. Mais il acceptera finalement si les PJ lui imposent cette tâche difficile comme un défi.

Course-poursuite à Arcanix

WELLBY PIEDLÉGER

Halfelin Roublard 14

Humanoïde (halfelin) de taille M

Dés de vie : 14d6+28 (77 pv)

Initiative : +12

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 28 (+1 taille, +8 Dex, +6 armure, +3 bouclier), contact 19, pris au dépourvu 28

Attaque de base/lutte : +10/+8

Attaque : *épée courte* +3 (+16 corps à corps, 1d4+3/19-20) ou *arc court composite* +3 (bonus de Force de +2) (+24 distance, 1d4+5/x3)

Attaque à outrance : *épée courte* +3 (+16/+11 corps à corps, 1d4+3/19-20) ou *arc court composite* +3 (bonus de Force de +2) (+24/+19 distance, 1d4+5/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+7d6), opportunisme

Particularités : esquive extraordinaire, esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, esquive totale, recherche des pièges, sens des pièges (+4), traits des halfelins

Jets de sauvegarde : Réf +18, Vig +9, Vol +7

Caractéristiques : For 14, Dex 26, Con 15, Int 14, Sag 10, Cha 8

Compétences : Acrobaties +27, Crochetage +29, Déplacement silencieux +34, Désamorçage/sabotage +21, Détection +19, Discrétion +34, Equilibre +10, Escalade +21, Evasion +14, Fouille +19, Perception auditive +20, Renseignements +8, Saut +24, Utilisation d'objets magiques +8

Dons : Attaque éclair, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Tir à bout portant

Facteur de puissance : 14

Équipement : *chemise de mailles en mithral* +2 de déplacement furtif, *targe en ébénite* +2, *épée courte* +3, *arc court composite* +2 (bonus de Force de +2), *flèche mortelle (forgeliers)*, *bracelets d'archer*, *cape d'elfe*, *yeux de lynx*, *gantelets de Dextérité* +4, *potion d'invisibilité*, *potion de rapidité*, *potion de soins importants*

Alignement : Neutre

Dernière évolution

SPECTRE DE LA MORT

Brume Vampirique

Vase de taille TG

Dés de vie : 17d10+17 (110 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m (1 case/1 case)

Classe d'armure : 11 (+3 parade, -2 taille), contact 11, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +14/+24

Attaque : coup (+15 corps-à-corps, 1d8+1 plus effet magique)

Attaque à outrance : coup (+15 corps-à-corps, 1d8+1 plus effet magique)

Attaques spéciales : enveloppement, effet magique

Particularités : vase, réduction des dégâts 10/magie, résistance à la magie 23

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +11, Vol +10

Caractéristiques : For 13, Dex 10, Con 13, Int -, Sag 10, Cha 13

Compétences : Détection +0

Dons : aucun

Facteur de puissance : 17

Équipement : —

Alignement : Neutre

Effet magique (Sur) : La Brume Vampirique soumet les adversaires qu'elle frappe ou enveloppe à un effet magique qui cause 2d6 points de dégâts (JS Réflexes DD 22 pour réduire de moitié les dégâts infligés). Dans le même temps, la Brume Vampirique gagne autant de points de vie temporaires sans pouvoir dépasser le total de points de vie de sa victime + 10. Ces points de vie temporaires disparaissent au bout d'une heure.



Enveloppement (Ext) : La Brume Vampirique peut se laisser couler autour d'un adversaire de taille TG ou moins au prix d'une action simple, ne portant pas de coup ce round ci. La Brume Vampirique n'a qu'à avancer sur ses adversaires pour en affecter autant qu'elle peut en recouvrir. Les adversaires peuvent porter une attaque d'opportunité contre la Brume Vampirique mais cela les oblige à renoncer à leur jet de sauvegarde. Ceux qui ne portent pas d'attaque d'opportunité peuvent tenter un jet de Réflexes (DD 22) pour éviter d'être enveloppés. En cas de réussite, ils peuvent choisir de reculer ou de se mettre sur le côté lorsque la Brume Vampirique avance. Les créatures enveloppées sont soumises à tous les effets normaux des sorts de la Brume Vampirique à chaque tour de jeu de la créature et sont considérées comme en situation de lutte.

Les dracolithes

MÉDUSE

Humanoïde monstrueux de taille M

Dés de vie : 6d8+6 (33 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +6/+6

Attaque : arc court (+8 distance, 1d6/x3) ; ou dague (+8 corps à corps, 1d4/19-20) ; ou serpents (+8 corps à corps, 1d4 plus venin)

Attaque à outrance : arc court (+8/+3 distance, 1d6/x3) ; ou dague (+8/+3 corps à corps, 1d4/19-20) et serpents (+3 corps à corps, 1d4 plus venin)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : regard pétrifiant, venin

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +3, Vol +6

Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 12, Int 12, Sag 13, Cha 15

Compétences : Bluff +9, Déguisement +9 (+11 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +8, Détection +8, Diplomatie +4, Intimidation +4

Dons : Attaque en finesse, Tir à bout portant, Tir de précision

Facteur de puissance : 7

Équipement : arc court, dague

Alignement : Loyal Mauvais



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 de l'attaque à mains nues, Science de la lutte, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Vigilance

Facteur de puissance : 8

Équipement : —

Alignement : Loyal Mauvais

OUVRIER DE LA GRIFFE D'ÉMERAUDE

Humain Expert 6

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 6d6+6 (27 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

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

Attaque de base/lutte : +4/+4

Attaque : épieu de maître (+5 corps à corps, 1d6) ou épieu de maître (+7 distance, 1d6)

Attaque à outrance : épieu de maître (+5 corps à corps, 1d6) ou épieu de maître (+7 distance, 1d6)

Attaques spéciales : -

Particularités : -

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +6

Caractéristiques : For 10, Dex 16, Con 12, Int 14, Sag 8, Cha 12

Compétences : Artisanat (travail de la pierre) +10, Bluff +9, Connaissances (mystères) +10, Détection +7, Diplomatie +9, Escalade +8, Intimidation +9, Natation +10, Profession (ramasseur) +10, Saut +8

Dons : Réflexes surhumains, Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Facteur de puissance : 5

Équipement : *armure de cuir clouté* +1, épieu de maître, 100 po

Alignement : Neutre Mauvais



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)

Classe d'armure : 22 (+2 Dex, +10 armure), 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)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

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

PRÊTRE DE LA GRIFFE D'ÉMERAUDE

Demi-elfe Prêtre 8

Humanoïde (demi-elfe) de taille M

Dés de vie : 9d8+18 (58 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

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

Attaque de base/lutte : +6/+8

Attaque : pique de maître (+9 corps à corps, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : pique de maître (+9/+4 corps à corps, 1d8+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : intimidation des morts-vivants (5/jour), sorts

Particularités : —

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +10, Vol +10

Caractéristiques : For 14, Dex 12, Con 14, Int 6, Sag 18, Cha 15

Compétences : Art de la magie +4, Concentration +3, Connaissances (religion) +4

Dons : Écriture de parchemins, Magie de guerre, Vigueur surhumaine, Science de l'initiative

Facteur de puissance : 9

Équipement : *harnois* +1, pique de maître, *potion de soins modérés*, 52 po

Alignement : Loyal Mauvais

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 8. *Sorts préparés* (6/6+1/4+1/4+1/3+1, DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine* (x3), *brume de dissimulation*, *détection de la magie*, *lumière*, *résistance* ; 1^{er} – *Bénédiction*, *bouclier de la foi*, *imprécation*, *rayon affaiblissant**, *soins légers* (x2) ; 2^e – *Contrôle mineur des morts-vivants**, *force de tau-reau*, *immobilisation de personne*, *sagesse du hibou*, *soins modérés* ; 3^e – *Baiser du vampire**, *dissipation de la magie* (x2), *lumière brûlante*, *ténèbres profondes* ; 4^e – *Blessure critique*, *convocation de monstres IV*, *énergie négative**, *soins intensifs*.

* Sorts de domaines.

PROFANE DE LA GRIFFE D'ÉMERAUDE

Elfe Ensorceleur 10

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 10d4+13 (38 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +3 armure, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +5/+5

Attaque : *épieu* +1 *boomerang* (+6 corps à corps, 1d6+1) ou *épieu* +1 *boomerang* (+9 distance, 1d6+1)

Attaque à outrance : *épieu* +1 *boomerang* (+6 corps à corps, 1d6+1) ou *épieu* +1 *boomerang* (+9 distance, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts

Particularités : traits des elfes

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +7

Caractéristiques : For 10, Dex 16, Con 12, Int 19, Sag 10, Cha 12

Compétences : Art de la magie +14, Bluff +11, Concentration +11, Connaissances (mystères) +14, Détection +7, Perception auditive +7

Dons : Esquive, Efficacité des sorts accrue, Magie de guerre, Robustesse, Vigilance

Facteur de puissance : 10

Équipement : *bracelets d'armure* +3, *amulette d'armure naturelle* +2, *épieu* +1 *boomerang*

Alignement : Neutre Mauvais

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 10. *Sorts par jour* (6/7/7/7/6/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). *Sorts connus* (9/5/4/3/2/1) 0 – *Détection de la magie, fatigue, hébètement, lecture de la magie, lumières dansantes, illumination, manipulation à distance, rayon de givre, son imaginaire* ; 1^{er} – *Armure de mage, brume de dissimulation, frayeur, projectile magique, sommeil* ; 2^e – *Flèche acide de melf, flou, invisibilité, main spectrale* ; 3^e – *Baiser du vampire, dissipation de la magie, éclair* ; 4^e – *Peau de pierre, tentacules noirs d'Evard* ; 5^e – *Cône de froid*

HORMS

Humain Roublard 9 / Enorceleur 6

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 9d6+6d4+15 (62 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Classe d'armure : 23 (+5 Dex, +4 parade, +4 naturelle), contact 19, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +9/+10

Attaque : *sifflante* (+15 corps à corps, 1d6+3/15-20)

Attaque à outrance : *sifflante* (+15/+10 corps à corps, 1d6+3/15-20)

Attaques spéciales : attaque sournoise (+5d6), sorts

Particularités : esquive extraordinaire, esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, esquive totale, recherche des pièges, sens des pièges (+3)

Jets de sauvegarde : Réf +15, Vig +8, Vol +9

Caractéristiques : For 12, Dex 20, Con 12, Int 13, Sag 8, Cha 20

Compétences : Art de la magie +16, Acrobaties +20, Bluff +20, Concentration +16, Déplacement silencieux +20, Discrétion +20, Escalade +16, Natation +16, Saut +6

Dons : Arme de prédilection (rapière), Attaque en finesse, Attaque éclair, Esquive, Expertise du combat, Souplesse du serpent, Science de l'initiative

Facteur de puissance : 15

Équipement : *anneau de clignotement, anneau de protection +4, amulette d'armure naturelle +4, sifflante, potion de soins importants, potion d'invisibilité, baguette de projectile magique, cape de résistance +2*

Alignement : Neutre Mauvais

Sifflante. Sifflante est une rapière +2 acérée. Si quelqu'un réussit à porter deux coups à la suite, la rapière émet aussitôt un son perçant, dont les effets sont identiques au sort *cri* lancé par un magicien de niveau 15.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 6. *Sorts par jour* (6/8/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). *Sorts connus* (7/4/2/1). 0 – *Détection de la magie, hébètement, lumière, lumières dansantes, rayon de givre, résistance, son imaginaire* ; 1^{er} – *Armure de mage, coup au but, graisse, projectile magique* ; 2^e – *Flou, invisibilité* ; 3^e – *Rapidité*

