



le Scriptorium

présente :
un scénario
pour D&D 3.5



LA BIBLIOTHÈQUE DES SECRETS

LA BIBLIOTHÈQUE DES SECRETS



Image © Wizards of the Coast

**UN SCÉNARIO POUR D&D 3.5,
PAR KRAHOR ET SANDCHASER (SEBL)**

POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 3 À 5

Pour utiliser ce scénario, vous avez besoin du manuel : Eberron – Univers

© Le Scriptorium, tous droits réservés

INTRODUCTION

Ce scénario est prévu pour des personnages de niveau 2-3. Il fait suite à « La marque des condamnés » et s'inscrit dans la campagne des damnés de la treizième marque.

Les personnages ont donc appris qu'ils sont victimes d'une expérience visant à reproduire un draco-gramme. Pour tenter de trouver des informations sur le sujet, les PJ font route vers Korranberg, où la bibliothèque la plus importante du Khorvaire est située. Après un voyage un peu mouvementé, les personnages arrivent à la bibliothèque. Mais il leur faudra rendre un service aux gnomes de la bibliothèque s'ils veulent pouvoir accéder aux archives privées où sont cachées les réponses à leurs questions...

Avec la participation de Llochlyn, Aegis, Eeek, protéus et Oronard Al Vanis

SOMMAIRE

De Sharn à Korranberg	3
Portrolane	4
Le casse	5
Korranberg	7
Palûr Drâl	8
1. Le défilé	9
2. L'éboulement	9
3. La cité	10
4. Le repère de Xil'txp	11
La bibliothèque	11
Retour à Sharn	12
Lurren	13
Des secrets mal rangé	14
Nouvel ordre	15
Annexe	16
PNJ	16
Autres	18



DE SHARN À KORRANBERG

Une compagnie pour le voyage

Le fulgurant ne reliant pas ces deux villes, le regard des PJ va peut-être se tourner vers l'aéronef. Seulement ce dernier revient assez cher (plus de 100 po par personne pour un aller simple, et le double pour un aller-retour), et il est encore rarement utilisé. Aussi, aucun ne part pour Korranberg avant plusieurs jours.

Surtout qu'une proposition intéressante parvient aux oreilles des PJ. Un gnome nommé Sepalin Siostophe se présente à eux alors qu'ils cherchent un moyen de transport pour Korranberg, à la maison Orienne. Il dit être le directeur d'une troupe de cirque qui voyage à travers les grandes villes du Khorvaire. La grande troupe de cirque Gourada loue les services de gardes du corps pour un voyage vers Korranberg, qui s'effectuera avec les caravanes et les voitures de la maison Orienne. Sépalin flatte les PJ pour qu'ils acceptent :

« J'ai tout de suite vu que vous aviez l'allure de grand héros, rejoignez ma troupe pour nous escorter

la durée du voyage, les chemins ne sont pas très sûrs vous savez, et vous semblez puissants. Vous serez bien entendu rémunérés. Si vous acceptez, nous partons dès demain, qu'en dites vous ? C'est une proposition intéressante non ? »

Si les PJ sont intéressés, le directeur de la troupe, leur explique qu'ils seront nourris et payés (le voyage étant gratuit) s'ils acceptent de défendre les caravanes en cas d'attaques de brigands ou de dangers imprévus.

Le lendemain, la troupe est fin prête, une dizaine de chariots et roulottes regroupant divers acrobates, jongleurs, dompteurs et animaux variés sont attelées aux bêtes élevées par la maison Vadalis. Les PJ, ainsi que deux autres gardes (une elfe rôdeuse 1 et un demi-orque guerrier 1) sont assis dans un chariot au milieu de la caravane.

Chaque jour, les caravanes font le plus de distance possible (environ 120 km), en s'arrêtant à chaque fois dans un petit hameau ou dans un lieu-dit.

Le voyage est prévu pour durer 2 semaines, en comptant une pause de quelques jours à Portrolane. Les PJ seront payés 4 pa par jour (ce qui reste un salaire plus élevé que la moyenne). Les voitures de la maison Orienne se déplacent au rythme de 7.5 km/h, et voyagent pendant 16 h par jour.

Le voyage jusqu'à Portrolane est censé se faire en 1 semaine et demi.

Plusieurs rencontres peuvent émailler ce voyage au gré du MD, elles sont présentées ci-dessous.



Les Larrons de la Forêt Royale

La caravane subit une attaque de plusieurs brigands des grands chemins, sortis de la Forêt Royale à l'Est de Sharn. Il s'agit en fait des « Larrons de la Jungle », une bande de canailles assoiffée de sang. Les personnages ainsi que les deux autres gardes sont là pour protéger la troupe, tout devrait normalement bien se passer. Seulement à la tête de la bande, le célèbre hors-la-loi surnommé « L'Aspic » présente un petit défi. Les deux gardes qui accompagnent les PJ le reconnaissent et le font savoir.

Déroulement du combat. Les brigands s'en prennent aux marchandises, et tuent tous ceux qui s'approchent d'eux. Les PJ sont envoyés attaquer un groupe de 5 brigands, dont « L'Aspic », qui tente de s'emparer des vivres d'une caravane. Pendant ce temps, les deux autres gardes et quelques employés du cirque s'en prennent à un autre groupe de 4 brigands 20 m plus loin.

S'ils n'ont pas l'avantage, les brigands fuient (au bout de 4 rounds, le deuxième groupe s'en va) avec ce dont ils ont réussi à s'emparer.

- *5 Larrons de la Jungle (9 pv)*
- *L'Aspic (20 pv)*
- *(4 Larrons de la Jungle) (9 pv)*

Le cri dans la nuit

Alors que les voyageurs sont au repos et dorment du sommeil du juste, un Gorille Monstrueux en profite pour attaquer le camp en poussant un cri.

Déroulement du combat. Le gorille pousse un hurlement, ce qui permet de réveiller les personnages s'ils dorment. Il s'en prend en premier lieu à la nourriture et attaque si on l'en empêche. Il fuit dès qu'il perd plus de la moitié de ses points de vie.

- *Gorille monstrueux (45 pv)*

L'homme en détresse

Alors que la caravane s'est remise en route, les PJ peuvent entendre un cri (Perception auditive DD 16) au loin dans les frondaisons moites de la Forêt Royale. Il s'agit d'un ranger de la Couronne de

Brélande (rôdeur niveau 3) pris dans la toile d'araignées monstrueuses. Si les PJ réussissent à le libérer, Aton Krisvik les remercie au nom du Roi Boranel. Si les PJ évoquent une attaque des Larrons repoussée avec succès, Aton Krisvik devint amical et leur donne une potion de Soins Importants (NLS 5).

Déroulement du combat. Les araignées attaquent dès que les personnages s'approchent trop près de la toile. L'une des deux araignées laisse tomber le ranger pris dans la toile pour s'attaquer aux personnages, tandis que l'autre commence à s'acharner sur le pauvre rôdeur pour mettre un terme à sa vie. Au bout de 3 rounds, si les personnages ne se sont pas débarrassés d'elle, Aton tombe inconscient.

- *Aton Krisvik (18 pv)*
- *2 Araignées monstrueuses (taille M) (11 pv)*

PORTROLANE

A Portrolane, c'est le Carnaval de la cité et le cirque s'y installe pour une durée de 4 jours, les PJ pourront d'ailleurs assister aux magnifiques représentations qui s'y déroulent et profiter de l'ambiance festive et intrigante de la ville aux mille canaux...

Mais ils pourraient aussi décider de se faire un peu d'argent ou de régler quelques problèmes locaux. Plus bas sont présentées quelques accroches de quêtes secondaires à préparer et à faire jouer à Portrolane.

Le casse

L'enclave Kundarak de la ville a été cambriolée. Les Nains de la Maison de Garde cherchent une aide discrète afin de ne pas perdre leur crédibilité. Le voleur est un des leurs (cette accroche est détaillée par la suite)

Le reportage

Un gnome jovial se présente comme un reporter de la Chronique de Korranberg et demande à faire un reportage sur les activités du cirque. Il s'agit un fait d'un espion (Roublard niveau 3) travaillant pour la Tutelle.

L'accident

Pendant une démonstration d'acrobaties aériennes, un petit vaisseau volant s'écrase sur une colline non loin du port, les PJ vont-ils se porter au secours de son équipage ?



L'assassinat

Lors d'une farandole sur une place de Portolane, un elfe tombe devant les PJ, mortellement blessé, victime d'un assassin. Les PJ ont juste le temps d'apercevoir une petite silhouette qui se glisse parmi les festivaliers avant d'être pris à parti par la police gnome. La Tutelle sait que les PJ sont innocents mais elle les charge de prouver leur innocence en découvrant le vrai meurtrier.

LE CASSE

La maison Kundarak

La belle ville aux mille canaux accueille chaleureusement la troupe de Sepalin. Les larges voies d'eau créent une parfaite harmonie et il en ressort une ville unique, calme et belle. Les PJ ont à peine le temps de descendre de leur chariot et d'imaginer s'installer tranquillement qu'un nain essoufflé arrive en courant vers eux et brise ce calme :

« Vous êtes les gardes de cette troupe ? Suivez-moi s'il vous plaît, la maison Kundarak a besoin de vous, dans l'urgence ! Vite ! Vite, pressez-vous ! »

Il harcèle les PJ pour qu'ils le suivent, jusqu'à un bâtiment étrangement petit. Mais en entrant à l'intérieur, les PJ découvrent en fait que le bâti s'enfonce très profondément dans le sol, et que cette « tour » souterraine est en fait plus large et grande que la plupart des bâtiments. La tour Kundarak est parcourue de mécanismes de sécurité divers et variés. Un jet de connaissances (ayant trait de près ou de loin aux maisons à dracogramme) réussit (DD 10) permet de savoir que la maison Kundarak est dirigée par des nains qui se chargent de surveiller l'or de leurs clients. Après avoir pris un ascenseur, les PJ sont conduits dans le bureau d'un des sous patriarches de la famille, Barendd d'Kundarak. Heureux de voir arriver une aide potentielle, celui-ci s'exclame :

« Quelle chance, vous arrivez juste à temps. Notre belle ville ne possède pas assez de héros et de gardes. J'espère que les héros que vous êtes saurez nous venir en aide, vous êtes notre seul espoir. Il n'y a pas plus tard qu'hier, nos sécurités ont été forcées par quelqu'un, et l'argent de certains de mes plus riches clients a été dérobé. Il faut absolument que vous nous aidiez



à retrouver ce voleur. Nous sommes prêts à vous payer très cher, mais aidez-nous. Vous devez agir vite, mes clients ne vont plus tarder à réclamer leur argent, comment je vais leur expliquer qu'il a disparu, je ne vais tout de même pas voler dans la caisse d'honnêtes gens ! S'il vous plaît, acceptez, je vous en offrirais 40 pièces chacun si vous percez ce mystère. »



A la recherche du cambrioleur

C'est une bonne occasion pour les PJ de s'occuper pendant ces quelques jours, et de se faire un peu d'argent. S'ils acceptent, le nain continue son explication :

« Il s'agit sans aucun doute de quelqu'un de la ville, mais Portrolane est grand. Commencez donc par constater les dégâts qu'il a faits. Cette cellule était l'une des mieux protégées, et pour cause, c'est l'un de nos clients les plus aisés. »

Les PJ sont alors conduits vers une cellule où l'argent est normalement en sécurité. Mais dans la cellule, une brèche a été faite dans le sol, qui conduit vers les égouts. Les barreaux de la cellule et la serrure quant à eux n'ont pas été forcés.

Ils devront alors mener leur petite enquête pour réussir à trouver le voleur.

En empruntant les égouts, ce qui paraît logique, on ne peut déboucher nulle part. Au bout, les PJ sont bloqués par une grille par où l'eau s'écoule, mais impossible à franchir. Il n'y a pas d'autre issue, et toutes les plaques d'égouts sont bien scellées, et n'ont pas été déplacées ou forcées. Pas une seule brèche ni une seule issue forcée, et les alentours sont

protégées de zones anti-magie : le voleur n'a pas pu s'enfuir par les égouts.

Pendant leur enquête dans les profondeurs, les PJ se retrouvent face à des rats qui errent dans les égouts.

Déroulement du combat. Pour rendre le combat plus intéressant, il est possible de reprendre le principe de l'aventure proposée dans le livre de base. A chaque round, on jette 1d12 pour déterminer laquelle des valves sur les côtés s'ouvre. Tout personnage situé dans la ligne de mire de la valve est poussé par un jet d'eau et doit réussir un jet de réflexes (DD 15) ou tomber à terre.

• 4 rats sanguinaires (5 pv)

En interrogeant les membres de la maison Kundarak, les PJ apprennent que le seul garde présent lors du vol était Hemrik, celui-ci est chargé de la surveillance. Pourtant, il affirme n'avoir rien vu. Il était chargé de la surveillance de plusieurs cellules (toutes celles de l'étage), cela a pu se faire pendant qu'il était occupé à faire un tour de garde, dit-il. Pourtant, si on calcule vaguement le temps mis pour faire le tour de l'étage, on se rend compte que celui-ci est nettement inférieur au temps normal qu'il faut pour creuser une brèche dans un sol épais comme celui-ci.

AU MJ :

En fait, contrairement à ce qu'on peut penser, l'auteur de ce vol n'est autre que Hemrik, celui-ci avait accès aux coffres, mais a simulé un passage forcé, en faisant lui-même la brèche pour détourner les pistes.

Le nain qui dit n'avoir rien vu alors qu'il était de surveillance paraîtra louche aux yeux des PJ... Surtout qu'un détail peut attirer l'attention : la cellule contenait l'un des plus gros trésors, et ce genre d'information, seuls les membres de la maison sont disposés à le savoir.

D'autant plus que personne n'a pu emprunter les égouts, si toutes les bouches sont fermées.

En fouillant la salle aux coffres dans le moindre recoin (DD 20 fouille) les PJ trouvent un petit porte-clefs représentant l'enseigne de la maison Kundarak, que chaque trousseau de la maison porte. Seul un membre de la maison a donc pu faire ce vol, et en vérifiant le trousseau de Hemrik, les soupçons seront confirmés, le porte-clefs n'y étant plus.



L'argent sera retrouvé chez lui, et remis à sa place. Barendd convoque les PJ en privé, et leur explique :

« C'est la première fois qu'une telle chose arrive, nous n'aurions jamais pensé qu'un membre de la maison soit capable de trahison. J'espère que cette erreur ne sortira pas d'ici. En gage de compassion et de remerciement, voici 50 po chacun, ainsi qu'une lettre indiquant que vous serez traités comme il se doit si vous désirez louer nos services. Vous serez toujours les bienvenus chez nous. »

Si les PJ ont résolu l'enquête rapidement, il leur reste quelques jours pour apprécier le spectacle (auquel ils sont conviés), avant de reprendre la route vers Korranberg.

KORRANBERG

Le voyage s'effectue sans encombre jusqu'à Korranberg. Voici donc les PJ dans la grande cité portuaire du Zilargo. Il leur faut se diriger vers l'immense bibliothèque, ce n'est pas bien difficile étant donné que la quasi-totalité de l'activité de Korranberg se résume à sa bibliothèque. L'énorme bâtiment dépasse de loin tout le reste, beaucoup de monde afflue vers les portes d'entrée.

Dans la file d'attente, les personnages ne peuvent pas manquer les affiches placardées sur tous les murs : des avis de recherche. Un jet réussi de Renseignements (DD 12) permet de savoir qu'un vol a été commis à la bibliothèque et que les individus recherchés en sont soupçonnés. Un groupe de 4 aventuriers s'est introduit il y a une semaine dans la bibliothèque et s'est emparé d'archives privées concernant la légende du géant, Eptor'cix. Il est constitué d'un kobold, d'un elfe, d'une férale et d'un forgelier. Le groupe s'est enfuit sous les yeux des autorités en emportant plusieurs ouvrages précieux. Si quelqu'un retrouve les coupables et plus encore, les ouvrages qu'ils ont dérobés, la bibliothèque offrira une importante somme d'argent à titre de récompense. Ce groupe particulier, les personnages l'ont déjà rencontré, et il est à parier qu'ils le reconnaissent dans sa description. S'ils veulent plus de détails, ils peuvent s'adresser au personnel gnome qui s'occupe de la bibliothèque, qui leur décrira en détail les 4 personnages, ce qui confirmera



les éventuels soupçons des PJ. L'attitude initiale des bibliothécaires gnomes est indifférente voire amicale si les PJ leur demandent des renseignements sur le vol et se proposent d'enquêter. Il ne faut tout de même pas que les PJ oublient le but premier de leur visite : récupérer un maximum d'informations au sujet des dracogrammes.

A l'intérieur de la bibliothèque, un immense hall circulaire s'étirant très haut en colimaçon au dessus du sol, on leur fournit une pierre orange qu'ils placeront dans un piédestal, et ils pourront chercher parmi les étagères apparues.

Seulement aucun livre traitant de la création ou de l'origine des dracogrammes n'est référencé...

S'ils se renseignent auprès d'une bibliothécaire, celui-ci dira que ce genre d'ouvrages n'est pas encore assez étudié pour faire partie des étagères publiques, les théories fondées là-dessus sont réservées à certaines personnes en particulier. Tout ce qui a trait aux légendes et au passé des dracogrammes fait partie des archives confidentielles, et n'est pas accessible à des personnes du rang des PJ.

La bibliothécaire laisse les PJ, mais revient quelques minutes plus tard. Elle parle alors d'un arrangement possible et conduit ensuite les PJ vers un des administrateurs principaux de la bibliothèque à qui elle explique la situation.

Le gnome, du nom de Fonkin Garrick, demande si les personnages seraient prêts à rendre un immense service à la bibliothèque, en échange de ce qu'ils recherchent... Il n'a pu s'empêcher de voir que les personnages avaient l'allure d'aventuriers et pourraient aider la bibliothèque. La situation est assez délicate, Fonkin se met alors aux explications :

Le Palûr Drâl, une cité en ruine qui s'enfonce très loin au cœur de la montagne, est une ressource précieuse d'informations concernant l'empire de Dhakân. La bibliothèque y a envoyé plusieurs de ses explorateurs les plus érudits et les plus courageux pour tenter d'en apprendre plus sur cette période de l'histoire de Khorvaire encore mal connue. Seulement, l'équipe d'explorateurs aurait du revenir il y a déjà quelques semaines. Toutes les tentatives magiques de localisation ont échoué et aucun informateur ni témoin n'a vu l'expédition revenir du site. Garrick propose aux PJ de partir sur les traces de l'expédition perdue et de retrouver les explorateurs.

PALÛR DRÂL

Il y a fort à parier que les PJ prendront la route de Palûr Drâl et enquêteront en chemin. Moyennant quelques pièces d'argent et quelques tests de Renseignements ou de Diplomatie, ils pourront reconstituer l'itinéraire de l'expédition des explorateurs et confirmer que personne ne les a vus revenir des Monts Brise-Lames. Tout indique pourtant que les explorateurs aient bien atteint leur destination...

Les ruines de l'antique cité dhakâne de Palûr Drâl se situe profondément dans les Monts Brise-Lames. La ville a été construite dans un immense complexe de grottes naturelles dont l'entrée débouche dans un étroit défilé aride.

AU MJ :

Les 5 gnomes de l'expédition ont pénétré dans la cité par ce chemin et ont commencé leur exploration des antiques ruines. Mais Xil'txp, un dolgonte, les a capturés et les retient prisonniers depuis ce temps. Quelques jours plus tard, par coïncidence, une bande de gobelins du clan Kech Volâr venant du Dargun voisin a lui-même investi les ruines dans un but de recherche. Les PJ devront affronter le dolgonte avant de libérer les prisonniers gnomes mais avant cela, il va leur falloir composer avec les Kech Volâr. Ceux-ci ont eu à subir les attaques du dolgonte et de son sbire étrangleur. Les deux aberrations connaissent les ruines comme leur poche et se livrent depuis quelques jours à une intense guérilla contre les hobgobelins. Les hobgobelins n'ont pas connaissance des gnomes tenus en captivité par les monstres. Les Kech Volâr sont ici pacifiquement mais se défendront s'ils sont attaqués. Leur chef, Vech'Hâgra, est une diplomate accomplie et rusée qui préférera utiliser les PJ pour combattre Xil'txp.

1. Le défilé

L'entrée des grottes de Palûr Drâl est facilement localisable (Détection DD 15, Survie ou Connaissances (géographie) DD 12). Les deux éclaireurs de la troupe Kech Volâr sont dissimulés dans le paysage de rocaille (Détection DD 22). Leur

but est de ne pas se faire détecter par les personnages pour pouvoir prévenir Vech'Hâgra et Rûndâk Vorâl, le combat ne devrait donc normalement pas s'engager.

Déroulement du combat. Ils n'attaqueront pas à moins de devoir se défendre et même dans ce cas, ils tenteront de fuir par l'entrée de la grotte aussi vite que possible. Dans tous les cas, ils utiliseront leur anneau de confiance pour donner l'alerte à Vech'Hâgra et Rûndâk Vorâl.

- **2 Eclaireurs Kech Volâr (14 pv)**

2. L'éboulement

Ce tunnel assez large est baigné par une lueur phosphorescente. Une odeur de moisissure agresse les narines des personnages les plus délicats. Un éboulement bloque le chemin après une centaine de mètres. Grop'sh, l'étrangleur séide de Xil'txp

est tapi dans l'ombre au milieu de l'éboulement. Il est extrêmement discret (Détection ou Perception auditive DD 25) et n'attaque pas.

Déroulement du combat. S'il est détecté, il s'enfuira aussi vite qu'il peut par le plafond et rejoindra son maître.

- **Grop'sh, étrangleur (16 pv)**

3. La Cité

Le tunnel débouche sur une vaste salle au plafond vaguement luminescent que d'imposantes concrétions calcaires naissant du sol rejoignent sur une hauteur impressionnante. Entre les stalagmites, les ruines de la cité apparaissent, cyclopéennes et misérables. Les PJ peuvent commencer leur exploration des bâtiments antiques. Au choix du MD, plusieurs événements peuvent survenir lors de cette exploration. Ils sont décrits ci-dessous.



A. LE SOUVENIR KOBOLD

Ce bâtiment a été piégé par une bande de kobolds qui a, un temps, occupé la cité. Ce bâtiment renferme le reste de leur trésor (Fouille DD 20)

- **Chute de pierres depuis le plafond.** FP 3 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; Att +10 corps à corps (4d6, blocs de pierre) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Les PJ peuvent trouver des gemmes brutes pour une valeur totale de 600 po et une Corde d'Escalade.

Ce bâtiment renferme une autre pièce. La porte de cette salle est verrouillée (DD 20 crochetage, DD 18 pour enfoncer). Dans ce bureau sont éparpillés plusieurs documents des kobolds (écrits en Draconique, Décryptage DD 20). Dans l'un d'eux on apprend que Palûr Drâl referme des ressources importantes de minerais précieux ainsi qu'un gisement de dracolithes de Khyber.

B. LA BIBLIOTHÈQUE DHAKÂNE

Cette tour en ruine renferme des bibliothèques. Elles retiennent quelques livres précieux sur la cité et l'empire Dhakân. Si les PJ arrivent à secourir les explorateurs gnomes, ces derniers seront très intéressés par cette découverte. Si les PJ fouillent à fond ce bâtiment, ils dérangeront un essaim de 5 Striges.

Déroulement du combat. Les striges s'en prennent au personnage qui a dérangé l'essaim, dès qu'ils se font attaquer par un autre PJ, ils s'en prennent à leur agresseur.

- **5 Striges (5 pv)**

C. LE PILIER

Les ruines de Palûr Drâl sont pleines de dangers. Si les PJ ne font pas attention, leurs pas peuvent causer l'effondrement de certains piliers. Ce pilier en question est couvert de signes dhakâns (c'est le mausolée d'un puissant guerrier), il est possible qu'il attire l'attention de certains personnages férus d'histoire ancienne...

- **Colonne qui s'effondre.** FP 4 ; mécanique ; déclencheur par contact (attendant) ; pas de remise

en place ; Att +15 corps à corps (6d6, blocs de pierre) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 24).

En cas d'effondrement, la base du pilier laisse entrevoir la tombe du guerrier. Celle-ci contient une masse +1 en byeshk et une rondache +2.

D. L'EMBUSCADE

Deux Mantes Obscures se laissent tomber du plafond d'un bâtiment que visitent les PJ.

Déroulement du combat. Si les personnages n'ont pas détecté les mantes obscures, ils sont pris par surprise. Les mantes s'en prennent aux premiers entrés.

- **2 Mantes Obscures (6 pv)**

E. LE GUERRIER PIÉGÉ

Deux guerriers Kech Volâr sont tombés dans une fosse garnie de pieux (encore un souvenir kobold). L'un a succombé à ses blessures mais l'autre est encore vivant mais inconscient (Détection ou Perception auditive DD 18 pour remarquer qu'il respire encore). Le sauver et le soigner peut considérablement augmenter les chances des PJ de négocier avec Vech'Hâgra (modificateur de Diplomatie de +4). Si les PJ l'ont soigné et se sont montrés amicaux, le guerrier les guidera dans la cité vers le campement de son clan (3.f). Si les PJ ne prennent pas garde, ils peuvent être eux aussi victimes du piège.

- **Fosse hérissée de pieux.** FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 6 m de profondeur (2d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+2 chacun) ; Fouille (DD 18) ; Désamorçage/sabotage (DD 15).

F. LE CAMPEMENT DES KECH VOLÂR

Le clan a établi un petit campement fortifié dans l'angle sud-ouest de la grotte. C'est ici que les PJ pourront rencontrer le leader des Kech Volâr.

Déroulement du combat. Si les PJ combattent malgré tout, Vech'Hâgra utilise son anneau de confiance à son premier tour de jeu pour ameu-

ter le reste de sa troupe. Si elle considère avoir le dessous avant l'arrivée de ses renforts, Vech'Hâgra rompra le combat et se cachera, gardant le contact avec le reste de son clan via le anneau de confiance. Rûndak Volâr et les deux guerriers Kech Volâr arrivent au round 5. Les deux éclaireurs arrivent au round 7.

- **2 Guerriers Kech Volâr (7 pv)**
- **Vech'Hâgra (13 pv)**
- **(Rûndak Volâr)(17 pv)**
- **(2 guerriers Kech Volâr)(7 pv)**
- **(2 Eclaireurs Kech)(14 pv)**

Dans le cas où les PJ tentent l'approche négociée, l'attitude de base de Vech'Hâgra est inamicale. Si les PJ arrivent à modifier son attitude en indifférente, elle leur racontera ce qu'elle sait au sujet du dolgonte Xil'txp et tentera elle-même d'en savoir plus sur eux. Dans le cas où les PJ réussissent à modifier l'attitude de la hobgobeline en amicale voire serviable, elle leur propose une alliance pour vaincre le dolgonte. Les modificateurs ci-dessous s'appliquent aux tests de Diplomatie visant à influencer l'attitude de Vech'Hâgra.

- Les PJ se présentent comme alliés des gnomes de Korranberg (-4)
- Les PJ se présentent comme des explorateurs (-2)
- Les PJ ont sauvé et soigné le guerrier en 3.e (+4)
- Les PJ lui proposent de compulser les documents découverts en 3.b (+2)
- Les PJ lui proposent de lui donner les documents découverts en 3.b (+6)

4. Le repaire de Xil'txp

Qu'ils se soient alliés ou non avec le clan de Vech'Hâgra, les PJ finissent par découvrir le repaire de l'ensorceleur dolgonte. Xil'txp se terre au nord de la cité dans la partie la plus profonde des grottes. Xil'txp est constamment au courant des activités des PJ et des Kech Volâr grâce à Grop'sh, son séide. Il n'est jamais surpris et tentera même de prendre l'initiative s'il constate que ses adversaires arrivent pour en découdre.

Déroulement du combat. Sa stratégie consiste à utiliser ses sorts pour désorienter ces futures cibles

et ainsi tenter de diviser le groupe adverse. Il utilise ensuite sa connaissance du terrain et sa meilleure mobilité pour attaquer individuellement chacune des cibles et se replier tout de suite après. Il est aidé en cela par Grop'sh. Xil'txp s'attaque aux lanceurs de sorts puis aux combattants de mêlée. S'il a le dessous, il n'hésite pas à utiliser sa potion d'Etat Gazeux pour prendre la fuite.

- **Xil'txp (23 pv)**
- **Grop'sh (16 pv)**

Les cinq membres de l'expédition sont prisonniers d'une fosse, sous-alimentés et vaguement conscients. Ils ne seront pas en état de voyager avant un jour.

L'autre du dolgonte recèle un gouffre qui est une porte du Khyber. L'entrée est constellée de dracolithes de Khyber. Cette information, correctement négociée, peut valoir jusqu'à 2000 po.

LA BIBLIOTHÈQUE

Le retour à Korranberg se passe sans encombre.

A leur arrivée, Fonkin remercie les PJ comme il se doit, en leur offrant 60 po chacun. Comme promis, les PJ seront autorisés à consulter les archives privées.

Ainsi, après quelques recherches (le don *Recherches* peut ici s'avérer utile), ils pourront trouver un livre nommé « l'existence secrète des dracogrammes » traitant des divers savoirs secrets sur ces marques. Les autres livres sont peu intéressants puisqu'ils relatent des théories farfelues sur les raisons de l'existence des dracogrammes (pour certains ils seraient venus après les dracolithes, pour d'autres se sont les lunes qui correspondent chacune à un dracogramme, et leurs donnent leurs pouvoirs...).

Ce livre prend la forme d'entretiens entre l'auteur, un historien zilargue nommé Odion Partenlance et Lurren, un érudit de Sharn qui, d'après ce que les PJ peuvent en lire, est une sommité en matière de dracogrammes.

Ils pourront donc découvrir qu'aucun dracogramme n'a jamais été créé, qu'ils sont tous apparus de manière naturelle et inexpliquée. Il n'a existé que 13 dracogrammes : les 12 connus encore existants, et le treizième, celui de la mort, disparu.



Par la suite, des illustrations imagent les différents dracogrammes. Les personnages reconnaissent facilement à quoi correspondent les 12 premiers dessins, qui représentent les 12 dracogrammes bien connus.

Puis, ils découvrent une esquisse de ce à quoi ressemblait le dracogramme de la mort, le treizième dracogramme disparu. C'est l'horreur qui les saisi, ils reconnaissent parfaitement ce dessin, ils l'ont déjà vu, c'est la marque qu'ils portent sur eux...



RETOUR À SHARN

Maintenant que les PJ se sont fait un peu d'argent, ils pourront utiliser un moyen de transport plus rapide. S'ils décident de voyager en aéronef ou en galion, ils peuvent partir dans les jours qui suivent. Le voyage dure alors un peu plus de deux jours. S'ils veulent se joindre à un convoi de la maison Orienne,

ils peuvent partir instantanément (mais cette fois-ci sans la troupe de cirque). Par contre, ce transport est plus risqué (reprandre les rencontres de l'aller). Le voyage dure un peu moins de 4 semaines.

Arrivés à Sharn, les PJ peuvent prendre un peu de repos à la guilde, tout en expliquant leurs découvertes à Trom et à Civax. Tout comme eux, Trom est effaré :

« Vous êtes bien sûr de ce que vous avez vu ? Le dracogramme que nous portons tous serait donc une reproduction de l'ancien dracogramme de la mort, disparu ? Nous sommes donc victime de quelqu'un qui veut recréer cette marque, et qui est prêt à nous utiliser comme cobayes ! Cette marque en a même amené à mourir ! J'aimerais que vous alliez vérifier vos dires, vérifier si cette marque est bien réelle et si elle correspond bien à ce que vous dites. »

Si les personnages mentionnent le nom de Lurren, Trom (grâce à son savoir bardique) pourra les aiguiller vers le quartier de Sharn où ils pourraient en apprendre plus.

« Un homme du nom de Lurren vit bien à Sharn, dans le plateau central. Il semble, en effet, s'y connaître étrangement bien en matière de dracogrammes. Je ne sais pas exactement qui c'est, ni s'il est un homme de confiance, mais je pense qu'il va falloir que vous lui montriez la marque... »

Trom charge les PJ de trouver l'adresse de Lurren et de lui rendre une visite. Il insiste bien sur le fait que les personnages devront se montrer très prudents en y allant, et une fois dans ses appartements ne rien dévoiler à propos de la guilde. Il faut seulement qu'ils aillent demander si l'érudit a une idée sur le sujet, qui pourrait avoir l'envie de refaire apparaître une marque disparue.

Localiser Lurren demande un test en Renseignements (DD 20). S'adresser à une institution académique comme l'université Morgrave apporte un modificateur de circonstance de +4.

Sur le chemin vers les appartements, les personnages doivent être très attentifs. S'ils font preuve d'une prudence extrême et disent vérifier que personne ne les suit, ils ont droit à un jet de détection (DD 25) pour remarquer, le temps d'une demi-seconde, que les jumeaux les observaient (ils ont déjà pu les voir). Mais cette vision est très courte, trop courte pour pouvoir être confirmée vraiment.

LURREN

C'est en haut d'une tour du plateau central qu'habite Lurren. L'homme brun, assez jeune, accueille les PJ chez lui, et leur demande ce qui les amène. Lurren ne peut pas trahir sa curiosité quand il entend parler de la mystérieuse marque des PJ, et leur demande de se hâter pour qu'il voie ça. Il croit d'abord à une blague, pensant peut-être que les petits malins s'étaient tatoués le dos pour ressembler à la marque. Mais quand il voit le symbole découvert, il semble abasourdi. Personne n'aurait pu se tatouer ça, les formes sont trop complexes, il paraît trop vrai.

« Comment une telle chose est possible c'est... Il ressemble trop au dracogramme de la mort, je n'en ai vu que dans des livres, mais ils sont presque similaires. Votre dracogramme a quelque chose de trop peu naturel, comment... depuis quand l'avez-vous ? »

Les personnages peuvent répondre qu'ils pensent qu'il provient d'un sortilège très puissant. Lurren ne sait pas quoi répondre, il étudie depuis trop longtemps la prophétie (voir encadré), et ce bouleversement soudain qui lui apparaît devant les yeux est trop incertain.

« Mais qui pourrait vouloir faire ça, qui pourrait avoir une magie assez puissante pour créer un dracogramme. C'est impossible !

Écoutez, le dracogramme de la mort est très vieux, la maison qui le contrôlait a disparu, elle a été anéantie depuis bien longtemps par les elfes d'Aërenal, et les Dragons d'Argonesse. Je ne vois qu'eux pour avoir une magie assez puissante et des connaissances en la matière suffisamment développées pour tenter ce genre d'expérience. Mais je ne vois pas pourquoi ils auraient tenté pareille abomination, c'est contre nature, c'est forcer la prophétie, c'est...

Sortez, sortez de chez moi, vous en savez bien assez comme ça ! »

Pendant leur petite discussion, les jumeaux n'ont pas lâché les PJ, ils les suivent même de très près, étant donné que Murkhas leur a demandé de faire bien attention à ce qu'ils ne fouinent pas trop. Ils découvriront forcément que les PJ cachent quelque chose (en voyant qu'ils sont allés consulter Lurren, par exemple), et qu'ils risquent d'en découvrir un peu trop. Leur crainte est donc confirmée, et comme prévu, ils vont prévenir l'ordre de la Griffes d'Emeraude (qui est lui aussi secrètement à la solde de Vol) qui doit se charger d'éliminer les PJ.

AU MJ :

Lurren n'est pas n'importe qui, il fait parti de l'Assemblée, c'est en fait lui-même un dragon de bronze (vénérable) de l'Argonesse, métamorphosé en humain pour recueillir un maximum d'informations utiles sur le continent du Khorvaire. Il sait beaucoup plus de chose qu'il n'en dit, mais son but n'est pas de dévoiler des informations, mais bien de les trouver par lui-même, pour étudier et faire avancer la prophétie.

Il a peu des PJ et s'en méfie, ce sont, pour lui, des aberrations qui n'ont pas lieu d'être dans la prophétie.

Pendant leur petite discussion, les jumeaux n'ont pas lâché les PJ, ils les suivent même de très près, étant donné que Murkhas leur a demandé de faire bien attention à ce qu'ils ne fouinent pas trop. Ils découvriront forcément que les PJ cachent quelque chose (en voyant qu'ils sont allés consulter Lurren, par exemple), et qu'ils risquent d'en découvrir un peu trop. Leur crainte est donc confirmée, et comme prévu, ils vont prévenir l'ordre de la Griffes d'Emeraude (qui est lui aussi secrètement à la solde de Vol) qui doit se charger d'éliminer les PJ.

Les personnages en savent maintenant un peu plus sur l'histoire du dracogramme de la mort, et savent qui y a été mêlé.

Sur leur chemin du retour, ils aperçoivent de loin le groupe de 4 aventuriers, le kobold, la férale, le forgelier et l'elfe. Un jet de détection réussi (DD 20) révèle qu'ils ont entre les mains plusieurs grimoires très anciens.

Les PJ devineront de quoi il s'agit, ils ont vu l'affiche à Korramberg dénonçant des voleurs de livres anciens, et correspondants à leur description. Par curiosité, ou pour toucher la récompense, les PJ voudront peut-être les suivre. Seulement ils sont déjà loin, s'ils veulent les traquer par différents moyens pour les rattraper, ils peuvent essayer. Dans ce cas, ils les retrouvent entrain d'entrer à l'intérieur d'une vieille taverne, le Orlan's pub. Ils parlent à l'homme qui se trouve au comptoir, avant de repartir les mains vides vers les appartements de la femme au crâne rasé.

Si les PJ n'essaient pas de retrouver les traces des 4 aventuriers, ils peuvent décider de se rendre directement là où ils étaient au début de l'aventure.



DES SECRETS MAL RANGÉS

Si les personnages se montrent curieux, ils seront donc amenés à pénétrer (par effraction ou derrière le groupe des 4 aventuriers) l'appartement de la mystérieuse femme rasée qu'ils avaient rencontré au début de l'aventure.

La porte de l'appartement est bien sûr fermée. Il faut la crocheter (DD 25) ou la défoncer (DD 20 force) et ainsi déclencher le piège.

- **Piège : glyphe de garde (explosif).** FP 4 ; déclencheur à sort ; pas de remise en place ; effet magique – glyphe de garde (explosif), prêtre de niveau 5, 2d8 acide, jet de réflexes (DD 14) pour réduire les dégâts de moitié ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans un rayon de 1,50 m) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).



L'intérieur n'est pas très grand. Sur l'un des murs de la plus grande pièce, un message lumineux, sans doute écrit par magie, est affiché. L'auteur a utilisé le draconien pour rédiger son message. Si quelqu'un sait lire le draconien, il peut lire :

« Si vous avez rapporté ce que je vous ai demandé, cachez-le chez Orlan il y sera plus en sécurité. Attendez sagement mon retour de Io'Lokar. »

Un jet de Connaissances (géographie/mystères) (DD 28) réussi rappelle au personnage qu'il s'agit d'une ville d'Argonesse.

AU MJ :

Io'Lokar est l'une des plus grandes cités de l'Argonesse, on l'appelle cité des connaissances, car elle est réputée pour les grands chercheurs et les quantités impressionnantes de documents qu'elle héberge.

Essirise Se rend là-bas pour continuer ses recherches concernant le globe d'Eptor'cix. Quand elle se déplace, elle prend soin d'emporter avec elle tous ses dossiers qui sont le fruit de ses études. Même si là, il est possible de trouver quelques indices... Le dragon noir qu'est Essirise en a pour plusieurs mois de travail à Io'Lokar, même si pour une créature qui vit aussi longtemps ça paraît très court.

Mis à part ce message mystérieux, on peut trouver une étagère entièrement vide (un jet de fouille (DD 15) apprend qu'elle a été vidée il y a très peu de temps). Des étiquettes renseignent sur les thèmes de chaque rangée. Si on lit le draconien, on peut lire : « Prophétie », « Sharn », « Eptor'cix », ... et tout en bas « Les marqués de Sharn ».

Si les personnages sont arrivés avant le groupe des aventuriers, ces derniers arrivent pendant que les PJ sont entrain de fouiller. Leur réflexe est immédiat : ils attaquent.

Déroulement du combat. Tandis qu'Imma se lance à l'attaque des personnages, elle tente de profiter de son attaque sournoise (si elle agit en premier ou si Fer se met en tenaille avec elle). Aïrk utilise tous ses sorts disponibles avant de se lancer au corps à corps en

compagnie de son compagnon animal. Kondrak, lui, reste à distance et assiste ses compagnons en envoyant des sorts. Pour rendre le combat encore plus intéressant, on peut aussi faire intervenir la garde de Sharn, qui viendrait tenter de défoncer la porte de l'appartement, obligeant les protagonistes de la bataille à trouver une solution très rapidement ou à s'enfuir par la fenêtre...

- **Airk (26 pv)**
- **Fer (35 pv)**
- **Imma (21 pv)**
- **Kondrak (22 pv)**

En prenant le dessus ou en parvenant à immobiliser leurs ennemis, les personnages peuvent tenter d'en apprendre plus (en intimidant, par exemple, leurs adversaires), voici ce qu'ils savent :

- Leur maîtresse se nomme Essirise, elle travaille pour une secte étrange (ils ne savent rien sur la secte).
- Io'Lokar se trouve en Argonesse.
- Elle mène des recherches sur un artefact (ils ne connaissent rien non plus à son sujet) et certaines autres choses.
- Elle fait souvent l'aller-retour entre Sharn et Io'Lokar, c'est une magicienne terriblement puissante.
- Ils travaillent pour elle uniquement pour toucher de l'or.

NOUVEL ORDRE

A leur retour à la guilde, les PJ seront appelés par Trom pour faire un rapport. Dès que les PJ ont fini, lui aussi se met aux explications :

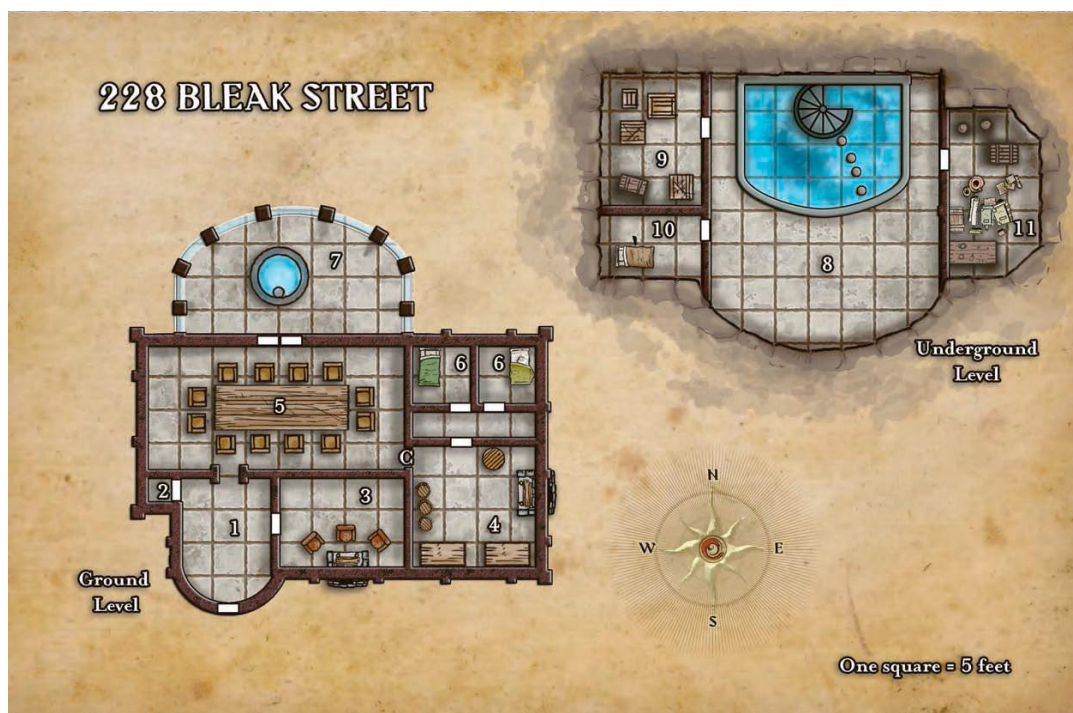
« Avant de vous lancer dans autre chose, j'ai une mauvaise nouvelle. Il y a un certain moment déjà que nos membres parcourent les rues de Sharn pour surveiller les agissements louches. Ils ont remarqué que des espions suivent certains d'entre nous, dans un but qui nous est inconnu. Si ça continue, ils risquent d'apprendre l'existence de la guilde. Pour éviter un drame, on a envoyé certains d'entre nous brouiller les pistes, en se répartissant dans la ville. Il faut redoubler de prudence. Comme vous êtes souvent dehors, on a déjà dû vous remarquer. Vous êtes sûrement en grand danger. »

« Ce type, Lurren, il vous a parlé des Aërenals ? C'est biens ces elfes qui vénèrent la mort, non ? C'est une bonne piste, vous irez là bas. »

Les personnages peuvent aussi parler de cette histoire de la femme au crâne rasé, et de ce qu'ils ont trouvé dans son appartement (s'ils y ont pénétré).

Il est clair que l'Argonesse semble regorger de secrets, mais c'est un continent bien trop dangereux, et même s'il est probable qu'il existe une civilisation là-bas, personne ou presque n'a encore pu en témoigner. Trom préfère pour l'instant que les PJ se dirigent vers l'Aërenal, l'Argonesse restera la dernière solution... De toute façon, il est impossible de s'y rendre, ceux qui peuvent s'y téléporter sont trop peu nombreux, et aucune maison ne voudra tenter le voyage.

Les PJ devront donc préparer leur voyage vers l'Aërenal, et trouver un galion qui y part...



ANNEXE

PNJ

TROUPE DE CIRQUE

La troupe de cirque Gourada (qui tire son nom du Gnome Fimble Gourada qui en est le fondateur) voyage entre la Brélande et le Zilargo. Elle existe depuis plusieurs années déjà mais depuis la fin de la Grande Guerre, sa renommée a très rapidement augmenté. Elle était originellement composée de quelques jongleurs, clowns et prestidigitateurs amateurs, mais petit à petit, des artistes d'exception sont venus rejoindre la troupe. Des magiciens, des dresseurs de la maison Vadalis, des acrobates, et des clowns composent maintenant la troupe. Ces nomades se déplacent généralement par le biais des caravanes de la maison Orienne, et louent entre chaque étape les services d'aventuriers pour les escorter sur les routes.

Après plusieurs représentations à Sharn, les joyeux artistes de la troupe Sépalin se dirigent vers le Zilargo.



L'ASPIC DES JUNGLES

L'Aspic est le surnom donné au chef des Larrons de la Jungle, une bande de hors-la-loi qui arpentent la Forêt Royale de Brélande et ses alentours, terrorisant la population et les caravaniers. Les PJ n'échapperont pas à leurs filets, et auront directement affaire à cette canaille très célèbre qu'est l'Aspic. Ce

demi-orque stupide ne fait preuve d'intelligence que dans ses plans d'attaque. Si son intelligence et son raisonnement restent limités, il est un fin stratège quand il s'agit de piller et tuer. Les personnages pourront admirer son talent en le combattant lui et ses hommes lors d'une embuscade.

L'Aspic des Jungles, Rôdeur 1/Roublard 2

Humanoïde (demi-orque) de taille M

Dés de vie : 1d8+2d6+9 (20 pv)

Initiative : +6

Vitesse : 9 m (6 cases)

Classe d'Armure : 16 (+2 Dex, +4 armure), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +2/+6

Attaque : Hache +7 corps-à-corps (1d12+6) x3 ou Arc long +4 distance (1d8+2) x3

Attaque à outrance : Hache +7 corps-à-corps (1d12+6) x3 ou Arc long +4 distance (1d8+2) x3

Espace occupé/Allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6)

Particularités : évasion, ennemi juré (humains), empathie sauvage, recherche des pièges

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +0

Caractéristiques : For 18, Dex 15, Con 16, Int 8, Sag 10, Cha 10

Compétences : Détection +4, Discrétion +6, Déplacement silencieux +6, Perception auditive +4, Escalade +4, Fouille +5, Saut +4, Survie +4

Dons : Attaque en puissance, Pistage(b), Science de l'initiative

Facteur de puissance : 3

Équipement : Grande hache de maître, Chemise de maille (cuir de dragon), arc long composite de force, carquois de 20 flèches, 50 po, potion de Soins légers

Alignement : Chaotique mauvais

LURREN

Lurren est un personnage mystérieux qui réside à Sharn. Il est perçu par tout le monde comme un sage venu s'installer à la cité des tours pour étendre son savoir. Mais ce n'est qu'une partie de la réalité, car si cet être à l'apparence d'un homme plutôt jeu-

ne est bel et bien un érudit hors du commun, il est en fait un jeune dragon de bronze faisant partie de l'Assemblée, et venant directement de l'Argonesse.

L'Assemblée, cette organisation très puissante regroupant des dragons de l'Argonesse, étudie l'émergence des dracogrammes. Plusieurs de ses membres partent au Khorvaire, là où sont apparus les dracogrammes, transformés en humains, pour étudier leur évolution.

Lurren est l'un d'eux, il s'est installé à Sharn et observe les porteurs de ces mystérieux tatouages, puis regroupe ses observations dans des écrits qu'il livre à l'Assemblée. Il est en contact avec de nombreuses personnalités à Sharn, car tous sont étonnés de son savoir et viennent régulièrement le questionner. Lurren est toujours accueillant et répond aux questions qu'on lui pose, car en se faisant l'ami des habitants de Sharn, il pourra mieux les étudier et se fondre dans la masse.

Trom a déjà rencontré Lurren lors de son arrivée à Sharn, car lorsqu'on a une curiosité aussi développée que ce barde là, c'est vers ce grand érudit qu'on vous dirige.



Lurren n'est au courant de rien en ce qui concerne la nouvelle marque apparue, c'est pourquoi, quand les personnages se présenteront à lui avec la marque, il va commencer à s'inquiéter. Ce symbole, qu'il reconnaîtra comme l'ancien dracogramme de la mort (du moins ressemblant beaucoup à celui-ci) est une hérésie que les dragons et les elfes avaient autrefois combattue et anéantie. La voir réapparaître est un bouleversement et un phénomène incroyable. C'est pourquoi, ne sachant que faire, il va prendre une décision à la hâte...

Lurren est un personnage essentiel pour que les personnages puissent avancer dans leur recherche. Il possède un savoir immense, qui ne demande qu'à être exploité. Lors de leur première rencontre, Lurren paraîtra affolé, et les personnages pourront facilement deviner que c'est lui qui, plus tard, aura été à l'origine de la trahison. Seulement mieux vaut pour eux de ne pas se méprendre, car si le dragon a fait une erreur, il va prendre le temps de réfléchir à ce phénomène et s'ils se retrouvent, il pourra s'avérer être une aide très, très précieuse...

Lurren

Dragon de bronze (jeune adulte)

ESSIRISE

Essirise est un dragon des sectes du dragon Au-Dessous, il lui a été assigné la tâche de faire un maximum de recherches concernant le géant Eptor'cix, et plus particulièrement l'œuvre de sa vie, le globe d'Eptor'cix. Elle se trouve à Sharn pour effectuer des recherches, mais se rend régulièrement en Argonesse, dans la cité des connaissances, Io'lokar. Au Khorvaire elle a employé 4 aventuriers pour effectuer les tâches les plus ingrates (aller voler des ouvrages dans la bibliothèque de Korramberg, par exemple) sous l'apparence trompeuse d'une elfe au crâne rasé. A Io'lokar, elle conserve cette apparence puisque la ville est constituée uniquement de non-dragons (ce qui fait sa particularité).



Essirise

Dragon noir (vénérable)



Autres

LARRONS DE LA JUNGLE

Demi-orque Barbare 1

Humanoïde (demi-orque) de taille M

Dés de vie : 1d12+2 (9 pv)

Initiative : +2

Vitesse : 12 m (8 cases)

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

Attaque de base/lutte : +1/+4

Attaque : Hache +4 corps-à-corps (1d12+4) x3, ou Arc court +3 distance (1d6) x3

Espace occupé/Allonge : 1,5 m/1,5 m

Particularités : rage (1 fois/jour), déplacement accéléré

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +0

Caractéristiques : For 16, Dex 14, Con 14, Int 8, Sag 10, Cha 9

Compétences : Perception auditive +4, Discrétion +5, Déplacement silencieux +5, Survie +4

Dons : Discret

Facteur de puissance : 1

Équipement : Grande hache, armure de cuir clouté, 15 pa, couteau, arc court, carquois de 20 flèches

Alignement : Chaotique mauvais

Rage (Ext). 1 fois par jour, durée de 7 rounds. Caractéristiques en rage : pv 11 ; CA 13 ; Hache +6 (1d12+7) ; Vig +6 ; Vol +2.

GORILLE MONSTRUEUX

Animal de taille G

Dés de vie : 5d8+23 (45 pv)

Initiative : +2

Vitesse : 9 m (6 cases)

Espace occupé/Allonge : 3m/3 m (2 cases/2 cases)

Classe d'Armure : 20, contact 11, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +3/+13

Attaque : Griffes +8 corps-à-corps (1d8+6+acide)

Attaque à outrance : 2 Griffes +8 corps-à-corps (1d8+6+acide) et morsure +3 corps-à-corps (2d6+3)

Attaques spéciales : attaque acide, éventration

Particularités : Tempérament rétif, Immunité à l'acide, Guérison naturelle améliorée, Vision noc-

turne, Odorat

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +5

Caractéristiques : For 22, Dex 15, Con 18, Int 2, Sag 12, Cha 7

Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +6, Escalade +14, Perception auditive +5

Dons : Vigilance, Arme naturelle supérieure (morsure), Arme naturelle supérieure (griffe), Robustesse

Facteur de puissance : 4

Alignement : Neutre mauvais

Attaque acide (Ext). Le gorille inflige 1d6 dégâts d'acide en plus des dégâts normaux sur une attaque de griffe réussie.

Tempérament rétif (Ext). Les tests de Dressage visant le gorille subissent une pénalité de -4

Guérison naturelle améliorée (Ext). Le gorille guérit naturellement trois fois plus vite que la normale. Il récupère jusqu'à 15 pv après une nuit de repos.

Eventration (Ext). S'il touche avec ses deux attaques de griffe, le gorille peut éventrer son adversaire lui causant automatiquement 2d8+9 points de dégâts.

ARAINÉE MONSTRUEUSE

Vermine de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +3

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

Classe d'armure : 14 (+3 Dex, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +1/+1

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d6 plus venin)

Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d6 plus venin)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : toile, venin

Particularités : perception des vibrations (18 m), vermine, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +0

Caractéristiques : For 11, Dex 17, Con 12, Int —, Sag 10, Cha 2

Compétences : Détection +4*, Discrétion +7*, Escalade +11, Saut +0*

Dons : Attaque en finesse (S)

Facteur de puissance : 1

Alignement : Neutre

Toile (Ext). DD Evasion 12, DD Force 16, résistance 6

Venin (Ext). DD 12 effet initial: perte de 1d4 For, effet secondaire: perte de 1d4 For

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

Alignement : Neutre

ECLAIREUR KECH VOLAAR

Gobelin Rôdeur 1/Roublard 1

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P

Dés de vie : 1d10+1d6+2 (14 pv)

Initiative : +3

Vitesse : 9 m (6 cases)

Classe d'Armure : 18 (+3 Dex, +3 armure, +1 targe, +1 taille), contact 14, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/-4

Attaque : épée courte +1 corps-à-corps (1d4-1) 19-20/x2 ou arc court +5 distance (1d4) x3

Attaque à outrance : épée courte +1 corps-à-corps (1d4-1) 19-20/x2 ou arc court +5 distance (1d4) x3

Espace occupé/Allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques spéciales : attaque sournoise

Particularités : vision dans le noir 18m, recher-

che des pièges, ennemi juré (gnomes), empathie sauvage

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 9, Dex 16, Con 12, Int 10, Sag 12, Cha 8

Compétences : Equilibre +7, Escalade +3, Evasion +7, Discrétion +11, Perception auditive +5, Déplacement silencieux +7, Equitation +6, Détection +5, Fouille +4, Survie +4

Dons : tir à bout portant, pistage

Facteur de puissance : 2

Équipement : arc court, armure de cuir clouté de maître, carquois de 20 flèches, épée courte, *anneau de confiance*, *cape de résistance +1*

Alignement : Neutre

GROP'SH

Etrangleur

Aberration de taille P

Dés de vie : 3d8+3 (16 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 3 m

Classe d'armure : 17 (+1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +2/+5

Attaque : tentacule (+6 corps à corps, 1d3+3)

Attaque à outrance : 2 tentacules (+6 corps à corps, 1d3+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : constriction (1d3+3), étreinte

Particularités : vision dans le noir (18 m), vivacité

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +4

Caractéristiques : For 16, Dex 14, Con 13, Int 4, Sag 13, Cha 7

Compétences : Déplacement silencieux +6, Discrétion +10, Escalade +13

Dons : Discret, Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Facteur de puissance : 2

Alignement : Chaotique mauvais

Vivacité (Sur). Bien qu'il ne soit pas particulièrement dextre, Grop'sh montre une vivacité stupéfiante. Il a droit à une action simple ou de mouvement supplémentaire lors de son tour de jeu, à chaque round.



STRIGE**Créature magique de taille TP****Dés de vie :** 1d10 (5 pv)**Initiative :** +4**Vitesse de déplacement :** 3 m (2 cases), vol 12 m (moyenne)**Classed'armure :** 16(+2 taille, +4 Dex), contact 16, pris au dépourvu 12**Attaque de base/lutte :** +1/-11 (+1 une fois fixée)**Attaque :** trompe (+7 contact au corps à corps, fixation)**Attaque à outrance :** trompe (+7 contact au corps à corps, fixation)**Espace occupé/allonge :** 75 cm/0 m**Attaques spéciales :** absorption de sang, fixation**Particularités :** vision dans le noir (18 m), vision nocturne**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +2, Vol +1**Caractéristiques :** For 3, Dex 19, Con 10, Int 1, Sag 12, Cha 6**Compétences :** Détection +4, Discrétion +14, Perception auditive +4**Dons :** Attaque en finesse, Vigilance**Facteur de puissance :** 1/2**Alignement :** Neutre

Absorption de sang (Ext). La strige boit le sang de sa victime, lui infligeant un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution à chaque round où elle reste accrochée. Dès qu'elle a pompé une quantité de sang correspondant à 4 points de Constitution, elle se détache et s'en va digérer au calme. Si la victime meurt avant, la strige se détache également, mais elle part en quête d'une autre proie.

Fixation (Ext). Si la strige réussit son attaque de contact au corps à corps, elle utilise ses huit pattes pour s'accrocher à sa proie (on considère alors qu'elle l'a agrippée). À partir de cet instant, elle perd son bonus de Dex à la CA, qui passe à 12, mais elle reste fermement accrochée. Les striges bénéficient d'un bonus racial de +12 aux tests de lutte (déjà inclus à la ligne « Attaque de base/lutte » ci-dessus).

MANTE OBSCURE**Créature magique de taille P****Dés de vie :** 1d10+1 (6 pv)**Initiative :** +4**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases), vol 9 m

(médiocre)

Classe d'armure : 17 (+1 taille, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17**Attaque de base/lutte :** +1/+0**Attaque :** coup (+5 corps à corps, 1d4+4)**Attaque à outrance :** coup (+5 corps à corps, 1d4+4)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales :** constriction (1d4+4), étreinte, ténèbres**Particularités :** vision aveugle (27 m)**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +3, Vol +0**Caractéristiques :** For 16, Dex 10, Con 13, Int 2, Sag 10, Cha 10**Compétences :** Détection +5*, Discrétion +10, Perception auditive +5***Dons :** Science de l'initiative**Facteur de puissance :** 1**Alignement :** Neutre

Constriction (Ext). La mante obscure inflige 1d4+4 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un test de lutte opposé contre sa proie.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la mante obscure doit réussir une attaque de coup contre une créature de taille G ou moins. Elle peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Ténèbres (Sur). Une fois par jour, la mante obscure peut créer une zone d'obscurité équivalente au sort *ténèbres* (niveau 5 de lanceur de sorts). Le plus souvent, elle fait appel à ce pouvoir juste avant d'attaquer.

Vision aveugle (Ext). Ce monstre « voit » en émettant des sons à haute fréquence, inaudibles pour la quasi-totalité des créatures, qui lui permettent de repérer objets et êtres vivants distants de 27 mètres ou moins. Un sort de type *silence* annule ce pouvoir et le rend aveugle.

GUERRIER KECH VOLAAR**Hobgoblin Guerrier 1****Humanoïde (gobelinoïde) de taille M****Dés de vie :** 1d10+2 (7 pv)**Initiative :** +1**Vitesse :** 6m (4 cases)**Classe d'Armure :** 15 (+1 Dex, +3 armure, +1 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte
: +1/+2

Attaque : épée longue +4 corps-à-corps (1d8+1) 19-20/x2 ou javeline +2 distance (1d6+1) portée 6 cases

Attaque à outrance : épée longue +4 corps-à-corps (1d8+1) 19-20/x2 ou javeline +2 distance (1d6+1) portée 6 cases

Espace occupé/Allonge : 1,5 m/1,5 m

Particularités : vision dans le noir 18m

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +4, Vol -1

Caractéristiques : For 13, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 8

Compétences : Déplacement silencieux +5, Discrétion +2, Détection -1, Perception auditive -1

Dons : arme de prédilection (épée longue)

Facteur de puissance : 1

Équipement : épée longue de maître, armure de cuir clouté de maître, rondache, 4 javelines, *potion de Force de Taureau* (NLS 3), *potion de Soins Légers* (NLS 3), pierre tonnerre, sacoche immobilisante.

Alignement : Loyal neutre

VECH'HÂGRA

Maîtresse des Chants Funèbres Kech Volâr

Hobgobeline Barde 3

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 3d6+3 (13 pv)

Initiative : +2

Vitesse : 9 m (6 cases)

Classe d'Armure : 17 (+2 Dex, +4 armure, +1 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +2/+1

Attaque : dague +1 corps-à-corps (1d4-1) 19-20/x2 ou arc court +4 distance (1d6) x3

Attaque à outrance : dague +1 corps-à-corps (1d4-1) 19-20/x2 ou arc court +4 distance (1d6) x3

Espace occupé/Allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques spéciales : sorts

Particularités : savoir bardique +7, musique de barde (3/jour), vision dans le noir 18m, contrechant, fascination, inspiration vaillante +2, inspiration talentueuse +3

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +5



Caractéristiques :

For 8, Dex 15, Con 12,

Int 14, Sag 11, Cha 15

Compétences : Art de la magie +5, Bluff +7, Connaissances (géographie) +7, Connaissances (histoire) +7, Déplacement silencieux +10, Détection +3, Diplomatie +10, Discrétion +5, Intimidation +9, Psychologie +5, Représentation (chant) +8

Dons : Volonté de fer, Chant du Cœur

Facteur de puissance : 3

Équipement : dague, chemise de mailles de maître, *anneau de confiance*, *potion de Splendeur de l'Aigle* (NLS 3), *baguette de Soins Légers* (NLS 5), arc court de maître, carquois de 20 flèches, rondache

Alignement : Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 3. *Sorts par jour* (3/2). *Sorts connus* (6/3 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *Berceuse*, *détection de la magie*, *hébètement*, *manipulation à distance*, *message*, *prestidigitation* ; 1^{er} – *Charme-personne*, *déguisement*, *soins légers*.



RUUNDAAK VOLÂR**Ruundaak Voraal, Poing de Dhakân****Hobgobelin Rôdeur 2/ Guerrier 1****Humanoïde (gobelinoïde) de taille M****Dés de vie :** 2d8+1d10+3 (17 pv)**Initiative :** +1**Vitesse :** 9 m (6 cases)**Classe d'Armure :** 15 (+1 Dex, +4 armure), contact 11, pris au dépourvu 14**Attaque de base/lutte :** +3/+6**Attaque :** fléau double +8 corps-à-corps (1d8+4), ou arc court +5 distance (1d6+2) x3**Attaque à outrance :** fléau double +6/+6 corps-à-corps (1d8+3/1d8+1) ou arc court + distance (1d6+2) x3**Espace occupé/Allonge :** 1,5 m/1,5 m**Particularités :** ennemi juré (aberrations), empathie sauvage (+1), style de combat (combat à 2 armes), vision dans le noir 18m**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +6, Vol +1**Caractéristiques :** For 16, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 8**Compétences :** Connaissances (exploration souterraine) +5, Connaissances (nature) +3, Déplacement silencieux +5, Détection +6, Discrétion +3, Escalade +6, Perception auditive +6, Saut +6, Survie +6**Dons :** Pistage, Attaque en puissance, Combat à deux armes, Maîtrise d'une arme exotique (fléau double), Arme de prédilection (fléau double)**Facteur de puissance :** 3**Équipement :** fléau double de maître, chemise de mailles de maître, arc court composite de force (For 14), *potion de soins légers* (NLS 3), carquois de 20 flèches, *anneau de confiance*, *potion de force de taureau* (NLS 3), *potion de bouclier de la foi* (NLS 3)**Alignement :** Loyal neutre**XIL'TXP****Dolgonte Moine 1/Enseigneur 4****Aberration de taille M****Dés de vie :** 3d8+4d4 (23 pv)**Initiative :** +7**Vitesse :** 9 m (6 cases)**Classe d'Armure :** 18 (+3 Dex, +2 Sag, +3 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 15**Attaque de base/lutte :** +3/+4**Attaque :** tentacule +4 corps-à-corps (1d3+1) ou attaque à mains nues +4 corps-à-corps (1d6+1)

Attaque à outrance : 2 tentacules +4 corps-à-corps (1d3+1) ; ou attaque à mains nues +4 corps-à-corps (1d6+1) ; ou déluge de coups +2/+2 corps-à-corps (1d6+1)

Espace occupé/Allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques spéciales : drain de vitalité

Particularités : vision aveugle 110m, réduction des dégâts 5/byeshk ou magie

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +11

Caractéristiques : For 12, Dex 16, Con 11, Int 13, Sag 15, Cha 17

Compétences : Art de la magie +5, Concentration +4, Connaissances (mystères) +5, Déplacement silencieux +7, Détection +6, Discrétion +6, Equilibre +7, Escalade +5, Perception auditive +6, Saut +5

Dons : Attaques réflexes, Science du croc-en-jambe, Science de l'initiative, Science du combat à mains nues, Science de la lutte, Magie de guerre

Facteur de puissance : 7

Équipement : sacoche de composantes, cape de charisme +2, potion d'Etat Gazeux (NLS 5), pierre ioun translucide (subsistance)

Alignement : Loyal Mauvais

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts par jour* (6/7/4). *Sorts connus* (6/3/1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Aspersion acide, fatigue, hébètement, manipulation à distance, message, son imaginaire* ; 1^{er} – *Couleurs dansantes, décharge électrique, repli expéditif* ; 2^e – *Invisibilité*.

Drain de vitalité (Ext). Sur un test de lutte réussi, Xil'txp inflige 1 points d'affaiblissement permanent de Constitution en plus des dégâts normaux. Xil'txp, s'il est blessé, regagne 2 points de vie à chaque utilisation réussie de cette capacité.

Vision aveugle (Ext). Xil'txp possède la vision aveugle sur une portée de 110 mètres. Au delà de cette distance il ne peut rien discerner. La capacité de vision aveugle de Xil'txp le rend immunisé aux attaques de regard.



AÏRK

Férale Druide 4

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)

Initiative : +1

Vitesse : 9 m (6 cases)

Classe d'Armure : 13 (+1 Dex, +2 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +3/+4

Attaque : lance +5 corps-à-corps (1d6+1) x3

Attaque à outrance : lance +5 corps-à-corps (1d6+1) x3



Espace occupé/Allonge : 1,5m/1,5 m

Attaques spéciales : sorts

Particularités : traits des ferals, compagnon animal, empathie sauvage, déplacement facilité, absence de traces, résistance à l'appel de la nature, instinct naturel, sauvagerie, peau de bête

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +6, Vol +7

Caractéristiques : For 12, Dex 13, Con 14, Int 8, Sag 16, Cha 11

Compétences : Concentration +6, Connaissances (nature) +6, Survie +10, Détection +12

Dons : peau de bête renforcée, férocité férale

Facteur de puissance : 4

Équipement : lance de maître, vêtements sales, bouclier de bois, *potion de Peau d'écorce* (NLS 3), 10 pa, *parchemin de Soins Importants* (NLS 6)

Alignement : Chaotique neutre

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts préparés* (5/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine* (x2), *détection de la magie, illumination* (x2) ; 1^{er} – *Enchevêtrement, flammes, morsure magique, soins légers* ; 2^e – *Endurance de l'ours, métal brûlant, peau d'écorce*.

Instinct naturel (Ext). Aïrk bénéficie d'un bonus de +2 sur les tests de Connaissances (nature) et de Survie.

Compagnon animal (Ext). Aïrk possède un compagnon animal, un loup noir du nom de Gyhar.

Empathie sauvage (Ext). voir MdJ. Le bonus d'empathie sauvage d'Aïrk est de +4

Sauvagerie (Sur) : voir Eberron, univers de campagne. Aïrk peut entrer en sauvagerie 2 fois par jour pour une durée totale de 7 rounds.

Peau de bête (Sur) : En état de sauvagerie, Aïrk bénéficie d'une augmentation de son bonus à l'armure naturelle égal à +4. Dans ces conditions, sa CA passe à 15.

Gyhar, loup compagnon animal

Animal de taille M

Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

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

Attaque de base/lutte : +3/+5

Attaque : morsure (+7 corps à corps, 1d6+2)

Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe

Particularités : odorat, vision nocturne, évasion

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 14, Dex 16, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +3, Discrétion +3, Perception auditive +3, Survie +1*

Dons : Arme de prédilection (morsure), Pistage (S), Attaque en finesse

Facteur de puissance : 1

Alignement : Neutre

FER

Forgelier Guerrier 4

Créature artificielle (vivante) de taille M

Dés de vie : 4d10+8 (35 pv)

Initiative : +2

Vitesse : 9 m (6 cases)

Espace occupé/Allonge : 1,5m/1,5 m

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

Attaque de base/lutte : +4/+7

Attaque : couille +9 corps-à-corps (1d10+6) x3 ou pic de guerre lourd +7 corps-à-corps (1d6+4) x4

Attaque à outrance : couille +9 corps-à-corps (1d10+6) x3 ou pic de guerre lourd +7 corps-à-corps (1d6+4) x4

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des forgielers

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +6, Vol +1

Caractéristiques : For 16, Dex 14, Con 14, Int 11, Sag 11, Cha 8

Compétences : Escalade +8, Saut +8

Dons : Corps de mithral, Attaque en puissance, arme de prédilection (couille), Arme en main, spécialisation martiale (couille)

Facteur de puissance : 4

Équipement : Couille de maître, pic de guerre lourd, 10 po

Alignement : Neutre

IMMA**Elfe Roublarde 4****Humanoïde (elfe) de taille M****Dés de vie :** 4d6+4 (21 pv)**Initiative :** +7**Vitesse :** 9 m (6 cases)**Classe d'Armure :** 16 (+3 Dex, +3 armure), contact 13, pris au dépourvu 16**Attaque de base/lutte :** +3/+3**Attaque :** épée courte +7 corps-à-corps (1d6) 19-20/x2 ou dague +6 corps-à-corps (1d4) 19-20/x2 ou arc court +7 distance (1d6) x3 ou dague +6 distance (1d4) 19-20/x2**Attaque à outrance :** épée courte +7 corps-à-corps (1d6) 19-20/x2 ou dague +6 corps-à-corps (1d4) 19-20/x2 ou arc court +7 distance (1d6) x3 ou dague +6 distance (1d4) 19-20/x2**Espace occupé/Allonge :** 1,5 m/1,5 m**Attaques spéciales :** attaque sournoise**Particularités :** traits des elfes, vision nocturne, recherche des pièges, esquive totale, esquive instinctive, sens des pièges**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +1, Vol +1**Caractéristiques :** For 10, Dex 17, Con 13, Int 11, Sag 12, Cha 13**Compétences :** Connaissances (local) +5, Crochetage +10, Déplacement silencieux +10, Désamorçage/sabotage +7, Détection +10, Discrétion +9, Fouille +9, Perception auditive +6, Renseignements +10**Dons :** Science de l'initiative, Attaque en finesse**Facteur de puissance :** 4**Équipement :** arc court de maître, carquois de 20 flèches, épée courte de maître, dague, armure de cuir clouté de maître, outils de voleur, vêtements élégants, 50 po, *potion de Grâce Féline* (NLS 3)**Alignement :** Chaotique mauvais**Attaque sournoise (Ext).** comme la capacité de Roublard du même nom. Les dégâts d'attaque sournoise d'Imma s'élèvent à 2d6.**Recherche de pièges (Ext).** comme la capacité de Roublard du même nom.**Esquive totale (Ext).** comme la capacité de roublard du même nom.**Esquive instinctive (Ext).** comme la capacité de roublard du même nom.**Sens des pièges (Ext).** +1 à la CA et aux JS réflexes contre les pièges.**KONDRAK****Kobold Ensorceleur 4****Humanoïde (reptilien) de taille P****Dés de vie :** 4d4+7 (22 pv)**Initiative :** +6**Vitesse :** 9 m (6 cases)**Espace occupé/Allonge :** 1,5 m/1,5 m**Classe d'Armure :** 14 (+2 Dex, +1 naturelle, +1 taille), contact 13, pris au dépourvu 12**Attaque de base/lutte :** +2/-3**Attaque :** lance +1 corps-à-corps (1d4-2) ou arbalète légère +6 distance (1d6) 19-20/x2**Attaque à outrance :** lance +1 corps-à-corps (1d4-2) ou arbalète légère +6 distance (1d6) 19-20/x2**Attaques spéciales :** sorts**Particularités :** traits des kobolds, vision dans le noir, sensibilité à la lumière**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +2, Vol +4**Caractéristiques :** For 7, Dex 14, Con 12, Int 13, Sag 10, Cha 16***Compétences :** Art de la magie +8, Artisanat (fabrication de pièges) +3, Bluff +6, Concentration +8, Fouille +3, Profession (mineur) +2**Dons :** Robustesse, Science de l'initiative**Facteur de puissance :** 4**Équipement :** robe écarlate trouée, sacoche à composantes, lance, arbalète légère de maître, carquois de 10 carreaux, 20 po, *potion de flou* (NLS 3)**Alignement :** Neutre mauvais**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts par jour* (6/7/4). *Sorts connus* (6/3/1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Aspersion acide, hébètement, illumination, lumières dansantes, message, son imaginaire* ; 1^{er} – *Armure de mage, brume de dissimulation, couleurs dansantes* ; 2^e – *Flèche acide*.**Sensibilité à la lumière (Ext).** Kondrak est ébloui par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que lumière du jour.