



le Scriptorium

présente :
un scénario
pour D&D 3.5



LE Puits DE LA MÉMOIRE

LE Puits DE LA MÉMOIRE



Image © Wizards of the Coast

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

POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 6

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

© Le Scriptorium, tous droits réservés

INTRODUCTION

A leur retour de Korranberg, les personnages en savent un peu plus sur l'étrange et inquiétant motif qui les afflige. Cette marque semble être une résurgence d'un ancien dracogramme disparu, la Treizième Marque, le Dracogramme de la Mort. Selon le récit qu'ils ont pu lire dans un ouvrage fort ancien de la bibliothèque du Zilargo, les porteurs de cette marque ont été anéantis par une offensive combinée des Elfes de l'Aërenal et des Dragons de l'Argonesse. Sur les conseils de Trom, le chef de la résistance des Marqués de Sharn, les PJ préparent une visite en Aërenal pour tenter d'en savoir plus sur le Dracogramme de la Mort et la lignée disparue qui le portait. Là bas ils feront plusieurs rencontres plus ou moins amicales, et devront traverser le continent des elfes pour repartir avec les informations qu'ils cherchent.

Participations : Valikor, Aegis

SOMMAIRE

Les Aërenals de Sharn	2	Dans la Jungle du Glaive Lunaire	15
La purge commence	3	La Jungle du Glaive Lunaire	15
Chasse à l'homme dans les entrailles	4	Les Puits de Zaënya	16
La Belle de Tavick	6	Fuite !	19
Rencontres en mer	8	Vers le Valénar... et l'Argonesse ?	19
Les Assaillants des Profondeurs	8	Le Valénar	20
L'Etrange Escale	8	Voyage en mer	21
L'attaque des Ecumeurs	8	Annexes	22
L'attaque des Déchus	9	Le Guet	22
Pylas Talaër	9	Les Zélotes de la Flamme d'Argent	23
Vers Shaë Mordaï	9	La griffe d'émeraude	24
Shaë Mordaï	10	L'équipage de la Belle de Tavick	25
Accueil froid	10	Kolberkain et les Ecumeurs des Mers	26
La Cour d'Outre-Mort	10	Barbe Noire et son équipage	27
Parler aux morts ?	11	Shaë Mordaï	28
Le Silloneur	11	Le domaine de Ghalas	30
Nouveau cauchemar	12	La Ruche	31
L'ermite fêlé	13	La jungle du glaive lunaire	33
La Ruche de Ghalas	14	Les Puits de Zaënya	35
		Équipage pour l'Argonesse	37



LES AËRENALS DE SHARN

Des personnages prévoyants pourront commencer leurs préparatifs à Sharn où vit une importante communauté aërenale. Un test de Connaissances (folklore local) (DD 15) permet de savoir que les Aërenals de Sharn se concentrent dans le district de Shaë Lias dans le Haut Côté-Nord. Trom indique aux PJ que Sara pourrait leur en apprendre plus et peut-être les introduire auprès d'expatriés de l'Ile-Continent.

Sara fut, en effet, serveuse et chef de rang dans le restaurant Les Chênes, une des tables les plus réputées de la ville. Elle a gardé de bons rapports avec ses anciens employeurs, la famille Thadian, propriétaire du restaurant. C'est une première piste et des joueurs imaginatifs pourraient en trouver d'autres. Quoiqu'il en soit, les PJ devront faire très attention à la manière dont ils présenteront leur requête. L'attitude initiale des elfes est indifférente. Si les PJ rencontrent Maza Thadian, la propriétaire des Chênes et Conseillère de Sharn, les tests de Diplomatie faits à l'encontre de cette dernière bénéficient d'un bonus de +2 s'ils sont accompagnés de Sara. Si les PJ mentionnent le Dracogramme de la Mort, les Dragons d'Argonesse ou tout autre sujet farfelu, ils seront éconduits (par exemple, Maza Thadian ira voir les clients d'une autre table en s'excusant poliment). Voici un exemple de ce que les PJ peuvent apprendre dans le cas d'une conversation avec un Aërenal dont ils auraient modifié l'attitude à Amicale grâce à l'usage fructueux de la compétence Diplomatie (deux essais maximum) :

La culture aërenale est basée sur des rites funéraires complexes dont l'artisanat, l'art et la cuisine aërenals se font écho (résultat de 1 à 10 sur le test de Diplomatie).

Les ancêtres des elfes dispensent leurs conseils et leur sagesse auprès des vivants. Ils sont en quelque sorte la mémoire de ce peuple (résultat de 11 à 15 sur le test de Diplomatie).

Il est possible pour un elfe de demander audience à la Cour d'Outre-Mort à Shaë Mordai si ce dernier réussit à prouver qu'il est d'origine aërenale. Certains elfes de haute lignée possèdent ce droit à la naissance (résultat de 16 à 20 sur le test de Diplomatie ou test de Savoir bardique/Connaissances (noblesse & royauté) DD 17).

La Cour d'Outre-Mort est composée des Elfes Immortels les plus anciens et les plus puissants. Certains ont connu l'âge d'avant l'unification des Cinq Royaumes par Galifar et même le temps d'avant que Lhazâr ne mette pied sur le continent (résultat de 21 ou plus sur le test de Diplomatie ou test de Connaissances (mystères)/Connaissances (religion) DD 22).

Grâce à ces renseignements, les PJ auront peut-être une vision un peu plus précise de ce qui les attend en Aërenal et leur donnera la mesure de la difficulté de ce qu'ils sont en train d'entreprendre.

Si le groupe de personnages comprend un elfe disposant du don Digne de Conseil, tous les tests décrits ci-dessus se font avec un bonus de circonstances de +4.

Si il y a un elfe, la culture aërenal est connue dans les détails suivants : culture de la mort, cour d'outre-mort, conseils possibles, etc.

Bonus de +4 sur le reste...

Si quelqu'un se fait passer pour un elfe et mène la discussion, il lui faudra raconter une histoire convaincante pour expliquer son manque de connaissances du sujet (diplomatie ou bluff DD 15). Si cette manipulation est réussie, le personnage bénéficie d'un bonus de +4 sur les différents jets de diplomatie, +8 si l'histoire est particulièrement bien menée ou super réussite sur le jet de bluff (exemple : 20 naturel, ou réussite supérieure ou égale à 20 au jet de bluff ou diplomatie)

LA PURGE COMMENCE

Grâce à la Guilde des Marqués de Sharn, les PJ pourront embarquer tranquillement sur un navire de transport qui doit se rendre à Pylas Talaër, le port très cosmopolite de l'Aërenal. Trom a pris contact avec le capitaine de la Belle de Tavick et a négocié pour eux le prix de leur passage. Cependant tout ne sera pas aussi simple : ils apprennent qu'ils sont recherchés, Sara est kidnappée sous leurs yeux, ils finissent par la récupérer au terme d'une course poursuite aérienne puis Civax et quelques autres ont mis au point quelques diversions pour que les PJ aient la voie libre jusqu'au port.

Après avoir obtenus quelques informations sur l'Aërenal, Trom qui supervise toujours leurs recherches, les informe qu'il s'occupe de leur trouver un passage discret sur un galion. Le temps de trouver



cela, ils sont libres de s'équiper, de faire des emplettes tout en restant discrets car Trom leur fait savoir que plusieurs membres ont eu l'occasion de se sentir observés.

Un soir, quelques jours plus tard (au choix du MJ), Trom vient chercher les PJ. Il les informe que le galion pour l'Aérenal ne partira pas avant le lendemain. Par contre, il s'inquiète pour Sara, qui faisait partie des membres chargés de créer une fausse piste. Celle-ci n'a toujours pas donné de nouvelles, alors qu'elle devait venir faire un rapport depuis un moment déjà. Il demande aux PJ d'aller voir à son appartement si Sara y est et s'il lui est arrivé quelque chose.

L'appartement n'est pas loin du repaire de la Guilde des Marqués, il est au premier étage d'une tour, dans un quartier adjacent.

Les PJ se dirigent vers l'appartement de Sara, quand soudain l'un d'eux remarque avec horreur une affiche placardée sur un mur. Une esquisse très ressemblante de la marque qu'ils portent est reproduite sur la pancarte. Sous le dessin, un petit texte signé par le Lord-Commandant du Guet, Iyan ir'Talan annonce :

« Des porteurs potentiellement dangereux de ce dracogramme aberrant se cachent dans la ville de Sharn. Quiconque fournira des renseignements déterminants pour l'arrestation d'un de ces Marqués recevra 60 po. »

Sous le texte, quelques portraits de membres de la Guilde des Marqués dont ceux de Sara et de deux des PJ.

C'est le soir, et il n'y a plus grand monde dans les rues. Les PJ croiseront en tout une dizaine de passants sur le chemin jusqu'à l'appartement (qui n'est pas très loin). Il y a pour chaque personne 10 % de chances qu'elle ait vu la pancarte. Chaque passant procède à un jet de détection (bonus de +2) contre un DD 15 pour reconnaître les PJ. Ces derniers peuvent augmen-

Au MJ :

Lurren, qui a une influence importante sur les dirigeants de Sharn, a dénoncé les porteurs de la marque aux autorités pour qu'ils soient vite retrouvés et arrêtés. Il pense qu'ils perturbent le bon déroulement de la Prophétie et qu'il faut qu'ils soient mis hors d'état de nuire. Malgré sa puissance, il préfère tout de même laisser faire les autorités et les organisations de Sharn plutôt que de se dévoiler. Lurren a tout de même enquêté un minimum et a vite découvert l'existence de la Guilde. Il a donc demandé au Guet par l'entremise de son commandant de retrouver les Marqués pour les enfermer, pendant qu'il consulte ses supérieurs quand à l'action à entreprendre.

ter le DD de 2, 4 ou 6 en fonction de la parade intelligente qu'ils trouvent (s'encapuchonner, utiliser un sort de déguisement, se cacher, se séparer...). Toute

mesure louche fait baisser le DD de 2 (détourner soudainement le regard ou changer brutalement de chemin...).

S'ils se font repérer par un garde, ils sont aussitôt contrôlés, et poursuivis.

Si un passant reconnaît les PJ, il alerte les autorités en criant (il y a plusieurs troupes qui patrouillent).

Dans tous les cas, si quelqu'un les reconnaît, les autorités débarquent... Inutile de parlementer avec eux, ils ne comprennent que les coups.

Il n'arrive pas plus de 6 gardes au maximum. Si les PJ perdent ce combat, ils sont aussitôt conduits en prison.

Déroulement du combat.

Les gardes tentent d'encercler les personnages, et les menaçant une dernière fois avant de vraiment passer à l'attaque.

6 gardes du Guet



Au MJ :

Les PJ devraient normalement s'en sortir en fuyant ou en combattant (ce qui risque néanmoins d'aggraver leur cas). Si, par malchance, ils sont conduits en prison, Civax ou Trom viendront (un peu plus tard) payer un pot-de-vin pour les en faire sortir. Civax pourra de cette manière faire croire à son honnêteté.

Entre les tours de Sharn, dans les allées suspendues et sur les ponts aériens, c'est la chasse aux Marqués. Dans les districts les plus pauvres, les habitants s'établissent en milices pour tenter de démasquer les Marqués. La paranoïa affecte tout le monde. Les enquêteurs indépendants, qu'ils portent la Marque de la Découverte ou non, proposent leurs services au Guet.

CHASSE À L'HOMME DANS LES ENTRAILLES

Arrivés chez Sara, la porte, cassée, est coincée (test de Force DD 20 pour défoncer, Détection DD20 pour remarquer un groupe de 5 personnages à l'allure quelconque s'enfuir par un balcon non loin de là, emmenant une forme humaine bâillonnée et entravée avec eux), elle semble avoir été forcée. A l'intérieur de l'habitation, tout est en désordre. Sara n'est pas chez elle. Des chaises et un tabouret brisés semblent indiquer des traces de lutte. Un test de Fouille (DD 15) permet de remarquer que des traces de pas achèvent de sécher. Les PJ ont pu remarquer que ça ne fait que cinq minutes qu'il pleut dehors. Si Sara s'est faite enlevée, ses ravisseurs ne doivent pas être loin !

Si les PJ se précipitent à l'extérieur, ils apercevront (détection DD 17) un groupe de 5 personnages à l'allure quelconque s'enfuir par un balcon non loin de là, emmenant une Sara bâillonnée et entravée avec eux. Les PJ arrivent sur ce balcon au moment même où les ravisseurs embarquent dans une aérodiligence. Les moyens qu'ont les PJ de les poursuivre ne manquent pas qu'il s'agisse d'utiliser la magie pour voler ou d'embarquer à leur tour à bord d'une aérodiligence. Cette option implique un test de Bluff (DD 14 en situation de stress, impossible de faire 10) pour convaincre le « chauffeur » du véhicule de se lancer à la poursuite de l'autre aérodi-

ligence, ou un test de diplomatie (DD15 à moduler suivant les arguments avancés par le PJ (+4 à +8)).

Au MJ :

Animez cette poursuite sans trop vous préoccuper des règles. Après tout, c'est le chauffeur (un Karnathi à l'accent improbable) qui pilote, esquivant les véhicules, montures volantes et autres socles d'envol qui pullulent dans le ciel de Sharn.

L'autre aérodiligence qui emmène Sara semble être pilotée par un novice en la matière, plusieurs fois, elle frôle la collision. La poursuite mène les PJ loin dans le bas de Sharn, dans les Entrailles. Soudain, l'aérodiligence de leurs adversaires s'écrase dans un cri de métal broyé. Les PJ ont juste le temps de voir trois personnes s'extraire avec difficulté de l'épave tirant derrière eux une Sara inconsciente.

Au MJ :

A présent, les PJ et la Guilde sont plus en danger que jamais, ils sont recherchés non seulement par les autorités de Sharn (qui veulent les enfermer), l'Eglise de la Flamme d'Argent (qui veulent tout simplement les supprimer), les Maisons à Dracogramme (qui se méfient d'eux) mais aussi par l'Ordre de la Griffes d'Émeraude. Pour l'instant, la nouvelle ne s'est pas trop répandue (et pourtant, elle a fait beaucoup de chemin en quelques jours), mais ça risque de changer...

Lurren étant le seul à qui ils ont confié le secret, il n'est pas difficile de le soupçonner. Si les PJ veulent lui demander des comptes, ils ne pourront, hélas, pas encore le faire. En effet, le dragon s'est déjà téléporté vers l'Argonesse pour rapporter à l'Assemblée tout ce qu'il a vu (voir plus loin)...

La poursuite dans les Entrailles s'arrête dans une fonderie désaffectée. Leurs adversaires font maintenant face aux PJ. Deux hommes et une femme, tous trois de haute stature et portant cottes de mailles et épées sous leurs vêtements. Ils tentent de convaincre les PJ que leur action est juste, que leur foi guide leurs actions, ils semblent sincères. Difficile d'ignorer leur discours passionné (jet de Diplomatie contre jet de Volonté pour avoir une idée sur la sincérité des propos).

« *Que la Sainte Flamme guide nos bras et vous prenne en pitié* » déclare l'un des hommes avant que tout le groupe charge les PJ. La confrontation est maintenant inévitable.



Déroulement du combat. Au cours du combat, une mauvaise surprise attend les protagonistes : 4 hommes les surprennent. Les nouveaux venus sont revêtus de cottes de maille et portent un casque au cimier tarabiscoté. Ils font nonchalamment tourner leur fléau d'armes et fixant les PJ. Ils tuent rapidement un des zélotes de la Flamme d'Argent et s'emparent de Sara.

- 2 Chevaliers de la Flamme d'Argent
- 1 Prêtre de la Flamme d'Argent

Un test réussi de Connaissances (histoire ou religion) (DD 15) permet d'identifier l'Ordre de la Griffes d'Emeraude. L'un d'eux prend la parole :

« Alors comme ça c'est vous les voyous qui foutez la merde à Sharn ? C'est très mal de montrer à tout le monde votre vilaine marque, on tient pas à ce que ça se sache dans tout le Khorvaire, vous savez ? On va vite vous faire taire, crevez ! »

Le combat reprend de plus belle.

Déroulement du combat. Les sectateurs rompent le combat dès qu'ils perdent la moitié de leurs points de vie ou si deux d'entre eux sont au tapis.

- 4 Soldats de la Griffes d'Emeraude
- 1 capitaine de la Griffes d'Emeraude



AU MJ :

Les soldats ont été envoyés par les jumeaux. Les personnages se sont trop fait remarquer, la Griffes d'Emeraude a pensé qu'il était préférable de les supprimer avant que ça ne dégénère.

A ce stade là, les PJ pourront imaginer qu'ils sont pourchassés par cet ordre pour les mêmes raisons qui poussent les autres à les traquer.

N'hésitez pas à mettre en scène ce combat en utilisant toutes les techniques des films d'aventure : chaînes qui pendent du plafond, plates-formes instables, retournements de situation, adversaires qui invectivent les PJ et tentent de les déstabiliser, etc.

Les survivants s'enfuient en emmenant Sara et essaient de perdre les PJ qui pourraient s'élancer à leur poursuite dans le dédale des couloirs sombres et humides de la vieille fonderie.

LA BELLE DE TAVICK

Après ces événements, les PJ sont de retour au QG de la Guilde. Trom est choqué par leur récit et très triste d'apprendre l'enlèvement de Sara :

« Il est clair que la guilde court un grave danger si on voit trop de Marqués y entrer et en sortir. Pour l'instant, nos ennemis doivent penser qu'il s'agit d'une simple taverne où vous logez, et ils risquent d'envoyer de nouvelles troupes pour vous assassiner. Il faut que vos partiez tout de suite d'ici, attendez en vous cachant dans le port, le galion ne devrait pas tarder à partir. Faites vos affaires, quant à Civax et moi, on s'occupe de prévenir ceux qui restent et de nous trouver une cachette plus sûre »

Avant qu'ils ne partent, Trom confie à chaque personnage 100 po pour payer le voyage en bateau.

Comme précédemment, les PJ doivent être discrets et éviter le regard des passants (on joue avec les mêmes règles).

Arrivés au port où ils auront moins de mal à passer inaperçus, des marins leur indiqueront le galion qui part pour l'Aërenal, la *Belle de Tavick* que les dockers de Sharn sont en train de charger. Les PJ peuvent donner un coup de main s'ils le souhaitent. Ils pourront en même temps s'intéresser (peut-être pour la première fois) aux activités du port.

À bord du navire, il n'y a pas grand monde à part l'équipage, qui est composé du commandant Arzet et de ses 20 hommes et femmes d'équipage. Seulement une dizaine de passagers sont prévus pour la traversée, la plupart, d'ailleurs, descendront à Korranberg. Le galion part principalement pour ramener les productions des différents bois des jungles d'Aërenal (herbes et plantes, massitier, vivacitier, balsitier, ébénite...).

Le galion a tout juste appareillé quand Arzet vient voir les PJ et leur dit de sa voix cassée :

« Dites moi, vous êtes bien les types qu'on recherche partout à Sharn ? N'essayez pas de me mentir, je vous ai vu sur les affiches. Je prends un sacré risque en vous prenant avec moi. Si vous voulez vraiment arriver en Aërenal, je vous serais reconnaissant de bien vouloir nous filer un coup de main. Ne le prenez pas mal, j'm'en fous un peu de ces histoires à vrai dire, mais c'est seulement que nous sommes trop peu, et tout le monde est occupé. Si vous le voulez bien, vous nettoierez le pont, et vous guetterez les horizons pour voir s'il n'y a aucun navire en vue. Les balais sont dans le placard derrière cette porte. Ah, et faudrait penser à régler aussi. »

Le voyage coûte de 100 à 80 po pour chacun (un peu moins cher s'ils négocient parce que leur travail est pris en compte).



RENCONTRES EN MER

Voici quelques rencontres possibles à opposer aux PJ lors du périple qui les mènera de Sharn à Pylas Talaër en passant par Korranberg. Comme d'habitude, le soin est laissé au MJ de développer ces événements. L'attaque des Ecumeurs doit être jouée, car Kolberkain, le pirate qui dirige le navire assaillant est un PNJ qui reviendra par la suite.

Les Assaillants des Profondeurs

Une bande de sahuagins grimpe nuitamment à bord de la *Belle de Tavick* et entreprend de s'attaquer à l'équipage. Les personnages ont intérêt à avoir le sommeil léger ou à avoir pensé à monter la garde, car les sahuagins seront sans pitié.

L'Etrange Escale

Les PJ pourront profiter de l'escale à Korranberg pour aller présenter leurs respects au bibliothécaire et réclamer la récompense pour l'arrestation du gang d'Essirise. Mais il va falloir qu'ils prouvent leurs allégations à des gnomes méfiants qui semblent avoir tout oublié des événements.

L'attaque des Ecumeurs

Les deux premiers jours se passent bien, le troisième jour est brumeux, et les PJ ont droit à un jet de Détection (DD 20) pour remarquer un navire, une trirème, qui s'approche d'eux. Il est alors à environ 1 km. Tous les 100 m, le DD baisse de 2. Quand les PJ le font remarquer, un marin crie :

« Les pirates lhazâres ! Tous à vos postes ! »

Déroulement du combat. Pour passer d'un bateau à l'autre, il faut sauter 4,50 m (Saut DD 15) ou s'élancer avec une corde (Saut DD 12 pour attraper la corde à environ 90 cm au dessus d'un homme de taille normale et soit Dextérité ou Acrobaties DD 10 pour se balancer suffisamment loin, 5 degrés de maîtrise en Maîtrise des cordes confère un bonus de synergie de +2).

- 14 pirates
- Kolberkain

Au MJ :

La trirème avance à la vitesse de 6 km/h, mais arrive face au galion. De plus, elle manœuvre suffisamment bien pour être sûre d'aborder le navire des PJ. Dès qu'elle est assez proche, des flèches sont échangées.

A bord de ce navire, des pirates venus des Principautés de Lhazâr, des Ecumeurs des Mers en voyage pour le Xen'drik. Manquant de vivres, ils ont choisi d'attaquer un navire commerçant, comme ils en ont l'habitude. Ils s'approchent du navire, et tentent de l'aborder.

Le navire est composé de 15 pirates, dont son chef, Kolberkain.

Les galions ne sont pas conçus pour le combat, mais les PJ sont à bord...

Quand ils perdent l'avantage ou prennent peur, les pirates s'enfuient à bord de leur navire et s'éloignent toutes voiles dehors.



L'attaque des Déchus

Après leur départ de Korranberg, 5 jours après, les personnages subissent l'attaque d'une trirème pirate, « La vengeance », composé de déchus et de leur capitaine Barbe Noire. Tout l'équipage est composé d'hommes exclus de leur maison ou portant un dracogramme aberrant.

La trirème est d'autant plus rapide que Barbe Noire utilise son dracogramme Mineur de Faveur de vents.

Déroulement du combat. A moins de 50 mètres, Barbe noire lance un projectile magique à portée doublée sur le pilote à la barre (2D4+2). Il le refera deux fois avant l'abordage en choisissant ses cibles (pilote ou capitaine).

- 17 pirates
- Barbe Noire

PYLAS TALAËR

Le reste du voyage se passe bien, et le galion arrive dans la matinée à Pylas Talaër, le port de commerce de l'Aërenal. La cité abrite des enclaves de toutes les maisons, seule la maison Orienne n'est pas représentée. Les PJ pourront donc en profiter (pour communiquer par le biais de la maison Sivis, par exemple).

Arzet fait ses adieux aux PJ, et les prévient qu'il ne les attendra pas, puisqu'il doit partir le lendemain matin pour Pylas Maradal au Valénar dès son chargement de bois précieux terminé.



Il y a peu de choses que les PJ pourront apprendre en ville. Les Aërenals ne disposent pas de bibliothèques et les étrangers sont étroitement surveillés dès qu'ils sortent du quartier du port. De plus le climat n'est pas amical... Toutes les questions sont reçues avec méfiance. Un test de diplomatie réussi (DD 20) permet d'interroger un elfe sans qu'il rompe toute de suite la conversation.

VERS SHAË MORDAÏ

Les PJ doivent maintenant se mettre à la recherche d'un moyen de rencontrer les membres de la Cour d'Outre-Mort, la seule piste dont ils disposent. Plusieurs cas se présentent : le groupe ne comprend pas d'elfe, le groupe comprend un elfe ne disposant pas du don Digne de Conseil, le groupe comprend

AU MJ :

Le voyage vers Shaë Mordaï est une fausse piste. Si les PJ décident d'enquêter un peu à Pylas Talaër dans l'espoir de trouver un moyen illégal de quitter la ville, ils pourront directement tomber sur Erky (Renseignements DD 25).

un elfe qui possède ce don (cas rare s'il en est).

Dans le premier cas, il ne faut pas rêver, aucun moyen ne leur permettra de pénétrer dans la Cité des Morts. Shaë Mordaï et ses habitants sont extrêmement bien protégés que ce soit par d'imposantes murailles truffées de défenses magiques ou par d'importantes patrouilles de guerriers aërenals et immortels. Il faut aussi savoir que les non-elfes n'ont pas le droit de sortir légalement de Pylas Talaër. De plus, suivre la Tal Dolas à travers la jungle est très dangereux. Outre le risque de se perdre, les animaux et les monstres y pullulent (une rencontre par tranche de 12 heures à tirer aléatoirement sur la table des rencontres en jungle fournie plus loin).

Dans le second cas, il est possible d'embarquer sur une barge qui remonte le fleuve Tal Dolas en réussissant un Bluff (DD 24).

Le dernier cas permet de se rendre sans aucun problème à Shaë Mordaï ; un test de Diplomatie (DD 15) obligatoirement réalisé par le titulaire du don Digne de Conseil suffit à faire accepter la présence de non-elfes comme escorte.

SHAË MORDAÏ

Accueil froid

Si, par un moyen ou un autre, les PJ parviennent à pénétrer dans la ville, ils sont regardés très froidement. S'ils veulent essayer de parler, on leur dit qu'ils sont très mal venus, ici. Les elfes ne daignent même pas parler en commun. La présence d'un ou plusieurs elfes dans le groupe peut apaiser cette tension.

Au MJ :

Obtenir une entrevue auprès des Immortels de la Cour d'Outre-Mort est un défi que seul un groupe comprenant un Elfe aérien peut mener à bien. La visite à la Cour n'est pas un passage obligé mais peut renforcer l'ambiance tendue de l'histoire.

Si un imposteur essaye d'avoir une entrevue avec un ancêtre. Laissez le bluffer jusqu'au bout en lui faisant faire des jets (pour entrer dans la cité, pour entrer dans la demeure de l'ancêtre). L'ancêtre démasquera vite fait l'imposteur. Trouver un immortel compatissant n'est pas possible : il n'y en a pas.

Dans cette cité, et les personnages s'en rendront vite compte, c'est la Cour d'Outre-Mort qui « règne » et impose un mode de vie. Les personnages peuvent essayer de s'adresser directement à la Cour. Autrement, quand ils demandent qui pourrait répondre à leurs questions, on leur répond simplement : « *Les morts connaissent la vérité, ce sont les morts qui jugent* ».

La Cour d'Outre-Mort

Il faut d'abord qu'ils rentrent dans un temple (DD diplomatie 30 pour imposteurs et bluffeurs, DD15 pour elfe digne de conseil)

Arrivés dans le temple, les PJ peuvent voir un certain nombre d'elfes étranges, qui semblent être revenus d'entre les morts, assis. Étonné de voir des non-elfes pénétrer aussi facilement le temple sacré de la Cour, un elfe prend la parole :

« *Que venez-vous faire ici, vous qui n'êtes pas des nôtres, comment osez-vous pénétrer un lieu sacré alors que vous ne méritez peut-être même pas la mort. Pourquoi êtes-vous venus outrager les tombeaux de nos ancêtres ?* »

Aux PJ de raconter leur histoire et leur requête. Dès que les PJ abordent le Dracogramme de la Mort, qui se trouve être la marque qu'ils porteraient, la Cour s'en offusque :



« Dans ce cas, vous êtes ce que nous avons autrefois combattu, et vous portez le symbole du pire ennemi que nous avons depuis toujours. Il est vrai que nous avons participé à sa disparition, mais nous n'avons nulle réponse à vous donner, d'ailleurs, les Dragons gardent mieux les secrets que nous. Sortez, ne souillez pas les tombeaux des immortels. »

Les PJ ne pourront rien tirer de plus de la Cour. Ils peuvent toutefois essayer d'en apprendre plus sur les Dragons (DD 22 Diplomatie) :

« Vous croyez peut-être que nous allons vous aider à rejoindre ceux qui nous mènent une guerre depuis des siècles ? Les Dragons sont autant impliqués que nous dans la disparition de la marque que vous portez, si vous désirez leur parler, il vous faudra rejoindre le lointain continent de l'Argonesse, peu amical, ce que je vous déconseille fortement. Maintenant disparaissiez de la vue des héros du passé, vous injuriez leur vaillance ! »

Par contre, si les personnages se montrent discourtois, la rencontre peut mal s'achever et la cour enverra alors ses soldats d'Outre-Mort s'emparer des personnages. Il leur faudra fuir au plus vite pour rester en vie...

AU MJ :

Prise sur le vif, la Cour renvoie sèchement les personnages. La nouvelle n'est pas prise à la légère, et si les Immortels doutent, au début, de l'histoire que les PJ peuvent raconter, ils n'en resteront néanmoins pas là. Le retour de la marque signifie le retour de leur ennemi juré et leur création. Erandis d'Vol est une menace certaine pour eux, et si elle se révèle être à l'origine de tout cela (et les Aërenals risquent de toute façon d'aboutir à ces conclusions), ils seront les premières cibles de sa vengeance. En guise de précautions, la Cour va donc décider de mener l'enquête, et d'envoyer des hommes chercher des renseignements sur ce qu'il en est au Khorvaire, ainsi qu'un groupe pour filer les personnages, les espionner pour savoir ce qu'ils font, et les capturer pour que la Cour puisse mener des expériences sur cette étrange et sinistre marque...

Si les PJ ne rencontrent pas la Cour, un autre navire accostera quelques jours plus tard avec à son bord un elfe victime lui aussi de la Marque. Cette nouvelle, portée à la connaissance des Immortels, déclenchera les investigations de la Cour de la même manière.

Parler aux morts ?

Pour trouver un interlocuteur, il faut prendre les paroles des Aërenals au pied de la lettre : le mieux est de s'adresser directement aux morts. En effet, tous les défunts de l'Aërenal ne deviennent pas des Immortels, la plupart d'entre eux voient leur dépouille embaumée et traitée par la magie divine pour cheiller l'âme au cadavre. Ces cadavres reposent ensuite dans les Puits de Zaënya. Cette information peut être apprise de la bouche d'un Aërenal moins hautains que les autres au moyen d'un jet de Renseignements réussi (DD 22).

LE SILLONEUR

En Aërenal, les PJ n'auront accès à rien sans l'accord de la Cour d'Outre-Mort. Après qu'ils ont fait le tour de la question et tenté diverses approches, et une fois qu'ils sont assez éloignés de la ville, ils font la rencontre d'un féral, rencontre déjà assez rare en temps normal au Khorvaire qui est encore plus exceptionnelle en Aërenal.

« Hé, mais je croyais qu'il n'y avait que des Elfes ici ! Qui êtes-vous ? Vous faites quoi par ici ? »

Les PJ devront une fois de plus expliquer la raison de leur présence.

« Oh, vous êtes pas ici pour les trésors ? Quoi, ne me dites pas que vous n'avez jamais entendu parler des trésors Aërenals ? Ces elfes, là, ils cachent bien leur jeu, mais si on fouille bien au bon endroit, on trouve ce qu'on veut. De l'or tant que vous voudrez, mais moi, c'est pas ça qui m'intéresse. J'me présente, Erky, membre des Sillonneurs de l'Inconnu. »

Le féral réfléchit un moment, puis :

« Dites moi, vous avez l'air plutôt débrouillards, non ? Je dis ça parce que... Eh bien, comment dire, vous seriez tentés par une petite mission dans les souterrains de nos amis les elfes ? Vous faites ce que vous avez à faire, et moi je prends les documents qui m'intéressent, ça vous tente ? De toute façon, ce qu'on cherche, on le trouvera au même endroit. »

Le féral se nomme Erky, c'est un membre des Sillonneurs de l'Inconnu. Il lui faut à tout prix trouver les documents concernant l'Argonesse, il y prépare une expédition exceptionnelle d'ici quelques mois. Et ces documents, selon ses informations, prendraient la forme d'une carte détaillée de la Côte Nord de l'Argonesse, du Bief des Dragons et de la Plage des Totems. La carte serait enfouie



dans un des Puits de Zaënya en compagnie de la dépouille de son défunt propriétaire. Pour ses recherches, Erky dispose d'une baguette de Parler avec les Morts, il consent à en partager l'usage avec les PJ. Il confirme par là même les informations qu'ont pu glaner les PJ sur la mémoire des Aërenals.

C'est une proposition très intéressante pour les personnages, puisque d'une part, ils pourront essayer de parler avec les morts pour glaner quelques réponses à leurs questions.

Si les personnages acceptent, Erky continue, sinon, ils devront se débrouiller tous seuls.

« Je n'ai pas plus de biscuit sur ces Puits où les Elfes conservent leurs macchabées. Je sais simplement comment m'y rendre à travers la jungle. C'est dangereux mais pas irréalisable surtout si on est plusieurs. Le souci c'est de trouver le bon puits et la bonne alcôve et pour ça, j'ai un bon tuyau. Un pont de la Morgrave m'a parlé d'un Elfe fêlé qui vit en ermite dans la jungle depuis des millénaires il paraît. C'est dingue, non ? Cet Elfe serait contemporain de la période qui nous intéresse vous et moi. J'ai bien envie de le rencontrer et de tailler une bavette avec lui. Mon contact m'a dit qu'il était spécial mais parfaitement inoffensif. »

Les personnages passent la nuit avec Erky. Ils auront tout loisir de bavarder avec lui. C'est peut-être le moment de s'intéresser à l'Argonesse, où les PJ devront se diriger s'ils n'ont pas ce qu'ils attendent des morts. Peut-être même qu'Erky leur fera la proposition de le suivre...

Pendant qu'ils installent leur bivouac, les personnages ont droit à un jet de Détection (DD 25) pour apercevoir 5 silhouettes qui tentent de se fondre dans le noir. Dès qu'elles se savent repérées, les silhouettes chargent...

Déroulement du combat. Les Aërenals tentent d'assommer les personnages et de les immobiliser pour ensuite les ligoter avec leurs cordes, pour les ramener à la Cour.

- 5 Aërenals

AU MJ :

Ces 5 Aërenals sont des hommes de main des Immortels, ils sont envoyés pour capturer les personnages et les ramener à la Cour dans le cas où les PJ se seraient rendus à Shaë Mordai. Ils ne savent pas qu'Erky n'est pas du groupe, par conséquent ils l'attaquent aussi. S'ils ne sont pas repérés, les Aërenals attaquent pendant que les personnages ont relâché leur attention (quand ils ont posé leurs armes et retiré leurs armures, par exemple).

NOUVEAU CAUCHEMAR

Dans la nuit, les personnages plongent pour la deuxième fois dans cet état de stase étrange. Ils se retrouvent, sans pouvoir rien maîtriser, au beau milieu de ce lieu onirique, tout fait de blanc. Comme la première fois, les alentours s'obscurcissent, alors qu'apparaît une ombre intangible, plus grande et plus impressionnante encore. Les personnages le savent, ils devront faire face...



Déroulement du combat. Comme lors de la première confrontation, l'ombre, cette fois-ci plus puissante, use de son enveloppement pour s'emparer des personnages.

- **Ombre secondaire**

Si certains parviennent à venir à bout de l'ombre, le lendemain, rien n'a changé pour eux, ils retrouvent la marque comme ils l'avaient laissée, mais ils sont épuisés et souffrent d'un malus de -1 sur toutes leurs actions pour 24 heures. Mais la marque noire n'en reste pas là, elle revient les nuits d'après, hanter le sommeil des PJ pour s'emparer de leur esprit, jusqu'à ce qu'elle y parvienne (-1 cumulatif sur les actions).

Ceux qui se seront fait englober ressentiront à leur réveil une douleur atroce. Le tatouage a grossi, il fait maintenant le double de taille, et sa forme a évolué. La marque chauffe, de nouvelles nausées se font ressentir, et une fièvre terrible brûle le crâne des personnages. La marque en est à son deuxième stade... Voir les pouvoirs conférés en annexe.

Mais malgré leurs souffrances, il faudra bien que les PJ se lèvent, ils ont encore une lourde tâche à accomplir au sein du continent elfique. Il faut 3 jours pour qu'ils s'en remettent et faire en sorte qu'ils n'en souffrent plus.

L'ERMITE FÊLÉ

D'après Erky, l'ermite elfe vit quelque part dans la jungle au Sud-Est de Shaë Mordaï. Le voyage à pied à travers la jungle est éprouvant (appliquez les règles du GdM sur les environnements chauds et les chances de se perdre). Au cours du trajet, il est possible de faire jusqu'à 1d4+1 rencontres à tirer sur la table fournie plus loin.

Les personnages et Erky arrivent dans une clairière dominée par la silhouette d'un immense vivacitier dont le tronc est percé de trous de la largeur d'un homme. Des lianes pendent de ses branches et tombent vers le sol où elles forment un enchevêtrement épais. Des animaux sauvages aperçoivent le groupe et s'égayent soudainement dans les frondaisons de l'arbre. Soudain, une voix apostrophe le groupe en elfique :

« *Tiens des visiteurs, c'est rare ces temps-ci. Je croyais mes compatriotes plus à l'aise dans leurs cimetières de parvenus qu'ici dans la forêt primale.* ». L'être qui prononce ces paroles étranges ne tarde pas à se montrer, vêtu de hardes hors d'âge d'un vert délavé qui laissent entrevoir une peau ridée comme celle d'une pomme sèche. Son visage qui possède la couleur du vieil aubier est surmonté d'une sorte de chevelure bizarre qui le fait ressembler à un saule pleureur. Des petits écureuils courent le long de son corps et viennent se nicher dans ses bras.

« *Oh ! Mais vous n'êtes pas des Aërenals ! Khorvairiens peut-être ? Cela fait quelques temps que je n'en ai rencontrés. Votre Roi va-t-il bien ? A-t-il gagné sa guerre contre le temps ?* »

AU MJ :

Cet être est un druide elfe du nom de Ghalas. Il est presque aussi vieux qu'Oalian, prouesse qu'il a accomplie en refusant l'offre de l'Immortalité et en prolongeant son existence par un régime uniquement composé de baies de vivacitier et de gelée royale. Outre le fait d'avoir prolongé sa vie, cette alimentation l'a transformé en une sorte de plante et a atteint sa santé mentale.

En effet, Ghalas est atteint d'une forme de folie douce, une démence bénigne qui provoque des pertes de mémoire et des propos incohérents. Toute discussion avec lui doit s'accompagner d'un test de Sagesse ou Psychologie DD 17 pour en comprendre le sens.

Si Erky et les PJ parviennent à tirer des propos décousus de Ghalas quelque chose de cohérent, ils apprendront que ce dernier ne consent à les aider à trouver ce qu'ils cherchent qu'à condition qu'ils lui rapportent de la gelée royale d'abeilles. Selon lui, cet ingrédient lui est nécessaire pour la fabrication de potions et autres fétiches magiques dont il pourra gratifier le groupe. Il connaît en effet les Puits de Zaënya et sait dans quelle catacombe et à quel niveau reposent les Anciens de l'époque qui intéresse Erky et les PJ.

Si le groupe tente d'en savoir plus sur la gelée royale que désire Ghalas, ce dernier leur indique une vague direction de la main et leur dit : « *La ruche est dans cette direction, vous ne pourrez pas la manquer. Rendez-moi ce service car ses satanés insectes me taraudent l'écorce avec leurs bruissements d'ailes. Vous, vous ne craignez pas ce genre de choses* ».



LA RUCHE DE GHALAS

Ce que Ghalas ne dit pas au groupe c'est que cette ruche est un essaim d'abeilles géantes. Si les PJ évoquent le fait que la quête semble assez facile pour d'aussi importantes informations, Ghalas élude la question, feint la surdité ou change de conversation. Il est possible en étant réellement diplomate (Diplomatie DD 20, 3 succès sur 5 tentatives au moins) ou intimidant (Intimidation DD 35, attention un échec signifie que Ghalas se met en colère avec tous les désagréments que cela peut supposer, vois son profil en annexe) d'obtenir de Ghalas un résumé clair de la situation tel qu'expliqué ci-après.

La ruche en question a été bâtie par ses occupantes entre les branches d'un massitier géant. Y accéder demande un test d'Escalade (DD 22) ou tout autre moyen.

Ghalas avait l'habitude de demander la gelée royale aux abeilles dont il a *Eveillé* la reine des siècles auparavant mais, suite à un différend entre lui et la reine, cet accord a été rompu. Orgueilleux et assez imbu de lui-même, Ghalas n'a jamais trouvé bon de tenter une réconciliation. Peut-être que les PJ, s'ils prennent l'affaire par le bon côté, arriveront à une solution diplomatique. Sinon, ils devront se préparer à affronter un essaim d'abeilles géantes furieuses et leur irascible reine. Ghalas et les abeilles de la ruche vivent dans une sorte de symbiose. La gelée royale fournie pas les abeilles permet à Ghalas de prolonger sa vie et, en retour, il éveille les faux-bourdon de la ruche pour qu'ils s'accouplent avec la reine dans l'espoir de faire naître une nouvelle espèce d'abeilles géantes intelligentes.

Les abeilles géantes comme leurs cousines de taille normale sont des insectes diurnes (Connaissances (nature) DD 12). Les PJ seraient donc bien inspirés d'infiltrer la ruche de nuit.

La ruche possède une entrée qui débouche dans une grande salle d'où courent les rayons de miel et les alvéoles des nymphes. Cette salle bruisse d'activité pendant la journée mais la nuit, les abeilles dorment suspendues aux parois. Un couloir protégé par des opercules de cire conduit à la chambre de la reine. La gelée royale convoitée par Ghalas se trouvent dans cette dernière salle (Ghalas peut l'avoir dit aux PJ sinon Connaissances (nature) DD 14).

1. ENTRÉE ET SALLE PRINCIPALE

A peine pénètrent-ils dans ce grand hall, que les personnages entendent un bourdonnement qui se rapproche dangereusement.

Déroulement du combat. Les abeilles géantes attaquent par groupe de 5 à la fois. Dès que 5 abeilles sont mortes, elles sont relayées par un nouveau groupe (au nombre de 4).

- *20 Abeilles géantes*

2. CHAMBRE DE LA REINE

Dans cette seconde salle vit la reine des abeilles, escortée de 5 faux-bourdons.

Déroulement du combat. Si les personnages font un massacre d'abeilles, ils auront toute la ruche sur eux (+20 abeilles géantes en vagues successives) jusqu'à ce que Ghalas intervienne et arrête le massacre. A ce propos, il se peut aussi que Ghalas se mette en colère contre les personnages qui ont ruiné sa ruche. Dans cet état, le druide est sans pitié.

- *5 Faux-bourdons*
- *1 Reine des abeilles*

Déroulement du combat. Pour corser la difficulté de la tâche, au cours de leur visite, les PJ pourraient défendre la ruche contre un raid de frelons géants. Les frelons attaquent en ordre et sans pitié, tentant de prendre leurs adversaires en tenaille.

- *3 Frelons géants*

Quel que soit le moyen employé pour obtenir la gelée royale, Ghalas sera très heureux que le groupe en rapporte. Il leur donne un échantillon de baies de vivacitier magiques (1d6+1 potions contenant des sorts de Druides de niveau 2 et 3, NLS 6). Ghalas leur confie aussi les précieuses informations au sujet des puits de Zaënya : à savoir que les défunts de la période qui intéresse le groupe ont été regroupés dans un puits funéraire à l'écart des autres. Ghalas leur tend un morceau d'écorce d'ébénitier sur lequel il a gravé les coordonnées du niveau qu'il pense être le bon. Les personnages n'auront qu'à comparer les inscriptions figurant au-dessus des alcôves avec celles de l'écorce.

DANS LA JUNGLE DU GLAIVE LUNAIRE

Rejoindre les Puits de Zaënya situés au beau milieu de la Jungle du Glaive Lunaire est déjà une épreuve. De jour comme de nuit, les dangers abondent (deux rencontres par tranche de 12 heures à tirer aléatoirement ou non sur la table fournie plus loin).

La Jungle du Glaive Lunaire

Ne pas s'y perdre nécessite un test de Survie (DD 15) par heure passée à se déplacer. Un personnage familier des jungles aërenales bénéficie d'un bonus de +2 à ce test s'il dispose d'au moins 5 degrés de maîtrise dans l'une des compétences suivantes : Connaissances (nature) ou Connaissances (géographie).

Le sous-bois est généralement dense, les déplacements s'y font à la moitié de la vitesse de déplacement normale. Les buissons offrent un camouflage (chances de rater 20%) et imposent une augmentation de 2 aux DD des compétences Acrobaties et Déplacement Silencieux.

Le sous-bois aux alentours des Puits est très dense, les déplacements s'y font au quart de la vitesse de déplacement normale. De plus, il est impossible d'y courir ou de charger. Le camouflage procure une chance de rater de 30% et le DD des compétences Acrobaties et Déplacement Silencieux augmente de 3. Les personnages bénéficient d'un bonus de circonstance de +5 à leurs tests de Discrétion.

Le climat chaud et humide impose aux voyageurs un jet de sauvegarde Vigueur à chaque heure passée dans cet environnement à faire des efforts. Le DD de base est de 15 et augmente de 1 après chaque test effectué qu'il soit réussi ou



pas. Un test raté inflige 1d4 dégâts non-létaux. Les personnages lourdement vêtus ou portant une armure lourde subissent un malus de -4 à ces tests. On récupère en se reposant.

Les temps de parcours approximatifs entre les différents lieux sont :

- De Pylas Talaër à Shaë Mordaï par le fleuve : une journée
- De Pylas Talaër à Shaë Mordaï par la forêt : six jours
- De Pylas Talaër au Domaine de Ghalas : trois jours
- Du Domaine de Ghalas aux Puits : trois jours

1d100	FP	Rencontre	Référence
01-15	2	Nuées d'araignées (1d2)	MM I p201
16-20	2	Nuée de chauve-souris (nuit uniquement)	MM I p201
21-24	3	Gorille sanguinaire	MM I p17
25-28	3	Ettercap	MM I p108
29-39	3	Liane chasseresse	MM I p167
40-44	3	Mante religieuse géante	MM I p284
45-46	4	Dryade	MM I p93
47-64	4	Nuée de mille-pattes	MM I p203
65-67	4	Troll des jungles	voir plus bas
68	4	Lézard xylomorphe aërenal	voir plus bas
69-70	4	Tigre	MM I p283
71-79	5	Abeilles géantes (1d3+2)	MM I p283
80	5	Patrouille aërenale (1d2+1 rôdeurs elfes de niveau 2)	voir plus bas
81-85	5	Python géant (serpent constricteur géant)	MM I p283
86-89	6	Chauve-souris sanguinaires (1d2+2)	MM I p16
90	6	Ettercaps (1d3)	MM I p108
91-94	6	Tigres (1d2)	MM I p283
95-97	7	Patrouille aërenale (1d3+1 rôdeurs elfes de niveau 3)	voir plus bas
98-99	7	Hamadryade	voir plus bas
00	8	Sylvanien	MM I p234

Les Puits de Zaënya

Le groupe finit par rejoindre le site des Puits, principal objet de sa quête.

Au MJ :

Réussir leur mission implique de réussir un *tour de magie* et non un *tour de force*. Foncer dans le tas en espérant éviter flèches et sortilèges et s'enfuir aussi vite est une stratégie vouée à l'échec. Deux stratégies viables sont possibles : l'infiltration discrète (*Les Douze Salopards*) ou le bluff (*L'Arnaque*).

Les Douze Salopards repose sur la discrétion, la magie et des compétences comme Déplacement Silencieux et Discrétion alors que *L'Arnaque* est une stratégie plus ouverte qui demande peut-être plus de préparation et des compétences telles que Bluff, Déguisement ou Contrefaçon. Mais peut-être que les PJ opteront pour un plan encore plus diabolique, un mélange des deux à la façon d'*Ocean's Eleven*. L'idée est qu'ils réussissent quelle que soit la stratégie qu'ils choisiront. Seuls comptent l'ambiance, le stress et le suspense.

Au MJ :

Les Puits ont été forés il y a des millénaires dans le centre de la Jungle du Glaive Lunaire. Chaque puits est entouré par un dense couvert végétal. Chacun est très profond (plus de 400 mètres) et sa base est refroidie magiquement pour la préservation des corps. La paroi du puits est percée d'alcôves, chacune accueillant le corps d'un elfe défunt. Chaque puits comprend des centaines de milliers d'alcôves que les pasteurs du Passage identifient par un nom. C'est un de ces noms que Ghalas a gravé sur le morceau de bois qu'il a donné au groupe.

Des patrouilles de guerriers aërenals gardent le site et sillonnent la jungle à la recherche d'intrus. Il y a 20% de chance que le groupe tombe sur l'une d'elles au cours de ses manœuvres sur le site.

Le puits qui intéresse Erky et les PJ se trouve parmi les plus anciens. Ghalas leur ayant donné des indications assez précises, trouver le bon puits nécessite de réussir au moins 3 tests de Survie (DD 15) sur 5 tentatives. Chaque tentative ratée augmente de 10% les risques de rencontrer une patrouille.

Au MJ :

Près de chaque puits sont construits des tours de guet et des fortins. Les tours abritent chacune 4 guerriers aériens. Le fortin possède une garnison composée de 10 guerriers, de deux mages de guerre, d'une section de 4 guerriers Immortels et d'un prêtre du Passage de bas niveau.

Des érudits elfes viennent assez souvent aux Puits pour interroger les morts. Dans ce cas, le commandant du fortin examine son (venant de la cour ou des héritiers) et le confie à la garde du prêtre et d'un mage qui accompagnent le visiteur dans le puits. Les magiciens du site possèdent des baguettes de *vol* et le prêtre possède une baguette de *communication avec les morts*. Un héritier (Diplomatie 20) (ou quelqu'un qui se fait passer pour un héritier Bluff 25, Déguisement 25) peut aussi venir interroger un de ses ancêtres sans autorisation. En plus des alcôves des morts, la paroi du puits est percée ça et là de tunnels qui mènent à des mausolées creusés dans la roche. Ces mausolées ont été construits pour honorer les elfes morts durant un événement particulier. L'endroit indiqué par Ghalas regroupe des guerriers morts durant l'anéantissement de la Maison Vol et l'entrée du mausolée comporte une plaque d'or gravée des mêmes signes que le morceau d'ébénite remis aux PJ.

Pour localiser l'entrée, il faut réussir 3 jets de Fouille (DD 22) sur 5 tentatives. Il n'est pas possible ni de faire 10 ni de faire 20 sur ces tentatives.

Un tunnel de la taille de neuf alcôves s'ouvre au milieu des rangées de corps momifiés, des torches éternelles en éclairent les murs d'une faible lueur irréaliste, le sol pavé de mosaïque d'ébénite s'enfonce dans les ténèbres.

Une fois l'entrée du mausolée découverte, Erky semble plus confiant :

« On devrait avoir fait le plus difficile, ce que nous venons de faire, c'est là où la plupart sont morts. Nous devons être parmi les premiers à pénétrer jusqu'ici sans se faire repérer, il faut être sur nos gardes... »

1. ENTRÉE

Ce mausolée est gardé par 8 soldats outre-morts qui montent la garde dans le couloir d'accès à la Salle des Héros. Des glyphes de garde sont dessinés sur le sol en mosaïque tous les 12 mètres. Il y a cinq piè-

ges sur les 60 mètres du couloir. Seuls les Immortels et les prêtres du Passage peuvent tranquillement les ignorer. Si les PJ ont réussi à convaincre les Elfes (*L'Arnaque*) de leur bonne foi, un prêtre du Passage et un magicien les accompagnent. Dans ce cas, les pièges sont inopérants aussi longtemps que le prêtre du Passage le désire.

- **Glyphe de Garde.** FP 4 ; sort ; déclencheur par contact ; pas de remise en place ; effet du sort : Explosion (NLS 5, 2d8 dégâts de son, un jet de sauvegarde Réflexes DD 14 réduit les dégâts de moitié) ; Cibles multiples (toutes les cibles dans un rayon de 1,5m) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage (DD 28).

Sur les parois du couloir éclairées par des torches diffusant une faible lumière, les PJ peuvent admirer des mosaïques en marqueterie de bois précieux. Les fresques racontent les exploits de ceux qui reposent ici. Une étude détaillée de la fresque (à voir si les PJ en ont le temps) et un test de Décryptage DD 15 ou de Connaissances (histoire) DD 20, suivis d'un test de Sagesse DD 12 permettent d'apprendre les choses suivantes :

- Les Elfes et les Dragons ont combattu l'Abomination qui émergea de la Maison de Mort.
- Une Alliance contre-nature pour anéantir l'Alliance contre-nature.
- Les Maisons à Dracogrammes quittèrent l'Île des Ancêtres peu après ces événements.
- L'Abomination et toute sa lignée furent anéanties par le feu des Vers et l'acier des Tairnadals.

2. SALLE DES HÉROS

La Salle des Héros est l'étape suivante. Une porte monumentale en barre l'accès (Crochetage DD 25 ou Enfoncer DD 40). Un piège que seuls les prêtres du Passage peuvent ignorer protège le seuil de la salle derrière la porte.

- **Symbole de Sommeil.** FP 7 ; sort ; déclencheur par passage ; remise en place automatique ; effet du sort : Sommeil (NLS 11, un jet de sauvegarde Volonté DD 17 annule, dure 10 x 3d6 minutes) ; Cibles multiples (toutes les cibles de moins de 10 DV dans un rayon de 18 mètres) ; Fouille (DD 30) ; Désamorçage (DD 30).



3. SALLE MONUMENTALE

La salle monumentale dans laquelle pénètre le groupe est baignée d'une douce lumière orangée. La salle a la forme d'un hémisphère dont le sommet est si haut qu'il se perd dans l'ombre loin au-dessus de la tête des PJ. Le centre de la salle est occupé par un autel surchargé d'objets de toute sorte, rappelant les hauts faits des elfes dont le mausolée est la dernière demeure. Partout sur le sol, dans les alvéoles des murs et dans des caveaux particuliers, les sarcophages des guerriers aërenals protègent leur précieux contenu des outrages de la mort.

AU MJ :

Si cette partie exploration et recherche vous paraît un peu trop linéaire, n'hésitez pas à prévoir des rebondissements. Exemples :

Les PJ ont choisi l'option *L'Arnaque* et sont arrivés à embobiner les Elfes. Ils sont descendus avec eux dans le mausolée mais un autre Elfe arrive et désigne les PJ comme des imposteurs.

Les PJ ont déclenché les Glyphes de Garde, ce qui a alerté les Elfes du fortin. Les PJ ont 5 minutes pour se dissimuler.

Le Symbole de Sommeil a eu raison de tout le groupe qui se retrouve prisonnier des Elfes. On leur apprend qu'un Conseiller va venir les interroger.

Les PJ ont choisi l'option Les Douze Salopards et font ça à l'ancienne avec cordes, grappins, pitons. Le climat de la jungle a, malheureusement, endommagé leur matériel. Les cordes peuvent se rompre, les pitons peuvent se tordre, une patrouille peut surgir inopinément, etc.

« Jamais je n'aurais imaginé que c'était aussi grand, il y a des centaines, non, des milliers de cadavres ici ! Laissez moi le temps de trouver ce que je cherche, on a peu de temps avant que tous les Immortels de ce pays de cinglés nous tombent dessus. Pendant ce temps, essayez de trouver ce qui vous intéresse. Mais faites vite ! »

C'est dans cette salle que les PJ pourront tenter de communiquer avec les morts. Quand les personnages entrent, les esprits sont alertés, ils se réveillent aussitôt et on peut entendre leur voix s'élever en cœur depuis les tombeaux :

« Qui êtes vous, pilleurs de trésors, qui êtes vous pour venir perturber notre sommeil ? »



Aucune apparition matérielle ne se fait, les personnages ne peuvent pas voir directement leur interlocuteur, et ça rend la situation encore plus impressionnante. Il faut réussir un jet de volonté (DD 15) pour se contenir et ne pas afficher sa peur (balbutiements, sueurs, tremblements...). Si le jet est raté, les morts sentent que le personnage n'est pas digne de confiance, et trop peureux pour être honnête. Sinon, ils veulent bien écouter ce qu'ils ont à dire.

Même avec les morts, il faut s'y prendre avec tact. Les PJ devront les convaincre qu'ils sont de leur côté, et qu'ils se battent pour les mêmes causes qu'eux. Ce n'est qu'à cette condition (qui sera sûrement longue et difficile à remplir, et qui promet beaucoup de jeu d'acteur) que les esprits des anciens Aërenals accepteront de coopérer. D'ailleurs, les questions concernent directement leur passé et leurs exploits, les morts aiment narrer leurs aventures glorieuses.

Voici ce qu'ils pourront révéler :

- La maison Vol, qui possédait le Dracogramme de la Mort, a tenté de réconcilier les Elfes et les Dragons, qui se trouvaient alors au milieu d'un conflit terrible. Mais ça n'a pas plu du tout aux dragons qui ont proposé une trêve aux elfes dans la guerre qui les opposaient. Les elfes ont accepté sous la contrainte car le peuple souffrait beaucoup de la guerre avec les dragons. Les deux parties se sont mises d'accord pour détruire totalement cette maison et les porteurs de sa marque. Tous ses membres sont morts, on n'a plus jamais vu réapparaître la marque depuis. (Ils ne seront pas plus précis que ça.)
- Les Aërenals vénèrent la mort, mais pas la même que la maison Vol.
- Ils n'ont jamais réentendu parler du Dracogramme de la Mort depuis ce temps.
- Les Dragons font des recherches depuis la nuit des temps. Ils ont établi une « théorie », nommée par eux-mêmes la Prophétie. Ils observent l'évolution des dracogrammes, et cherchent à discerner et accélérer l'accomplissement de la prophétie.
- La magie des Dragons est suffisamment puissante pour élaborer un tel plan (recréer le dracogramme de la Mort), peut-être cela fait-il partie de la Prophétie...
- S'il y'a eu une évolution concernant les dracogrammes, telle une récente apparition, les Dragons de l'Argonesse, et plus particulièrement ceux de l'Assemblée, seront sans doute au courant.

Si les PJ s'intéressent à l'autel, ils pourront y découvrir les objets suivants :

- Une lance +2 tueuse de dragons boomerang.
- Un bouclier en massite +3 de résistance au feu.
- Une masse d'armes +1 de destruction.
- Un arc long composite (Force 16) +2 tueur de dragon.
- Une armure d'écailles en ébénite +3 de résistance au froid.
- Un cimenterre double +1 de rapidité.
- Un bâton de protection contre les éléments (30 charges).
- Une chemise de maille en mithril +2 de vol.
- Un carquois de flèches +1 tueuses de dragon (10), d'aberrations (3) et d'humains (5).

Les morts les mettent en garde, toucher à leur trésor conduira les mortels à leur perte. En effet, prendre un objet sans le consentement des morts provoque une Malédiction (jet de Volonté DD 17 annule). Cependant, il est aussi possible que l'histoire et la détermination des PJ ou leur sens de l'honneur aient ému les morts du mausolée. Dans ce cas, les Elfes leur accorderont le droit d'emprunter deux objets qui les aideront dans leur lutte contre les instigateurs de la Marque ou dans leur lutte contre des dragons qui auraient repris le combat ou qui ourdiraient un complot visant à affaiblir les elfes.

FUITE !

Erky trouvera au bout d'un certain temps la carte qu'il cherchait, et appellera les PJ pour repartir. Maintenant le groupe a plutôt intérêt à fuir, très loin, car ils risquent d'encourir les foudres de la Cour d'Outre-Mort. Presque jamais les Immortels n'ont subi pareil outrage.

Au MJ :

Limitez les rencontres à des groupes d'aërenals et ne laissez pas l'initiative aux PJ. Leur fuite doit ressembler à une poursuite éperdue à travers la jungle jusqu'à Pylas Talaër. S'ils se reposent, les rôdeurs elfes les retrouvent et les chassent avant de reperdre leur trace. S'ils décident d'utiliser la magie, ils sont localisés par les mages de Shaë Mordaï et poursuivis. Ca n'est qu'une fois franchis les murs de Pylas Talaër que le groupe pourra se perdre dans le quartier du port, rejoindre le petit navire d'Erky et mettre les voiles.

VERS LE VALÉNAR... ET L'ARGONESSE ?

Une fois qu'ils sont bien loin de la cité c'est le moment de se séparer :

« C'est déjà la fin d'une belle collaboration. Mon équipage et moi partons dans quelques mois pour l'Argonesse. Je sais pas si j'ai bien compris votre histoire, mais si jamais vous voulez embarquer avec nous, ça serait un vrai plaisir. L'Argonesse, y'a plein de choses à voir ! Dans deux mois on est partis, on embarque à Taër Valaëstas, si je vous vois là-bas au moment



de partir, ça sera un vrai plaisir, sinon, tant pis, vous loupez quelque chose. »

Les personnages auront deux mois pour réfléchir, mais en y pensant bien, toutes les pistes mènent vers ce fabuleux continent, et plus précisément vers Io'Lokar, la Cité de la Connaissance.

Se rendre en Argonesse est un périple dangereux mais qui, s'il est réussi, donnera à coup sûr les réponses recherchées. Il n'y a qu'à cet endroit que les personnages peuvent se raccrocher à l'heure actuelle, ils ont trop peu d'indices pour enquêter directement au Khorvaire, ce serait chercher une aiguille dans une botte de foin, il faut qu'ils soient orientés s'ils veulent trouver leur ennemi. Et qui sait, cet ennemi, c'est peut-être les Dragons...

Pendant les deux mois d'attente, les personnages peuvent s'occuper. Il serait dangereux de retourner à Sharn pour le moment, trop peu de temps s'est écoulé et ils doivent encore être activement poursuivis. Toutefois, s'ils veulent contacter Trom, ils peuvent essayer (si leurs sorts le permettent par exemple).

Il est aussi possible d'insérer quelques quêtes courtes...

Quoiqu'il en soit, la meilleure solution pour se rendre en Argonesse est de faire partie de l'équipage d'Erky. Peu d'autres moyens existent hélas, et trouver quelqu'un pour s'y téléporter est extrêmement délicat. Mais il est possible qu'un portail y mène, et cela peut conduire à une aventure intéressante.

Ce qui suit se fait dans l'optique où les personnages accompagnent Erky sur son navire, jusqu'en Argonesse, mais il est possible d'improviser et de les faire s'y rendre par un autre moyen.

LE VALÉNAR

Les personnages accompagnent Erky rejoindre le reste des membres de son expédition dans la capitale du Valénar, Taër Valaëstas.

La capitale manifestement bâtie pour la guerre accueille de nombreuses Maisons à dracogramme, mais la plus importante est sans conteste la maison Lyrandar.

Erky et ses vaillants marins chargent le navire dans le port de la ville. Quand il voit les personnages arriver, c'est un soulagement. Son équipage était un peu juste pour une telle traversée. Les personnages peuvent d'ores et déjà s'atteler à l'arrimage du bateau, quand Erky vient les voir :

« C'est une bonne chose que vous soyez venus, vous ne le regretterez pas je l'espère. J'aimerais vous demander quelque chose. Voilà, un ami de la maison Lyrandar voulait initialement nous accompagner, mais il a abandonné cette idée, il pense que c'est trop dangereux. L'avoir avec nous ça serait un énorme avantage, si vous arriviez à le convaincre de rejoindre nos rangs... J'ai déjà essayé, mais rien à faire, vous avez plus l'habitude de ce genre de chose que moi, je manque affreusement de tact. Vous voulez bien essayer ? »

C'est dans le bâtiment représentant la maison Lyrandar que les personnages le trouveront. Vilas Termios est un jeune demi-elfe. Sa maison refusant qu'il parte pour l'Argonesse, il faudra être très diplomate pour l'amener à bord du navire. Jets de Diplomatie, sorts de l'école d'enchantement et charmes seront de la partie...



Le bateau part un peu plus tard que prévu, les préparatifs ayant mis plus de temps à se faire. Il a fallu prévoir beaucoup de nourriture, le voyage va être très long...

Tout étant paré pour le voyage, notre groupe d'une dizaine de marins novices est prêt à franchir le bief du Dragon !

Au MJ :

L'embarcation est un navire de haute mer, il vogue à 3 km/h (72 km par jour). S'il bénéficie du talent de Vilas, il vogue à 9 km/h (216 km par jour). Les pseudo-marins exécutent leurs tâches, et Erky dirige Vilas. L'Argonesse se trouve à plus de 5800 km. Le voyage va donc durer 2,5 mois (sans Vilas) ou 1 mois (avec Vilas) Les PJ auront le temps d'apprendre à naviguer, et à connaître l'équipage.

L'Argonesse est un continent dangereux non seulement à cause des Dragons, mais aussi à cause des Sérènes, ces barbares qui ne laissent pénétrer aucun individu sur les terres des Dragons. Un jet de Connaissances (mystères ou géographie) réussi (DD 20) permet de savoir que personne n'est jamais revenu de l'Argonesse, et qu'on ne sait rien de ce continent à l'heure actuelle.

VOYAGE EN MER

Beaucoup d'astuces peuvent être mises en place pour rendre les voyages intéressants, pendant les quelques mois qui vont s'écouler, les marins vont être confrontés à plusieurs problèmes :

Tempête : il faut éviter de passer par-dessus bord, garder son poste malgré les vagues gigantesques, le vent et la pluie.

Jets nécessaires : Equilibre (ne pas glisser), Réflexes (éviter les vagues ou les mats qui se cassent), Dextérité (maintenir son poste malgré le vent), Force (faire une activité physique, lutter contre le vent pour avancer), Concentration (pour maintenir un sort), Vigueur (pour ne pas tomber malade et

résister au froid), Escalade (grimper au mât, remonter à bord du bateau), Natation (nager dans la tempête)...

Rencontres de navires : Il faut se battre contre des pirates des océans, se balancer à l'aide d'une corde sur le navire adverse...

Jets nécessaires : tous les jets à faire pour un combat normal, Saut (sauter d'un navire à l'autre, attraper une corde), Equilibre (se battre sur la rambarde du bateau, rester debout quand le bateau se balance), Escalade (grimper au mât et aux filets du mât)...

Mât qui se casse : l'un des mats du bateau se brise et tombe, endommageant une partie du navire. Il faut remettre le mât en place et réparer les dégâts.

Jets nécessaires : certains sorts, Artisanat (pour toutes les réparations), Force (soulever le mât)...

Manque de nourriture : la nourriture ne sera pas suffisante, il faut régler ce problème d'une façon ou d'une autre ou y faire face.

Jets nécessaires : Vigueur (contenir sa faim), jets à faire pour un combat normal (pour voler des provisions), Profession (pêcheur), sorts de prêtre.

Autres : apprendre à tenir la barre pendant que le capitaine se repose, surveiller les horizons en grim pant au haut du mât, préparer à manger, hisser les voiles, virer de bord... Si vous jouez avec les règles optionnelles d'apprentissage et d'entraînement, c'est le bon moment pour les personnages de répartir leurs degrés de maîtrise dans les compétences listées plus haut, d'apprendre des dons en rapport avec le voyage ou de prendre un niveau dans une classe de prestige en rapport avec la mer.



ANNEXES

Le Guet

CAPITAINE DE LA GARDE

Humain Guerrier 5

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 5d10+10 (42 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

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

Classe d'armure : 19, contact 11, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +5/+8

Attaque : *épée bâtarde* +1 (+10 corps-à-corps, 1d10+6/19-20/x2) ou arbalète lourde (+6 distance, 1d10/19-20/x2)

Attaque à outrance : *épée bâtarde* +1 (+10 corps-à-corps, 1d10+6/19-20/x2) ou arbalète lourde (+6 distance, 1d10/19-20/x2)

Attaques spéciales : aucune

Particularités : aucune

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +6, Vol +0

Caractéristiques : For 16, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 8, Cha 12

Compétences :

Connaissances (folklore local) +4, Intimidation +9

Dons : Arme de prédilection (*épée bâtarde*), Attaque en puissance, Maniement d'une arme exotique (*épée bâtarde*), Science de l'initiative, Science de la bousculade, Spécialisation martiale (*épée bâtarde*)

Facteur de puissance : 5

Équipement : *cuirasse* +1, écu en acier de maître, *épée bâtarde* +1, arbalète lourde et 20 carreaux, *talisman de feuille morte*, *potion de ralentissement du poison*

Alignement : Loyal
Neutre

GARDE D'ÉLITE DU GUET

Humain Homme d'armes 2

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (14 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

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

Classe d'armure : 16, contact 10, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +2/+3

Attaque : hallebarde de maître (+5 corps-à-corps, 1d10+1/x3) ou arbalète lourde (+2 distance, 1d10/19-20/x2)

Attaque à outrance : hallebarde de maître (+5 corps-à-corps, 1d10+1/x3) ou arbalète lourde (+2 distance, 1d10/19-20/x2)

Attaques spéciales : aucune

Particularités : aucune

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +4
Vol -1

Caractéristiques : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8

Compétences :

Connaissances (folklore local) +2, Intimidation +4

Dons : Arme de prédilection (hallebarde), Attaque en puissance

Facteur de puissance : 1

Équipement : *cuirasse* +1, hallebarde de maître, arbalète lourde et 20 carreaux, *potion de lévitation*

Alignement : Loyal
Neutre



GARDE DU GUET**Humain Homme d'armes 1****Humanoïde (humain) de taille M****Dés de vie** : 1d8+1 (5 pv)**Initiative** : +4**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m (1 case/1 case)**Classe d'armure** : 13, contact 10, pris au dépourvu 13**Attaque de base/lutte** : +1/+2**Attaque** : hallebarde (+3 corps-à-corps, 1d10+1/x3) ou matraque (+2 corps-à-corps, 1d6 non-létaux)**Attaque à outrance** : hallebarde (+3 corps-à-corps, 1d10+1/x3) ou matraque (+2 corps-à-corps, 1d6 non-létaux)**Attaques spéciales** : aucune**Particularités** : aucune**Jets de sauvegarde** : Réf +0, Vig +3, Vol +0**Caractéristiques** : For 13, Dex 11, Con 12, Int 9, Sag 10, Cha 8**Compétences** : Intimidation +3, Saut +5**Dons** : Arme de prédilection (hallebarde), Science de l'initiative**Facteur de puissance** : 1/2**Équipement** : armure de cuir cloutée, hallebarde, matraque**Alignement** : Neutre

long (+3 distance, 1d8+2/x3)

Attaque à outrance : épée bâtarde de maître (+6 corps-à-corps, 1d10+3/19-20/x2) ou arc long (+3 distance, 1d8+2/x3)**Attaques spéciales** : aucune**Particularités** : aucune**Jets de sauvegarde** : Réf +1, Vig +5, Vol +1**Caractéristiques** : For 15, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 8**Compétences** : Connaissances (religion) +2, Intimidation +4, Saut +1**Dons** : Arme de prédilection (épée bâtarde), Attaque en puissance, Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde)**Facteur de puissance** : 2**Équipement** : cuirasse, écu en acier de maître, épée bâtarde de maître, arc long composite et 20 flèches, *potion de soins légers***Alignement** : Loyal Neutre

Les Zélotes de la Flamme d'Argent

CHEVALIERS DE LA FLAMME D'ARGENT

Humain Guerrier 2**Humanoïde (humain) de taille M****Dés de vie** : 2d10+4 (15 pv)**Initiative** : +1**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases)**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m (1 case/1 case)**Classe d'armure** : 19, contact 11, pris au dépourvu 18**Attaque de base/lutte** : +2/+4**Attaque** : épée bâtarde de maître (+6 corps-à-corps, 1d10+3/19-20/x2) ou arc

INQUISITEUR DE LA FLAMME D'ARGENT

Humain Prêtre 4

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 4d8+4 (25 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Classe d'armure : 18, contact 11, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : morgenstern de maître (+3 corps-à-corps, 1d8-1) ou arc long de maître et flèche en acier ignifié (+4 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : morgenstern de maître (+3 corps-à-corps, 1d8-1) ou arc long de maître et flèche en acier ignifié (+4 distance, 1d8/x3)

Attaques spéciales : renvoi des morts-vivants (5/jour, +2, 2d+7, niveau 5), sorts

Particularités : -

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +5, Vol +7

Caractéristiques : For 8, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 16, Cha 14

Compétences : Art de la Magie +4, Concentration +6, Connaissances (religion) +5, Diplomatie +6, Premiers Secours +6

Dons : Ecriture de parchemins, Maniement d'une arme de guerre (arc long), Préparation de potions

Facteur de puissance : 4

Équipement : crevice, rondache en acier, morgenstern de maître, arc long de maître et 20 flèches en acier ignifié, *potion de force de taureau*, *parchemin de restauration partielle*

Alignement : Loyal Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts préparés* (5/5/4 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, création d'eau, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie* ; 1^{er} – *Arme magique, bénédiction, compréhension des langues, faveur divine, sanctuaire* ^D ; 2^e – *Immobilisation des personnes* (2x), *protection d'autrui* ^D, *zone de vérité*.

Domaines. Loi (lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts), Protection (protection divine 1 fois par jour, durée 1 heure, le sujet gagne un bonus de résistance de 4 à son prochain jet de sauvegarde).

Les mercenaires de la griffe d'émeraude

SOLDAT DE LA GRIFFE D'ÉMERAUDE

Homme d'armes 4

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 4d8+4 (22 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m (1 case/1 case)

Classe d'armure : 17 (+1 dex, +4 armure, +2 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +4/+6

Attaque : épée longue (+8 corps-à-corps, 1d8+2/19-20), ou arbalète légère (+6 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : épée longue (+8 corps-à-corps, 1d8+2/19-20), ou arbalète légère (+6 distance, 1d8/19-20)

Attaques spéciales : -

Particularités : -

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +5, Vol +1

Caractéristiques : For 14, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 11, Cha 9

Compétences : Détection +0, Equitation +8, Escalade +9, Intimidation +6, Perception auditive +0

Dons : arme de prédilection (épée longue), tir à bout portant, tir de précision

Facteur de puissance : 2

Équipement : épée longue de maître, écu de bois, armure d'écailles, arbalète légère de maître, carquois de 20 carreaux, 18 po, *potion de vol*.

Alignement : Neutre Mauvais

CAPITAINE MERCENAIRE DE LA GRIFFE D'ÉMERAUDE

Humain Guerrier de niveau 5

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 5d10+15 (47 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Espace occupé/allonge : 1,5m/1,5m (1 case/1 case)

Classe d'armure : 20 (21 contre 1 adversaire), contact 12 (13), pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +5/+8

Attaque : *épée longue* +1 (+10 corps-à-corps, 1d8+6/19-20) ou *arbalète légère* +1 (+7 distance, 1d8+1/19-20)

Attaque à outrance : *épée longue* +1 (+10 corps-à-corps, 1d8+6/19-20) ou *arbalète légère* +1 (+7 distance, 1d8+1/19-20)

Attaques spéciales : -

Particularités : -

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

Caractéristiques : For 16, Dex 13, Con 16, Int 10, Sag 8, Cha 12

Compétences : Connaissances (folklore local) +4, Intimidation +9

Dons : Arme de prédilection (*épée longue*), Attaque en puissance, esquive, Science de l'initiative, volonté de fer, Spécialisation martiale (*épée longue*)

Facteur de puissance : 5

Équipement : *cuirasse* +1, écu en acier de maître, anneau de protection +1, *épée longue* +1, *arbalète légère* +1 et 20 carreaux, *cape de résistance* +1, *potion de soins importants*, *potion de rapidité*, 200 po

Alignement : Loyal Neutre

L'équipage de la Belle de Tavick

Pour partir vers l'Aërenal, les PJ empruntent un galion, *la Belle de Tavick*. Son capitaine, Arzet, commande un équipage de vingt marins. Cet homme plutôt bien bâti, à la barbe mal rasée et aux cheveux longs, semble bien jeune pour être déjà capitaine d'un galion. Ce poste est habituellement réservé à des hommes d'expérience. Arzet est toujours accompagné de son perroquet très peu bavard.

L'équipage (étonnamment varié en races, puisqu'il compte à son bord treize humains, deux gnomes, un elfe, un demi-orque, deux halfelins, et même un forgelier) a l'habitude de faire la traversée entre Sharn et l'Aërenal. Chacun sait ce qu'il a à faire, tous ont été assignés à un travail bien précis, et les habitudes de chaque marin se ressentent quand on se trouve à bord du navire.

Les personnages, nouveaux à bord, auront droit aux tâches les plus ingrates (laver le pont, astiquer les mats, surveiller les horizons, préparer à manger...). Pour s'occuper, ils pourront questionner les marins quant au continent qu'ils vont découvrir, mais ceux-ci connaissent seulement Pylas Talaër, la ville portuaire, sans aucun doute la moins hostile de tout l'Aërenal. Ils n'ont jamais tenté de pénétrer au cœur du continent, on leur a trop souvent parlé de cette froideur dont font preuve les Aërenals envers les étrangers.



Kolberkain et les Ecumeurs des Mers

KOLBERKAIN, PIRATE IMPLACABLE

Kolberkain est un puissant marin venu tout droit des Principautés de Lhazâr. C'est le commandant de *la Furieuse* et le chef des Ecumeurs des Mers. Ce nain a l'allure parfaite du pirate bourru, si ce n'est sa petite taille qui lui vaut quelques surnoms peu appréciables. Il part en expédition pour le Xen'drik, dans le but de ramener quelques trésors et rehausser un peu sa popularité parmi les Princes de Lhazâr.

Il n'a emmené avec lui qu'un petit équipage (très peu d'hommes ont eu le courage d'explorer le dangereux Xen'drik, et encore moins ont voulu accompagner Kolberkain), mais le nain est prêt à tout pour reconquérir la confiance de ses équipiers. Il joue le gros dur plus qu'il ne l'est réellement, et pour cela, il s'attaque aux navires marchands qu'il croise.

Dans leur traversée vers le Xen'drik, les personnages vont se retrouver sur sa route, et ils n'échapperont pas à la règle.



Même si les hommes du prince de Lhazâr sont plus habitués à combattre sur un navire, ce ne sont pas les plus entraînés, et en étant intelligents, les personnages pourront les éviter ou les faire fuir.

Il est nécessaire que ce PNJ marque un minimum les personnages, car ils seront amenés à le recroiser par hasard, plus tard. Kolberkain est un PNJ plutôt atypique, à la fois ridicule et puissant, il est possible qu'il ait quelques échanges avec les PJ (combat ou dialogues) lors de leur courte rencontre.

Expert 3/Roublard 2/Guerrier 2

Humanoïde (nain) de taille M

Dés de vie : 5d6+2d10+14 (42 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

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

Classe d'armure : 16, contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +5/+7

Attaque : *sabre d'abordage* +1 (+8 corps-à-corps, 1d6+3) ; ou *coutelas de maître* (+8 corps-à-corps, 1d4+2) ; ou *arbalète de poing* (+7 distance, 1d4/19-20)

Attaque à outrance : *sabre d'abordage* +1 (+6 corps-à-corps, 1d6+3) et *coutelas de maître* (+6 corps-à-corps, 1d4+1) ; ou *arbalète de poing* (+7 distance, 1d4/19-20)

Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6)

Particularités : vision dans le noir (18 m), traits des nains, recherche des pièges, esquive totale

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

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

Compétences : Acrobaties +9, Bluff +9, Connaissances (géographie) +6, Déplacement silencieux +7, Détection +6, Equilibre +4, Escalade +6 (+8 pour grimper à la corde), Diplomatie +5, Intimidation +10, Maîtrise des cordes +7, Natation +7, Profession (marin) +8, Psychologie +6, Saut +9

Dons : Esquive, Arme en main, Combat à deux armes, Défense à deux armes, Expertise du combat

Facteur de puissance : 5

Équipement : *sabre d'abordage* +1, *coutelas de maître*, *arbalète de poing* et 10 carreaux, *armure de cuir clouté* +1

Alignement : Neutre Mauvais

ECUMEUR DES MERS**Expert de niveau 2****Humanoïde (humain) de taille M****Dés de vie** : 2d6+2 (9 pv)**Initiative** : +1**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m (1 case/1 case)**Classe d'armure** : 13, contact 11, pris au dépourvu 12**Attaque de base/lutte** : +1/+1**Attaque** : coutelas (+1 corps-à-corps, 1d4) ; ou sabre d'abordage (+1 corps-à-corps, 1d6)**Attaque à outrance** : coutelas (+1 corps-à-corps, 1d4) ; ou sabre d'abordage (+1 corps-à-corps, 1d6)**Attaques spéciales** : -**Particularités** : -**Jets de sauvegarde** : Réf +1, Vig +3, Vol +1**Caractéristiques** : For 11, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 9**Compétences** : Acrobaties +4, Déplacement silencieux +4, Détection +4, Escalade +5, Maîtrise des cordes +4, Natation +4, Profession (marin) +3, Saut +3**Dons** : Esquive, Vigueur surhumaine**Facteur de puissance** : 1**Équipement** : coutelas, sabre d'abordage, armure de cuir**Alignement** : Neutre Mauvais

Barbe Noire et son équipage

DÉCHU**Expert de niveau 2****Humanoïde (humain) de taille M****Dés de vie** : 2d6+2 (9 pv)**Initiative** : +1**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)**Espace occupé/allonge** : 1,5m/1,5m (1 case/1 case)**Classe d'armure** : 13, contact 11, pris au dépourvu 12**Attaque de base/lutte** : +1/+1**Attaque** : coutelas (+1 corps-à-corps, 1d4) ; ou sabre d'abordage (+1 corps-à-corps, 1d6)**Attaque à outrance** : coutelas (+1 corps-à-corps, 1d4) ; ou sabre d'abordage (+1 corps-à-corps, 1d6)**Attaques spéciales** : -**Particularités** : -**Jets de sauvegarde** : Réf +1, Vig +3, Vol +1**Caractéristiques** : For 11, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 9**Compétences** : Acrobaties +4, Déplacement silencieux +4, Détection +4, Escalade +5, Maîtrise des cordes +4, Natation +4, Profession (marin) +3, Saut +3**Dons** : Esquive, Vigueur surhumaine**Facteur de puissance** : 1**Équipement** : coutelas, sabre d'abordage, armure de cuir**Alignement** : Neutre Mauvais**BARBE NOIRE, PIRATE SANGUINAIRE**

Barbe noire est un pirate, un exclu de la maison Lyrandar. C'est le commandant de *la Vengeance* et le chef des Déchus. Ce demi-elfe à l'allure parfaite du pirate, il en veut terriblement à son ancienne maison dont il a été exclu.

Il n'a emmené avec lui qu'un petit équipage composé exclusivement de « déchu », des hommes exclus de leur maison, ou portant des dracogrammes aberrants. Il s'attaque aux navires marchands qu'il croise mais surtout aux navires de la maison Lyrandar..

Ensorcelleur 4/Guerrier 3**Humanoïde (demi-elfe) de taille M****Dés de vie** : 4d4+3d10+14 (47 pv)**Initiative** : +2**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)**Espace occupé/allonge** : 1,5m/1,5m (1 case/1 case)**Classe d'armure** : 17 (18 vs 1 adversaire), contact 13, pris au dépourvu 14**Attaque de base/lutte** : +5/+7**Attaque** : *cimeterre* +1 (+8 corps-à-corps, 1d6+3) ou arbalète de poing (+8 distance, 1d4/19-20)**Attaque à outrance** : *cimeterre* +1 (+8 corps-à-corps, 1d6+3) ou arbalète de poing (+8 distance, 1d4/19-20)**Attaques spéciales** : sorts**Particularités** : -**Jets de sauvegarde** : Réf +5, Vig +6, Vol +6**Caractéristiques** : For 14, Dex 16, Con 14, Int 14, Sag 12, Cha 16**Compétences** : Concentration +11, Connaissances (géographie) +3, Détection +3, Intimidation +7,

Maîtrise des cordes +7, Natation +4, Profession (marin) +10, Saut +7

Dons : Esquive, Dracogramme mineur, Dracogramme superficiel, Expertise du combat, Extension de portée

Facteur de puissance : 7

Équipement : *cimeterre +1 de stockage de sorts (poigne électrique : 4d6)*, arbalète de poing et 10 carreaux, *bracelet d'armure +4 ; baguette de dissipation de la magie* (10 charges ; NLS : 10)

Alignement : Neutre Mauvais

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts par jour* (6/7/4 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, aspersion d'acide, détection du poison, lecture de la magie, prestidigitation, manipulation à distance ; 1^{er} – Couleurs dansantes, projectile magique, poigne électrique ; 2^e – Flou.*

Shaë Mordai

LA COUR D'OUTRE MORT

Les elfes immortels de la cour sont des êtres puissants et respectés en Aërenal. Mais ils sont aussi stricts sur les règles qui régissent leur communauté, car pour eux, rien n'est plus sacré que la mort et leurs

défunts ancêtres, tout ce qui viendra à l'encontre de cela devra être supprimé. La marque de la maison Erandis avait autrefois disparu avec sa maison, détruite par les elfes Aërenals et les Dragons de l'Argonesse. Elle représente un déshonneur, une infamie. Les Aërenals, avec leur vénération de la mort, haïssent encore plus cette marque qui joue avec les effets de la mort et va contre ce qu'ils défendent. En se présentant à la cour, les personnages courent un gros risque, car s'ils ne sont pas assez diplomates, la cour aura vite fait de mettre un terme à leur vie. Mais d'un autre côté, l'éveil de cette marque peut éveiller la curiosité, et les Aërenals préfèrent pour l'instant ne pas mettre leur nez dans de telles histoires.

Ainsi, la Cour d'Outre-mort refusera de donner quoi que ce soit aux personnages, préférant encore les envoyer chercher des réponses sur le continent des Dragons.

ERKY

Erky est un féral rôdeur. C'est un aventurier épris de voyages, qui veut à tout prix que son nom fasse partie de l'histoire. Il est membre de l'organisation des Sillonners de l'Inconnu (ce qui est déjà une marque de compétence dans le domaine, puisque cette organisation coopte ses membres parmi les meilleurs aventuriers).



L'un des principaux défauts de ce féral (mais qui fait quelque part sa qualité d'explorateur) est qu'il ne mesure pas les risques de ses intentions. Il part à l'improviste, sans rien préparer, dans les coins les plus dangereux du globe. On dit généralement de lui qu'il est un peu fou, mais c'est aussi ce qui fait sa réputation. Sa folie a déjà amené la perte de certains de ses compagnons, mais cela ne l'a pas découragé pour autant.

Quand les personnages font sa rencontre, il est à la recherche de plans et d'informations pour partir sur les terres de l'Argonesse d'où personne n'est jamais revenu. Des rumeurs l'ont conduit ici, en Aërenal, où seraient enfouis parmi les trésors des secrets anciens sur les terres des ennemis des elfes. Explorer l'Argonesse est le projet le plus fou que ce féral ait jamais eu. S'il parvient à revenir vivant de ce continent dangereux et peu connu, il aura accompli son vœu et aura une place parmi les légendes. Bien sûr, un tel périple demande un peu plus de préparation que d'habitude, Erky en est bien conscient. Très peu de personnes ont voulu l'accompagner mais le féral ne s'est pas découragé pour autant. Il garde sa mine joyeuse malgré tout, et semble garder une motivation à toute épreuve.

Erky est un personnage imprudent, à la limite de la pure inconscience, complètement absorbé par ce qu'il cherche, tellement obnubilé par ses ambitions qu'il en oublie les priorités. Les PJ auront beaucoup de mal à le suivre, mais avec lui, ils ont une chance d'arriver jusqu'en Argonesse.



Féral rôdeur 4/Explorateur audacieux 2 Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 6d8+12 (39 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Classe d'armure : 19, contact 14, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +5/+7

Attaque : *kukri* +1 *acéré* (+8 corps-à-corps, 1d4+2/15-20) ; ou *kukri* +1 (+8 corps-à-corps, 1d4+2/18-20) ; ou hache de lancer (+8 distance, 1d6+2)

Attaque à outrance : *kukri* +1 *acéré* (+6 corps-à-corps, 1d4+2/15-20) et *kukri* +1 (+6 corps-à-corps, 1d4+1/18-20) ; ou hache de lancer (+8 distance, 1d6+2)

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des félals, vision nocturne, sauvagerie, ennemi juré, empathie sauvage, sens des pièges, bonus d'esquive, activité débordante, esquive totale

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +8, Vol +4

Caractéristiques : For 15, Dex 17, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 11

Compétences : Connaissances (exploration souterraine) +6, Connaissances (géographie) +6, Connaissances (nature) +8, Décryptage +5, Détection +7, Discrétion +10, Equilibre +5, Escalade +7, Saut +7, Survie +8 (+2 sous terre, à la surface, +2 pour éviter de se perdre et éviter les dangers), Utilisation d'objets magiques +5. Langues :

Commun, Elfique, Draconique.

Dons : pistage, acrobate des falaises, combat à deux armes, destin héroïque, endurance, volonté de fer

Facteur de puissance : 6

Équipement : *kukri* +1 *acéré*, *kukri* +1, armure de cuir clouté +2, rations pour une semaine, haches de lancer (3x), baguette de Parler avec les Morts, cape de résistance +2, bateau pliant, chaussons d'araignées, havresac d'Hévard, potion de flou, potion de soins importants, baguette d'invisibilité pour les animaux, parchemin de passage sans traces, parchemin de détection des collets et fosses

Alignement : Chaotique Neutre

Points d'action : 5

Sauvagerie (Sur). Une fois par jour, Erky peut entrer en sauvagerie par une action libre pour une durée de 6 rounds.

Arpenteur de falaises (Sur). En état de sauvagerie, Erky gagne +2 en Dextérité et une vitesse d'escalade de 9m.

Empathie sauvage (Ext). Comme l'aptitude de druide du même nom. Erky bénéficie d'un bonus de +4 à ses tests.

Sens des pièges (Ext). Comme l'aptitude de roublard du même nom. Erky bénéficie d'un bonus de +1.

Bonus d'esquive (Ext). Bonus d'esquive de +1 similaire à celui conféré par le don Esquive (compté dans le profil ci-dessus).

Activité débordante (Ext). Erky peut dépenser un point d'Action pour effectuer une action de mouvement supplémentaire. Erky peut recourir à ce pouvoir par une action libre mais jamais plus d'une fois par round.

Esquive totale (Ext). Comme l'aptitude de roublard du même nom.

L'OMBRE SECONDAIRE

Brume Vampirique

Vase de taille G

Dés de vie : 7d10+7 (45 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m (1 case/1 case)

Classe d'armure : 12 (+3 parade, -1 taille), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +5/+10

Attaque : coup (+6 corps-à-corps, 1d6+1+effet magique)

Attaque à outrance : coup (+6 corps-à-corps, 1d6+1+effet magique)

Attaques spéciales : enveloppement, effet magique

Particularités : vase, réduction des dégâts 10/magie, résistance à la magie 17

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

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

Compétences : Détection +0

Dons : aucun

Facteur de puissance : 7

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 14 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 G 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 14) 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 considérés comme en situation de lutte.

Le domaine de Ghalas

GHALAS

Elfe xylomorphe Druides 12

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 12d8+24 (78 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Classe d'armure : 19, contact 12, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +9/+9

Attaque : bâton de maître (+10 corps-à-corps, 1d6) ; ou coup (+9 corps-à-corps, 1d6)

Attaque à outrance : bâton de maître (+10/+5 corps-à-corp, 1d6) ; ou coup (+9 corps-à-corps, 1d6)

Attaques spéciales : sorts, pouvoirs magiques

Particularités : vision nocturne, traits des elfes, empathie sauvage, instinct naturel, déplacement

facilité, absence de traces, résistance à l'appel de la nature, immunité contre le venin, forme animale (4/jour, plantes, animaux, taille TP, P, M, G), réduction des dégâts (5/tranchant), traits des plantes, vulnérabilité au feu, incantation spontanée (convocation d'alliés naturels)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +10, Vol +13

Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 14, Int 12, Sag 20, Cha 10

Compétences : Art de la magie +13, Artisanat (sculpture) +12, Concentration +10, Connaissances (nature) +18, Détection +14, Perception auditive +14, Survie +24

Dons : Ecriture de parchemins, Préparation de potions, Sort naturel, Augmentation d'intensité, Extension de zone d'effet.

Facteur de puissance : 14

Équipement : bâton de maître, le reste à la discrétion du MJ

Alignement : Chaotique Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 12. *Sorts préparés* (6/7/5/5/4/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – *Création d'eau, détection de la magie* (2x), *purification de nourriture et d'eau, réparation, lecture de la magie* ; 1^{er} – *Brume de dissimulation* (2x), *grand pas, lueur féérique, enchevêtrement* (2x), *saut* ; 2^e – *Distorsion du bois* (3x), *peau d'écorce, sagesse du hibou* ; 3^e – *Appel de la foudre, tempête de neige, protection contre les énergies destructrices, métal brûlant* à intensité augmentée (2x) ; 4^e – *Dissipation de la magie* (2x), *rouille* (2x) ; 4^e – *Dissipation de la magie* (2x), *rouille* (2x) ; 5^e – *Métamorphose funeste* (2x), *mur d'épines, enchevêtrement* à intensité augmentée et zone d'effet étendue (DD 17) ; 6^e – *Voie végétale, coquille antivie*.

Pouvoirs magiques (Mag). *Enchevêtrement* (DD 11), *convocation d'alliés naturels II, communication avec les plantes, convocation d'alliés naturels IV, empire végétal*, 1 fois par jour. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Traits des plantes. Immunisé au poison, à la paralysie, à la métamorphose, à la pétrification, aux effets mentaux, au sommeil magique et aux dégâts additionnels des coups critiques.

La Ruche

ABEILLE GÉANTE

Vermine de taille M

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 24 m (bonne)

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

Classe d'armure : 14, contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +2/+2

Attaque : dard (+2 corps-à-corps, 1d4 plus venin)

Attaque à outrance : dard (+2 corps-à-corps, 1d4 plus venin)

Attaques spéciales : venin

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

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

Caractéristiques : For 11, Dex 14, Con 11, Int -, Sag 12, Cha 9

Compétences : Détection +5, Survie +1*

Facteur de puissance : 1

Alignement : Neutre

Venin (Ext). Blessure, Vigueur (DD 11), effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Lorsque l'abeille parvient à piquer son adversaire, son dard est arraché et elle meurt aussitôt.

Compétences. Une abeille géante bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection. * Elle bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie visant à s'orienter.

FAUX BOURDON

Créature magique (vermine altérée) de taille M

Dés de vie : 4d8 (18 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 24 m (bonne)

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

Classe d'armure : 16, contact 13, pris au dépourvu 13



Attaque de base/lutte : +3/+5

Attaque : morsure (+6 corps-à-corps, 1d4+2) ; ou dard (+6 corps-à-corps, 1d4+2 plus venin)

Attaque à outrance : morsure (+6 corps-à-corps, 1d4+2) et dard (+1 corps-à-corps, 1d4+2 plus venin)

Attaques spéciales : venin

Particularités : vision dans le noir (18 m), immunité aux effets mentaux

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

Caractéristiques : For 14, Dex 16, Con 11, Int 2, Sag 12, Cha 9

Compétences : Détection +6, Evasion +6, Survie +1*

Dons : science de l'initiative, attaque en finesse

Facteur de puissance : 2

Equipement : -

Alignement : Neutre

Venin (Ext). Blessure, Vigueur (DD 12), effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Lorsque le faux-bourdon parvient à piquer son adversaire, son dard est arraché et il meurt aussitôt.

Compétences. Un faux-bourdon bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection. * Il bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie visant à s'orienter.

JHAËZA MALIROS, REINE DES ABEILLES

Ensorcelleur 4

Créature magique (vermine altérée) de taille G

Dés de vie : 4d8+4d4+8 (36 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 24 m (bonne)

Espace occupé/allonge : 3m/1,5m (2 case/1 case)

Classe d'armure : 15, contact 11, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +5/+10

Attaque : morsure (+6 corps-à-corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : morsure (+6 corps-à-corps, 1d6+1)

Attaques spéciales : sorts

Particularités : vision dans le noir (18 m), immunité aux effets mentaux

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

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

Compétences : Concentration +8, Détection +6, Survie +4*

Dons : magie de guerre, attaque en finesse, dispense de composantes matérielles

Facteur de puissance : 5

Equipement : -

Alignement : Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts préparés* (6/7/4 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *Aspersión acide, détection de la magie, fatigue* (+6 contact au corps-à-corps), *hébètement, manipulation à distance, réparation* ; 1^{er} – *Décharge électrique, graisse, rayon affaiblissant* ; 2^e – *Poussière scintillante*.

Compétences. La reine bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection. * Elle bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie visant à s'orienter.

FRELON GÉANT

Vermine de taille G

Dés de vie : 5d8+10 (32 pv)

Initiative : +1

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

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Classe d'armure : 14 (-1 taille, +1 Dex, +4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/+11

Attaque : morsure (+6 corps à corps, 1d6+6) ou dard (+6 corps à corps, 1d3+6 plus venin)

Attaque à outrance : morsure (+6 corps à corps, 1d6+6) et dard (+1 corps à corps, 1d3+6 plus venin)

Attaques spéciales : venin

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

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

Caractéristiques : For 18, Dex 12, Con 14, Int -, Sag 13, Cha 11

Compétences : Détection +9, Survie +1*

Facteur de puissance : 3

Equipement : -

Alignement : Neutre

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 14), effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de

1d6 points de Dextérité. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Un frelon géant bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection. * Il bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie visant à s'orienter.

La jungle du glaive lunaire

TROLL DES JUNGLES

Géant de taille M

Dés de vie : 5d8+25 (47 pv)

Initiative : +7

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

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

Classe d'armure : 18, contact 13, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +3/+6

Attaque : griffe (+6 corps-à-corps, 1d4+3 plus poison); ou javeline (+6 distance, 1d6+3 plus poison)

Attaque à outrance : 2 griffes (+6 corps-à-corps, 1d4+3 plus poison) et morsure (+1 corps-à-corps, 1d6+1 plus poison); ou javeline (+6 distance, 1d6+3 plus poison)

Attaques spéciales : poison

Particularités : vision dans le noir (27 m), vision nocturne, guérison accélérées 5, odorat

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +9, Vol +1

Caractéristiques : For 17, Dex 16, Con 21, Int 11, Sag 11, Cha 6

Compétences : Détection +5, Discrétion +6 (+8 dans la jungle), Escalade +11, Perception auditive +5, Survie +5

Dons : Science de l'initiative, Pistage

Facteur de puissance : 4

Équipement : 4 javelines

Alignement : Chaotique mauvais

Poison (Ext). Blessure, JS Vigueur DD 17, effet initial et secondaire : perte de 1d6 points de Con.

LÉZARD XYLOMORPHE AÉRENAL

Animal de taille M

Dés de vie : 3d8+9 (22 pv)

Initiative : +2

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

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

Classe d'armure : 22, contact 12, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +2/+5

Attaque : morsure (+5 corps-à-corps, 1d8+4); ou coup (+5 corps-à-corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : morsure +5 corps-à-corps (1d8+4); ou coup (+5 corps-à-corps, 1d6+4)

Attaques spéciales : pouvoirs magiques

Particularités : réduction des dégâts 5/tranchant, vision nocturne, traits des plantes, vulnérabilité au feu

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +8, Vol +2

Caractéristiques : For 17, Dex 15, Con 17, Int 1, Sag 12, Cha 2

Compétences : Déplacement silencieux +6*, Détection +4, Discrétion +6*, Escalade +7, Perception auditive +4, Natation +11

* Quand le lézard xylomorphe aérien se trouve dans un environnement naturel de surface, ses modificateurs de Déplacement silencieux et de Discrétion passent respectivement à +8 et +12



Dons : Vigilance, Vigueur surhumaine
Facteur de puissance : 4
Équipement : -
Alignement : Neutre

Pouvoirs magiques (Mag). *Enchevêtrement* (DD 7) et *peau d'écorce* 1 fois par jour. Niveau 3 de lanceur de sorts.

Traits des plantes : immunisé au poison, à la paralysie, à la métamorphose, à la pétrification, aux effets mentaux, au sommeil magique et aux dégâts additionnels des coups critiques.

PISTEUR DES JUNGLES

Rôdeur 2
Humanoïde (elfe) de taille M
Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (1 case/1 case)
Classe d'armure : 15, contact 12, pris au dépourvu 13
Attaque de base/lutte : +2/+3
Attaque : épée courte de maître (+4 corps-à-corps, 1d6+1/19-20); ou arc court de maître (+5 distance, 1d6/x3)
Attaque à outrance : épée courte de maître (+4 corps-à-corps, 1d6+1/19-20); ou arc court de maître (+5 distance, 1d6/x3)
Attaques spéciales : -
Particularités : vision nocturne, traits des elfes, empathie sauvage, ennemi juré (humains)
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +1
Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 9
Compétences : Connaissances (nature) +7, Détection +6, Déplacement silencieux +8, Discrétion +8, Escalade +5, Perception auditive +6, Saut +5, Survie +6 (+8 dans un environnement naturel à la surface)
Dons : Pistage, Tir à bout portant, Tir rapide
Facteur de puissance : 2
Équipement : épée courte de maître, arc court composite de maître et 20 flèches, *cape d'elfe*, armure de cuir clouté de maître, *bottes d'elfe*, *potion de soins légers*
Alignement : Neutre

CHASSEUR AÉRENAL

Rôdeur 3
Humanoïde (elfe) de taille M
Dés de vie : 3d8+3 (16 pv)
Initiative : +7
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (1 case/1 case)
Classe d'armure : 10, contact 10, pris au dépourvu 10
Attaque de base/lutte : +3/+5
Attaque : épée courte de maître (+6 corps-à-corps, 1d6+2/19-20); ou arc long de maître (+7 distance, 1d8+2/x3)
Attaque à outrance : épée courte de maître (+6 corps-à-corps, 1d6+2/19-20); ou arc long de maître (+7 distance, 1d8+2/x3)
Attaques spéciales : -
Particularités : vision nocturne, traits des elfes, empathie sauvage, ennemi juré (humains)
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +2
Caractéristiques : For 15, Dex 17, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 10
Compétences : Connaissances (nature) +7, Détection +6, Déplacement silencieux +10, Discrétion +10, Escalade +7, Perception auditive +7, Saut +7, Survie +7 (+9 dans un environnement naturel à la surface)
Dons : Pistage, Tir à bout portant, Tir rapide, Science de l'initiative, Endurance
Facteur de puissance : 3
Équipement : épée courte de maître, arc long composite de maître (limite de Force +2) et 20 flèches, *cape d'elfe*, *cotte de mailles elfique*, *bottes d'elfe*, *potion de grâce féline*, *potion de soins légers*.
Alignement : Neutre

HAMADRYADE

Druide 4
Fée de taille M
Dés de vie : 4d6+4d8 (32 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases),
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (1 case/1 case)
Classe d'armure : 17, contact 13, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +5/+5
Attaque : dague (+9 corps-à-corps, 1d4/19-20); ou arc long de maître (+9 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : dague (+9 corps-à-corps, 1d4/19-20) ; ou arc long de maître (+9 distance, 1d8/x3)

Attaques spéciales : sorts, pouvoirs magiques

Particularités : réduction des dégâts 5/fer froid, empathie sauvage, symbiose, instinct naturel, déplacement facilité, absence de traces, résistance à l'appel de la nature

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

Caractéristiques : For 10, Dex 19, Con 11, Int 14, Sag 18, Cha 18

Compétences : Concentration +10, Connaissances (nature) +19, Détection +16, Déplacement silencieux +11, Discrétion +11, Dressage +12, Equitation +10, Evasion +11, Maîtrise des cordes +4 (+6 pour ligoter), Perception auditive +13, Survie +19

Dons : tir à bout portant, attaque en finesse, tir rapide

Facteur de puissance : 8

Équipement : dague, arc long de maître et 30 flèches, cordes de lianes, *potion de grâce féline*, *perle de sagesse* +4

Alignement : Chaotique Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts préparés* (5/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *Illumination* (3x), *détection de la magie* (2x) ; 1^{er} – *Enchevêtrement* (2x), *lueur féérique* (2x) ; 2^e – *Métal brûlant*, *distorsion du bois* (2x).

Pouvoirs magiques (Mag). *Communication avec les plantes*, *enchevêtrement* (DD 15), *forme d'arbre* à volonté ; *charme-personne* (DD 15), *sommeil profond* (DD 17), *voyage par les arbres* 3 fois par jour ; *suggestion* (DD 17) 1 fois par jour. Niveau 6 de lanceur de sorts. Les DD des jets de sauvegarde sont liés au Charisme.

Symbiose (Sur). L'hamadryade est intimement liée à un massitier énorme, à tel point qu'elle est incapable de s'en éloigner de plus de 300 mètres. Si elle le fait, elle tombe aussitôt malade et meurt au bout de 4d6 heures. L'arbre de l'hamadryade ne dégage pas d'aura magique.

Empathie sauvage (Ext). Ce pouvoir fonctionne exactement comme l'aptitude de druide du même nom à un niveau effectif égal aux DV de l'hamadryade. Les éventuels niveaux dans les classes qui offrent cette capacité s'ajoutent à ce total de base. De plus, l'hamadryade bénéficie d'un bonus racial de +6 sur ce test, pour un modificateur total de +18.

Instinct naturel (Ext). Comme l'aptitude de druide du même nom.

Déplacement facilité (Ext). Comme l'aptitude de druide du même nom.

Absence de traces. Comme l'aptitude de druide du même nom.

Résistance à l'appel de la nature. Comme l'aptitude de druide du même nom.

Les Puits de Zaënya

PRÊTRE DU PASSAGE

Prêtre 5

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 5d8+5 (27 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

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

Classe d'armure : 20, contact 11, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +3/+3

Attaque : cimeterre de maître (+5 corps-à-corps, 1d6/18-20) ; ou arc court de maître (+5 distance, 1d6/x3)

Attaque à outrance : cimeterre de maître (+5 corps-à-corps, 1d6/18-20) ; ou arc court de maître (+5 distance, 1d6/x3)

Attaques spéciales : sorts, renvoi des morts-vivants (4/jour, +3, 2d6+6, niveau 5)

Particularités : vision nocturne, traits des elfes

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +5, Vol +6

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

Compétences : Art de la magie +5, Concentration +7, Connaissances (religion) +5, Détection +4, Fouille +2, Perception auditive +4

Dons : maniement d'une arme de guerre (cimeterre), arme de prédilection (cimeterre)

Facteur de puissance : 5

Équipement : *crevice* +1, écu en acier de maître, cimeterre de maître, arc court de maître, 25 flèches

Alignement : Loyal Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 5. *Sorts préparés* (5/4/3/1 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie*, *détection du poison*, *lumière*, *lecture de la magie*, *résistance* ; 1^{er} – *Bénédiction*, *injonction*, *faveur divine*, *protection*



contre le Mal, sanctuaire^D ; 2^e - Endurance de l'ours, immobilisation des personnes, protection d'autrui^D ; 3^e - Prière, immobilisation d'immortels^D.

^D : sort de domaine.

Domaines. Immortels (intimidation suprême des immortels 1/jour), Protection (protection divine 1 fois par jour, durée 1 heure, le sujet gagne un bonus de résistance de 4 à son prochain jet de sauvegarde).

MAGICIEN DES Puits

Magicien 5

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 5d4+8 (20 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Classe d'armure : 16, contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +2/+1

Attaque : bâton (+1 corps-à-corps, 1d6-1) ; ou arc court de maître (+5 distance, 1d6/x3)

Attaque à outrance : bâton (+1 corps-à-corps, 1d6-1) ; ou arc court de maître (+5 distance, 1d6/x3)

Attaques spéciales : sorts

Particularités : vision nocturne, traits des elfes

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +6

Caractéristiques : For 9, Dex 15, Con 12, Int 15, Sag 13, Cha 10

Compétences : Art de la magie +12, Artisanat (mosaïque) +8, Concentration +9, Connaissances (mystères) +7, Connaissances (religion) +7, Détection +3, Fouille +4, Perception auditive +3

Dons : robustesse, science de l'initiative, écriture de parchemins, création d'objets merveilleux

Facteur de puissance : 5

Équipement : *bracelets d'armure* +4, *baguette de projectile magique*, *cape de résistance* +1, bâton, arc court de maître et 20 flèches, *parchemin de lenteur*, *parchemin d'éclair*

Alignement : Loyal Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 5. *Sorts préparés* (4/4/3/1 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *Message, manipulation à distance, réparation* (x2) ; 1^{er} – *Rayon affaiblissant* (2x), *feuille morte* (2x) ; 2^e – *Lévitacion* (2x), *vent de murmures* ; 3^e – *Vol*.

GARDE DES Puits

Guerrier 2

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 2d10+2 (13 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Classe d'armure : 17, contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : cimeterre de maître (+6 corps-à-corps, 1d6+2/18-20) ou arc long composite de maître (+6 distance, 1d8+2/x3)

Attaque à outrance : cimeterre de maître (+6 corps-à-corps, 1d6+2/18-20) ou arc long composite de maître (+6 distance, 1d8+2/x3)

Attaques spéciales : -

Particularités : vision nocturne, traits des elfes

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

Caractéristiques : For 14, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 11, Cha 9

Compétences : Détection +2, Equitation +7, Fouille +2, Perception auditive +2, Saut +7

Dons : arme de prédilection (cimeterre), science de l'initiative, arme de prédilection (arc long)

Facteur de puissance : 2

Équipement : chemise de mailles, rondache en acier, cimeterre de maître, arc long composite de maître (limite de Force +2) et 30 flèches

Alignement : Neutre

SOLDAT OUTRE-MORT

Immortel de taille M

Dés de vie : 4d12 (26 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

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

Classe d'armure : 17, contact 10, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : épieu de maître (+5 corps-à-corps ou +3 distance, 1d6+2)

Attaque à outrance : épieu de maître (+5 corps-à-corps ou +3 distance, 1d6+2)

Attaques spéciales : châtiment du Mal

Particularités : immortel, réduction des dégâts (5/targath)

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

Caractéristiques : For 14, Dex 10, Con —, Int 11, Sag 13, Cha 13

Compétences : Détection +8, Escalade +5, Perception auditive +8, Saut -1

Dons : Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchainements

Facteur de puissance : 2

Équipement : cuirasse de maître, écu en acier de maître, épieu de maître

Alignement : Neutre Bon

Châtiment du Mal (Sur). Comme l'aptitude de classe de paladin. 1 fois/jour, +1 au toucher et +4 aux dégâts.



Équipage pour l'Argonesse

Pour trouver des informations relatives au Dracogramme qui les afflige, les personnages devront donc, quoi qu'il en soit, se rendre en Argonesse. Ils vont faire route avec l'équipage du féral Erky. Il se compose de 10 personnes (une férale, qui est la femme d'Erky, un elfe, 6 humains, et un gnome) plus les personnages. L'équipage est assez peu expérimenté, et le début du voyage sera sûrement assez difficile, mais ce sera l'occasion pour les personnages d'apprendre à manœuvrer un tel navire.

Il serait intéressant de tisser des relations entre les personnages et les membres de l'équipage, en leur donnant des personnalités bien marquées.

