



le Scriptorium

présente :
un scénario
pour D&D 3.5



LE SOUFFLE DE LA PROPHÉTIE

LE SOUFFLE DE LA PROPHÉTIE



Image © Wizards of the Coast

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

POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 9

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

© Le Scriptorium, tous droits réservés

INTRODUCTION

Ce chapitre de la campagne des Damnés de la Treizième marque fait suite au chapitre 3 de cette même campagne. Les personnages ont fouillé l'Aërenal, et ont appris qu'ils trouveraient la réponse à leurs questions sur le continent des dragons : l'Argonesse. Accompagné de leur ami Erky, rencontré en Aërenal, ils ont traversé l'océan à bord de leur navire, et arrivent sur les côtes Sérènes, où vivent ces dangereux barbares qui défendent l'entrée dans le continent. Ils devront alors traverser l'Argonesse, en faisant face à des dragons qui veulent tenter des expérimentations sur leur personne, à des conflits internes où ils auront un rôle à jouer, et trouver le cœur de l'Assemblée, cette organisation qui semble être le Savoir à l'état pur...

SOMMAIRE

Carte de l'Argonesse	3	Les informateurs inconnus	26
La tempête	4	Recherche d'Essirise	28
Les Sérènes	5	Les appartements d'Essirise	28
Captifs	5	Le retour d'Izzardo	32
La double proposition	6	Attaque de Io'lokar	32
L'ancre du dragon	7	L'observatoire draconique	34
Les offrandes	7	Aarazthorus	36
Izzardo	9	Pénétrer dans la ville	36
L'évasion	10	L'accueil des non-dragons	37
Le grimoire d'Izzardo	10	Explications	38
Poursuivis	13	Vers la cité des tours	40
Repos	14	Annexe	41
Abazzalk'aar	14	Aarazthorus	41
La trahison révélée	14	Io'lokar	41
Fuite !	15	Le globe d'Eptor'cix	41
Dominés ou en fuite	15	Les Sérènes	42
Vers la fabuleuse cité	16	L'Ancre du dragon	44
Les montagnes	16	Le Temple du Chaos	48
Le plateau Nestling	17	Vers la cité fabuleuse	54
Les plaines du Vast	17	Io'lokari	56
Les Io'lokari	18	Io'lokar	60
Dans les marais	18	Sbires d'Izzardo	61
Le Temple du Chaos	19	Assassins	63
Io'lokar	25	Les appartements d'Essirise	64
Entrer dans la cité	25	Lurren	65



LA TEMPÊTE

Alors que le bateau ne devrait plus tarder à aborder la côte, Erky lève le voile sur ses intentions précises :

« Bon, on devrait plus tarder à approcher maintenant, je vais pouvoir vous expliquer un peu plus en détail comment on va procéder. J'ai décidé d'accoster dans la Baie de Bronze, ça nous permettra d'avancer un peu plus dans le continent avec le navire et cet endroit est plus sûr que la plage des totems, infestée de ces barbares qui vénèrent les dragons de ces terres, appelés les Sérènes. Selon ma carte, il faudra traverser une jungle avant de pouvoir atterrir au beau milieu d'un immense plateau. Notre direction est Io'lokar, les légendes veulent que ce soit la seule ville de l'Argonesse habitée par des hommes comme vous et moi. J'espère qu'elle est vraie, car je compte rentrer au bercail avec un natif, je veux prouver au Khorvaire que moi, Erky, j'ai traversé l'Argonesse et en suis revenu ! Vous devriez trouver plus facilement ce que vous cherchez là-bas, c'est plus facile de discuter avec des humains qu'avec ces reptiles volants. Ça ne sera pas facile, croyez moi, mais vous m'avez accompagné en connaissant les risques, je ne vous apprends rien. »

Quelques jours plus tard, après avoir voyagé dans une mer tourmentée, les PJ voient enfin la côte du continent. Les reptiles volants zigzaguent déjà le long des côtes, mais semblent se désintéresser du nouvel arrivant. Seulement, une tempête surgit brusquement, les personnages n'ont jamais vu de vagues aussi hautes et un tonnerre aussi bruyant. Le vent atteint une vitesse telle qu'elle emporte le navire avec lui. L'équipage ainsi que les personnages pourront tenter de rendre au bateau sa trajectoire initiale (jet de Navigation DD 30, sans possibilité de prendre 10 ou 20), mais pour cela il faudra se battre contre la pluie, éviter de passer par-dessus bord (Équilibre DD 20 au bord sur le bateau, DD 15 au milieu du bateau, DD 10 à plat ventre, DD 0 encordé ou si on s'accroche à quelque chose, mais dans ce cas il faut réussir un jet de Force DD 15 pour rester accroché) et ne pas laisser l'embarcation se faire happer par les vagues (jet de Navigation DD 20). Cette tentative risque d'être un échec, car les éléments se déchaînent ne laissant aucune échappatoire aux pauvres marins. Le bateau se fait emporter à la

dérive et il faudra développer toutes les connaissances acquises au cours de ce voyage pour maintenir le navire à flots qui est emporté vers la côte sur les rochers.

- Jet de Navigation DD 25 pour maintenir à flots sans dommages et s'approcher sans trop de casse des rochers sur la berge. Ils peuvent alors nager jusqu'à la plage (Natation DD 15 pour y arriver sans dommage, ou ils sont précipités sur les rochers et subissent 3d6 de dégâts, mais arrivent sur la plage).
- Si résultat du jet est entre 20 et 25 : plus de voiles et de mats et le voilier est emporté sur les rochers. S'écraser contre les rochers fait subir 6d6 points de dégâts. S'ils réussissent un jet de Réflexes (DD 25), les personnages arrivent à amortir quelque peu leur chute en réduisant les dégâts de moitié. Ils doivent ensuite arriver jusqu'à la plage en réussissant un jet de Natation DD 15. En cas d'échec, ils subissent 3d6 de dommages en plus.
- Si c'est moins de 20, le voilier heurte un rocher sous-marin à distance de la côte et coule rapidement. Ils sont précipités dans l'eau. Pour s'en sortir sans dommage, il faudra réussir 3 jets de Natation (DD 15). Chaque jet raté entraîne 1d6 de dommages et un jet de Vigueur (DD 15) pour surmonter l'épreuve jusqu'à ce qu'il y ait 3 jets réussis de Natation. Chaque jet de Vigueur raté entraîne un malus de 1 sur toutes les actions et jets de sauvegarde. S'ils s'en sortent, il y a les rochers... Jet de Natation (DD 15) pour y arriver sans dommages. En cas d'échec, ils subissent 3d6 de dommages en plus.
- Sur un 1, la personne est submergée par une vague et coule... Jet de Natation (DD 25) pour sortir de l'eau.



Quatre membres de l'équipage vont hélas mourir à la suite de cette chute... Mais il ne faut pas s'endormir sur ses lauriers. S'ils ont survécu, les membres de l'équipage encore debout devront escalader les rochers glissants (Escalade DD 20) pour arriver sur une surface stable...

La pluie bat encore le visage des survivants, Erky observe les environs. D'immenses statues représentant des têtes de différents dragons se dressent sur la plage. Pour la première fois, Erky semble avoir perdu le contrôle de la situation, dans un ton de désespoir il explique ce que tout le monde doit avoir compris :

« *La Plage des Totems...* »

LES SÉRÈNES

Captifs

Le groupe a atterri sur l'un des endroits les plus connus et les plus dangereux de l'Argonesse : la Plage des Totems regorge de Sérènes. Autrement dit, il ne faut pas traîner et filer en vitesse d'ici. De toute façon, le navire n'est plus utilisable à présent. Mais les reptiles volants qui tour à tour planent et se posent sur les Totems semblent avoir saisi ce qu'il se passait et semblent s'agiter pour prévenir leurs gardes côtiers. A peine le groupe a-t-il le temps de prendre une décision qu'en face d'eux une tribu de barbares

s'approche. Peut-être les personnages voudront-ils filer, mais ils vont vite se rendre compte que les Sérènes les encerclent à présent, obstruant toute issue. Il en arrive de partout, une centaine de barbares se resserre autour du groupe pris à dépourvu. Entièrement cernés, les personnages et leur groupe se retrouvent menacés par une trentaine de lances brandies dans leur direction. Ils n'ont guère d'autre choix que de faire ce qu'on leur dit, car s'ils attaquent c'est sans doute la mort qui les attend au vu du nombre impressionnant de Sérènes. Et la fuite paraît pour l'heure très difficile...

S'ils coopèrent, les personnages sont conduits, sans une parole, vers un campement Sérène. Celui-ci est fait de tentes étanches et est délimité par des rondins de bois taillés en pointe. Le temps s'écoulant, la tempête se calme peu à peu.



Commandés par un homme grand et massif, deux Sérènes s'emparent de chaque personnage et les conduisent dans une tente au milieu du campement. Un lourd et volumineux poteau en bois est dressé au milieu de celle-ci et des chaînes sont attachées tout autour de ce tronc. Les personnages et leurs compagnons se retrouvent prisonniers de ces mailles épaisses et il est difficile de bouger leurs membres de plus de quelques centimètres (on peut tenter un jet d'Évasion DD 30 pour se libérer des chaînes, bonus suggéré pour les changelins +5). Briser les chaînes est impensable (Force DD 30) et de toute façon, deux gardes sont postés devant l'entrée de la tente prêts à intervenir et alerter la tribu.

Le fait de ne rien savoir sur ce qui les attend devrait stimuler les personnages. Ils se retrouvent cependant avec peu d'options : soit ils tentent tant bien que mal de se libérer de leurs chaînes et d'échapper comme ils le sentent du campement Sérène (ce qui semble à la fois difficile et extrêmement risqué, surtout vu leur nombre peu avantageux pour tenter une évasion discrète), soit ils attendent sagement qu'on leur apporte du nouveau.

La double proposition

Dans le deuxième cas, ils devront attendre toute une nuit, sans manger, pour qu'un Sérène commande enfin aux gardes de la tente de lui laisser le passage. Suivi de près par une femme, il s'approche du groupe crevant de faim. Il entame alors un discours en Sérène auquel les personnages ne saisissent pas un mot. Il marque l'arrêt et la femme prend la parole :

« *Le chef veut parler avec vous, il a besoin d'un service et si vous acceptez, le chef vous laissera libres et vous récompensera. Sinon, nous vous garderons esclaves.* »

Le Sérène reprend son propos, repris par l'interprète féminin :

« *Le chef a surpris une discussion du clan de Durza. Durza est un rebelle, il conteste l'autorité du chef. Ils veulent même le tuer et prendre sa place, ils croient que nous n'en savons rien et comptent passer à l'action bientôt. Nous voulons les punir et mettre un terme à leurs vies grâce à votre aide. Vous acceptez ?* »

Si cette explication manque cruellement de détails, les personnages

seront forcés d'admettre que la récompense et la liberté seraient plutôt de bonnes conclusions. S'ils font signe d'accepter, l'interprète traduit à nouveau les dires du chef de la tribu dans le langage commun :

« Vous serez amenés dans la tente des traîtres, eux seront censés vous garder. Mais vous ne serez pas attachés. Vous attendrez la nuit pour les tuer dans leur sommeil. Ils se méfient de nous, nous ne pouvons pas les attaquer nous même facilement. Vous commencerez l'attaque et nous vous rejoindrons après. Attention, vous n'avez pas intérêt à vous enfuir, nous vous surveillons. Si vous partez, nous vous tuons. »

Sans plus d'explications, les personnages sont conduits dans une nouvelle tente, dans un coin un peu à l'écart du campement (il semble que la rébellion du clan soit bien marquée), où les rebelles laissent le chef et ses hommes attacher le groupe. Les personnages se retrouvent faussement enchaînés à l'intérieur d'une tente du clan de Durza. Mais à peine le chef parti, voilà que Durza lui-même vient parler avec le groupe. Il s'exprime dans un commun très approximatif :

« *Vous vouloir partir ? Si vous aider nous, vous être libres.* »

Il explique alors que si les personnages se joignent à eux pour leur attaque nocturne visant à renverser le chef et que cette rébellion est couronnée de succès, ils seront libres. Il tente de les convaincre qu'ils ont de grandes chances de sortir vainqueurs. Le groupe devra choisir qui aider et quel sera leur choix, cela risque d'être difficile : d'un côté le clan de Durza risque de se rendre compte que le groupe n'est pas vraiment enchaîné en les libérant et de l'autre, les Sérènes se tiennent prêt à en



finir avec les personnages. S'ils restent fidèles à leur premier commanditaire, les personnages auront l'occasion, pendant le repos des hommes de Durza avant l'attaque d'agir. Sinon, il faudra se battre à une dizaine de Sérènes plus le groupe contre une vingtaine d'autres.

AU MJ :

Le clan de Durza veut profiter de la présence inopportune des personnages chez lui pour renverser le chef. Les personnages sont donc coincés entre deux clans qui se disputent, sans le savoir, leur aide. A eux de décider qui aider et d'essayer de mentir le mieux possible pour choisir le bon moment pour passer à l'action.

Il reste aussi l'option de la fuite, auquel cas les personnages devront trouver des combines pour éviter le pire... En cas de réussite, se rendre directement au chapitre « L'antre du dragon ». Le dragon rouge auquel les personnages devraient être offerts en offrande se chargera lui-même de les poursuivre pour les capturer.

LA FUITE

Si les PJ veulent éviter tout combat, il faudra faire plusieurs jets de Discrétion et de Déplacement silencieux par PJ tous difficulté 25. Les Sérènes sont vigilants. Fuir sans armes est un suicide, s'emparer d'armes se révèle très difficile mais possible. À la discrétion du MJ.

COMBAT DU COTÉ DE DURZA

Jets de Bluff et de Diplomatie nécessaires (DD20) pour convaincre Durza qu'ils se rangent de son côté. Il leur faudra trouver un scénario bien solide pour leur donner un avantage contre le chef car avec Durza ils seront quasiment à 15 contre 20.

COMBAT DU COTÉ DU CHEF

Dans la grande tente il y aura 10 barbares dont Durza et 2 gardes extérieurs dotés de cor d'alarme relevés toutes les 2 heures. Le meilleur moment pour attaquer Durza et ses hommes se situera vers minuit. S'ils attendent le petit matin, le chef aura conclu qu'ils sont passé du côté de Durza ou que ce sont des lâches. Jet de Perception auditive DD 20 pour discerner que tous les hommes de la tente sont endormis à minuit. Jet d'Évasion DD 20 pour se libérer des chaînes, avec un bonus de +3

sur un jet de Maîtrise des cordes DD 15 réussi (+5 pour un changelin qui utilise son pouvoir). Jet de Déplacement silencieux DD 15 pour se déplacer et pour prendre des armes. Chaque Sérène porte une dague à la ceinture. Il y a un feu qui fait suffisamment de lumière pour qu'on puisse se déplacer sans marcher sur les hommes endormis.

La meilleure option est que le voleur du groupe se libère le premier, puis aide les autres à se libérer (Déplacement silencieux DD15), puis vole des armes et les donne à ses compagnons puis commence à tuer les Sérènes grâce à son attaque sournoise ou que Chaun se positionne pour faire un coup de grâce (seul Erky y participe alors). A chaque coup de grâce effectué et raté, les autres Sérènes endormis peuvent faire un jet de Perception auditive DD 20 pour entendre quelque chose (comme les deux gardes dehors). Si le Sérène n'est pas tué sur le coup, le round suivant, il se met à crier au moment de son initiative et les autres Sérènes peuvent faire un jet de Perception auditive DD 15 pour entendre quelque chose. Les deux qui montent la garde dehors ont un jet DD 10 pour entendre. C'est alors un combat généralisé. Durza arrive au bout de 2 rounds. Le chef et ses hommes arrivent alors au bout de 3-4 rounds au goût du MJ.

L'ANTRE DU DRAGON

Les offrandes

AU MJ :

Les Sérènes sont de vils profiteurs et que les personnages réussissent ou non, ils les gardent captifs pour en faire une offrande à leur dragon vénéré au petit matin, après la nuit de combats. Ils transforment la liberté et la récompense promises en un jeu : les personnages devront fuir face à un dragon qui ne désire qu'une chose : s'emparer de ces proies si intéressantes.

Dans le combat qui va suivre, le restant de l'équipage de l'expédition va perdre la vie, sauf Erky, soit de la main du dragon, soit en tentant de s'échapper et en tombant sur des Sérènes plus nombreux et plus forts qu'eux. Le dragon a déjà fait savoir que seuls les PJ l'intéressaient.



Les personnages sont donc menés par les Sérènes sur la plage des Totems où une ombre plane plusieurs fois au dessus d'eux. Encerclés, ils n'ont pas vraiment d'échappatoire, d'autant plus que le dragon fonce déjà sur eux, encouragé par les Sérènes qui tapent leurs lances sur le sol...

Déroulement du combat. C'est un combat perdu d'avance, les PJ n'ont aucune chance, ils peuvent tenter ce qu'ils veulent (même la fuite est difficile), ils ne sont pas de taille. Mais le dragon ne cherche pas à les tuer, du moins pas encore. Il veut d'abord les immobiliser pour pouvoir les amener dans sa caverne. Pour cela, il peut user du sort immobilisation de personne, ou n'importe quoi d'autre ou directement engager la lutte et saisir un personnage dans chaque patte (voire un dans la gueule). Dans ce cas là, les PJ ne subissent pas les dégâts habituels à chaque fois qu'ils ratent un jet de lutte (le dragon a +41 en lutte pour la première fois et +31 pour juste maintenir la prise), car le dragon rouge fait en sorte de ne pas trop les abimer. Ils perdent environ 5pv temporaires (dégâts non-létaux) chaque heure à cause de l'inconfort. Le dragon peut transporter jusqu'à 1 personnage moyen ou 2 petits dans au maximum 4 pattes. S'il y a plus de personnages à porter que possible pour lui, Il fait ligoter des personnages pour les emporter plus facilement.

Quoiqu'il en soit, le but du dragon est de conduire les PJ jusque chez lui et si les personnages veulent s'échapper, ils doivent remporter un test de lutte contre le dragon... Ou alors il faudra user de moyens subtils ou magiques pour échapper au dragon...

La seule possibilité est d'utiliser le terrain pour se cacher et se faire oublier de tous : jet de Discrétion DD 30.

Avant de partir, le dragon apostrophe le chef du clan : « *Préparez moi leurs affaires, et toutes leurs affaires. Attention, je saurais si vous en gardez pour vous. Jusqu'à là, vous m'avez bien servi et si vous continuez, vous serez récompensés.* »

- **Slifvarazmo'tur**

AU MJ :

Ce peut être très frustrant pour les PJ de ne rien pouvoir faire dans ce genre de situation, mais il faut bien qu'ils prennent conscience qu'ils sont sur un continent extrêmement dangereux, que les dragons règnent en maître qu'ils sont puissants et intelligents.

Face à un dragon adulte hostile, sans armes, ils ne peuvent pas grand-chose.

Ce dragon là est Slifvarazmo'tur, un dragon de l'Assemblée un peu solitaire. Il a eu vent des rumeurs au sujet des personnages et du retour de la marque (grâce au rapport de Lurren) et sa curiosité très poussée l'a amené à scruter les personnages très brièvement pour apprendre qu'ils allaient arriver en Argonesse. Il n'a fait part de cette nouvelle à personne, préférant attendre seul le long des côtes sauvages l'arrivée du navire qu'il avait vu à travers son sort. Son but est d'attendre que les PJ soient capturés par les Sérènes qui lui vouent un culte, pour les attraper et les emmener dans son repère personnel, après quoi il mènera des expériences pour vérifier la rumeur et apporter sa théorie sur le sujet.

Si les personnages ont réussi à s'échapper des Sérènes, Slifvarazmo'tur se mettra quand même à leur poursuite.

Si les personnages parviennent à échapper au dragon avec énormément d'ingéniosité, alors se reporter directement au chapitre « Vers la fabuleuse cité ».



Izzardo

S'il parvient à se saisir des PJ, le dragon prend son envol. Au bout de d'une heure à peine, il se rapproche des hautes montagnes qui forment la chaîne Nord qui délimite le plateau. En quelques minutes, il a survolé la largeur de la chaîne et plane pendant quelques heures au dessus du plateau, pour en fin se rapprocher des sommets.

Le dragon survole plusieurs sommets en un temps record et commence une ascension vers le flanc d'une montagne. Il dégage un rocher bloquant une grille avec sa queue, ouvre la grille et jette alors les personnages dans un tunnel qui aboutit au fond d'une salle (ils subissent chacun 3d6 points de dégâts dus à la chute, jet d'acrobatie pour réduire), puis une lourde grille s'abat, les enfermant. Ils se retrouvent au beau milieu d'une caverne sombre, la seule lumière existante provient d'une petite ouverture en surplomb, elle aussi grillagée.

Une toux surgit dans leur dos. Un gobelin est affalé contre la paroi de la caverne :

« Vous aussi ? Vous aussi il vous a pris ? Slifvarazmo'tur vous a attrapé ? C'est horrible, il va nous torturer, il va nous éviscérer pour étudier nos tripes, il va, il va... C'est ce qu'il a fait avec tous les autres, mes amis y sont passés, bientôt ça sera mon tour, puis le vôtre. Qu'est-ce que vous faites là ? »

Le gobelin dit s'appeler Izzardo, il est un magicien de Io'lokar. En entendant cela, les personnages devraient s'intéresser au prisonnier. Izzardo verra

alors une ouverture pour le sortir d'ici :

« Si vous réussissez à nous faire sortir d'ici, il faut que j'aie récupéré mon grimoire dérobé par le dragon, avec celui-ci je peux nous téléporter directement à Io'lokar. La route est longue vous savez ».

AU MJ :

Le gobelin habite en effet Io'lokar, mais il ne dit pas toute la vérité aux personnages. Il a été capturé par Slifvarazmo'tur, lui et plusieurs de ses suivants, alors qu'il se rendait faire un rapport à son maître. Le dragon avait perçu depuis un moment ces agissements louches et a entrepris de questionner la petite bande. Izzardo a en fait besoin des PJ pour récupérer son grimoire de sorts confisqué par le dragon afin de se téléporter vers l'autre de son patron, Abazzalk'aar une abomination Yuan-ti en guerre contre Io'lokar. Il compte, s'il parvient à se sortir de cette situation délicate, téléporter les personnages non pas à Io'lokar comme il le promet, mais directement dans le repaire d'Abazzalk'aar. Ce dernier a pour projet l'anéantissement de Io'lokar et a besoin d'esclaves et de combattants pour mener à bien son projet, avec ses propres méthodes (voir plus loin).

Après avoir enfermé les PJ, le dragon de l'Argonesse repart de sa grotte, l'occasion, peut-être, pour les personnages de tenter une évasion. Les quelques serviteurs de Slifvarazmo'tur sont quant à eux toujours présents dans le repaire...



L'évasion

Les personnages sont plutôt mal partis, ils risquent de servir de cobayes s'ils n'arrivent pas à sortir de leur cellule très vite. D'autant plus que toute la cellule est protégée d'une *zone d'antimagie*, que les murs sont faits de roche brute et que la porte est en adamantium d'une épaisseur de 40 cm, protégée d'un piège de glyphe de garde si on la force.

- **Glyphe de Garde.** FP 5 ; sort ; déclencheur par contact ; pas de remise en place ; effet du sort : Explosion (NLS 10, 4d8 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).

Les serviteurs de Slifvarazmo'tur sont des ogres (10), des ogres-Mages (meneurs, 3) et des Sérènes utilisés pour les tâches les plus délicates : assister et divertir Slifvarazmo'tur, espionner les Sérènes, missions d'infiltrations... Il y en a 3. Ces Sérènes sont aussi chargés de surveiller les autres serviteurs.

Le gobelin qui est avec eux est le prochain sur la liste du dragon rouge. En attendant, les personnages devront trouver une solution très rapidement pour filer en douce. Ils peuvent questionner le gobelin, mais celui-ci ne sait pas grand-chose. Pour s'évader, plusieurs options s'offrent à eux :

- **La fuite par les airs :** Grimper contre la paroi légèrement en dévers (escalade DD 25) et tenter d'arracher la grille de la petite fenêtre (force DD 24, un PJ qui réussit se retrouve à terre après avoir arraché la grille).
- **L'attente opportune :** Attendre qu'un serviteur vienne chercher le gobelin et filer à toute vitesse (il vaudrait mieux, dans ce cas, se faire très discret), ou bien tenter de l'affronter.

Déroulement du combat. Le serviteur, un ogre, accompagné par un compère ogre aussi, tente de sortir Izzardo et de renfermer les personnages dans leur cellule en les y poussant. S'il n'y parvient pas, il se met à attaquer. Dès qu'il perd l'avantage, il hurle pour amener le reste des gardes, qui arrivent au bout de 5 rounds.

- 2 serviteurs ogres
- (Serviteur ogre)
- (Serviteur Sérène)
- (Serviteur ogre mage)

- Autres variantes (un seul personnage sort, il essaye de récupérer les clefs ou ouvre la grille de l'extérieur...).

Le succès de l'évasion est fonction de l'inventivité des personnages et du réalisme de leur entreprise.

Le grimoire d'Izzardo

La proposition faite par Izzardo est une aubaine : se téléporter à Io'lokar et éviter ainsi des semaines de marche est un gain de temps considérable.

Si toutefois les personnages décèlent une once de mauvaise intention chez Izzardo, ou s'ils ne désirent pas se risquer à aller chercher le grimoire de celui-ci, alors il leur faudra faire le voyage à pied (se reporter au chapitre « Vers la fabuleuse cité »). Cependant, il faut leur rappeler que sans leur équipement, cela sera difficile de survivre. En cherchant leur équipement, ils finiront sans doute par trouver le grimoire d'Izzardo.

AU MJ :

Izzardo insiste pour se charger du voyage, si cela se révèle inefficace, il ne tentera rien et se rendra seul chez son maître. Mais que les personnages suivent ou non Izzardo, cela ne change rien aux plans d'Abazzalk'aar.

Si par contre les personnages préfèrent se risquer à l'exploration d'un repaire de dragon plutôt qu'à la traversée d'un continent dangereux, ils partiront à la recherche du grimoire. Dans le cas où ils se seront évadés par l'extérieur, ils devront faire le tour et réussir quelques tests d'Escalade (DD 15) pour y parvenir. Sinon, ils entament l'exploration depuis la cellule où ils étaient retenus.

Autre possibilité : un changelin adopte l'apparence d'un serviteur et peut explorer alors l'antre du dragon. Il faudra alors faire des jets de Représentation et de Bluff DD 15 ou 20 selon les situations.

0. COULOIRS

Dans les couloirs patrouillent les serviteurs du dragon. Les personnages, dès qu'ils prennent un nouvel embranchement, ont 50% de chances de tomber sur l'un d'eux. Il vaut mieux, pour eux, jouer la discrétion et les éviter...

Déroulement du combat. Si les personnages sont vus et reconnus, le garde appelle aussitôt le



reste de la garnison (qui se trouve dans le dortoir) pour retenir les intrus et file vers la salle du puits de vision pour appeler son maître.

- **Serviteur**

1. L'ENTRÉE

L'entrée principale de l'antre donne sur l'extérieur. Elle est à des centaines de mètres d'altitude et la descente vers les plaines y est très abrupte.

2. SALLE DU PUIT DE VISION

Cette pièce semble avoir été taillée autour de ce qui ressemble à un puits. Celui-ci est très profond et il est impossible d'en voir le fond ou même d'entendre un bruit quelconque en y envoyant un objet. Pour une simple personne, il s'agit d'un trou très profond. Mais dès qu'on prononce le mot de commande, on active la magie de cet artefact. Ce puits permet à quiconque sait l'utiliser (seul Slifvarazmo'tur, propriétaire de ce dernier, sait en tirer un maximum d'utilité) de scruter n'importe quel lieu ou personne qu'il a déjà vu (dans les limites d'un sort de *scrutation*). Les serviteurs l'utilisent pour murmurer à leur maître parti tout ce qui se passe dans son antre. Slifvarazmo'tur, quant à lui, s'en sert pour espionner la plage des totems (c'est comme cela qu'il a vu l'arrivée des personnages) et quelques entités qui ne savent pas résister à son pouvoir. La portée du puits est limitée et il faut que Slifvarazmo'tur puisse reconnaître l'endroit où sont ses proies pour s'y rendre, ce qui limite le pouvoir de cet artefact.

3. SALLE D'EXPÉRIENCES

Cette pièce est pleine d'instruments de tortures, de cercles tracés au sol et de fioles contenant des liquides étranges. Les compagnons du gobelin, ou plutôt ce qu'il en reste, gisent sur des tables dans leur sang, éventrés et les boyaux étendus sur le sol. Izzardo en a un haut-le-cœur.

4. CELLULE

C'est la grande cellule où ont été enfermés les personnages, ainsi que la salle des gardes quand ils y sont. Mais ils font une confiance aveugle en la cellule protégée par des sorts d'antimagie dressés par leur maître et des pièges qui se déclenchent si l'on force la porte. Ils pensent donc qu'il est impos-

sible pour quiconque d'utiliser magie ou force pour s'échapper.

5. DORTOIR

Cette pièce est la chambre des serviteurs du dragon. A côté des lits défoncés gisent leurs affaires personnelles.

Déroulement du combat. Les Serviteurs s'affolent s'ils découvrent que les personnages sont ici, ils ne savent pas trop quoi faire et attaquent pendant que l'un d'eux essaie de se diriger vers la salle du puits de vision pour y appeler Slifvarazmo'tur.

- **2 serviteurs ogres**
- **2 serviteurs ogres-mages**

6. DÉBARRAS

Dans cette arrière-salle sont entreposées toutes les babioles que le dragon récupère sur ses prisonniers, ou les objets dont il ne sait que faire ou n'a aucune utilité. Il y a aussi les affaires des aventuriers, pas encore triées, entassées dans un énorme sac (petits objets) et un filet (grosses armes et armures). Il faut réussir un jet de Fouille (DD 21) pour réussir à mettre la main sur le grimoire d'Izzardo. En mettant le nez dans les affaires, le groupe peut trouver :

- des morceaux de forgeron en adamantium et en mithril (dont 1 *composant cicérone* venant du Xen'Drik ayant 16 en Intelligence, 14 en Sagesse et en Charisme ; comprenant le commun, le géant, le draconique, l'elfique, possibilité de connaître 4 langues supplémentaires ; et ayant comme pouvoirs Connaissances (Géants, Xen'Drik) +10, Détection +10 et Perception auditive +10) ;
- une *fiole d'huile de réparation intégrale* ;
- une *pièce de chance* ;
- une *ceinture de bonne fortune* (permet de retenter un jet de dé que l'on vient juste d'accomplir, avant que le MJ ne déclare le résultat de l'action) ;
- une *hallebarde +1 acérée* ;
- un *cimeterre à deux mains en adamantium +2, acéré* ; il est intelligent, d'alignement neutre et nommé Tranche tout ; il permet à son porteur de lancer *bénédictio* 2/jour, *lueur féérique* 3/jour, confère les dons Arme en main et Science de la Destruction et ignore 10 points de résistance aux dégâts des objets ;

- un *harnois en adamantium* +2 ;
- une *paire de gantelets de Dextérité* +4 ;
- une *arbalète légère* +1 de *précision* (+2 pour toucher) et de *longue portée* (double) ;
- une *amulette de Constitution* +2.

7. SALLE AU TRÉSOR

C'est à la fois la chambre et la salle au trésor du dragon. Un piège protège l'entrée et s'il se déclenche, il alerte aussitôt le propriétaire d'une intrusion. Les personnages ont quant à eux plutôt intérêt à ne pas faire l'erreur d'y pénétrer pour récupérer une partie du tas d'or au fond de la pièce et quoiqu'il en soit, si l'alarme est déclenchée, à fuir très, très rapidement (voir ci-dessous).

Poursuivis

Avant de pouvoir lancer sa *téléportation*, Izzardo doit se reposer. Et pour cela, le groupe a intérêt à fuir loin, très loin de l'ancre de Slifvarazmo'tur. En effet, si ça n'a pas déjà été le cas pendant leur balade entre les murs du natif, les gardes se rendront très vite compte de la disparition des pri-



sonniers et auront vite fait de prévenir leur maître.

Fuir nécessite de descendre la pente abrupte à la sortie de l'ancre : un jet d'Équilibre (DD 23) réussi permet d'avancer à vitesse normale sans tomber, il faut réussir 4 jets pour arriver en bas de la pente. En cas d'échec de moins de 4 points, le personnage doit simplement s'arrêter, en cas d'échec de plus de 4 points, il glisse et tombe, roulant dans la pente. Il subit 4d6 points de dégâts pendant la chute et 2d6 à son terme (un jet d'Acrobaties DD 15 réduit cela de moitié).

Ceux qui ne veulent pas tenter de courir dans la pente peuvent essayer l'Escalade : un jet réussi (DD 15) permet de progresser à la moitié de sa vitesse, sans risque de chute. On arrive en bas au bout de 4 minutes en courant dans la pente (Équilibre), ou en 8 minutes en escaladant. Il est possible d'utiliser la magie pour arriver plus vite au bas de la pente.

S'ils se sont dépêchés d'arriver en bas, les personnages ont le temps de se perdre dans les montagnes. Sinon (s'ils ont escaladé la pente sans prendre de risque, par exemple), Slifvarazmo'tur a le temps de les voir et ils ont intérêt à courir pour le perdre. Soit ils se rendent invisibles ou utilisent la magie pour se cacher, soit il leur faut courir suffisamment vite (Force DD [30 – Vitesse de déplacement en mètres]) et trouver une bonne cachette (Détection DD 20). S'ils ne trouvent pas, il faut courir longtemps (Constitution DD 24) pour enfin le perdre.

C'est à chaque personnage de réussir ses jets et de trouver son astuce, l'entraide étant compliquée devant l'urgence de la situation...

Une fois semé, les personnages devront quand même rester sur leurs gardes. À plusieurs reprises, ils apercevront l'ombre d'un dragon planer au-dessus d'eux. S'ils ne sont pas suffisamment prudents, la poursuite recommence.



Repos

Pour se reposer, il faudra trouver un endroit sûr et introuvable. En effet, Slifvarazmo'tur guette depuis son puits de vision et s'il reconnaît le campement du groupe, il n'hésitera pas à retourner le chercher.

Izzardo se porte volontaire pour prendre un tour de garde si le groupe décide de faire ainsi.

AU MJ :

En fait Izzardo compte envoyer pendant la nuit un message à son maître par le biais de sa pierre parlante. Il veut le prévenir de son plan et lui dit de se tenir prêt le lendemain à l'aube pour rencontrer les personnages. S'il n'y a pas de tour de garde, Izzardo se lève pendant la nuit pour agir et si les personnages ne veulent tout simplement pas lui laisser de tour de garde, il prétexte un manque de sommeil pendant la nuit pour se lever et aller faire un tour.

Des personnages méfiants le suivront et, en étant discrets, pourront l'entendre chuchoter à une pierre une très courte phrase dans un langage inconnu (le Slaad)... Libre à eux de le suivre par la suite ou non.

Déroulement du combat. Pendant leur nuit, les personnages seront attaqués par un groupe de 8 worgs enragés. S'ils n'ont pas prévu de tours de garde, ils seront pris par surprise...

• 8 worgs

Le lendemain à l'aube, Izzardo est prêt à lancer la *téléportation* et convoque les personnages. S'ils décident de l'abandonner parce qu'ils s'en méfient, alors ils devront faire le voyage à pied (voir chapitre « Vers la fabuleuse cité »). Sinon, le groupe se prend les mains, Izzardo prononce son incantation et le décor commence à disparaître autour d'eux...

ABAZZALK'AAR

La trahison révélée

Se matérialise alors autour du groupe une salle partiellement effondrée avec ce qui semble être un ancien autel sur lequel baignent encore les boyaux d'anciens sacrifices dans leur sang. Ils sont derrière un groupe d'humanoïdes et de monstres qui

se retournent vers eux.. Une immense statue d'un serpent qui tient dans sa mâchoire un dracolithe se dresse derrière l'autel. De l'eau semble parvenir du mur sud... Le buste d'un homme, prolongé d'une épaisse queue de serpent où auraient dû être les jambes est là : un Yuan-ti regarde droit dans les yeux les nouveaux arrivants, aucune émotion ne s'affichant sur son visage. De toute évidence, il n'est pas étonné de cette apparition. Il est accompagné par 5 gardes, ainsi qu'une créature mi-reptile mi-humanoïde particulièrement massive. Un sourire sadique se dessine sur le visage d'Izzardo, dégoulinant de fierté. Son travail ici est fini :

« Maître, voici les esclaves dont je vous ai parlé, ils sont puissants, ils feront de bons combattants de première ligne. Je vous laisse vous occuper d'eux. »

Le Yuan-ti réplique alors, d'un ton sifflant :

« Tu as fait du bon travail Izzardo, même si ta téléportation aurait dû être plus précise. Tu peux t'en aller à Io'lokar commencer ton travail. Prépare le terrain, bientôt nous amènerons les soldats, tu devras affaiblir les protections de la ville, nous attaquerons quand ce travail sera terminé. »

AU MJ :

Les personnages ont été téléportés dans la salle 23 du temple Yuan-ti (voir chapitre « Le temple du Chaos » pour la description intégrale du temple), où le Yuan-ti les attendait comme prévu, sauf que Izzardo a un peu foiré sa téléportation : au lieu d'arriver au centre de la pièce, avec son maître et ses serviteurs qui auraient bloqué toute fuite, là, ils arrivent dans le dos du groupe qui les attendaient, près de la porte de sortie...

Abazzalk'aar a besoin d'esclaves pour lancer son plan d'anéantissement de Io'lokar. Pour cela, il compte utiliser son pouvoir de domination pour soumettre les personnages et Erky à sa volonté. Une fois que les personnages lui obéissent au doigt et à l'œil, il veut utiliser le pouvoir de ses sarcophages qui lui permettent d'échanger les esprits de deux corps dont l'un est volontaire. Comme cela, il introduira des esprits qui sont sous ses ordres dans des corps de Io'lokarii qui sapent l'organisation de la ville...

S'ils se douteront certainement du danger de la situation, les personnages n'essaieront cependant peut-être pas d'attaquer tout de suite et à tort. Il faut réagir vite, car Abazzalk'aar s'était préparé et se met rapidement à l'œuvre pour emprisonner les PJ.

Déroulement du combat. Les personnages sont plutôt en mauvaise position. S'ils n'ont pas réagi, ils sont pris au dépourvu et Abazzalk'aar commence le combat en utilisant son pouvoir psionique de *décharge mentale* pour les étourdir. Il veut soumettre tout le groupe à sa volonté. Si des personnages résistent, il tente de les faire prisonnier en envoyant au corps à corps ses gardes du corps ainsi que le Slaad bleu qui l'accompagne. Les sang-mêlé peuvent lancer leur pouvoir magique de suggestion. Les personnages peuvent tenter de combattre mais face à tous ces adversaires c'est une action suicidaire. Il faut préférer la fuite, Erky qui se rend compte du danger prévient les personnages et met ses propos en action en filant vers la porte de sortie... S'ils fuient, les personnages sont poursuivis par les Yuan-ti.

- *Abazzalk'aar*
- *Slaad bleu*
- *5 guerriers Yuan-ti sang mêlé*

Fuite !

Les personnages qui auront résisté au pouvoir de domination d'Abazzalk'aar et auront pris la fuite devront traverser le repaire de leur ennemi et en trouver la sortie. Pour filer plus rapidement que les poursuivants, il leur faut réussir un jet de course (jet de Force opposé si les vitesses de déplacement sont égales) meilleur que celui de leurs opposants (on joue un test groupé pour toute la garde) à chaque croisement. Un test remporté permet de gagner 6 m d'avance (les personnages devraient partir avec environ 12 m d'avance). S'ils se font rattraper, les Yuan-ti engagent le combat.

S'ils parviennent à sortir du donjon, il faut continuer à courir, mais l'espace étant plus grand, on remplace, dans le jet de course, le jet de réflexes par le jet de vigueur. Et un jet remporté permet d'avoir une avance de 20 m (au bout d'un certain temps, les poursuivants abandonnent la poursuite).



Toutes les astuces peuvent être mises en place pour être le plus rapide. Là aussi, c'est du chacun pour soi, chaque personnage doit utiliser ses meilleurs atouts pour filer. Il est possible que l'un d'eux se fasse capturer et que les autres s'enfuient. Les Yuan-ti ne cherchent pas à tuer de tels esclaves, mais à les capturer pour les soumettre à Abazzalk'aar.

AU MJ :

La fuite est toute une mise en scène, particulièrement lorsqu'elle a lieu dans un donjon. Pour mettre en œuvre le sentiment de stress, il ne faut pas laisser de temps de réflexion aux joueurs, ceux-ci doivent décider tout de suite de ce qu'ils veulent faire : courir, ouvrir une porte, jeter un sort... Coupler à cela une musique stressante et les joueurs ne seront plus trop quoi faire !

Dominés ou en fuite

A ce moment là du chapitre, il est possible que le groupe soit divisé. Certains auront échoué contre le sort de domination d'Abazzalk'aar, d'autres se seront fait capturer et certains, encore, auront fui.

- Les personnages dominés ne sont plus joués par le joueur. Ils vont être soumis au pouvoir du sarcophage d'Abazzalk'aar et pendant que leur esprit sera dans le corps d'un Io'lokarii, leur corps sera plongé dans des cuves remplies d'un liquide verdâtre...
- Les personnages capturés seront à nouveau soumis à rude épreuve pour résister à la domination et en cas de réussite, ils seront enfermés dans les cachots où sont gardés captifs tous les prisonniers.
- Les personnages en fuite devront tenter de rejoindre Io'lokar, pour prévenir de l'attaque d'Abazzalk'aar et pour y demander de l'aide aux habitants afin de délivrer leurs compagnons.
- Les personnages retenus prisonniers ou sous l'emprise de la domination pourront jouer des Io'lokarii de niveau équivalent (voir plus loin). Se rendre au chapitre « Les Io'lokari. »



VERS LA FABULEUSE CITÉ

Si les personnages ont opté pour faire le voyage de l'antre du dragon à Io'lokar sans l'aide d'Izzardo, s'ils ont fuit le camp Sérène et évité Slifvarazmo'tur, ou s'ils ont décidé de ne pas profiter de la *téléportation* d'Izzardo au dernier moment, ils devront marcher... Le voyage est décrit dans ce chapitre.

Les montagnes

Toutes les 5 heures de marche, les PJ devront faire une pause d'une heure ou réussir un jet de Vigueur (DD 20) pour pouvoir continuer. Dans l'après-midi du deuxième jour de marche, la température s'est nettement refroidie, du givre fait même son apparition. Quand la neige est encore plus présente, une créature fait son apparition...

Déroulement du combat. On long corps muni d'une centaine de pattes, garni d'une gueule monstrueuse pleine de dents. Heureuse de voir ce gibier, elle attaque les PJ.

- **Remorhaz**

Au bout du quatrième jour, le groupe arrive au pied de la dernière montagne à franchir, le plateau se trouve juste de l'autre côté. La montée de celle-ci est difficile, arrivés à une certaine étape, les PJ doivent même se mettre à grimper sur vingt mètres. Quand certains arrivent à mi chemin de l'escalade du mur, une ombre passe alors, un dragon vole très haut au dessus d'eux. Celui-ci n'a pas l'air très amical, il entame une descente vers les PJ. Il vaudrait mieux qu'ils se dépêchent de finir leur escalade. Une fois sur la corniche, il leur faut à tout prix se cacher s'ils ne veulent pas être dévorés tout crus. Un jet de Détection réussi (DD 18) permet de remarquer une petite grotte à 100 m de là.

Sinon, les quelques buissons et recoins permettent de se cacher facilement. Le dragon blanc (adulte) arrive au bout de 6 rounds (36 secondes), s'ils sont cachés, il les cherche (+ 10 détection, contre jet de discrétion) ou abandonne s'ils se sont réfugiés dans la grotte à temps. Si le dragon les trouve, un combat a lieu. Mais les PJ peuvent encore se réfugier.

Déroulement du combat. Le dragon blanc s'acharne en priorité sur un personnage, si les autres se révèlent vraiment gênants, il utilise son souffle pour en décourager un maximum.

- **Sviirtzaxatl**

Le trésor de ce dragon est caché dans une grotte en haut d'une montagne. Elle n'est pas visible de là où ils se trouvent et il n'y a pas d'indices apparents. Seul un sort de *mythes et légendes* permettrait d'avoir une image de la grotte et de sa localisation précise.



Le plateau Nestling

L'épreuve des montagnes passée, il faut maintenant traverser le plateau. Dans leur malheur, les personnages ont quand même la chance d'avoir traversé la quasi-totalité de celui-ci à vol de dragon. En deux jours à peine, ils arrivent à sortir de cette immense étendue, pour en fait en trouver une autre.

Les plaines du Vast

Le sol y est moins vert, la terre plus sèche, mais pour arriver à bon port, il va falloir marcher (ou user d'une bonne magie qui les ferait accélérer) un certain temps. Il faut compter en tout environ 25 jours de marche, voici les problèmes auxquels les personnages vont être confrontés durant cette traversée :

- **Trouver la direction** : si pour sortir du plateau il suffisait de s'orienter par rapport aux montagnes, ici il n'y a pas de repère. Il faut, soit s'aider de sorts qui indiquent la direction (un sort indiquant le Nord suffit), soit réussir un test de Survie (DD 15) pour ne pas se perdre.
- **Trouver à manger** : certaines classes et races n'ont pas ce problème, peut-être même que les lanceurs de sorts du groupe peuvent subvenir aux besoins journaliers via leur magie. Mais si les personnages se nourrissent à l'aide de rations

de survie, ils vont vite se retrouver en manque de provisions. Dans ce cas, il va falloir s'aider de la nature et partir à la chasse (Survie DD 10 + 2 par personne en plus, pour avancer à la moitié de sa vitesse et trouver à boire et à manger).

- **Surmonter les créatures** : l'Argonesse est un continent sauvage, particulièrement le Vast. Il va falloir se battre pour vivre. Parfois même, des ombres ailées planent à plusieurs centaines de mètres au dessus des PJ, mieux vaut ne pas se faire repérer. Cinq fois durant la traversée, jeter un d100 et référez-vous à la table ci-contre.

d100 Créature rencontrée

0-50	aucune
51-70	2d6 sérènes
71-80	1 dragonne
81-90	3d6 worgs
90-100	1 dragon (FP ≈ 8)

- **Le temps** : le temps aussi peut être un danger. Le *Guide du Maître* donne des tables pour déterminer aléatoirement le temps (page 94) et donne ses effets. Mais les personnages ont les moyens de le prévoir, grâce à un test de Survie (DD 15 + 5 par jours au-delà du lendemain) ou de sorts de divination...
- **Autres dangers** : Nuées de criquets, sables mouvants (voir *Guide du Maître*), maladies...



LES IO'LOKARI

Que les personnages aient fui l'ancre d'Abazzalk'aar ou qu'ils viennent d'effectuer une longue traversée du continent à pied, ils sont à présent assez près de Io'lokar. Seulement, soit ils ne le savent pas (dans le cas de la fuite), soit ils ne savent pas vraiment où la ville est exactement, la carte étant assez imprécise. C'est donc à tâtons qu'ils vont s'avancer dans le décor de l'Argonesse. Alors qu'ils se retrouvent dans un étroit passage (au choix), Une petite dizaine d'hommes surgissent de toutes parts, en tentant tant bien que mal d'encercler le petit groupe. L'un d'eux s'approche de l'un des personnages, une lame à la main :

« Vous êtes qui ? Vous venez d'où et pourquoi vous êtes perdus en plein milieu du Vast ? »

S'ils sont francs, les personnages peuvent l'attirer la sympathie de leurs agresseurs :

« Nous sommes désolés de surgir comme ça, sans nous présenter. Nous venons de Io'lokar et sommes à la recherche de certains de nos compagnons. Selon certaines sources ils auraient été pris par des hommes-serpents, il paraît qu'un mystérieux groupe sévit depuis peu dans les parages et menacerait Io'lokar. »

Si les personnages sont au courant des agissements d'Abazzalk'aar, ils peuvent révéler ce qu'ils savent. Dans la discussion qui suit, les personnages pourront manifester le désir de se rendre à Io'lokar. Les Io'lokarri proposent alors un marché :

« Libre à vous de nous suivre ou non. Si vous nous accompagnez, au retour, je vous promets de vous faire entrer à Io'lokar. Si vous décidez de partir maintenant là-bas, et j'espère qu'ils vous laisseront entrer sans problème, prévenez les gardes de l'état de la situation. »

Les personnages ont le choix : soit ils vont (ou retournent) dans l'ancre du Yuan-ti (éventuellement sauver leurs compagnons), soit s'ils décident que c'est trop risqué ou qu'aller à Io'lokar est primordial. Ils devront s'y rendre selon les indications des Io'lokari. S'ils partent pour le temple, voir le chapitre « l'Ancre d'Abazzalk'aar », sinon se rendre à « Io'lokar ».

d100	Rencontre	FP
01-04	2 guerriers Yuan-ti sangs purs	7
05-09	Serpent constricteur Gigantesque	7
10-19	Hydre à 9 têtes	8
20-36	1d3+1 trolls berserkers	8-10
37-53	Guerriers Yuan-ti (2 sangs purs, 1 sang mêlé)	9
54-70	Naga corrupteur	9
71-80	2 Nagas ténébreux	10
81-90	Sort vivant : nuage mortel	10
91-95	3 Slaads rouges et +1 Slaad bleu	10
96-00	1 Slaads bleus	11

DANS LES MARAIS

Dans le cas où les PJ et les agents Io'lokari partent à la recherche de la base d'Abazzalk'aar, soit ils partent sous les indications des personnages parce qu'ils en viennent, soit ils s'y rendent selon les informations des Io'lokari (c'est ce qui est supposé ci-dessous, il n'est pas difficile de modifier si ça n'est pas le cas). Dans le cas où ils s'enfuient de la base, ils peuvent mettre 4- jours pour rejoindre la cité. Ils rencontreront des agents Io'lokari en route, à 2 jours de la cité. Ils subiront en route une attaque de Slaads (1 bleu et 3 rouges) partis à leur poursuite.

Celle-ci est située à environ 100 kilomètres à l'est de la cité, dans des marécages. Les aventuriers se dirigent donc plein est, vers la chaîne de montagne. A environ 70 km de ce qui, s'ils possèdent une carte, semble être le début de massif montagneux, ils entrent en fait dans un vaste marécage, dont l'existence est connue par les Io'lokari.

Se déplacer dans les marais est plus difficile que dans les plaines du Vast. Les déplacements sont réduits de moitié. Suivant sa composition et son encombrement, le groupe fera entre 12 et 18 km par jour (si la vitesse de base est respectivement de 6 et 9 m), distance qui est à moduler suivant les succès plus ou moins larges du test de Survie du groupe pour s'orienter. Cependant, plus les PJ s'enfoncent dans le marais, plus un sentiment inconfortable se fait sentir, comme une impression d'être perdu, que le marais lui-même est changeant. Le DD des jets de Survie augmente de 5 dans les marais.

Pour localiser l'emplacement de la base Yuan-ti, les PJ peuvent recevoir l'aide des Io'lokari, qui pourront lancer pour eux des sorts de localisation. Une localisation suprême peut être lancée avant le départ et 5 parchemins de localisation de créatures seront confiés au lanceur de sorts profanes le plus

puissant du groupe, éventuellement un Io'lokari si c'est le cas.

A cette vitesse de progression, la traversée des marécages devrait durer entre 4 et 6 jours. Pendant cette période, les PJ peuvent se trouver confronter à différents adversaires (voir tableau ci-contre).

AU MJ :

Autrefois, les marécages n'étaient pas présents. Cette région de l'Argonesse a été sujette à plusieurs changements de climat au cours des âges. Ceci est dû à la présence d'une zone d'affinité avec le plan Kythri, le Chaos bouillonnant.

La proximité du plan du chaos a influencé le climat au cours du temps, transformant la région en marécages aujourd'hui. C'est la raison du sentiment malaise qui saisit les personnages. Pour encore augmenter le malaise, il est possible d'ajouter certains effets, comme le dérèglement de certains sorts ou objets magiques pour une courte durée, un changement dans la gravité (un arbre qui pousse les racines vers le haut, ou une colonne d'eau se soulevant soudain suite à l'inversion de la gravité, ou même un personnage soulevé à 6 m puis retombant dans la tourbe etc...). Ces effets ne doivent pas être pénalisants à long terme pour les aventuriers, mais simplement les intriguer et les effrayer. Un jet réussi de connaissances des plans DD 20 permet d'identifier ceci comme l'influence d'une zone d'affinité (DD 25 pour identifier l'influence de Kythri).

Il existe un portail reliant les deux plans d'existence, qui s'ouvre seulement lorsque les deux plans sont au plus près. Lorsque les deux plans ne sont pas en concordance, il est cependant relativement aisé et d'un coût magique faible d'ouvrir le portail. Le portail se situe au niveau supérieur d'un ancien temple.

Le temple et certaines décorations et gravures à l'intérieur sont les vestiges d'une secte d'adorateurs du chaos, composée de membres non dragons. Par des sacrifices, ils avaient réussi à ouvrir le portail vers Kythri, invoquant divers monstres. Malheureusement pour eux, un jour, une invocation a mal tourné et la créature a détruit le temple et tous ses habitants.

Quand Abazzalk'ar est arrivé, il avait connaissance de l'existence d'un portail dans la région et s'est mis à sa recherche. Après avoir localisé son emplacement exact, il a trouvé les restes de la secte. Il s'est installé dans le temple, aménageant celui-ci selon ses besoins.

Le temple se situe dans une gorge formée par deux monts, début de la chaîne montagneuse, sur les flancs desquels sont visibles des traces d'écoulement d'eau, probablement dues à la fonte de neige

penseront les personnages géologues... Ces veinules grises parcourant ces monts verdoyants viennent se jeter dans le marais qui recouvre le fond de cette vallée encaissée. Finalement, les deux flancs de montagnes s'écartent peu à peu pour donner sur un immense lac recouvert d'une brume épaisse.

Des aventuriers attentifs remarqueront, avec un jet de Détection (DD 20) que, malgré l'eau principalement stagnante, on remarque un léger courant au fur et à mesure de la progression dans la vallée. Il va en sens inverse de la progression des personnages.

Le temple se situe une dizaine de kilomètres en amont du lac. Il détermine la ligne de partage des eaux entre le marais et le lac, puisqu'il en est la source à tous les deux.

De loin, son entrée ressemble à une grotte naturelle, sur le flanc gauche à environ 100 ou 200 mètres au dessus du niveau du marais. Un test de Détection (DD 15) réussi permet de remarquer la grotte et un autre (DD 25) permet de percevoir un écoulement d'eau le long de la paroi en provenance de la grotte.

L'eau a recouvert la roche d'algues ce qui la rend particulièrement glissante. Il faut réussir un test d'Escalade (DD 10) pour progresser depuis la montée vers l'ouverture. Si les personnages doivent se battre sur ces rochers, on considère ceux-ci comme affectés par le sort graisse : un test d'Équilibre (DD 10) sera nécessaire à chaque fois qu'un personnage veut se déplacer. Un échec de plus de 5 points entraîne une chute.

LE TEMPLE DU CHAOS

Abazzalk'ar a mis au point une machine révolutionnaire : un sarcophage qui permet d'échanger les esprits de deux corps. Avec ça, il compte détruire l'organisation de Io'lokar.

Les effets de cet échange sont identiques à ceux d'un *échange spirituel véritable* (GMdP ou [DRS Psionique](#)). L'échange a d'autant plus de chance de réussir que les deux esprits échangés sont proches en puissance et en nature (type). Par exemple, échanger l'esprit d'un humanoïde et d'un extérieur, tous les deux de niveau global équivalent (NGE) égal, a moins de chance de succès que celui de 2 humanoïdes de NGE égal et plus l'écart de NGE est grand entre les personnes, moins le rituel a de chances de fonctionner.





Pour tirer la puissance magique pour activer la machine, il a besoin d'énergie psionique et d'énergie vitale (coût en PX du sort). Pour remédier à ce problème, il a proposé aux Slaads une aide substantielle en l'envoi de certains de ses serviteurs Nagas et Yuan-ti dans le plan de Kythri, pour la capture de Githzeraï. Les Slaads ont accepté avec plaisir cette aide dans leur lutte contre leurs ennemis locaux. De leur côté, les Githzeraï se rendent bien compte que les disparitions suspectes se multiplient dans leurs rangs. Ils auront envoyé un agent à la recherche de ces disparus qui finira bien par arriver en Argonesse et peut-être entrer en contact avec les PJ ?

Pour plus de détails sur cette machine, voir la salle 24 du temple, la salle au sarcophage.

1. COULOIR

C'est un simple couloir en pierre. Un léger filet d'eau coule sur le sol vers l'extérieur. Un piège est placé au milieu du couloir (croix rouge).

- **Volée de flèches empoisonnées.** FP 7 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +18 distance (1d4+1 plus poison, dard) ; poison – extrait de sanvert, jet de Vigueur (DD 13) pour résister, 1 Con/1d2 Con ; cibles multiples (tire 1d8 dards par cible dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 25).

2. SALLE CENTRALE

Cette grande salle ronde ne contient pas grand-chose. Des bouts de bois pourris sont les seuls vestiges de ce que fut l'ancienne salle de prière de la secte. Du plafond suinte une importante quantité d'eau, qui s'écoule par le couloir 1 vers l'extérieur. Sur les murs, des gravures sont partiellement visibles. Un test réussi de Décryptage DD18 permet de comprendre qu'il s'agit d'un lieu de culte du chaos. Lorsque les PJ entrent, ils sont attaqués par deux Slaads rouges et deux guerriers Yuan-ti sang pur.

Déroulement du combat. Un Slaad et un Yuan-ti arrivent par les entrées ouest (salles 3 et 11). Ils étaient initialement en salle 14, mais avertis par l'alarme, ils ont reçu l'ordre d'attaquer les intrus. De plus, si les PJ n'ont pas encore éliminé les gardes en 17, ceux-ci arrivent au bout de 1d3+1 rounds.

- 2 guerriers Yuan-ti sangs purs
- 2 Slaads rouges

3. DORTOIR

Des couches sont organisées tout autour de cette salle circulaire. Mais aucune n'est occupée. Tous les résidents sont en effet, soit sur Kythri à la recherche de Githzeraï, soit à l'extérieur en patrouille. Sur les murs, on retrouve des gravures et des écritures qui louent le chaos et Kythri. Si on les comprend (Décryptage DD 18), les écritures invitent le lecteur à se laisser porter par le tourbillon et ainsi rejoindre Kythri, le Chaos Tourbillonnant. C'est ici une référence à la construction circulaire des couloirs du temple. En suivant, ces couloirs courbes, on arrive effectivement au portail du niveau supérieur. Un test de Fouille (DD 20) réussi permet de trouver le passage secret vers la salle 4.

4. SQUAT

Une paille confortable est accolée au mur nord. A travers les éboulis du mur Est, on peut voir la salle 2, mais pas y accéder. En revanche, il est très difficile de savoir si quelqu'un est dans cette salle depuis la salle centrale, l'ébouli procurant un abri total.

5. LABORATOIRE

Il s'agit du laboratoire d'Abazzalk'aar. Un bureau occupe le coin Nord-Est et un autre une partie du mur Sud-Ouest. Une étagère improvisée est montée sur la partie Sud du mur Est. Sur les bureaux, on peut trouver des ouvrages à propos de pouvoirs psioniques ou magiques et des traités sur les plans et la possession. Un test réussi de Fouille (DD 20) permet de trouver dans les étagères un parchemin divin de *cercle magique contre le chaos*, un parchemin divin de *rejet du chaos*, un parchemin profane de *peau de pierre* et un parchemin profane de *liberté de mouvement*. Ce sont des parchemins qu'Abazzalk'aar a trouvé dans le temple et qui datent vraisemblablement de l'époque de la secte du chaos.

6. NID DE SERPENTS

La salle est vide, mais sur le sol grouille une nuée de serpents venimeux.

Déroulement du combat. La nuée se met à attaquer la première victime qui entre dans la salle, s'acharnant sur cette cible jusqu'à ce qu'elle la tue.

- Nuée de serpents venimeux



7. GRAVATS

Cette salle, partiellement effondrée, ne contient rien de particulier à part des gravats. La porte au nord mène à un couloir courbe qui arrive en salle 19. Il est assez difficile d'apprécier la courbure du couloir à cause de la nature chaotique du temple.

8. ENTREPÔT

Cette salle sert d'entrepôt pour tout le matériel relatif aux échanges corporel. On y trouve de grandes plaques de métal dont sont faites les cuves, ainsi qu'un réservoir rempli du liquide vert qui coule dans les cuves de stagnation. Ce liquide est fait pour anesthésier la cible. Quiconque goûte le liquide doit réussir un jet de Vigueur DD 19 ou perdre temporairement d'être fatigué pendant une heure et de perdre 1d3 points de Force, 1d3 points de Dextérité et 1d3 points de Sagesse. L'effet se dissipe à raison de 1 point par heure et par caractéristique.

9. CASERNE

Il s'agit d'un entrepôt d'armes et d'armures.

10. CHAMBRE D'IZZARDO

Il s'agit de la chambre d'Izzardo. Il est actuellement à Io'lokar pour Abazzalk'ar. Un jet de Fouille DD 26 permet de trouver cachée une baguette de *Dissipation de la magie* (30 charges restantes). Sur une table basse est posé son grimoire. Il est protégé par un glyphe de garde explosif lancé par un prêtre niveau 10 (Fouille DD 28, 5d8 de dégâts de froid).

11. GRAVATS

Cette salle ne contient que des gravats. Un test de Fouille réussi DD 20 révèle le passage secret.

12. SALLE EN PENTE

Le plancher de cette salle a été sapé par l'éboulement de la salle 22 au dessus de laquelle il se trouve. Si les personnages ne font pas attention, ils glissent dans le gouffre (la chute entraîne le ou les personnages directement en salle 22).

- **Gouffre.** FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 25) permet d'éviter la chute ; 6 m de profondeur (2d6, chute) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 25).

13. GARDE-MANGER

Cette petite salle sert d'entrepôt de nourriture et d'eau. Seule une créature de taille P peut se faufiler dans les couloirs au Sud au pris d'un test d'Evasion réussi DD30.

14. SALLE DE GARDE

Elle est initialement occupée par deux Slaads rouges et deux guerriers Yuan-ti sang pur. On y trouve 3 paillasses, si on les Fouille (jet de Fouille DD 22) on y trouve cachés une potion de *soins importants*, une potion de *rapidité* et une huile de *flèches enflammées*.

Déroulement du combat. Tandis que les deux Slaads attaquent, les Yuan-ti qui n'ont pas leurs armes filent en chercher dans la caserne, ils en ont pour 3 rounds.

- 2 *Slaads rouges*
- 2 *guerriers Yuan-ti sang pur*

15. ANCIENNES CELLULES

Ce sont d'anciennes cellules. Les 3 cellules qui ont été partiellement détruites ne sont pas aménagées et ne contiennent rien, si ce n'est quelques gravats.

Les 8 autres en revanche, ont été transformées par Abazzalk'ar. Son système d'échange d'esprit fait qu'il se retrouve avec le corps du volontaire contrôlé par un autre esprit, pas nécessairement bienveillant à l'encontre du Yuan-ti. Il a donc trouvé une parade qui consiste à garder ses victimes dans un état de léthargie profonde. Celles-ci baignent à l'intérieur de grandes cuves métalliques remplies d'un liquide vert aux propriétés anesthésiantes. Au sommet de chaque cuve est incrustée un dracolithe de Sybérus, d'une valeur de 1000 po, qui sert de catalyseur lors du lancement du sort. Grâce à un hublot monté à hauteur d'homme, on peut voir les victimes dans leur état léthargique. Elles ont l'air de dormir.

Si l'un des personnages a été victime du transfert d'esprits, c'est dans l'une de ces cuves que sera gardé son corps.

Il y plusieurs moyens d'ouvrir la cuve. Soit en prononçant le mot de passe que seul Abazzalk'ar et le Slaad gris connaissent, il permet de déverrouiller le piège et la serrure, soit en détruisant la cuve qui a les propriétés suivantes : Cuve en métal : Solidité 10, Points de résistance 30, DD pour enfoncer 28. Attaquer la cuve déclenche un piège :

- **Éclair.** FP 6 ; objet magique ; déclencheur au contact ; pas de remise en place ; effet magique – *éclair*, magicien de niveau 10, 10d6 électricité, jet de Réflexes (DD 15) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).

Une autre possibilité est de s'attaquer au verrou caché (Fouille DD 25, Crochetage DD 30). L'ouverture du verrou déclenche le piège s'il n'a pas été désamorcé plus tôt.

Lorsque les victimes sortent de la cuve, elles sont nues et restent inconscientes pendant 1d4 rounds, puis éblouies et assourdies pendant 1d6 minutes (un peu comme Han Solo quand il sort de la glace carbonique). Leur valeur de Force, Dextérité et Sagesse sont réduites à 3 et remontent à la vitesse de 1 par heure et par caractéristique. L'équipement d'origine des victimes se trouve en salle 24.

Pour l'instant, seules les 5 cellules à l'Est sont occupées. Dans les 3 cellules Ouest, les cuves sont montées, mais restent ouvertes et vides.

16. SALLE DE CULTE

Dans cette salle, qui a dû être circulaire dans le passé mais qui maintenant est en partie effondrée, trônent 2 statues de Slaads, érigées par l'ancien culte du chaos. Mais celles-ci sont très abîmées et on ne peut rien en tirer.

17. SALLE DE GARDES

La salle aux murs détruits sert de salle de garde aux habitants actuels. Lors de l'arrivée des PJ, elle est occupée par 2 guerriers Yuan-ti sang pur et un Slaad bleu.

Dans le goulet qui mène de la pièce 17 à 18, il y a l'équivalent d'un sort d'*alarme* qui est mis en place. En marchant dessus, les gardes alertent mentalement Abazzalk'aar de la présence d'intrus. Ils le font dès qu'ils aperçoivent les PJ. Si les personnages ne les voient pas, ils essayent de les prendre à revers une fois qu'ils sont dans la salle 2.

- **2 guerriers Yuan-ti sang pur**
- **Slaad bleu**

18. PLANQUE

Une partie du mur s'est effondrée, bloquant l'accès au couloir. Les Yuan-ti ont installé là des paillasses dans lesquelles sont cachées des potions. Un test

de Fouille (DD 20) réussi permet de trouver une potion de *peau d'écorce* (+2) et une potion de *ralentissement du poison*.

19. SALLE DE GARDES

Cette salle de garde est en permanence occupée par 4 guerriers Yuan-ti sang-mêlé.

Déroulement du combat. Ils sont conscients de la présence d'intrus et vont les attendre ici, utilisant à leur avantage le fait qu'une seule personne puisse se présenter à la fois dans le couloir. S'ils entendent quelqu'un tomber depuis la salle 12, 2 d'entre eux vont voir et attaquent l'intrus, demandant du renfort si nécessaire.

- **4 guerriers Yuan-ti sang mêlé**

20. PRISON

C'est une prison dans laquelle sont retenus les Githzeraïs capturés sur Kythri. La prison est faite de barreaux de pierre qui vont jusqu'au plafond à 6 m de hauteur. Un sort de *silence* fait effet de façon permanente dans la prison, ainsi qu'une *ancree dimensionnelle*. En plus des barreaux de pierre, un *mur de force* les empêche de se faufiler entre les piliers. Les gardes possèdent une clé magique qui permet d'ouvrir la prison. Un jet de Fouille DD 27 permet de remarquer une forme de porte taillée dans les piliers. Elle est protégée par un *verrou de mage*.

Les Githzeraïs ainsi libérés peuvent apprendre aux PJ l'existence du portail et du trafic qui a lieu ici. Ils savent que le portail est au niveau supérieur, ainsi qu'un étrange matériel près de l'autel. Plusieurs des leurs ont été emportés et ne sont jamais revenus.

Si l'un des personnages a été capturé en tentant de fuir, c'est dans cette prison qu'il aura été envoyé.

21. CELLULE

Un Githzeraï est enfermé seul dans cette cellule, à part. La clé des gardiens ouvre la porte, mais cette cellule n'est de toute façon pas protégée plus que par un verrou DD 30. La créature enfermée est en fait un Slaad gris transformé. Lorsque l'alarme est sonnée, il se rend rapidement au niveau inférieur, depuis le niveau supérieur où il était et prend la forme d'un Githzeraï. Il fait alors semblant de se faire accompagner par un des gardes d'en bas dans la cellule en 21 pour ne pas éveiller les soupçons des autres prisonniers.



Déroulement du combat. Si les PJ le libèrent, il attend qu'ils soient dans le couloir pour reprendre sa forme naturelle et les attaquer par derrière.

- *Slaad gris*

22. CELLULE EFFONDREE

C'est dans cette pièce vide qu'atterrissent les personnages tombant de la salle 12. Une partie du mur est effondrée, formant une pente sur laquelle les personnages glissent jusqu'à l'entrée de la salle.

23. SALLE DU PORTAIL

Dans cette salle, Abazzalk'aar, un Slaad bleu et cinq guerriers Yuan-ti sang-mêlé attendent les PJ. Un sort d'alarme dans la salle en haut du couloir avertit Abazzalk'aar de l'arrivée des intrus.

Outre ces monstres, on trouve dans la salle un autel, transformé en table sacrificielle par Abazzalk'aar. Un serpent d'or, au-dessus de l'autel, enserme dans sa bouche un dracolithe semblable à ceux trouvés sur les cuves du niveau principal. En sacrifiant des Githzeraïs, Abazzalk'aar stocke de l'énergie vitale dans le dracolithe pour son rituel.

Le sol de la salle est recouvert d'eau. On peut remarquer que l'eau vient en fait du mur Sud, derrière l'autel. C'est en fait à cet endroit qu'est situé le portail, fermé pour l'instant. Mais de l'eau passe quand même entre les deux plans. C'est ce portail qui est la source du marais et du lac.

Déroulement du combat. Le combat est le même que si Izzardo avait téléporté les personnages directement dans cette salle (voir plus haut) : Les personnages sont plutôt en mauvaise position. S'ils n'ont pas réagi, ils sont pris au dépourvu et Abazzalk'aar commence le combat en utilisant son pouvoir psionique de décharge mentale pour les étourdir. Il veut soumettre tout le groupe à sa volonté. Si des personnages résistent, il tente de les faire prisonnier en envoyant au corps à corps ses gardes du corps ainsi que le Slaad bleu qui l'accompagne. Les sang-mêlé peuvent lancer leur pouvoir magique de suggestion. Les personnages peuvent tenter de combattre mais face à tous ces adversaires c'est une action suicidaire. Il faut préférer la fuite, Erky qui se rend compte du danger prévient les personnages et met ses propos en action en filant vers la porte de sortie... S'ils fuient, les personnages sont poursuivis par les Yuan-ti.

- *Abazzalk'aar*
- *Slaad bleu*
- *5 guerriers Yuan-ti sang mêlé*
- *Serpent constricteur gigantesque*

24. SALLE AU SARCOPHAGE

Dans cette salle pleine de tuyaux, de réservoirs, est posé sur un cercle tracé au sol une sorte de sarcophage. Cette boîte est reliée par des fils dégoulinants, suintants, aux réservoirs qui entourent la salle. Le sol est gluant, l'atmosphère y est très lourde est une odeur très nauséabonde semble provenir des produits en grande quantité. Il n'y a ni ouverture ni torche, les seules sources de luminosité sont les quelques bougies dispersées aux quatre coins de la salle, rendant son ambiance encore plus effrayante.

AU MJ :

Abazzalk'aar a inventé des sarcophages psioniques qui permettent d'échanger les esprits de deux individus. Voici le principe : à partir d'un échantillon de pensée d'un individu (recueilli par le sort de *sonde mentale* et un objet magique particulier) et la participation d'un volontaire (typiquement un esclave sous l'effet de *domination*), le sarcophage va échanger leurs deux esprits.

Le plan du Yuan-Ti est de saper l'organisation de Io'lokar en remplaçant certains de ses habitants par ses marionnettes. Pour ce faire, Izzardo, son sbire, utilise un réceptacle à pensée et son sort de *Probe Thoughts* pour capturer un échantillon de pensée de la cible (individu A) qu'il rapporte à son maître. Ce dernier installe l'échantillon dans le sarcophage où s'est installé un autre individu (individu B). La machine est mise en fonctionnement et si la cible (individu A) rate son jet de sauvegarde, son esprit est transféré dans le corps de l'individu B. pendant le même temps, l'esprit de l'individu B prend place dans le corps de la cible. Quelques limitations : le transfert fonctionne mieux quand il y a une faible différence de niveau entre A et B, c'est pourquoi le Yuan-Ti cherche des sujets de haut niveau. Le sujet qui utilise le sarcophage doit être volontaire, d'où la coercition.

Un moyen de rendre leurs esprits aux victimes est de replacer un corps dans le sarcophage et d'activer la machine délirante qui mettra fin au processus. Il doit être mise en scène de manière effrayante, les machines sont pleines de tuyaux et de réservoirs bizarres, les officiants doivent ricaner, dans la plus pure tradition pulp.

25. DÉPÔT DE MATÉRIEL

C'est dans cette salle que se trouvent les habits et l'équipement des personnages qui sont dans les cuves. Ouvrir la porte déclenche un piège qui se répand à l'intérieur de la salle.

- **Vapeurs d'othur brûlé.** FP 7 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; gaz ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une salle de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (3 rounds) ; poison – vapeurs d'othur brûlé, jet de Vigueur (DD 18) pour résister, 1 Con (diminution permanente)/3d6 Con ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 21).

Cette salle contient également un coffre en bois dans lequel est rangé du matériel pour le rituel : couteau sacrificiel en argent incrusté de rubis (350 po), habit de cérémonie richement décorée (200 po). Le coffre n'est pas fermé.

IO'LOKAR

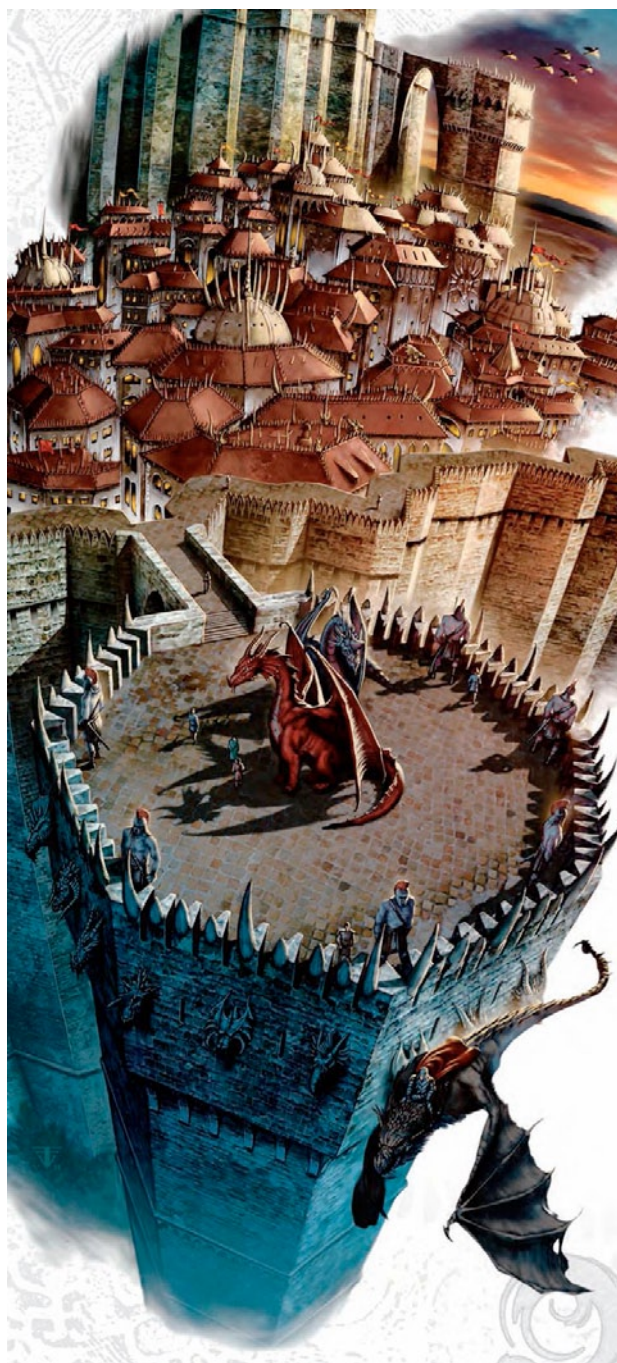
Entrer dans la cité

La cité est visible à des dizaines de kilomètres, ce qui témoigne de sa hauteur. Les murailles et les bâtiments sont parfaitement conçus, tout y est harmonieux. La cité est construite en hauteur, plus on se rapproche du centre de celle-ci, plus le terrain et les tours s'élèvent en hauteur.

Au bas des murailles, des entrées sont prévues. Des gardes contrôlent le flux des personnes qui entrent et sortent. Quand quelqu'un désire pénétrer les murs de la cité, les gardes posent leurs questions habituelles (si les personnages sont accompagnés de Io'lokari, cette étape se passera forcément sans encombre). « *Identifiez-vous !* » Quand les personnages donnent leur identité, le garde prend des notes sur un registre et les dévisage tous, pour bien s'imprégner de leurs visages, comme pour les retenir s'il arrivait quelque chose. « *Résident ou visiteur ? Quelles raisons vous amènent ? Première visite à Io'lokar ? Combien de temps comptez-vous rester ?* »

Les personnages ont tout intérêt à bluffer, ou au moins à donner une raison valide s'ils disent venir en tant que visiteurs. S'ils expliquent aux gardes quoique ce soit en rapport avec Abazzalk'aar, ils seront pris pour des fous et questionnés davantage.

S'ils se présentent comme résidents de Sharn, le garde les regardera, interloqué, puis il répétera sa question, comme si cela paraissait absurde. Si les PJ insistent, il appellera le reste de la garde pour escorter les PJ vers un poste de garde où ils seront interrogés séparément, afin de cerner l'objet de l'arrivée des personnages. S'ils se démènent trop mal, les personnages seront enfermés, pour la simple et bonne raison que les Io'lokari n'aiment pas trop qu'on puisse parler de leur continent sur le reste d'Eberron. Pour pénétrer la ville, il faudra, soit être diplomate, dire la vérité mais de façon tout à fait innocente, soit bluffer et mentir sur les raisons.



Toute tentative de corruption ou d'infiltration discrète sont dangereuses étant données les protections magiques qui entourent les remparts et la garde entraînée qui veille au grain.

Après cet épisode, les PJ peuvent donc entrer dans l'enceinte de la métropole. Il y a énormément de monde, les rues sont bondées, tout le monde semble avoir une occupation. En traversant le dédale d'allées de la cité, on a l'impression qu'il y a un spectacle à chaque coin de rue, démonstrations de magies, récits de contes locaux, etc., font partie du quotidien de la population locale.

Ainsi, les personnages devront cacher leur apparence « inutilité », car ici, ceux qui ne savent rien faire sont mal vus (les gens vivent de leur savoir-faire et de celui des autres). De plus, il est curieux de voir des étrangers venir ici.

Les informateurs inconnus

Si les PJ sont là, c'est pour se mettre à l'enquête. S'ils cherchent directement les réponses à leurs questions, concernant l'histoire, on les enverra vers un érudit local. Mais il refuse de parler des dracogrammes (et il ne peut de toute façon pas le faire, sa connaissance sera trop limitée dans ce domaine), le sujet est très tabou et les savants s'y perdent.

Cependant, s'ils s'affichent clairement comme porteurs de la marque, cette fois-ci ça pourrait bien leur sauver la mise. En effet, une aide mystérieuse, sous la forme d'un homme encapuchonné, leur glisse discrètement un mot dans la poche alors que les personnages marchent dans les rues de Io'lokar, après quoi il file à toute vitesse et se perd dans la foule. Ce parchemin est un plan de Io'lokar sur lequel est entourée une maison dans les hauteurs...

Par la suite, il y a trois possibilités :

- Soit les personnages ne s'y rendent pas et laissent de côté toutes les chances d'avoir des informations et ils devront se débrouiller autrement (voir la piste avec Essirise).
- Soit ils s'y rendent tout de suite après, sans prendre de précaution.
- Ou bien ils se rendent à cette maison en prenant des pincettes : ils évitent d'être repérés, attendent un petit peu et ne se précipitent pas. S'ils sont sur leurs gardes, les personnages ont droit à un jet de détection (DD 25) pour remarquer qu'ils sont suivis. S'ils tentent de poursuivre leur assaillant, ils n'ont aucune chance, car celui-ci disparaît au premier coin de rue.

AU MJ :

Cette aide mystérieuse provient de Lurren lui-même. En effet, l'érudit de Sharn et dragon de l'Assemblée en Argonesse s'est pris d'affection pour l'histoire incroyable des personnages. Selon lui, il faut fournir une aide urgente aux personnages pour qu'ils se débarrassent de leur marque (il compte cependant éviter d'agir directement, par peur d'intervenir dans l'accomplissement de la Prophétie). Apprenant la présence des personnages sur le continent (grâce à Slifvarazmo'tur, le dragon qui a fait les personnages prisonniers et qui est lui aussi membre de l'Assemblée) il fait tout pour essayer de les contacter pour tout leur révéler. Pour cela il a envoyé secrètement certains de ses agents (il ne faut surtout pas qu'à l'Assemblée on apprenne l'affection de Lurren pour les personnages, car une majorité est pour regarder l'évolution de la marque sans intervenir). Leur mission est d'envoyer les personnages à Aarazthorus le rencontrer plus ou moins secrètement. Seulement des agents d'autres dragons de l'Assemblée surveillent les rues de Io'lokar et s'ils apprennent la venue des personnages à Aarazthorus, ils prépareront leur réception, d'où la nécessité des personnages de se faire discrets. Mais sans rien savoir de cela, il reste peu probable qu'ils prennent des précautions...

La maison indiquée sur le plan est ouverte. Les personnages peuvent s'avancer jusqu'au salon, où ils retrouveront la silhouette encapuchonnée. L'homme regarde à l'extérieur s'il n'a pas été suivi et invite les personnages à s'asseoir. Il prend la parole, tout en cherchant dans ses tiroirs quelque chose :

« Je sais ce que vous faites là, mon maître m'a tout raconté, il prend des gros risques en essayant de vous aider. N'espérez pas que je vous dise son nom, si on nous espionnait, ça serait trop dangereux. J'espère que vous êtes venus discrètement. Ah, la voilà. »

Il sort d'un placard une carte enroulée, qu'il déroule sous les yeux des personnages :

« Ici, c'est Aarazthorus, la ville des dragons, l'Assemblée y réside. Mon maître est là-bas, allez-y, présentez vous et surtout ne dites pas qu'on vous a aidé. Si vous prétendez avoir trouvé tout seuls votre chemin, ils vous laisseront tranquilles. Si on apprend qu'un membre de l'Assemblée vous a aidé, il y risque sa place ! On n'est pas censé influencer la Prophétie, dites leur que vous êtes débrouillés. Soyez là-bas dans peu de temps, mon maître vous y attendra, tout vous sera révélé. »



Il donne ensuite la carte aux personnages, les fait sortir de chez lui et se prépare lui-même à quitter la ville. Si les personnages sont surpris par des agents de l'Assemblée entraînés de récupérer des informations qu'ils ne devraient pas avoir, les espions de cette organisation tenteront de mettre à bas les personnages alors qu'ils se trouvent à Io'lokar.

Déroulement du combat. Les assassins n'ont pas de tactique particulière, ils tentent simplement d'observer leurs cibles un nombre de rounds suffisant avant de les attaquer par surprise en profitant de leurs attaques sournoises. Zorru le magicien use de sa magie pour permettre aux assassins de profiter de leurs attaques sournoises...

- **Tori**
- **Jorund**
- **Jarla**
- **Zorru**

Recherche d'Essirise

S'ils veulent retrouver la femme au crâne rasé, cette mystérieuse femme que les PJ ont croisé peut-être plus d'une fois et qui semble en savoir un peu au sujet de leur marque, il va falloir connaître son identité ou au moins sa description physique. En effet, quand on a besoin de quelqu'un à Io'lokar, on fait appel au Grand Registre. Cette institution recense tous les habitants de Io'lokar, les immatricule et les classe selon leur utilité, leur pseudo-métier au sein de la métropole.

Le Grand Registre est situé en plein centre de Io'lokar, il faut monter jusqu'au sommet, à l'altitude la plus élevée et chercher un édifice ovale. À l'intérieur, une secrétaire (une halfeline perchée sur un haut tabouret pour la mettre à hauteur d'un humain) accueille les arrivants :

« Dites moi le nom, la fonction, ou la description de la personne recherchée. »

Pour la femme au crâne rasé, il suffit de demander Essirise (s'ils ont pu glaner son nom), de décrire son visage, ou de dire qu'elle se promène fréquemment de Io'lokar à Sharn pour trouver la personne recherchée.

L'halfeline se lève, tire un livre de la bibliothèque derrière elle et prononce une incantation. Les pages se tournent jusqu'à une double page consacrée entièrement à la personne d'Essirise. Puis la secrétaire continue :

« Donnez-moi le motif de votre recherche avant que je vous livre des informations sur... Essirise. »

Il est certain que si les personnages sont trop peu naturels ou ne savent pas trop comment expliquer ce qu'ils cherchent, la secrétaire aura des doutes et ne voudra pas donner d'information. Il faut soit trouver une excuse (Bluff DD 25), soit marchander les informations (Diplomatie DD 25).

S'ils arrivent à convaincre la secrétaire qu'il n'y a rien de louche dans leurs intentions, elle leur livre ce qu'ils souhaitent : l'adresse de la dénommée Essirise.

Les appartements d'Essirise

Essirise ne se trouve pas chez elle, elle est en vadrouille pour un petit moment.

Ce n'est sans doute pas la première fois que les personnages tenteront d'entrer par effraction chez la femme au crâne rasé. Mais cette résidence là est autrement plus protégée qu'à Sharn...

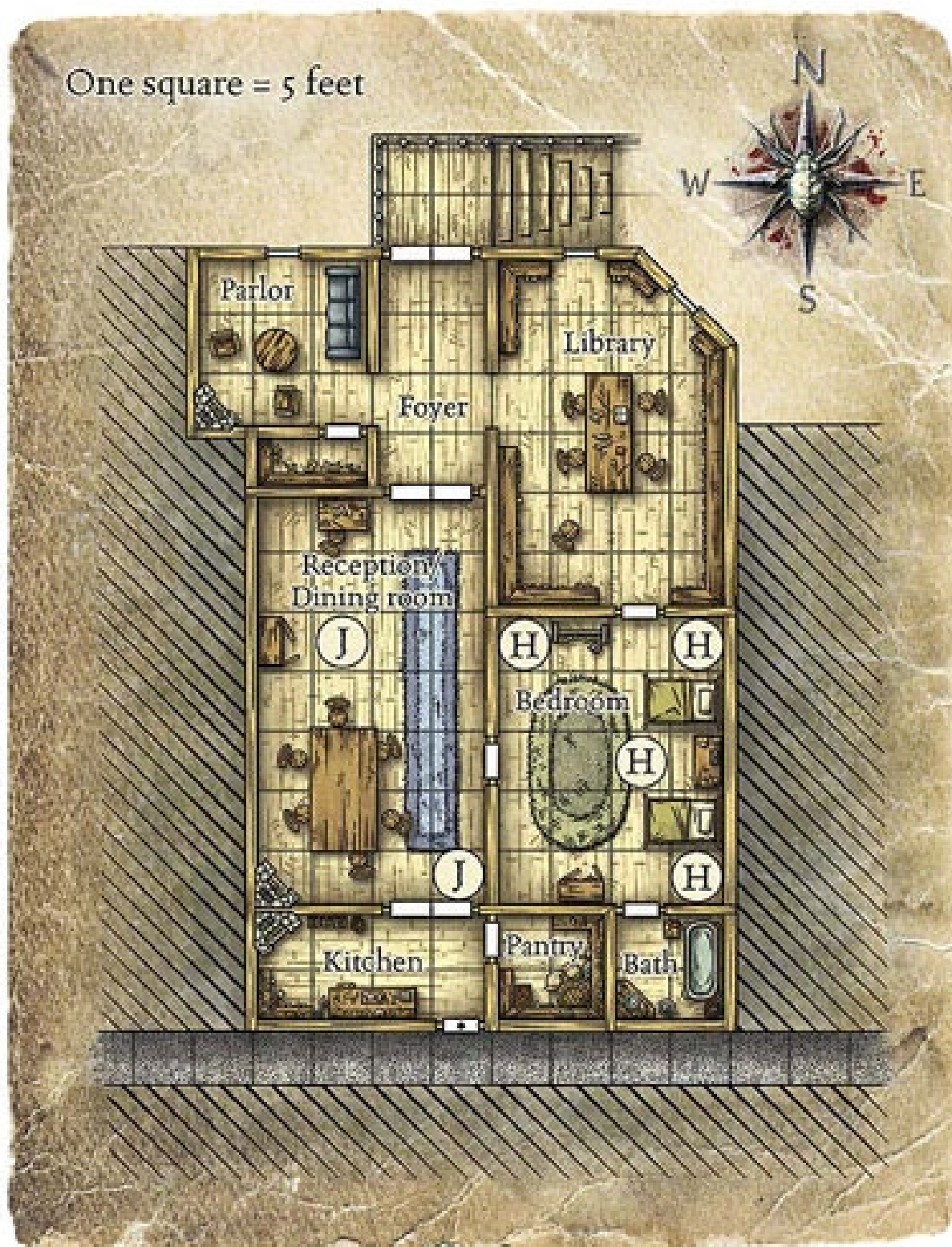
La porte d'entrée en adamantium est fermée à clef (crochetage DD 25). L'ouvrir sans la clef (en la crochétant ou en l'enfonçant) déclenche le piège.

- **Piège : Flèche acide de Melf.** FP 8 ; objet magique ; déclencheur mécanique ; remise en place automatique ; pièges multiples (2 sorts de Flèche acide de Melf) ; Att +9 contact à distance et +9 distance ; effet magique – Flèche acide de Melf, magicien de niveau 18, 2d4 acide / round pendant 7 rounds ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage / sabotage (DD 27).

AU MJ :

La maîtresse des lieux est absente, elle est partie « rendre visite » à un dragon posté à l'observatoire, en bordure du lac. Elle a en effet appris que ce dernier avait récemment fait quelques découvertes au sujet du dracogramme de la mort. Personne ne serait encore allé vérifier et Essirise a préféré être la première à découvrir la trouvaille. Si quelque chose se révélait compromettant, conformément aux requêtes de Vol, le dragon devrait éliminer toute information qui pourrait nuire au projet.

Essirise prend bien plus de précautions ici qu'à Sharn pour deux raisons : car ses documents précieux se trouvent à l'intérieur et parce qu'à Io'lokar, les gens n'ont pas la même audace et les mêmes facilités qu'à Sharn. Non seulement l'entrée, mais aussi l'intérieur, sont truffés de pièges et de gardiens.



1. HALL D'ENTRÉE (FOYER).

Dans cette salle, un gardien crée par le maître des lieux élimine tous les intrus.

Déroulement du combat. Le garde n'attaque pas tant que les personnages n'essaient pas de pénétrer dans la pièce principale. Dès qu'il en surprend un s'approcher, il passe à l'attaque en essayant de se déplacer le moins possible de son poste, il ne bougera que si quelqu'un entre dans la pièce ou s'enfuit avec un objet volé.

- *Garde animé*

2. BIBLIOTHÈQUE (LIBRARY).

Cette salle est la pièce principale, c'est ici qu'Essirise passe le plus clair de son temps, à réfléchir, à mettre en ordre le fruit de ses recherches. Il y a encore de nombreux ouvrages et quelques traces de ses réflexions :

- Sur la table est posé un plan représentant un vaste aperçu des environs. On voit apparaître Io'lokar, Aarazthorus, ainsi qu'une sorte de tour, en bordure du grand lac de l'Argonesse. La légende indique qu'il s'agit d'un observatoire draconique. Un couteau est planté dessus, indiquant qu'Essirise a dû s'y rendre il y a peu.
- Toujours sur cette table, un livre apparemment très ancien a été posé, sans doute pour être étudié. Le titre est très clair : il parle du globe d'Eptor'cix. Les personnages peuvent s'en saisir, il se révélera extrêmement utile par la suite, puisque même s'il ne décrit pas l'emplacement de cet artefact, il parle de sa création, son histoire et sa puissance. Si les personnages l'étudient, ils peuvent tout apprendre sur lui (voir annexe), ou presque. La bibliothèque est dissimulée par un mur illusoire (DC 19 vol).
- Sur la bibliothèque, on peut trouver un ouvrage manuscrit, rédigé par Essirise elle-même, sur le fruit de ses recherches concernant Eptor'cix et son globe. Mais si on l'ouvre sans connaître le mot de passe, on déclenche un Glyphe de garde suprême (lancé par un prêtre de niveau 15). L'explosion détruit complètement le livre... Dessus, il n'y avait que les informations issues de tous les ouvrages lus, mais triées pour paraître plus logiques. Si l'explosion retentit, les minions de Vol, qui dorment dans la chambre, se précipitent pour éliminer les intrus.

- Un journal est rangé avec les autres livres de la bibliothèque. Il ne porte pas de titre et la quasi-totalité des pages est vierge de toute écriture. Seul le début du journal a été utilisé, toujours en écriture draconienne. A côté de chaque paragraphe, la date est annotée dans la marge : « *A Sharn, les marqués de Vol ne présentent aucun signe particulier. Ils semblent toutefois s'inquiéter un peu, espérons que ça passera. Je retourne à Io'lokar pour poursuivre mes recherches* »

3. SALLE DE RÉCEPTION (RECEPTION/DINING ROOM)

La porte de cette salle est piégée.

- **Piège : Flèche acide de Melf.** FP 8 ; objet magique ; déclencheur mécanique ; remise en place automatique ; pièges multiples (2 sorts de Flèche acide de Melf) ; Att +9 contact à distance et +9 distance ; effet magique – Flèche acide de Melf, magicien de niveau 18, 2d4 acide / round pendant 7 rounds ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage / sabotage (DD 27).

En fouillant les tiroirs de la table (Fouille DD 20), on trouve un parchemin qui dégage une aura puissante. Le parchemin est un pacte, il a été écrit en draconien sous l'effet d'une magie incroyable. Si quelqu'un sait lire le draconien (ou si on apporte le parchemin à un dragon, par exemple) : « *Je jure fidélité à Vol pendant toute la durée de l'accord, moi et les miens la serviront fidèlement et ne trahiront pas notre parole. Nous partagerons les recherches sur la marque noire et sur la création d'Eptor'cix.* »

AU MJ :

Tous les membres importants des sectes du Dragon-Au-Dessous ont signé cet accord qui les oblige à tenir parole et à coopérer avec Vol.

Tandis que Vol mène des recherches poussées sur l'artefact d'Eptor'cix, les sectes du dragon-Au-Dessous doivent laisser les soldats de la griffe d'émeraude se saisir des dracolithes de Khyber et surveiller les porteurs de la marque.

Les fidèles de Vol et les membres de sectes ne se faisant pas trop confiance, ils ont mutuellement signé des accords qui les forcent (plus ou moins) magiquement à tenir promesse.

Ce parchemin est ineffaçable, indestructible et même si on le vole, son véritable possesseur est tenu de s'y conformer.

4. CHAMBRE (BEDROOM)

Les deux gardes d'Essirise dorment ici. En cas d'alerte, ils se lèvent et attaquent.

Déroulement du combat. C'est un combat à mort, les Yuan-ti sont hargneux et tentent d'en finir le plus vite possible.

- 2 Yuan-ti, abominations

5. PLACARD (PANTRY)

Ici sont mélangés des objets inutiles et les trésors d'Essirise.

Il y a des étagères contenant ces trésors et aussi un rideau, sur la gauche en entrant, dissimulant un miroir segmenté en 12 morceaux. Quiconque regarde le miroir de face doit réussir un jet de Volonté DD 19 sous peine d'être téléporté sans ses vêtements dans une cellule hermétique et un nécrophage (CR4) est échangé avec lui et porte ses vêtements. Le nécrophage attaque. Il y a en tout 12 nécrophages stockés. Casser le miroir est le seul moyen de libérer un PJ emprisonné. Un combat éveillera bien sûr l'attention des gardes.

Trésor : 1567 po, arme à la lame plaquée argent et au pommeau en matière spéciale (400 po), *parchemin de coup au but*, *potion de soins modérés*. Un coffre miniature (composante d'un sort de *coffre de Leomund*, renfermant les trésors les plus précieux d'Essirise, à discrétion du MJ, mais essentiellement : bâtons, anneaux, parchemins, objets merveilleux... Le coffre miniature est piégé (*éclair multiple*, FP 7, NLS 11, DD 19, 11d6 à cible la plus proche et 5d6 aux 11 cibles proches, remise en place automatique, Fouille et Désamorçage DD 31, mot de passe pour désactiver le piège) et il faudra trouver le mot de commande (seul un contact divin ou un sort de *mythes et légendes* pourra l'indiquer).

S'ils ont tout fouillé, les personnages ont pu déjà glaner un certain nombre d'indices. Même si ceux-ci suffisent à déterminer le nom de leur ennemi

(Vol), ils ne révèlent rien quand à sa véritable identité ni à où elle se trouve. Si ce n'est pas déjà fait, il faudra rendre visite aux dragons de l'Assemblée, à Aarazthorus.

Ensuite, ils savent où s'est rendus Essirise, s'ils sont curieux, ils peuvent décider de se rendre à l'observatoire draconique...



Le retour d'Izzardo

Pendant leur enquête dans les murs de la cité, les personnages se sentiront par moments épiés, suivis, cette fameuse sensation désagréable. Dès qu'ils sont suffisamment seuls, dans une rue étroite et peu fréquentée par exemple, une voix très familière les appelle, derrière eux :

« Eh, les aventuriers, vous croyez que vous alliez vous échapper comme ça ? Mon patron a besoin de vous, c'est une chance que je vous ai retrouvés, allez, me faites pas de complications, je sais que vous êtes balaises mais moi et mes gars on est plus fort que vous ! »

Izzardo, le goblin, est accompagné de trois sbires. Ayant échoué la première fois, il compte bien ramener les personnages à son maître et pour cela il faudra se battre.

Déroulement du combat. Izzardo utilise ses sorts pour immobiliser les personnages, ses sbires empêchent les personnages d'approcher du goblin. S'il le faut, Izzardo essaie d'envoyer ses adversaires au bord de la mort. Erky, fou de rage face au goblin qui tente de l'empêcher d'arriver à son but, alors qu'il en est si près, devient fou. Dans un excès de rage il tente d'en finir avec tous les assaillants. Hélas, sa folie va le perdre et Izzardo va lui lancer un coup fatal...

- **Izzardo**
- **Grumbash**
- **Ashnack**
- **Malessia**
-

AU MJ :

La mort d'Erky est l'événement tragique qui doit arriver dans ce scénario. La faire intervenir ici, alors qu'il est aussi proche de réaliser son rêve fou (devenir le plus grand explorateur et ramener un natif de l'Argonesse au Khorvaire) est sans doute la meilleure solution. Si vous décidez de jouer la scène de l'attaque de Io'lokar (voir plus loin), il est aussi possible qu'il devienne fou et perde la vie à ce moment là.

Attaque de Io'lokar

AU MJ :

La partie qui suit décrit l'attaque du Yuan-ti Abazzalk'aar s'il n'a pas été tué ou contrecarré par les personnages. Il met en œuvre son plan de renversement de Io'lokar. Vous pouvez décider que cette scène est trop surréaliste (Io'lokar est tout de même une ville importante et Abazzalk'aar pourrait attendre un peu plus avant de passer à l'acte) ou pas assez adaptée. C'est pourquoi elle est optionnelle. Si toutefois vous décidez de la faire jouer, mettez bien en avant l'importance de cette mini-guerre et vous pouvez ajouter quelques règles personnelles pour mettre entièrement en œuvre tous les aspects d'une guerre (échanges de tirs...).

Les personnages n'auront sans doute pas réussi à anéantir Abazzalk'aar, ni son plan d'attaque. Aussi, pendant leur enquête (à n'importe quel moment), un crieur public clame dans les rues qu'un incident provient de l'extérieur des murs de Io'lokar :

« Io'lokari, rentrez vous cacher dans vos foyers, barricadez vos maisons et dressez des protections, un assaillant tente de franchir nos murailles. N'ayez crainte, la garde s'occupe de gérer cet incident. »

C'est la panique, les meilleurs magiciens prononcent déjà les formules qui permettront à leurs maisons de tenir debout, certains vont rejoindre les rangs de la garde.

Les personnages pourront voir des dragons montés voler au dessus de la ville. Très vite, des boules de feu atterrissent en plein cœur de la cité. Si les personnages décident de grimper sur une muraille, ils peuvent apercevoir une petite armée de Yuan-tis accompagnés de Slaads lancer des projectiles et des sorts en direction de la ville. Ils s'avancent vers l'entrée principale. Un jet de Détection (DD 20) permet de reconnaître Abazzalk'aar en tête, dirigeant l'un de ses pouvoirs magiques à l'égard des défenseurs de la porte, qui se mettent à faire n'importe quoi, attaquant des alliés au hasard.

Mais quelque chose de surprenant devrait sauter aux yeux des PJ : les chefs, postés sur les murailles, ne font rien, pas de riposte. Ils semblent même regarder dans le vide et les exécutants attendent les ordres. Quand ils demandent ce qu'ils doivent faire, les chefs de la garde ordonnent d'attendre. Même les meilleurs lanceurs de sorts, atouts considéra-

bles, qui pourraient facilement mettre à mort une bonne partie du bataillon dirigé par Abazzalk'aar ne regardent pas l'arrivée de l'ennemi. Pire encore, ils dirigent des sorts destructeurs sur les habitants qu'ils sont censés protéger !

AU MJ :

Les principaux acteurs de la guerre sont sous l'emprise de la domination d'Abazzalk'aar et l'esprit qui est dans leur corps n'est pas le leur. Abazzalk'aar a fait fonctionner son plan comme prévu : les meilleurs combattants et dirigeants Io'lokari sont à ses ordres ! Il faut que les personnages comprennent ce qu'il se trame, car eux seuls et éventuellement les Io'lokari qui étaient à la recherche de leurs compagnons capturés, ont une idée du pourquoi de cette drôle de défense.

Les personnages sont parmi les seuls à pouvoir tenter quelque chose. Selon leurs idées, ils pourront :

- Convaincre les exécutants de défendre leur ville, désobéissant à leurs chefs corrompus. Il faudra pour cela faire preuve de beaucoup de diplomatie et être particulièrement convaincants, car les Io'lokari feront sans doute plus confiance à un chef à qui ils obéissent depuis des années qu'à des ahuris sortis de nulle-part...
- Affronter les chefs et les magiciens qui s'attaquent à la ville, car ils sont le danger le plus immédiat. Cependant, cette technique reste dangereuse car les personnages tueraient les défenseurs de la ville et se trouveraient bien embêtés pour protéger Io'lokar des Yuan-ti...
- Tenter de mettre un terme au sort, en mettant un terme à la domination et en rééchangeant les corps (peut-être même faudra-t-il retourner dans le Temple du Chaos pour mettre les corps originaux dans le sarcophage, si les personnages trouvent le moyen de s'y téléporter).

Les aventuriers devront donc faire le tour de la ville, trouver les personnes corrompues et tenter de rétablir l'ordre. Pendant ce temps là, Io'lokar est envahi par les créatures, les personnages risquent de tomber sur des groupes de Yuan-tis et de Slaads.

Déroulement du combat. Les envahisseurs ne cherchent pas à éliminer certaines personnes en particulier, seulement ceux qui résistent le plus ou qui semblent les plus doués. Les personnages en font partie, quand un groupe tombe sur des héros résistants, petit à petit, d'autres viennent se join-

dre à eux pour les éliminer plus facilement. Tous les 5 rounds, des adversaires viennent s'ajouter (en l'occurrence, un Io'lokari corrompu accompagné de deux Yuan-ti sang pur).

- 2 guerriers Yuan-ti sang mêlé
- 2 Slaads bleu
- (Io'lokari corrompu)
- (2 guerriers Yuan-ti sang pur)

Mais un groupe leur donnera plus de mal que les autres. Au détour d'une rue, les personnages vont tomber nez-à-nez avec Abazzalk'aar. Accompagné d'un Slaad gris, il répand la folie dans la ville. Une fois de plus, le Yuan-ti va tenter de rallier les personnages à sa cause par son pouvoir de *domination*.

Déroulement du combat. Si la *domination* marche cette fois-ci, il retournera les personnages contre les leurs. Si elle ne fonctionne toujours pas, il ira au corps-à-corps avec le Slaad gris.

- Abazzalk'aar
- Slaad gris

La victoire de Io'lokar dépend entièrement des actions des personnages. Peut-être fuiront-ils avant la fin de la guerre. S'ils sont très présents et actifs durant la bataille, à son terme, la ville leur sera entièrement reconnaissante et proposera ses services gratuitement aux héros (ils pourront par exemple profiter d'une *téléportation* dès lors qu'ils désireront rentrer à Sharn, ou ils pourront s'en servir pour avancer dans leur enquête...).

Leurs actions sont tellement aléatoires dans ce cas qu'il faut improviser en fonction de leurs agissements...



L'OBSERVATOIRE DRACONIQUE

La piste d'Essirise les aura envoyés vers cet Observatoire Draconique et peut-être les personnages décideront de s'y rendre. Le voyage se passe bien, en 3 jours de marche ils voient s'élever au bord du lac un rocher, sur lequel est bâti l'observatoire. L'ascension du récif vers l'observatoire est difficile, il faut réussir un jet de Constitution (DD 20) pour ne pas être *fatigué* une fois arrivé en haut.

La nuit est alors tombée. Mais quand les PJ sont au pied de la tour et après avoir observé les magnifiques sphères qui l'entourent (13 sphères identiques qui flottent) une surprise les attend : il n'y a pas d'entrée prévue au sol (du moins pas visible). Il faut alors escalader jusqu'au premier balcon (qui se trouve au deuxième étage) à 18 m ou jusqu'au deuxième (36 m). Tous les moyens sont bons pour y arriver, car l'escalade y est difficile (DD 20).

Chaque étage fait 18 m de haut. Deux étages sont séparés par une ouverture. Les PJ devront donc grimper par l'extérieur ou utiliser un grappin pour monter au dernier étage (salle 2).

1. SPHÈRES

Elles représentent les lunes d'Eberon. Elles flottent et évoluent.

2. OBSERVATOIRE

La deuxième entrée de la tour est sur le balcon de cet étage. Cette salle est faite de divers outils et machines. Des bocaux en cristal et des maquettes de tous types sont éparpillés ça et là. En haut, le plafond est une vitre sphérique, qui permet l'observation de l'anneau de Sibérys et des lunes.

Quiconque observe le ciel peut remarquer (Détection DD 20) une lune différente des autres, avec un aspect rougeâtre (alors que les autres brillent en jaune) et une forme peu définie.

Si un PJ compte les lunes, il trouve un total de 13, alors que chacun sait qu'il n'existe que 12 lunes...

C'est la découverte qu'avait faite Johgrumbart et les PJ, s'ils comprennent la portée de cette trouvaille, peuvent d'ores et déjà s'inquiéter. L'apparition d'une nouvelle lune est un phénomène préoccupant, la marque semble encore plus s'approcher du véritable dracogramme de la mort que prévu.



3. SALLE DE CONTRÔLES

L'entrée de la tour est sur le balcon de cet étage. Cette salle est la salle de contrôles, des immenses anneaux et divers leviers y sont présents. Le fonctionnement est très complexe, mais d'une manière générale, faire bouger les anneaux (Force DD 30) dans un certains sens fait se déplacer les sphères autour de la tour. Cette technique permet de calculer de nombreuses choses.

4. BIBLIOTHÈQUE

Cette salle est entourée d'une bibliothèque. Des centaines de milliers de livres et de manuscrits sont ici, en désordre et représentent des milliers d'années de recherches et d'observations.

Ici, les PJ peuvent, soit confirmer leur observation (en 2), soit trouver la découverte du dragon.

Par un jet de Fouille réussi (DD 20) et au bout de 2 heures de recherches, les PJ trouvent sur un parchemin en cours de rédaction : un schéma montrant 13 lunes (dont la treizième, déformée, est entourée). Sur les pages qui suivent, des explications en langage draconien (si un PJ connaît cette langue, il peut alors la lire) explique qu'une nouvelle lune a fait son apparition, mais qu'elle est comme inachevée. Cette treizième lune avait jusqu'alors disparue, son retour annonce le retour du dracogramme de la mort...

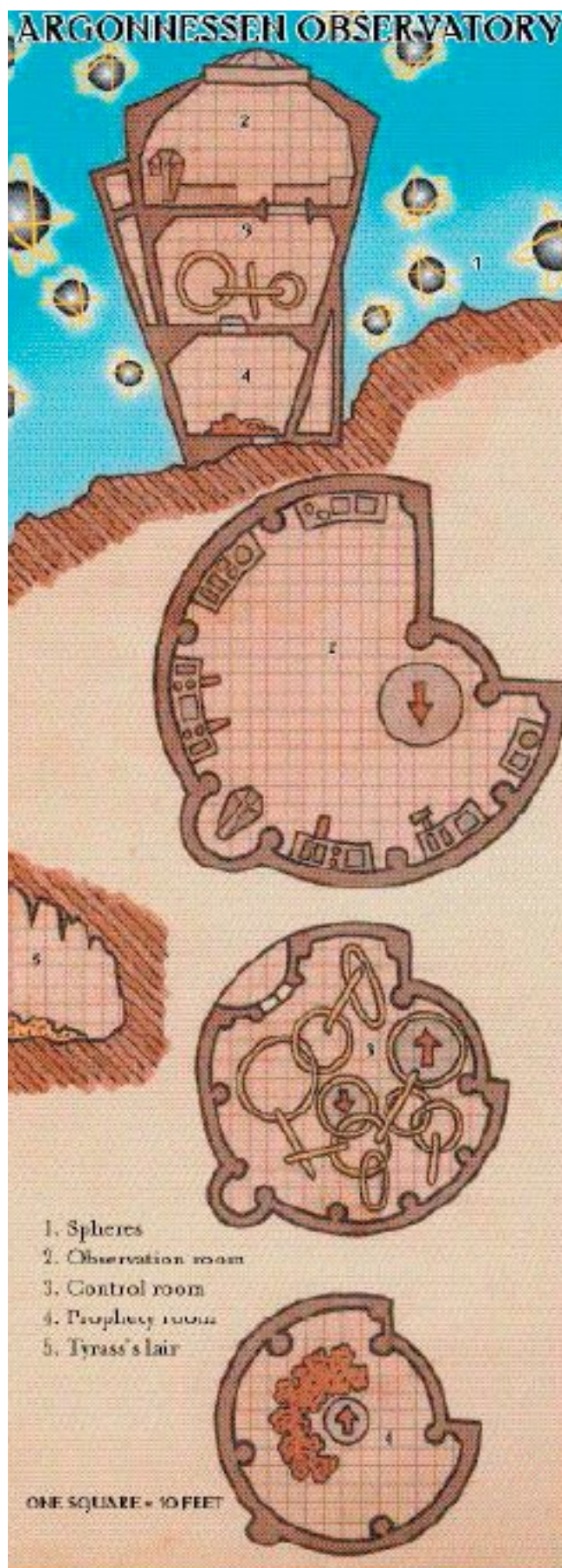
Les personnages peuvent aussi comprendre que le dragon qui a fait ses découvertes vient de l'Assemblée, à qui il doit envoyer ses rapports. L'Assemblée semble être établie dans une ville du nom d'Aarazthorus. Tous les dragons seraient nichés dans les habitations de cette ville et c'est sans doute vers elle que les personnages devraient se tourner...

Les PJ peuvent toujours prendre les parchemins pour les ramener à Lurren.

5. TANIÈRE DU DRAGON

Le dernier sous-sol est la tanière du dragon. En profondeur, un gros tas d'or et de divers bijoux fait office de lit à Johgrumbart, le dragon bleu semble profondément endormi.

Les PJ ne résisteront sans doute pas à voler quelques bijoux dans la plus grande discrétion. Ils ne pourront bien sûr pas tout emporter. S'ils choisissent de récupérer rapidement une partie du trésor, ils n'emporteront qu'un maigre butin (petit trésor). Si par contre ils sont gourmands ou ont découvert que le dragon bleu est mort et qu'ils ne craignent rien, ils peuvent emporter davantage (gros trésor)...



AU MJ :

En fait, Johgrumbart est mort, mais aucune trace de sang ne permet de le deviner. Essirise est venue régler son compte au dragon bleu, qui en avait trop vu à son goût. La bataille a duré très peu de temps, le dragon noir a pris par surprise le dragon bleu et l'a tué par la magie. Il n'y a pas de trace de lutte. Les personnages vont donc croire le dragon endormi, alors qu'il est tout simplement mort, mais cela les obligera à prendre certaines précautions...

Petit trésor : 895 po, améthyste (90 po), spinelle bleu nuit (600 po), épée courte de maître, *baguette de baiser de la goule* (25 charges), grappin.

Gros trésor : 1652 po, 2 obsidiennes (7 po chacune), 6 ambres (150 po chacune), spinelle bleu nuit (600 po), écu en adamantium, *arc long* +2.

En continuant dans la caverne, les PJ débouchent derrière une cascade. En la traversant, on se retrouve à l'extérieur, non loin de la tour...

Si les personnages trouvent Lurren par la suite et lui font part de la découverte du dragon, cela créera une panique à bord de l'Assemblée, tant ce « détail » est significatif. Il montre l'importance de cette nouvelle marque, qui n'est pas si insignifiante que ça...

AARAZTHORUS

Pénétrer dans la ville

Qu'ils soient arrivés ici grâce à l'agent de Lurren ou grâce à des découvertes faites à l'Observatoire Draconique, les personnages devraient arriver à un moment ou un autre à Aarazthorus.

AU MJ :

Cette fois-ci, si un elfe est dans le groupe, les relations seront encore plus difficile qu'elles ne le sont déjà, les dragons haïssent les elfes, pour les relations diplomatiques, ils subiront un malus de -4 à tous leurs jets, il vaut mieux que ce soient les autres qui se prêtent à la tâche.

Quand il arrive suffisamment près de la cité, le groupe est stupéfait par l'architecture magnifique de celle-ci. Ils n'ont jamais vu telle beauté, la ville



dépasse largement l'immensité de Sharn ou la magie de n'importe quelle autre ville du Khorvaire. La cité est ancrée dans le flanc de la montagne, elle a été construite sur celle-ci. Les entrées qui parcourent le flanc sont immenses et inaccessibles pour quelqu'un qui ne sait pas voler. Quelques bâtiments sont construits au sol, mais la grande majorité est située contre la montagne large d'une dizaine de kilomètres peut-être plus et haute d'environ 1000 m. À côté, le groupe se sent infiniment petit. Une muraille haute de 80 mètres entoure les bâtiments au sol.

Entrer au cœur de la cité n'est pas chose aisée, il faut grimper les centaines de marches qui longent la muraille (et encore, les PJ peuvent s'estimer heu-

reux de trouver des marches), il n'existe pas de porte d'entrée. Il faut près d'une demi-heure pour arriver en haut, une heure pour un personnage qui rate-rait un jet de constitution (DD 16), puis, un quart d'heure pour tout redescendre de l'autre côté. C'est sans doute la première (et la dernière) fois que les personnages voient autant de dragons. Les reptiles volants planent par centaines autour d'Aarazthorus, tant et si bien qu'ils ne remarquent même pas les PJ. A l'intérieur même de la cité, les personnages ne se sont jamais sentis aussi petit, il y a très peu de choses prévues pour eux, les entrées sont immenses, il y'a trop peu d'escaliers à leur taille... Toutefois, en traversant la ville, ils peuvent rencontrer quelques humains. Mais peut-être sont-ils simplement des dragons métamorphosés, toujours est-il qu'ils peuvent les questionner pour s'orienter un peu dans la ville. Quand ils apprennent qu'ils sont des voyageurs (ou quand on devine qu'ils ne sont pas d'Aarazthorus), les habitants s'étonnent et les dévisagent. Certains se reprennent, sous les yeux des personnages, leur forme originale et s'envolent, peut-être pour aller prévenir un supérieur. Mais pour qu'on les écoute, on envoie les PJ vers une haute tour centrale où des dragons qui auraient plus l'habitude de s'entretenir avec des races mineures résideraient.

L'accueil des non-dragons

Au bout d'un certain temps, ils la trouvent, heureusement, la tour a été bien pensée, une entrée à leur taille a été prévue. A l'entrée, un hobgobelin est posté et demande aux PJ de s'identifier. Après quoi, il pousse la porte pour laisser pénétrer les PJ à l'intérieur de la grosse tour.

Ils débouchent dans un hall très grand (qui occupe en fait toute la largeur de la tour). Au dessus de leur tête, la tour s'étire très haut. Elle est divisée en plusieurs balcons circulaires reliés par des escaliers longeant les murs, laissant ainsi un champ de vision jusqu'au plafond du bâtiment. Avant que les PJ puissent faire quoi que ce soit, un dragon de bronze plonge en piquet depuis le 3ème balcon et dans un nuage scintillant, prend la forme d'une elfe aux cheveux longs. Puis il s'adresse aux personnages dans une voix mélodieuse et rassurante :

« D'où venez-vous ? Et pourquoi désirez-vous nous voir. Vous n'êtes pas des dragons et ne semblez pas venir de Io'lokar non plus. »

Les personnages sont venus chercher le savoir des dragons, il faut qu'ils soient clairs sur la raison de leur venue. Plus ils le seront, plus le dragon de bronze comprendra l'importance de la situation.



AU MJ :

En fait, le dragon de bronze est déjà au courant de cette apparition de la marque de la mort. Depuis que Lurren a prévenu l'Assemblée, la nouvelle a fait son chemin et beaucoup s'en préoccupent déjà et ont commencé une série de recherches.

Mais la nouvelle a créé un conflit interne chez les dragons. Pendant qu'ils étudient la question, il y a déjà deux opposants qui se forment : d'un côté (c'est la majorité) ceux qui pensent qu'il ne faut rien faire et laisser la Prophétie s'occuper de l'apparition des dracogrammes, selon qui le phénomène fait partie de l'évolution de la Prophétie et de l'autre (une minorité) les dragons qui se rangent du côté des personnages et qui voient la création de la marque comme un dérèglement de la prophétie, un forçage de la part d'un ennemi juré qui plus est et qui veulent supprimer totalement cette aberration.

Il faut bien prendre en compte le fait que pour l'Assemblée, l'apparition du treizième dracogramme est un événement majeur et extrêmement important, sur lequel il faut porter toute son attention et qu'aucune décision n'est à prendre à la légère.

Quand les PJ abordent le sujet de la marque, le dragon de bronze s'exclame :

« Vous êtes ceux là ? Vous venez de Sharn, vous avez parcouru tout ce chemin ? Montez au premier étage, installez-vous, je pars chercher quelqu'un. »

Puis il met fin à sa métamorphose, s'envole et sort de la tour par une ouverture. Les personnages peuvent monter au premier balcon, ils trouveront des canapés confortables pour s'installer et attendre le retour de la créature.

Par la suite, il y a plusieurs possibilités selon ce qu'ont fait les personnages à Io'lokar :

- S'ils ont été discrets en allant retrouver les agents de l'aide inconnue, dans ce cas, Lurren arrivera seul.
- S'ils se sont fait suivre et que par conséquent d'autres dragons de l'Assemblée sont au courant. Le dragon de bronze s'en va donc prévenir ses congénères et les opposants aux marqués vont en profiter pour envoyer des sbires éliminer les personnages. Ces derniers devront résister à leurs ennemis jusqu'à l'arrivée de Lurren.

Déroulement du combat. Les personnages devront, durant ce combat, plus résister qu'autre cho-

se. En effet, ils ont peu de chances de remporter la bataille, mais si un renfort dragon vient les soutenir (leur aide inconnue) la balance s'inversera. Il faut résister durant 8 rounds avant l'arrivée de l'allié.

- **6 sbires (assassins type Tori, Jorund et Jarla)**

Certains arrivent bien visibles (barbares), d'autres invisibles (assassins, magicien). Le magicien est sous l'effet d'un sort d'*invisibilité suprême* lancé un round avant le début du combat et d'un sort de *vol*. Il est le premier à attaquer avec une *boule de feu silencieuse*, les autres attendent l'explosion pour attaquer. Les barbares foncent devant pour fixer et les assassins invisibles vont prendre 1 round pour contourner et attaquer par derrière.

Très peu de temps après, le dragon de bronze arrive, accompagné d'un dragon d'or. Les deux reptiles se posent tout près des personnages, le dragon d'or les étudie. Celui de bronze demande alors s'il les reconnaît. Ce premier approuve :

« Ce sont bien eux. Ils ne doivent pas comprendre grand-chose en me voyant ici. »

Un nouveau nuage scintillant et le dragon d'or revêt une forme humanoïde.

« Comme cela, ça sera plus simple. »

En effet, il est très facile de le reconnaître : cet air innocent, ces cheveux bouclés et ces yeux bleus, Lurren l'érudit de Sharn est devant eux...

EXPLICATIONS

Lurren peut tout expliquer sur lui, qu'il travaille avec l'Assemblée, qu'il se rend à Sharn régulièrement pour y faire des études sur l'évolution des dracogrammes, qu'il se fait passer pour un érudit, qu'il tient son savoir de l'Assemblée...

Mais ce n'est pas tellement ce que sont venus chercher les PJ. Ils veulent connaître qui est le coupable, contre qui ils doivent se battre pour retirer leur marque. Avant toutes choses, Lurren explique qu'il veut faire part de ses découvertes et cherche quelque part à résumer la situation :

« Vous avez été victime d'un complot et vous êtes des cobayes pour une expérience diabolique. Malheureusement, vous n'êtes pas les seuls, d'autres comme vous ont contracté cette mystérieuse marque. Mais le plus étrange dans tout ça, c'est qu'elle s'appar-

rente au dracogramme disparu, au dracogramme de la mort... Vos pouvoirs, la forme du tatouage, tout est exactement ce qu'avait été autrefois le dracogramme de la mort. Seulement il semble être imparfait, j'ai appris que certains mourraient parce que la marque semble évoluer contre leur gré. Elle s'empare de vous, elle n'est pas naturelle. »

« Nous, les dragons, sommes directement concernés, on étudie depuis toujours l'évolution des dracogrammes, nous pensons même qu'ils sont liés à notre monde, qu'ils aboutiront à l'achèvement de la prophétie. Cette apparition nous gêne. Elle n'était pas prévue, si le dracogramme de la mort a autrefois disparu, c'est parce que la prophétie le voulait, si elle réapparaît aujourd'hui, c'est forcément l'œuvre d'un maître de magie noire. Nous n'aimons pas que les choses soient forcées, la prophétie dirige notre monde, cette apparition est contre nature, j'ai même d'abord pensé qu'il fallait vous éliminer tous. Puis, j'ai réfléchi, j'ai pensé qu'il y avait peut-être un autre moyen d'y mettre un terme. Celui qui l'a créée doit savoir comment le supprimer. »

Un jet de Psychologie (DD 20) réussi permet de voir que Lurren a son idée sur la personne. Même sans le lui demander, il continue son discours :

« Avant de vous dire ce que nous avons trouvé, il faut que vous sachiez que nous ne pourrions pas vous assister beaucoup dans votre action. La nouvelle a créé une mésentente au sein de l'Assemblée et si moi et quelques-uns de mes confrères restons convaincus qu'il faut supprimer la marque, la majorité semble vouloir rester en spectateurs et ne pas intervenir dans l'accomplissement de la Prophétie. Nous voterons bientôt sur ce que nous ferons et je crains de ne pouvoir désobéir en vous assistant directement. Vous allez donc m'écouter maintenant sur ce que j'ai à vous dévoiler, car c'est ma seule possibilité est de vous aider et de vous guider dans votre quête. »

« Il se trouve que l'ennemi que vous cherchez est le dernier porteur de la marque. Il y a 3600 ans, la maison Vol portait le dracogramme de la mort. Les dragons et les elfes menaient depuis déjà longtemps une guerre continuelle. Pour trouver une issue pacifique au conflit, la famille Vol tentait de mêler le sang elfe à celui des dragons. Erandis d'Vol fut le résultat de ces expériences, une demi-dragon née d'une union mystique entre un père dragon vert et une mère elfe. Erandis, qui était l'héritière de la fortune de la maison Vol, fut élevée en secret, pendant que sa famille tentait de mettre un terme au conflit. Mais la découverte d'Erandis eu un effet tout autre. Les deux ethnies

se mirent d'accord pour détruire cette abomination. La maison Vol fut anéantie pour cette trahison et les demi-dragons aussi. Mais avant de rendre l'âme, la matriarche de la maison du dracogramme de la mort usa de ses pouvoirs sur la mort pour sauver sa fille. Erandis d'Vol est entrée dans la non-vie en devenant une liche. Elle porte aujourd'hui le dracogramme de la mort dans sa peau flétrie, mais ses pouvoirs sont inusables. Elle n'a jamais pu supporter d'être la dernière représentante de la gloire de sa maison. »

« On ne voit jamais le visage de la liche, mais elle agit dans les ombres et nous savons que c'est un être de puissance et d'influence. Depuis sa « mort », une secte s'est créée, la secte du Sang de Vol. La plupart des fidèles pensent qu'il s'agit d'une religion vénérant le sang, mais un infime nombre d'entre eux sait que Vol est là et les surveille. On ne sait pas où se terre Vol à l'heure actuelle, mais la plupart des monastères qui lui sont consacrés sont regroupés au Karrnath. »

Les PJ peuvent souffler un peu. En quelques minutes, ils viennent de traverser des milliers d'années et comprennent enfin la vraie histoire du dracogramme de la mort. Ils ont un nom à mettre à leur coupable : Erandis d'Vol.

Lurren continue :

« Mais ce n'est pas suffisant de mettre un nom à votre ennemi et le combattre serait une cause perdue, il a bien trop d'influence sur le Khorvaire pour que vous puissiez y changer quelque chose. Il vous faut avant tout vous débarrasser de la marque et c'est ce qui vous a fait traverser la moitié du globe. Nos recherches n'ont mené à rien pour l'instant, vous seuls pourrez découvrir la solution en allant chez l'ennemi. Il vous faudra trouver la formule du sort qui vous a été jeté. A partir de ça, vous pourrez essayer de vous défaire de votre malédiction. Le seul ennui, c'est que Vol a dû faire ses recherches dans son repère et ses documents doivent se trouver là-bas. Le seul moyen de vous débarrasser de la marque, c'est d'aller chez la liche, je le crains... »

Lurren n'a pas plus d'informations à donner, mais les personnages peuvent tenter d'avoir plus d'indices en allant à Io'lokar (si ce n'est pas déjà fait) tenter de trouver la femme au crâne rasé... [pour les PJ qui ont raté Essirise] Il pense qu'il doit y avoir un agent de haut vol (Humour !) capable de mener à bien des missions de confiance confiées par la Liche. Probablement que cet agent doit avoir un pied à terre à Sharn et dans d'autres villes. Peut-être aussi Io-Lokar. Il pense que pour mettre au point ce sort, il a fallu faire des recherches sur des choses oubliées, peut-être fouiner du côté de la magie des géants...



VERS LA CITÉ DES TOURS

Le moyen le plus rapide et le plus fiable pour rentrer reste la *téléportation*, très nombreux sont ceux qui sont capable d'user de *téléportation sans erreur* et certains d'entre eux en font leur métier et louent leurs services.

Mais les mages de Io'lokar (ainsi que tous les autres habitants) ne livrent leurs services qu'à ceux qui le méritent. Les PJ devront déjà trouver qui pourra les aider (en cherchant au Grand Registre par exemple) et convaincre cette personne qu'ils doivent absolument rentrer à Sharn (Bluff, Diplomatie, corruption avec de l'or...). Quoiqu'il en soit, la *téléportation* sera facturée 8000 po pour le groupe. Le magicien demande ensuite une description détaillée du lieu où veulent apparaître les PJ et il prononce l'incantation.

En quelques secondes, les personnages font un voyage d'une dizaine de milliers de kilomètres... Ils se retrouvent à l'endroit voulu (peut-être que le plus prudent est d'atterrir à l'extérieur de la ville).

Les PJ peuvent à présent se diriger vers la guilde. Quand ils sortent dehors, leur longue absence se fait tout de suite ressentir : la belle saison d'été qu'ils avaient laissée est devenue une fin d'hiver froide, tous les habitants sont recouverts de fourrures épaisses. Les PJ auront vite froid s'ils ne prennent pas de précaution pour se couvrir.

Cette fois-ci, avec le temps qui s'est écoulé, les PJ sont un peu plus libres de se déplacer à travers les rues, les passants font moins attention à eux. Ils ont tout de même intérêt à ne pas attirer cette même attention, s'ils ne veulent pas qu'on se souvienne de leurs visages. Ainsi, le chemin jusqu'à la guilde se fera aisément.



ANNEXE

Aarazthorus

Aarazthorus est une ville de l'Argonesse, comme tant d'autres. Elle n'est ni la plus petite, ni la plus grande. Si pour un homme normalement constitué venant d'un autre continent cette cité peut paraître une merveille unique au monde, Aarazthorus n'est pourtant pas la cité la plus magnifique du continent.

La ville est bâtie contre une très haute montagne. Les parois sont creusées et sculptées à même la roche et forment les habitations des dragons de la cité. La finesse du travail est si remarquable, qu'on ne peut pas imaginer qu'elle ait été bâtie sans l'aide de la magie. Aucun escalier, aucun système ne permet à un humain ne sachant pas voler de pénétrer dans les grottes des dragons. Quelques bâtiments, ainsi qu'une muraille entourant et protégeant le flanc de la montagne, sont érigés sur le sol et leur hauteur dépasse l'entendement. La plus petite structure dépasse de loin la plus haute tour de Sharn...

Rares sont les villes en Argonesse, où les dragons vivent ensemble. Aarazthorus est l'une de celles-ci, les dragons parviennent ici à s'entendre. Ils ont constitué une hiérarchie très complexe visant à définir l'importance et le rôle de chacun. Mais ce système serait incompréhensible pour un humain.

Mais Aarazthorus est avant tout la ville qui accueille l'un des sièges de l'Assemblée, cette grande organisation composée de dragons qui mettent en commun leurs recherches sur la prophétie.

La découverte d'Aarazthorus doit être un moment épique, jamais personne n'a pu ressortir vivant du continent et encore moins pu un jour voir de si près une cité de dragons.

Io'lokar

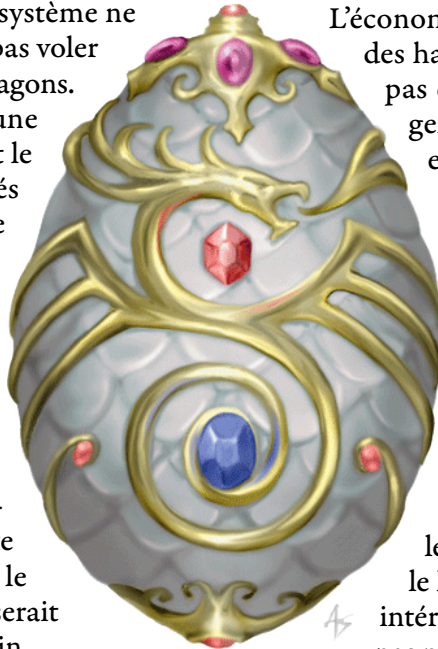
Contrairement à Aarazthorus, il n'y a aucun dragon à Io'lokar (ou presque). Il y'a certes une diversité impressionnante au sein de Io'lokar, mais essentiellement faite d'humanoïdes (humains, nains, gobe-

linoïdes, elfes, halfelins, gnomes et féral). Cette métropole de 46 000 habitants est en quelque sorte la capitale du Vast (même si peu de villes viennent la concurrencer), elle fût bâtie par des dragons et des non-dragons qui travaillèrent de concert pour élever ses magnifiques murs. La cité est surnommée cité des connaissances et pour cause, les habitants qui s'y trouvent sont les seuls à détenir des secrets sur le monde que le reste du monde n'a pas. Même s'ils n'ont pas la magie et la durée de vie des dragons, les Io'lokarii (le nom donné aux habitants de la cité) sont des personnages épiques et extrêmement doués. On y trouve les meilleurs guerriers, les meilleurs mages et les plus grands savants.

La cité en elle-même est magnifique, la magie qui la maintient en place est celle des dragons et les murs ont été bâtis par les meilleurs spécialistes.

L'économie de la ville tient sur les talents des habitants qui la composent, il n'y a pas de commerce avec l'extérieur, les gens savent subvenir à leurs besoins et s'entraident pour se compléter. On y trouve la meilleure nourriture, les objets magiques les plus recherchés, les plus grandes bibliothèques...

Trainer trop longtemps dans la ville serait dangereux pour des personnes du niveau des PJ. Si les Io'lokarii sont plutôt accueillants, s'ils s'aperçoivent que les personnages ne sont pas à leur place dans ce monde épique, ils le leur feront savoir. Les PJ ont donc intérêt à se tenir à carreau, car ils n'ont pas matière à se mettre en valeur.



Le globe d'Eptor'cix

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

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

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

Les Sérènes

SÉRÈNE

Humain Barbare 4

Humanoïde (Humain) de taille M

Dés de vie : 4d12+8 (39 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m

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

Attaque de base/lutte : +4/+7

Attaque : cimeterre à 2 mains de maître (+8 corps à corps, 2d4+4/18-20) ; ou javeline (+6 à distance, 1d6+3) ; ou dague (+7 corps à corps, 1d4+3/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : rage (2/jour), illettrisme, déplacement accéléré, esquive instinctive, sens des pièges (+1), résistance au feu (5)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 16, Dex 15, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 8

Compétences : Escalade (7) +10, Intimidation (7) +6, Natation (7) +10, Perception auditive (4) +5, Saut (7) +10, Survie (3) +4

Dons : Dragon totem, Dragon rage, Longue rage

Langues : Sérène

Facteur de puissance : 4

Équipement : cuirasse de maître, cimeterre à 2 mains de maître, 5 javelines, 2 *potions de soins modérés*, 10 pp

Alignement : Chaotique Neutre

En rage

Dés de vie : 4d12+16 (47 pv)

Classe d'armure : 17 (+2 Dex, +5 armure, +2 naturelle, -2 rage), contact 10, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +4/+9

Attaque : cimeterre à 2 mains de maître (+10 corps à corps, 2d4+7/18-20) ; ou javeline (+6 à distance, 1d6+5) ; ou dague (+9 corps à corps, 1d4+5/19-20)

Particularités : rage (12 rounds), illettrisme, déplacement accéléré, esquive instinctive, sens des pièges (+1), résistance au feu (15)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +8, Vol +4

Caractéristiques : For 20, Dex 15, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 8

DURZA

Humain Barbare 4/ Guerrier 2

Humanoïde (Humain) de taille M

Dés de vie : 4d12+2d10+12 (54 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m

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

Attaque de base/lutte : +6/+9

Attaque : épée à deux mains +1 de feu (+11 corps à corps, 2d6+5/19-20, +1d6 de feu) ; ou javeline (+8 à distance, 1d6+3)

Attaque à outrance : épée à deux mains +1 de feu (+11/+6 corps à corps, 2d6+5/19-20, +1d6 de feu) ; ou javeline (+8 à distance, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : rage (2/jour), illettrisme, déplacement accéléré, esquive instinctive, sens des pièges (+1), résistance au feu (5)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +9, Vol +2

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

Compétences : Escalade (7) +10, Intimidation (8) +9, Natation (7) +10, Perception auditive (4) +5, Saut (7) +10, Survie (4) +5

Dons : Arme de prédilection (épée à deux mains), Dragon totem, Dragon rage, Longue rage, Science de l'initiative

Langues : Sérène, Commun

Facteur de puissance : 6

Équipement : cuirasse de maître, *épée à deux mains* +1 de feu, 5 javelines, 2 *potions de soins modérés*, 10 pp

Alignement : Chaotique Neutre

En rage

Dés de vie : 4d12+2d10+24 (66 pv)

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

Attaque de base/lutte : +6/+11

Attaque : *épée à 2 mains* +1 de feu (+13 corps à corps, 2d6+8/19-20, +1d6 de feu) ; ou javeline (+6 à distance, 1d6+5)

Attaque à outrance : *épée à 2 mains* +1 de feu (+13/+8 corps à corps, 2d6+8/19-20, +1d6 de feu) ; ou javeline (+6 à distance, 1d6+5)

Particularités : rage (12 rounds), illettrisme, déplacement accéléré, esquive instinctive, sens des pièges (+1), résistance au feu (15)

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

Caractéristiques : For 20, Dex 15, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 8

CHEF SÉRÈNE

Humain Barbare 5/ Prêtre 2

Humanoïde (Humain) de taille M

Dés de vie : 5d12+2d8+14 (61 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +6 armure), contact 13, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +6/+10

Attaque : *grande hache* +1 (+12 corps à corps, 1d12+6) ; ou javeline de maître (+10 à distance, 1d6+4)

Attaque à outrance : *grande hache* +1 (+12/+7 corps à corps, 1d12+6) ; ou javeline de maître (+10 à distance, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : déplacement accéléré, rage (2/jour), esquive instinctive, sens des pièges (+1), esquive instinctive supérieure, sorts, renvoi des morts-vivants, résistance au feu (5)



Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +9, Vol +6
Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 8

Compétences : Escalade (8) +12, Intimidation (5) +4, Natation (9) +12, Perception auditive (5) +5, Psychologie (5) +7, Saut (8) +12, Survie (2) +4

Dons : Arme de prédilection (grande hache), Attaque en puissance, Dragon totem, Dragon rage, Enchaînement, Rage étendue

Langues : Commun, Draconique

Facteur de puissance : 7

Équipement : cuirasse +1, grande hache +1, 6 javelines de maître, gantelets d'ogre +2, parchemin de soins modérés, potion de peau d'écorce (+2), 30 pp

Alignement : Chaotique Neutre

En rage

Dés de vie : 5d12+2d8+28 (75 pv)

Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +6 armure, -2 rage, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +6/+12

Attaque : grande hache +1 (+14 corps à corps, 1d12+9) ; ou javeline de maître (+10 à distance, 1d6+6)

Attaque à outrance : grande hache +1 (+14/+9 corps à corps, 1d12+9) ; ou javeline de maître (+10 à distance, 1d6+6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : déplacement accéléré, rage (12 rounds), esquive instinctive, sens des pièges (+1), esquive instinctive supérieure, sorts, renvoi des morts-vivants, résistance au feu (5)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +11, Vol +8

Caractéristiques : For 22, Dex 16, Con 18, Int 10, Sag 14, Cha 8

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts mémorisés* (4/3+1 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie* ; 1^{er} – *Agrandissement, bénédiction, bouclier de la foi, faveur divine*.

Domaines. Force et Guerre.

L'Antre du dragon

SLIFVARAZMO'TUR

Dragon rouge adulte

Dragon de taille TG

Dés de vie : 22d12+110 (253)

Initiative : +0

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

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

Attaque de base/lutte : +22/+41

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

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



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

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

Particularités : immunité contre le feu, la paralysie et les effets de sommeil magique, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (21), sens surdéveloppés, vulnérabilité au froid

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

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

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

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

Langues : Draconique, Commun, Sérène, Elfique

Facteur de puissance : 15

Équipement : —

Alignement : Neutre

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

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

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

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 7. *Sorts par jour* (6/7/7/5). *Sorts connus* (7/5/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort) ; 0 – *Détection de la magie, Lecture de la magie, Main du mage, Résistance, Son fantôme, Lumières dansantes, Signature magique* ; 1^{er} – *Alarme, Bouclier, Charme-personne, Identification, Projectile magique* ; 2^e – *Détection des pensées, Grâce de chat, Invisibilité* ; 3^e – *Dissipation de la magie, Immobilisation de personne*.

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

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

IZZARDO

Izzardo est un gobelin au service du Yuan-ti Abazzalk'aar qui projette de renverser Io'lokar. Il est vil et sans scrupule, il n'hésitera d'ailleurs pas à se servir des personnages pour son évasion, alors qu'il compte les trahir par la suite.

Gobelin Magicien 9

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P

Dés de vie : 9d4+9 (33 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m

Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +4 armure, +1 parade, +1 taille) contact 15, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +4/-1

Attaque : arbalète légère +1 (+8 distance, 1d8+1/19-20) ; ou dague de maître (+5 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : sorts, appel de familier, vision dans le noir 18 m

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +8

Caractéristiques : For 8, Dex 16, Con 12, Int 22, Sag 12, Cha 6

Compétences : Art de la magie (12) +13, Concentration (12) +13 (+4 pour lancer un sort sur la défensive), Connaissances (Mystères) (12) +18, Connaissances (Religions) (12) +18, Connaissances (Plans) (12) +18, Décryptage (11) +17, Discrétion +7, Déplacement silencieux +7, Equitation +7, Premiers soins (1) +2

Dons : Création de baguette magique, Ecriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Magie de guerre, Préparation de potions, Vigilance^F

Points d'action : 9

Langues : Commun, Draconien, Géant, Gobelin, Elfique, Slaad, Githzerai

Facteur de puissance : 9

Équipement : arbalète légère +1, 20 carreaux, dague de maître, bandeau d'Intelligence +2, bracelets d'armure +4, anneau de protection +1, anneau de résistance +1, cape de déplacement, baguette de projectiles magiques (NLS 9, 50 charges), baguette de boule de feu (NLS 5, 30 charges, DD 14), 2 potions de soins modérés, potion de protection contre les projectiles, potion de vol, sac à dos d'équipement d'aventurier, livre magique de Boccob, feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 100 pp

Alignement : Loyal Mauvais



Sorts. Niveau de lanceur de sorts 9 (+4 pour vaincre une RM). *Sorts par jour* (4/6/6/4/3/2). *Sorts connus* (DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 – Tous ; 1^{er} – *Alarme, Armure de mage, Bouclier, Charme-personne, Feuille morte, Identification, Projectile magique, Protection contre le Bien, Repli expéditif* ; 2^e – *Déblocage, Détection des pensées, Endurance de l'ours, Flèche acide de Melf, Image miroir, Invisibilité, Lévitiation, Modification d'apparence, Pattes d'araignées, Rayon ardent, Ténèbres, Verrou du mage* ; 3^e – *Boule de feu, Déplacement, Dissipation de la magie, Eclair, Immobilisation de personne, Nuage nauséabond, Rapidité, Suggestion, Vol* ; 4^e – *Ancre dimensionnelle, Charme-monstre, Confusion, Métamorphose, Mur de feu, Peau de pierre, Porte dimensionnelle, Tentacules noirs* ; 5^e – *Cône de froid, Débilité, Domination, Immobilisation de monstre, Mur de force, Renvoi, Téléportation, Vol supérieur.*

SERVITEUR OGRE

Ogre

Géant de taille G

Dés de vie : 4d8+11 (29 pv)

Initiative : -1

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

Classe d'armure : 16 (-1 taille, -1 Dex, +5 naturelle, +3 armure de peau), contact 8, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+12

Attaque : massue (+8 corps à corps, 2d8+7) ; ou javeline (+1 distance, 1d8+5)

Attaque à outrance : massue (+8 corps à corps, 2d8+7) ; ou javeline (+1 distance, 1d8+5)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

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

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +6, Vol +1

Caractéristiques : For 21, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 7

Compétences : Détection +2, Escalade +5, Perception auditive +2

Dons : Arme de prédilection (massue), Robustesse

Facteur de puissance : 3

Équipement : armure de cuir, massue, 5 javelines, 10 po

Alignement : Chaotique Mauvais

SERVITEUR OGRE MAGE

Ogre Mage

Géant de taille G

Dés de vie : 5d8+15 (37 pv)

Initiative : +4

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

Classe d'armure : 19 (-1 taille, +5 naturelle, +4 chemise de mailles, +1 parade), contact 10, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +3/+12

Attaque : épée à deux mains de maître (+8 corps à corps, 3d6+7/19-20) ; ou arc long (+2 distance, 2d6/x3)

Attaque à outrance : épée à deux mains de maître (+8 corps à corps, 3d6+7/19-20) ; ou arc long (+2 distance, 2d6/x3)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques

Particularités : régénération (5), résistance à la magie (19), vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vol

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +7, Vol +3

Caractéristiques :

For 21, Dex 10, Con

17, Int 14, Sag 14,

Cha 17



Compétences : Art de la magie +10, Concentration +11, Détection +10, Perception auditive +10

Dons : Expertise du combat, Science de l'initiative

Facteur de puissance : 8

Équipement : épée à deux mains de maître, arc long, *anneau de protection* +1, chemise de mailles, 50 po, rubis de 100 po

Alignement : Loyal Mauvais

Pouvoirs magiques. *Invisibilité et ténèbres*, à volonté ; *charme-personne* (DD 14), *cône de froid* (DD 18), *état gazeux*, *métamorphose* et *sommeil* (DD 14), 1/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Régénération (Ext). Le feu et l'acide lui infligent des dégâts normaux.

Si l'ogre mage perd un membre, il peut l'accoler à la plaie et attendre que ses os, tissus et muscles se reconstituent, ce qui prend 1 minute. Si sa tête est tranchée (ou si un organe vital lui est arraché), elle doit être rattachée dans les 10 minutes, sans quoi le monstre meurt. Ses membres perdus ne repoussent pas s'il ne peut pas les tenir contre la plaie.

Vol (Sur). L'ogre mage peut cesser de voler ou reprendre son vol quand il le souhaite (action libre). En *état gazeux*, il vole à sa vitesse de déplacement normale et dispose d'une manœuvrabilité parfaite.

SERVITEUR SÉRÈNE

Humain Roublard 3 / Barde 2

Humanoïde (Humain) de taille M

Dés de vie : 5d6+5 (27 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m

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

Attaque de base/lutte : +3/+5

Attaque : *dent de dragon rouge enchantée* (+7 corps à corps, 1d6+3/17-20, +1d6 de feu) ou *dague de maître* (+6 corps à corps, 1d4+2/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+2d6)

Particularités : musique de barde (2/jour), inspiration vaillante (+1), *fascination*, contre-chant, savoir bardique (+4), sorts, recherche des pièges, esquive totale, sens des pièges (+1)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +1, Vol +4

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

Compétences : Acrobaties +3, Art de la magie

+8, Bluff +6, Connaissances (géographie) +3, Connaissances (local) +4, Connaissances (histoire) +4, Crochetage +7, Déguisement +4, Déplacement silencieux +9, Détection +7, Diplomatie +6, Discrétion +6, Escalade +7, Escamotage +4, Estimation +3, Evasion +2, Fouille +4, Intimidation +4, Maîtrise des cordes +5, Perception auditive +6, Psychologie +6, Représentation (chant) +9, Représentation (flûte) +5, Saut +5, Survie +2.

Dons : Science de l'initiative, Arme de prédilection (épée courte), Talent (chant)

Langues : Commun, Draconique, Sérène

Facteur de puissance : 5

Équipement : chemise de mailles de maître, *dent de dragon rouge enchantée* (similaire à une *épée courte* +1 de feu acérée), *dague de maître*, 10 pp, 1 *potion soins modérés*, 1 *potion d'invisibilité*

Alignement : Loyal Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts par jour* (3/1). *Sorts connus* (5/2 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 - *Détection de la magie*, *Lecture de la magie*, *Son imaginaire*, *Détection du poison*, *Lumière* ; 1^{er} - *Fou rire de Tasha*, *Identification*.

WORG

Créature magique de taille M

Dés de vie : 4d10+8 (30 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

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

Attaque de base/lutte : +4/+7

Attaque : morsure (+7 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe

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

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

Caractéristiques : For 17, Dex 15, Con 15, Int 6, Sag 14, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +6, Discrétion +4, Perception auditive +6, Survie +2

Dons : Pistage, Vigilance

Facteur de puissance : 2

Trésor : —

Alignement : Neutre Mauvais



Le Temple du Chaos

ABAZZALK'AAR

Abomination Yuan-ti Psion (Télépathe) 5

Humanoïde monstrueux de taille G

Dés de vie : 9d8+5d4+48 (97 pv)

Initiative : +5

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

Classe d'armure : 30 (-1 taille, +1 Dex, +4 armure, +10 naturelle, +4 bouclier, +2 parade), contact 12, pris au dépourvu 29

Attaque de base/lutte : +11/+19

Attaque : *cimeterre acéré* +3 (+14 corps à corps, 1d8+7/15-20)

Attaque à outrance : *cimeterre acéré* +3 (+18/+13/+8 corps à corps, 1d8+7/15-20) et morsure (+9 corps à corps, 2d6+3 plus venin)

Espace occupé/allonge : 1,50 m / 3 m

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

Particularités : *détection du poison*, *mimétisme*, odorat, résistance à la magie (23), *transformation*, vision dans le noir (18 m), facultés

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +15

Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 17, Int 23, Sag 20, Cha 18

Compétences : Autohypnose +10, Concentration +15, Connaissance (plans) +17, Connaissance (psioniques) +17, Discrétion +8, Perception auditive +17, Déplacement silencieux +12, Détection +17, Art psi +15, Psychologie +13, Renseignements +11, Utilisation d'objets psioniques +8

Dons : Vigilance, Combat en aveugle, Expertise du combat, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Discipline, Méditation psionique, Création d'objets universels, Faculté étendue, Dédoublement de rayon

Langues : Commun, Yuan-ti, Draconique, Slaad, Abyssal

Facteur de puissance : 12

Équipement : *bandeau d'Intelligence* +2, *anneau de protection* +2, *cimeterre acéré* +3, *bracelets d'armure* +4 ; *dorje de domination psionique* (DD 16, 30 charges), *amulette de forme éthérée* (1 minute, 1/semaine), 671 pp

Alignement : Loyal Mauvais.

Constriction (Ext). Une abomination inflige 1d6+6 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un test de lutte contre son adversaire.

Détection du poison (Mag). A volonté, comme le sort du même nom. Niveau 6 de lanceur de sorts.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, une abomination doit réussir une attaque de morsure contre



une cible de taille G ou inférieure. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle parvient à maintenir sa prise et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Mimétisme (Mag). L'abomination peut user de cette faculté psionique pour modifier la couleur de sa peau et de son équipement, et ainsi se fondre dans l'environnement, ce qui lui confère un bonus de circonstances de +10 aux tests de Discrétion.

Phobie (Mag). Une abomination peut générer un effet coercitif affectant une créature distante de 9 mètres ou moins. La cible doit réussir un jet de Volonté (DD 22) pour ne pas souffrir d'une violente phobie vis-à-vis des serpents pendant 10 minutes. Si cela se produit, elle ne peut pas s'approcher à 6 mètres ou moins d'un serpent ou d'un yuan-ti, mort ou vif. Si elle se trouve trop près quand le pouvoir commence à faire effet, elle s'éloigne aussitôt. Si elle ne peut fuir ou si elle est attaquée par un yuan-ti (ou un serpent), elle ressent un profond dégoût qui se traduit par un malus de -4 en Dextérité jusqu'à la fin de l'effet ou jusqu'à ce qu'elle soit à plus de 6 mètres de tous les serpents et yuan-tis présents. Ces détails exceptés, ce pouvoir est semblable au sort *aversion*. Niveau 16 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

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

Production d'acide (Mag). Une abomination a la faculté psionique de sécréter de l'acide par les pores de sa peau, ce qui inflige 3d6 points de dégâts d'acide à la prochaine créature qu'elle touche, y compris si elle la mord. Si elle assure sa prise ou immobilise son adversaire alors qu'elle use de ce pouvoir magique, elle lui inflige 5d6 points de dégâts d'acide. L'acide devient inoffensif dès qu'il quitte son corps et l'abomination est immunisée contre ses effets.

Transformation (Mag). Le yuan-ti peut prendre la forme d'un serpent venimeux de taille TP à G. Ce pouvoir est similaire au sort *métamorphose* (niveau 19 de lanceur de sorts), si ce n'est que le yuan-ti ne regagne pas de points de vie et ne peut prendre que la forme d'un serpent venimeux. Il perd alors l'usage de ses armes naturelles (s'il en possède) et gagne celle d'un serpent venimeux. Si le yuan-ti est

naturellement doté d'une morsure venimeuse, il utilise son propre venin ou celui du serpent dont il prend l'apparence (en choisissant le plus puissant des deux).

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 17) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Facultés. Niveau de manifestation 5 (40 pp). *Facultés connues* (5/4/4 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau de la faculté). 1^{er} – *Lien spirituel, Charme psionique, Ecran de Force, Assaut mental, Ectoplasme d'enchevêtrement* ; 2^e – *Suggestion psionique, Brume de l'esprit, Levitation psionique, Lecture des pensées* ; 3^e – *Décharge psionique, Eclair d'énergie, Poussée télékinésique, Transfert empathique hostile*.

SERPENT CONSTRICTEUR GIGANTESQUE

Animal de taille Gig

Dés de vie : 17d8+51 (131 pv)

Initiative : +3

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

Classe d'armure : 21 (-4 taille, +3 Dex, +10 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +12/+35

Attaque : morsure (+19 corps à corps, 2d6+16)

Espace occupé/allonge : 6 m/4,5 m

Attaques spéciales : étreinte, constriction (2d6+16)

Particularités : odorat

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

Caractéristiques : For 33, Dex 17, Con 17, Int 1, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +10, Discrétion +12, Équilibre +13, Escalade +21, Natation +20, Perception auditive +10

Dons : Endurance, Robustesse, Talent (Discrétion), Vigilance, Armure naturelle supérieure (x2)

Facteur de puissance : 7

Trésor : —

Alignement : Neutre

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le serpent constrictor gigantesque doit réussir une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à maintenir sa prise et peut utiliser son pouvoir de constriction.



TROLL BERSERKER**Troll Barbare 1****Géant de taille G****Dés de vie :** 6d8+1d12+42 (75 pv)**Initiative :** +2**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)**Classe d'armure :** 16 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14**Attaque de base/lutte :** +5/+15**Attaque :** griffes (+10 corps à corps, 1d8+6)**Attaque à outrance :** 2 griffes (+10 corps à corps, 1d8+6) et morsure (+5 corps à corps, 1d6+3)**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m**Attaques spéciales :** éventration (2d8+9)**Particularités :** odorat, régénération (5), vision dans le noir (27 m), vision nocturne, déplacement accéléré, illettrisme, rage (1/jour)**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +13, Vol +3**Caractéristiques :** For 23, Dex 14, Con 23, Int 6, Sag 9, Cha 6**Compétences :** Détection +7, Perception auditive +6**Dons :** Pistage, Vigilance, Volonté de fer, Arme naturelle supérieure (griffes)**Facteur de puissance :** 6**Trésor :** —**Alignement :** Chaotique Mauvais*En rage***Dés de vie :** 6d8+1d12+56 (89 pv)**Classe d'armure :** 14 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturelle, -2 rage), contact 9, pris au dépourvu 12**Attaque de base/lutte :** +5/+17**Attaque :** griffes (+12 corps à corps, 1d8+8)**Attaque à outrance :** 2 griffes (+18 corps à corps, 1d8+8) et morsure (+7 corps à corps, 1d6+4)**Attaques spéciales :** éventration (2d8+12)**Particularités :** odorat, régénération (5), vision dans le noir (27 m), vision nocturne, déplacement accéléré, illettrisme, rage (11 rounds)**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +13, Vol +3**Caractéristiques :** For 27, Dex 14, Con 27, Int 6, Sag 9, Cha 6**Éventration (Ext).** Si le troll réussit deux attaques de griffes, il lacère violemment son adversaire, lui infligeant automatiquement 2d8+9 points de dégâts supplémentaires.**Régénération (Ext).** Le feu et l'acide infligent des dégâts normaux au troll.

Si ce monstre perd un membre, il repousse en 3d6 minutes. S'il l'accrole à la blessure, il se fixe instantanément.

GUERRIER YUAN-TI SANG PUR**Sang pur Yuan-ti Guerrier 2****Humanoïde monstrueux de taille M****Dés de vie :** 4d8+2d10+15 (44 pv)**Initiative :** +7**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)**Classe d'armure :** 19 (+3 Dex, +3 armure, +2 bouclier, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 16**Attaque de base/lutte :** +6/+8**Attaque :** *cimeterre* +1 (+10 corps à corps, 1d6+3/18-20) ; ou *arc long* +1 *de force* [+2] (+10 à distance, 1d8+3)**Attaque à outrance :** *cimeterre* +1 (+10/+5 corps à corps, 1d6+3/18-20) ; ou *arc long* +1 *de force* [+2] (+10/+5 à distance, 1d8+3)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales :** pouvoirs magiques**Particularités :** *détection du poison*, résistance à la magie (16), *transformation*, vision dans le noir (18 m)**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +5, Vol +4**Caractéristiques :** For 15, Dex 16, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 12**Compétences :** Concentration (8) +10, Connaissances (nature) (4) +5, Déguisement (3) +4, Détection (3) +5, Discrétion (3) +6, Perception auditive (3) +5**Dons :** Arme de prédilection (*cimeterre*), Combat en aveugle, Esquive, Robustesse, Science de l'initiative, Vigilance**Facteur de puissance :** 5**Trésor :** 3 *potions de soins modérés*, *potion d'endurance de l'ours*, sacoche immobilisante**Alignement :** Chaotique Mauvais

Pouvoirs magiques. *Charme personne* (DD12), *enchevêtrement* (DD12), *frayeur* (DD12), *hypnose des animaux* (DD13) et *ténèbres*, à volonté. Niveau 4 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au charisme.

GUERRIER YUAN-TI SANG MÊLÉ**Sang mêlé Yuan-ti Guerrier 2****Humanoïde monstrueux de taille M****Dés de vie :** 7d8+2d10+11 (51 pv)**Initiative :** +5**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)**Classe d'armure :** 21 (+1 Dex, +4 naturelle, +4

armure de cuir +1, +2 écu en bois de maître), contact 11, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +9/+11

Attaque : *cimeterre* +1 (+13 corps à corps, 1d6+3/18-20) ; ou *arc long* +1 [force +2] (+11 à distance, 1d8+3)

Attaque à outrance : *cimeterre* +1 (+13/+8 corps à corps, 1d6+3/18-20) et morsure (+6 corps à corps, 1d6+1 et poison) ; ou *arc long* +1 [force +2] (+11/+6 à distance, 1d8+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, *production d'acide*, venin

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

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +6, Vol +9

Caractéristiques : For 15, Dex 13, Con 13, Int 18, Sag 18, Cha 16

Compétences : Concentration +17, Connaissances (nature) +14, Connaissances (plans) +14, Détection +18, Discrétion +10, Perception auditive +18

Dons : Arme de prédilection (*cimeterre*), Combat en aveugle, Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Vigilance

Facteur de puissance : 7

Équipement : 2 *potions de soins modérés*, *potion de grâce féline*

Alignement : Chaotique Mauvais

Pouvoirs magiques.

Enchevêtrement (DD 15), *frayeur* (DD 14), *hypnose des animaux* (DD 15), 3/jour ; *neutralisation du poison* (DD 17), *ténèbres profondes* et *suggestion* (DD 16), 1/jour. Niveau 8 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au charisme.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 14) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.



NUÉE DE SERPENTS VENIMEUX

Animal (nuée) de taille TP

Dés de vie : 6d8 (39 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 4,50 m (3 cases), escalade 4,50 m, nage 4,50 m

Classe d'armure : 17 (+2 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/—

Attaque : nuée (2d6 plus venin)

Attaque à outrance : nuée (2d6 plus venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/0 m

Attaques spéciales : distraction, venin

Particularités : demi-dégâts contre les armes perforantes et tranchantes, nuée, odorat, perception des vibrations (9 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +3

Caractéristiques For 4, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +7, Discrétion +16, Équilibre +12, Escalade +12, Natation +6, Perception auditive +7

Dons : Attaque spéciale renforcée (venin), Science de l'initiative, Vigueur surhumaine

Facteur de puissance : 4

Trésor : aucun

Alignement : Neutre

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de serpents venimeux doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) ou se sentir nau-

séeuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Venin (Ext). Blessure, Vigueur (DD 16), effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Tous les serpents bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Discrétion et Perception auditive, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre et d'Escalade.

Ils peuvent toujours choisir de faire 10 aux tests d'Escalade, même s'ils sont pressés ou menacés.

Ils utilisent soit leur modificateur de Force soit celui de Dextérité aux tests d'Escalade (en prenant celui qui les avantage).

Enfin, un serpent bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

SLAAD GRIS

Extérieur (Chaos, extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 10d8 +50 (75 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 26 (+3 Dex, +13 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +10/+14

Attaque : griffes (+15 corps à corps, 2d4 +4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+15 corps à corps, 2d4 +4) et morsure (+12 corps à corps, 2d8+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de slaads*, pouvoirs magiques

Particularités : change-forme, guérison accélérée (5), réduction des dégâts (10/Loi) immunité contre le son, résistance à l'acide (5), au feu (5), au froid (5) et à l'électricité (5), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +12, Vol +9

Caractéristiques For 19, Dex 17, Con 21, Int 14, Sag 14, Cha 14

Compétences : Art de la magie +17, Connaissances (mystères) +15, Concentration +15, Déplacement silencieux +16, Détection +15, Discrétion +16, Escalade +17, Fouille +15, Perception auditive +15, saut +17, Survie +5 (+7 pour suivre une piste)

Dons : Arme de prédilection (griffes), Attaques multiples, Science de l'initiative, Création d'objets merveilleux

Facteur de puissance : 10

Equipement : 2 *potions de soins modérés*, *amulette d'armure naturelle* +2, 78 po

Alignement : Chaotique Mauvais

Convocation de slaads (Mag). Deux fois par jour, le slaad gris peut tenter de convoquer 1-2 slaad rouge ou 1 slaad bleu (60% de chances de succès) ou encore 1 slaad vert (40% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 5^e niveau.

Pouvoirs Magiques. *Cercle magique contre la Loi*, *Détection de l'invisibilité*, *Détection de la magie*, *Éclair* (DD 15), *Fracassement* (DD 14), *Identification*, *Invisibilité*, *Marteau du chaos* (DD 16), *Ténèbres*

profondes, à volonté ; *Animation d'objets*, *Rejet de la Loi* (DD 17) et *Vol* 3/jour ; *Mot de pouvoir étourdissant* 1/jour. Niveau 10 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

SLAAD BLEU

Extérieur (Chaos, extraplanaire) de taille G

Dés de vie : 8d8 +32(68 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 21 (-1 taille, +2 Dex, +10 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +8/+18

Attaque : griffes (+13 corps à corps, 2d6 +6)

Attaque à outrance : 4 griffes (+13 corps à corps, 2d6 +6) et morsure (+11 corps à corps, 2d8+3+ maladie)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : *convocation de slaads*, fièvre slaad, pouvoirs magiques

Particularités : guérison accélérée (5), immunité contre le son, résistance à l'acide (5), au feu (5), au froid (5), à l'électricité (5), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +10, Vol +4

Caractéristiques For 23, Dex 15, Con 19, Int 6, Sag 6, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +13, Détection +9, Discrétion +9, Escalade +17, Perception auditive +9, Saut +17.

Dons : Attaques multiples, Esquive, Souplesse du serpent

Facteur de puissance : 8

Trésor : 2 *potions de soins modérés*, *amulette d'armure naturelle* +1, 50 po

Alignement : Chaotique Mauvais

Convocation de slaads (Mag). Une fois par jour, le slaad bleu peut tenter de convoquer un autre slaad bleu (40% de chance de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort de 4^e niveau.

Fièvre slaad (Ext). Maladie surnaturelle – morsure, Vigueur (DD 18), période d'incubation 1 jour, affaiblissement temporaire de 1d3 points de For et 1d3 points de Cha. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Si cette fièvre réduit la valeur de Charisme du malade à 0, il se transforme immédiatement en slaad rouge. Il ne conserve aucun souvenir, pouvoir, trait ou aptitude et devient un slaad rouge tout ce qu'il y a de plus normal.

Si le malade est capable de lancer des sorts profanes, il se transforme en slaad vert plutôt qu'en slaad rouge.

Pouvoirs Magiques. *Immobilisation de personnes* (DD 14), *Passe muraille et Télékinésie*, à volonté ; *Marteau du chaos* (DD 14) 1/jour, Niveau 8 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

SLAAD ROUGE

Extérieur (Chaos, extraplanaire) de taille G

Dés de vie : 7d8 +21 (52 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 19 (-1 taille, +2 Dex, +8 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +7/+16

Attaque : griffes (+11 corps à corps, 2d6 +5)

Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 1d4 +2 + implantation) et morsure (+11 corps à corps, 2d8+5)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : bond, coassement étourdissant, *convocation de slaads*, implantation

Particularités : guérison accélérée (5), immunité contre le son, résistance à l'acide (5), au feu (5), au froid (5), à l'électricité (5), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques For 21, Dex 15, Con 17, Int 6, Sag 6, Cha 8

Compétences : Déplacement silencieux +12, Détection +8, Discrétion +8, Escalade +15, Perception auditive +8, Saut +15.

Dons : Attaques multiples, Esquive, Souplesse du serpent

Facteur de puissance : 7

Trésor : —

Alignement : Chaotique Mauvais

Bond (Ext). Si le slaad rouge charge, il peut attaquer à outrance dans le même round.

Coassement étourdissant (Sur). Une fois par jour, le slaad rouge peut émettre un terrible coassement. Toutes les créatures distantes de 6 mètres ou moins doivent réussir un jet de Vigueur (DD 16) pour ne pas être étourdies pendant 1d3 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. Tous les slaads sont immunisés à cette attaque.

Convocation de slaads (Mag). Une fois par jour, le slaad rouge peut tenter convoquer un autre slaad rouge (40% de chance de réussite). Ce pouvoir est équivalent à un sort de 3^e niveau.

Implantation (Ext). Lorsqu'il touche un adversaire à l'aide de ses griffes, le slaad rouge peut lui injecter un œuf sous la peau. La victime a droit à un jet de Vigueur (DD 16) pour l'éviter. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Bien souvent, le slaad se sert de ce pouvoir contre une créature inconsciente ou sans défense (auquel cas cette dernière n'a droit à aucun jet

de sauvegarde). L'œuf a un temps de gestation d'une semaine, après quoi il donne naissance à un slaad bleu qui dévore la victime de l'intérieur pour sortir à l'air libre (ce qui tue l'hôte). Vingt-quatre heures avant la naissance du slaad bleu, la victime tombe gravement malade (-10 à toutes ses caractéristiques, 1 minimum). *Guérison des maladies* détruit l'œuf, tout

comme un test de Premiers secours réussi (DD 25). En cas d'échec au test de

Premiers secours, il est possible de recommencer, mais chaque tentative (couronnée de succès ou non) inflige 1d4 points de dégâts au blessé.

Si l'hôte est capable de lancer des sorts profanes, il donne naissance à un slaad vert plutôt qu'à un slaad bleu.



Vers la cité fabuleuse

SVIIRTZAXATL

Dragon blanc (adulte)

Dragon de taille G

Dés de vie : 18d12+72 (189)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 18 m, vol 60 m (médio-cre), nage 18 m, creusement 9 m

Classe d'armure : 26 (-1 taille, +17 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 26

Attaque de base/lutte : +23/+29

Attaque : morsure (+23 corps à corps, 2d6+6)

Attaque à outrance : morsure (+23 corps à corps, 2d6+6), 2 griffes (+18 corps à corps, 1d8+3), 2 ailes (+18 corps à corps, 1d6+3) et queue (+18 corps à corps, 1d8+9)

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

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

Particularités : immunité contre le froid, la paralysie et les effets de sommeil magique, marche sur la glace, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (18), sens surdéveloppés, vulnérabilité au feu

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

Caractéristiques : For 23, Dex 10, Con 19, Int 10, Sag 11, Cha 12

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

Dons : Attaque en vol, Attaque en puissance, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vol stationnaire, Virage sur l'aile

Langues : Draconique, Commun

Facteur de puissance : 10

Trésor : situé dans une grotte cachée.

Alignement : Chaotique Neutre



Marche sur la glace (Ext). Ce pouvoir fonctionne comme le sort *pattes d'araignée*, mais uniquement sur la glace ou sur les surfaces gelées. Il est actif en permanence.

Pouvoirs magiques. *Nape de brouillard* et *bourrasque*, 3/jour. Niveau 6 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 54 mètres ; 17 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 19) annule.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 1. *Sorts par jour* (5/4). *Sorts connus* (4/2 ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort) ; 0 – *Lumières dansantes, prestidigitation, résistance, son imaginaire* ; 1^{er} – *Coup au but, réduction de la vulnérabilité élémentaire*.

Souffle (Sur). Cône de 15 mètres de long, 6d6 froid, jet de Réflexes (DD 23), 1/2 dégâts.

REMORHAZ

Créature magique de taille TG

Dés de vie : 7d10+35 (73 pv)

Initiative : +1

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

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

Attaque de base/lutte : +7/+23

Attaque : morsure (+13 corps à corps, 2d8+12)

Attaque à outrance : morsure (+13 corps à corps, 2d8+12)

Espace occupé/allonge : 4,50 m / 3 m

Attaques spéciales : engloutissement, étreinte

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

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +10, Vol +3

Caractéristiques : For 26, Dex 13, Con 21, Int 5, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +8, Perception auditive +8

Dons : Attaque en puissance, Coup fabuleux, Science de la bousculade

Facteur de puissance : 7

Trésor : -

Alignement : Neutre

Engloutissement (Ext). Si le remorhaz commence son tour de jeu avec un adversaire agrippé à la bouche, il peut tenter de l'avalier en remportant un test de lutte. Chaque round, la créature

avalée subit 2d8+12 points de dégâts contondants, plus 8d6 points de dégâts de feu dus à l'intense chaleur interne générée par le remorhaz. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac du monstre (CA 15) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du remorhaz se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

Le ventre du monstre peut renfermer 2 créatures de taille G, 4 de taille M, 8 de taille P, 32 de taille TP, 128 de taille Min ou 512 de taille I.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le remorhaz doit réussir une attaque de morsure contre un adversaire ayant au moins une catégorie de taille de moins que lui. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à assurer sa prise et peut tenter d'engloutir sa proie lors du round suivant.

Chaleur (Ext). Un remorhaz enragé génère une chaleur telle que quiconque le touche subit 8d6 points de dégâts de feu (cela concerne également les attaques à mains nues et les armes naturelles, mais pas celles portées à l'aide d'une arme de corps à corps). Cette température est généralement suffisante pour faire fondre les armes, qui ont droit à un jet de Vigueur (DD 18) pour éviter d'être détruites. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Le remorhaz bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Perception auditive.



Io'lokari

Suivent des profils de Io'lokari. Peut-être que les personnages possédés ou emprisonnés seront amenés à jouer l'un d'entre eux.

Si un personnage vient à mourir pendant ce chapitre, il est tout à fait possible qu'il se crée un nouveau personnage venant de Io'lokar, qui viendrait rejoindre le groupe.

YOELISS

Humain Ensorceleur 9

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 9d4+9 (33 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 16 (+2 Dex, +3 armure, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+3

Attaque : *arbalète légère* +1 (+7 distance, 1d8+1/19-20) ; ou dague de maître (+4 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : sorts, appel de familier

Jets de sauvegarde : Ref +5, Vig +4, Vol +6

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

Compétences : Art de la magie (12) +15, Bluff (12) +21, Concentration (12) +16, Connaissances (mystères) (12) +13

Dons : Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Extension de durée, Extension d'effet, Talent (Concentration), Vigilance^F

Points d'action : 9

Langues : Commun, Draconien, Elfique

Facteur de puissance : 9

Équipement : *arbalète légère* +1, 20 carreaux, dague de maître, *bracelets d'armure* +3, *anneau de protection* +1, *cape de Charisme* +2, *gilet de résistance* +1, *bottes de lévitation*, *baguette d'invisibilité* (50 charges), 2 *potions de soins modérés*, 2 *potions de soins légers*, *potion de déplacement*, sac à dos d'équipement d'aventurier, feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 100 pp

Alignement : loyal neutre

Familier. Très petit serpent venimeux.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 9 (+4 pour vaincre une RM). *Sorts par jour* (6/8/8/7/5). *Sorts connus* (8/5/4/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 – *Aspersion d'acide*, *Détection de*

la magie, *Détection du poison*, *Lecture de la magie*, *Lumière*, *Message*, *Son imaginaire*, *Télékinésie* ; 1^{er} – *Bouclier*, *Charme-personne*, *Projectile magique*, *Protection contre le Mal*, *Repli expéditif* ; 2^e – *Flèche acide de Melf*, *Image miroir*, *Modification d'apparence*, *Rayon ardent* ; 3^e – *Dissipation de la magie*, *Eclair*, *Rapidité* ; 4^e – *Métamorphose*, *Tentacules noirs*.

Très petit serpent venimeux

Créature magique de taille TP

Dés de vie : 9d4 (16 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 4,50 m (3 cases), escalade 4,50 m, nage 4,50 m

Classe d'armure : 22 (+2 taille, +3 Dex, +7 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +7/-4

Attaque : morsure (+7 corps à corps, 1 plus venin)

Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 1 plus venin)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : venin

Particularités : odorat, esquive extraordinaire, transfert d'effet magique, lien télépathique, vigilance, conduit, communication avec le maître, communication avec les animaux du même type

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

Caractéristiques : For 4, Dex 17, Con 11, Int 10, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +6, Discrétion +15, Équilibre +11, Escalade +11, Natation +5, Perception auditive +6

Dons : Attaque en finesse

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 10) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

PHYLMOUSSE

Gnome des forêts Ensorceleuse 9

Humanoïde (gnome) de taille P

Dés de vie : 9d4+18 (42 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m

Classe d'armure : 17 (+1 taille, +2 Dex, +3 armure, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/-2

Attaque : *arbalète légère* +1 (+8 distance, 1d6+1/

19-20) ; ou bâton de maître (+4 corps à corps, 1d4-2/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : traits des gnome des forêts, pouvoirs magiques, sorts, appel de familier

Jets de sauvegarde : Ref +5, Vig +5, Vol +6 ; +2 contre les illusions

Caractéristiques : For 6, Dex 14, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 22

Compétences : Art de la magie (12) +13, Artisanat (alchimie) +3, Concentration (12) +16, Bluff (12) +21, Discrétion +10 (+14 dans les régions boisées), Perception auditive +2

Dons : Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Extension de durée, Préparation de potions, Talent (Concentration), Vigilance^F

Points d'action : 9

Langues : Commun, Gnome, Elfique, Sylvestre

Facteur de puissance : 9

Équipement : *arbalète légère* +1, 20 carreaux, bâton de maître, *bracelets d'armure* +3, *anneau de protection* +1, *cape de Charisme* +2, *gilet de résistance* +1, *baguette d'invisibilité* (50 charges), *sceptre de métamagie mineure* (Extension d'effet), 2 *potions de soins modérés*, 2 *potions de soins légers*, *potion de déplacement*, sac à dos d'équipement d'aventurier, feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 50 pp

Alignement : Loyal Neutre

Familier. Très petit serpent venimeux.

Pouvoirs magiques. *Lumières dansantes*, *pres-tidigitation* et *son imaginaire*, 1/jour. Niveau 1 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 9 (+4 pour vaincre une RM). *Sorts par jour* (6/8/8/7/5). *Sorts connus* (8/5/4/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort, +1 pour les illusions). 0 – *Aspersion d'acide*, *Détection de la magie*, *Détection du poison*, *Lecture de la magie*, *Lumière*, *Message*, *Son imaginaire*, *Télékinésie* ; 1er – *Bouclier*, *Charme-personne*, *Projectile magique*, *Protection contre le Mal*, *Repli expéditif* ; 2ème – *Flèche acide de Melf*, *Image miroir*, *Modification d'apparence*, *Rayon ardent* ; 3ème – *Dissipation de la magie*, *Eclair*, *Rapidité* ; 4ème – *Métamorphose*, *Tentacules noirs*.

Traits raciaux

- *Passage sans traces*, uniquement sur lui-même, par une action libre ; niveau de lanceur de sorts égal aux niveaux de classe du gnome.

- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes, les orques et les humanoïdes reptiliens.

MICAST

Elfe Spadassin [†] 9

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 9d8+9 (53 pv)

Initiative : +10

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 24 (+6 Dex, +6 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 18 ; +3 esquive contre 1 adversaire

Attaque de base/lutte : +9/+9

Attaque : *raprière* +1 *acérée* (+16 corps à corps, 1d6+4/15-20) ; ou arc long de maître (+16 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : *raprière* +1 *acérée* (+16/+11 corps à corps, 1d6+4/15-20) ; ou arc long de maître (+16/+11 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : botte du scorpion, charge acrobatique, critique aphonisant

Particularités : bonus d'esquive (+3), style (+1), forte personnalité, frappe instinctive, science de la prise en tenaille

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +8, Vol +3 (+2 contre sorts et effets mentaux)

Caractéristiques : For 10, Dex 22, Con 12, Int 18, Sag 8, Cha 12

Compétences : Acrobaties (12) +20, Bluff (12) +13, Déplacement silencieux (12) +18, Diplomatie (12) +17, Discrétion (12) +18, Équilibre (6) +14, Escalade (12) +12, Escamotage (6) +14, Intimidation (12) +15, Psychologie (12) +11, Saut (12) +14

Dons : Attaque en finesse, Attaques réflexes, Expertise du combat, Science de l'initiative, Science du désarmement

Points d'action : 9

Langues : Commun, Elfique, Draconien, Gnome, Orque

Facteur de puissance : 9

Équipement : *chemise de mailles en mithral* +2, *raprière* +1 *acérée*, arc long de maître, 40 flèches, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *bandeau d'Intelligence* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *cape de résistance* +1, *havresac d'Evard*, *bottes de sept lieues*, 2 *potions de soins modérés*, 2 *potions de soins légers*, matériel d'aventurier, 50 pp

Alignement : Chaotique Bon

[†] Version révisée proposée sur le Scriptorium



GARILHYN**Nain Prêtre 9 de la Prophétie Draconique Humanoïde (nain) de taille M****Dés de vie :** 9d8+18 (62 pv)**Initiative :** -1**Vitesse de déplacement :** 6 m**Classe d'armure :** 24 (-1 Dex, +10 armure, +4 bouclier, +1 parade), contact 10, pris au dépourvu 24**Attaque de base/lutte :** +6/+7**Attaque :** fléau léger +1 (+9 corps à corps, 1d8+2) ; ou arbalète légère de maître (+6 à distance, 1d8)**Attaque à outrance :** fléau léger +1 (+9/+4 corps à corps, 1d8+2) ; ou arbalète légère de maître (+6 à distance, 1d8)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Particularités :** traits des nains, sorts, renvoi des morts-vivants (8/jour), renvoi des reptiles (4/jour)**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +10, Vol +14 ; +2 contre les sorts et poisons**Caractéristiques :** For 12, Dex 8, Con 14, Int 10, Sag 22, Cha 12**Compétences :** Art de la magie (8)+8, Concentration (12)+17, Diplomatie (2)+3, Premiers soins (2)+9**Dons :** Arme de prédilection (fléau léger), Emprise sur les morts vivants, Science du renvoi, Talent (Concentration)**Points d'action :** 9**Langues :** Commun, Nain**Facteur de puissance :** 9

Équipement : symbole sacré, arbalète de maître, médaillon de Sagesse +2, harnois +2, écu en acier +2, fléau léger +1, anneau de protection +1, cape de résistance +2, baguette de soins modérés (50), encens de méditation, sac à dos d'équipement d'aventurier, trousse de premiers secours, 50 pp

Alignement : Loyal Bon

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 9. Sorts préparés (6/6+1/6+1/4+1/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 – Assistance divine, création d'eau, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau ; 1^{er} – Bénédiction, bouclier de la foi, détection du mal, faveur

divine, protection contre le Mal (x2), sanctuaire ; 2^e – Endurance de l'ours, délivrance de la paralysie, immobilisation de personne, protection d'autrui, ralentissement du poison, restauration partielle, silence ; 3^e – Cercle magique contre le mal, dissipation de la magie, lumière brûlante, prière, protection contre les énergies destructives ; 4^e – Liberté de mouvement, neutralisation du poison, protection contre la mort, puissance divine ; 5^e – Colonne de feu, force du colosse, résistance à la magie.

Domaines. Protection, Reptiles.

Pouvoir du domaine des reptiles : le personnage peut intimider ou contrôler les animaux (créatures reptiliennes et serpents uniquement) comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Le domaine de reptiles est décrit dans le document *Domaines supplémentaires*, disponible sur le Scriptorium.

BAALAX**Hobgobelin Barbare 8****Humanoïde (gobelinoïde) de taille M****Dés de vie :** 8d12+24 (81 pv)**Initiative :** +3**Vitesse de déplacement :** 12 m**Classe d'armure :** 22 (+3 Dex, +7 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 22**Attaque de base/lutte :** +8/+14**Attaque :** épée à deux mains +2 (+16 corps à corps, 2d6+11) ; ou javeline de maître (+12 à distance, 1d6+6)**Attaque à outrance :** épée à deux mains +2 (+16/+11 corps à corps, 2d6+11) ; ou javeline de maître (+12/+7 à distance, 1d6+6)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Particularités :** rage (3/jour), déplacement accéléré, résistance aux dégâts (1/-), esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, sens des pièges (+2)**Jets de sauvegarde :** Ref +5, Vig +9, Vol +2**Caractéristiques :** For 22, Dex 16, Con 16, Int 10, Sag 10, Cha 10

Compétences : Escalade (11) +19, Natation (10) +16, Saut (11) +17, Survie (10) +10, lecture et écriture (2), Déplacement silencieux +6

Dons : Attaque en puissance, Longue rage, Enchaînement

Points d'action : 9

Langues : Commun, goblin

Facteur de puissance : 9

Équipement : *cuirasse en mithral* +2, *épée à deux mains* +2, 10 javelines de maître, *anneau de protection* +1, *cape de résistance* +1, *gantelets de Force* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, *corde d'escalade*, matériel d'escalade, sac à dos d'équipement d'aventurier, 3 *potions de soins modérés*

Alignement : Neutre Bon

En rage

Dés de vie : 8d12+40 (97 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m

Classe d'armure : 20 (+3 Dex, +7 armure, +1 parade, +1 naturelle, -2 rage), contact 12, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +8/+16

Attaque : *épée à deux mains* +2 (+18 corps à corps, 2d6+14) ; ou javeline de maître (+12 à distance, 1d6+8)

Attaque à outrance : *épée à deux mains* +2 (+18/+13 corps à corps, 2d6+14) ; ou javeline de maître (+12/+7 à distance, 1d6+8)

Particularités : rage (13 rounds), déplacement accéléré, résistance aux dégâts (1/-), esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, sens des pièges (+2)

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

Caractéristiques : For 26, Dex 16, Con 20, Int 10, Sag 10, Cha 10

Compétences : Escalade (11) +21, Natation (10) +18, Saut (11) +19, Survie (10) +10, lecture et écriture (2), Déplacement silencieux +6

JOFLUM

Orque Barbare 8/Guerrier 1

Dés de vie : 8d12+1d10+27 (91 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m

Classe d'armure : 23 (+3 Dex, +7 armure, +2 parade, +1 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +9/+16

Attaque : *hache double orque* +1 (+17 corps à corps,

1d8+8) ; ou javeline de maître (+13 à distance, 1d6+7)

Attaque à outrance : *hache double orque* +1 (+15/+15/+10/+10 corps à corps, 1d8+8) ; ou javeline de maître (+13 à distance, 1d6+7)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : rage (3/jour), déplacement accéléré, esquive instinctive, sens des pièges (+3), esquive instinctive supérieure, réduction des dégâts (1/-), sensibilité à la lumière

Jets de sauvegarde : Ref +6, Vig +12, Vol +3

Caractéristiques : For 24, Dex 16, Con 16, Int 8, Sag 10, Cha 6

Compétences : Escalade (11) +20, Natation (11) +18, Saut (12) +19

Dons : Attaque en puissance, Combat à deux armes, Défense à deux armes, Enchaînement, Science du combat à deux armes

Points d'action : 9

Langues : Commun, Orque

Facteur de puissance : 9

Équipement : *cuirasse en mithral* +2, *hache double orque* +1, 10 javelines de maître, *anneau de protection* +1, *cape de résistance* +1, *gantelets de Force* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, *ceinturon de Constitution* +2, matériel d'escalade, sac à dos d'équipement d'aventurier, 3 *potions de soins modérés*

Alignement : Neutre Bon

En rage

Dés de vie : 8d12+1d10+27+18 (108 pv)

Classe d'armure : 21 (+3 Dex, +7 armure, +2 parade, +1 naturelle, -2 rage), contact 13, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +9/+18

Attaque : *hache double orque* +1 (+19 corps à corps, 1d8+10) ; ou javeline de maître (+13 à distance, 1d6+9)

Attaque à outrance : *hache double orque* +1 (+17/+17/+12/+12 corps à corps, 1d8+10) ; ou javeline de maître (+13 à distance, 1d6+7)

Particularités : rage (8 rounds), déplacement accéléré, esquive instinctive, sens des pièges (+3), esquive instinctive supérieure, réduction des dégâts (1/-), sensibilité à la lumière

Jets de sauvegarde : Ref +6, Vig +14, Vol +5

Caractéristiques : For 28, Dex 16, Con 20, Int 8, Sag 10, Cha 6

Compétences : Escalade (11) +22, Natation (11) +20, Saut (12) +21



Io'lokar

MAGE IO'LOKARI CORROMPU

Humain Ensorceleur 9

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 9d4+9 (33 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 16 (+2 Dex, +3 armure, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+3

Attaque : *arbalète légère* +1 (+7 distance, 1d8+1/19-20) ; ou *dague de maître* (+4 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : sorts, appel de familier

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +6

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

Compétences : Art de la magie (12) +13, Concentration (12) +16, Bluff (12) +21

Dons : Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Extension de durée, Extension d'effet, Talent (Concentration), Vigilance^F

Points d'action : 9

Langues : Commun, Draconien, Elfique

Facteur de puissance : 9

Équipement : *arbalète légère* +1, 20 carreaux, *dague de maître*, *bracelets d'armure* +3, *anneau de protection* +1, *cape de Charisme* +2, *gilet de résistance* +1, *bottes de lévitation*, *baguette d'invisibilité* (50 charges), 2 *potions de soins modérés*, 2 *potions de soins légers*, *potion de déplacement*, sac à dos d'équipement d'aventurier, feuilles de parchemin, sacoche à compartiments, 100 pp

Alignement : Loyal Mauvais (dominé)

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 9 (+4 pour vaincre une RM). *Sorts par jour* (6/8/8/7/5). Sorts connus (8/5/4/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 – *Aspersion d'acide*, *Détection de la magie*, *Détection du poison*, *Lecture de la magie*, *Lumière*, *Message*, *Son imaginaire*, *Télékinésie* ; 1^{er} – *Bouclier*, *Coup au but*, *Projectile magique*, *Protection contre le Mal*, *Repli expéditif* ; 2^e – *Flèche acide de Melf*, *Image miroir*, *Modification d'apparence*, *Rayon ardent* ; 3^e – *Dissipation de la magie*, *Eclair*, *Lenteur* ; 4^e – *Energie négative*, *Tentacules noirs*.

CHEF DE GUERRE IO'LOKARI CORROMPU

Elfe Spadassin 9

Dés de vie : 9d8+9

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 24 (+6 Dex, +6 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 18 ; +3 esquive contre 1 adversaire

Attaque de base/lutte : +9/+9

Attaque : *rapière* +1 *acérée* (+16 corps à corps, 1d6+4/15-20) ; ou *arc long de maître* (+16 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : *rapière* +1 *acérée* (+16/+11 corps à corps, 1d6+4/15-20) ; ou *arc long de maître* (+16/+11 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : botte du scorpion, charge acrobatique, critique aphonisant

Particularités : bonus d'esquive (+3), style (+1), forte personnalité, frappe instinctive, science de la prise en tenaille

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +8, Vol +3 (+2 contre sorts et effets mentaux)

Caractéristiques : For 10, Dex 22, Con 12, Int 18, Sag 8, Cha 12

Compétences : Acrobaties (12) +20, Bluff (12) +13, Déplacement silencieux (12) +18, Discrétion (12) +18, Equilibre (12) +20, Escalade (12) +12, Escamotage (12) +20, Intimidation (12) +15, Psychologie (12) +11, Saut (12) +14

Dons : Attaque en finesse, Attaques réflexes, Expertise du combat, Science de l'initiative, Science du désarmement

Langues : Commun, Elfique, Draconien, Gnome, Orque

Facteur de puissance : 9

Équipement : *chemise de mailles en mithral* +2, *rapière* +1 *acérée*, *arc long de maître*, 40 flèches, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *bandeau d'Intelligence* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *cape de résistance* +1, *havresac d'Evard*, *bottes de sept lieues*, 2 *potions de soins modérés*, 2 *potions de soins légers*, *potion de force de taureau*, matériel d'aventurier, 50 pp

Alignement : Chaotique Neutre (dominé)

† Version révisée proposée sur le Scriptorium

Sbires d'Izzardo

GRUMMBASH

Gobelours Guerrier 7

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 3d8+7d10+18 (72 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 24 (+1 Dex, +9 armure, +1 bouclier, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +9/+12

Attaque : *morgenstern* +1 de feu (+15 corps à corps, 1d8+6/19-20, +1d6 de feu) ; ou javeline (+10 distance, 1d6+3)

Attaque à outrance : *morgenstern* +1 de feu (+15/+10 corps à corps, 1d8+6/19-20, +1d6 de feu) ; ou javeline (+9/+4 distance, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

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

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques : For 16, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 9

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +4, Discrétion +4, Escalade +8, Intimidation +4, Perception auditive +2, Saut +8

Dons : Arme de prédilection (*morgenstern*), Arme de prédilection supérieure (*morgenstern*), Attaque en puissance, Charge en puissance, Maîtrise de la charge en puissance, Science de la destruction, Science du critique (*morgenstern*), Spécialisation martiale (*morgenstern*)

Facteur de puissance : 9

Équipement : *harnois* +1, *écu en acier* +1, *morgenstern* +1 de feu, *potion de soins importants*, 50 pp

Alignement : Loyal Neutre

ASHNACK

Orque Barbare 8/Guerrier 1

Dés de vie : 8d12+1d10+27 (91 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m

Classe d'armure : 23 (+3 Dex, +7 armure, +2 parade, +1 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +9/+16

Attaque : *grande hache en adamantium* +2 (+19 corps à corps, 1d12+12/19-20/x3) ; ou javeline de maître (+13 à distance, 1d6+7)

Attaque à outrance : *grande hache en adamantium* +2 (+19/+14 corps à corps, 1d12+12/19-20/x3) ; ou javeline de maître (+13 à distance, 1d6+7)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : rage (3/jour), déplacement accéléré, esquive instinctive, sens des pièges (+3), esquive instinctive supérieure, réduction des dégâts (1/-), sensibilité à la lumière

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +12, Vol +3

Caractéristiques : For 24, Dex 16, Con 16, Int 8, Sag 10, Cha 6



Compétences : Escalade (11) +20, Natation (11) +18, Saut (12) +19

Dons : Arme de prédilection (grande hache), Attaque en puissance, Science de la destruction, Science de l'initiative, Science du critique (grande hache)

Langues : Commun, Orque

Facteur de puissance : 9

Équipement : *cuirasse en mithral* +2, *grande hache en adamantium* +2, javeline de maître (10), *anneau de protection* +1, *cape de résistance* +1, *gantelets de Force* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, *ceinturon de Constitution* +2, matériel d'escalade, sac à dos d'équipement d'aventurier, 3 *potions de soins modérés*

Alignement : Neutre Mauvais

En rage

Dés de vie : 8d12+1d10+45 (108 pv)

Classe d'armure : 21 (+3 Dex, +7 armure, +2 parade, +1 naturelle, -2 rage), contact 13, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +9/+18

Attaque : *grande hache en adamantium* +2 (+21 corps à corps, 1d12+15/19-20/x3) ; ou javeline de maître (+13 à distance, 1d6+9)

Attaque à outrance : *grande hache en adamantium* +2 (+21/+16 corps à corps, 1d12+15/19-20x3) ; ou javeline de maître (+13 à distance, 1d6+9)

Particularités : rage (8 rounds), déplacement accéléré, esquive instinctive, sens des pièges (+3), esquive instinctive supérieure, réduction des dégâts (1/-), sensibilité à la lumière

Jets de sauvegarde : Ref +6, Vig +14, Vol +5

Caractéristiques : For 28, Dex 16, Con 20, Int 8, Sag 10, Cha 6

Compétences : Escalade (11) +22, Natation (11) +20, Saut (12) +21

MALESSIA

Harpie Roublard 3

Humanoïde monstrueux de taille M

Dés de vie : 2d6+7d8 (38 pv)

Initiative : +2

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

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

Attaque de base/lutte : +9/+11

Attaque : *masse d'arme lourde* +1 (+13 corps à corps, 1d8+3)

Attaque à outrance : *masse d'arme lourde* +1 (+13/+9 corps à corps, 1d8+3) ; ou 2 griffes (+3 corps à corps, 1d3+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : chant captivant, attaque sournoise (+2d6)

Particularités : vision dans le noir (18 m), recherche des pièges, esquive totale, sens des pièges (+1)

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

Caractéristiques : For 14, Dex 15, Con 10, Int 7, Sag 10, Cha 17

Compétences : Acrobaties +6, Bluff +11, Connaissances (local) +3, Crochetage +7, Désamorçage/Sabotage +7, Détection +7, Discrétion +7, Intimidation +7, Perception auditive +10, Représentation (déclamation) +6.

Dons : Arme de prédilection (masse lourde), Attaque en vol, Attaque spéciale renforcée (chant captivant), Esquive, Persuasion

Équipement : *masse d'arme lourde* +1, *ceinture de Force* +4

Facteur de puissance : 7

Alignement : Chaotique Mauvais

Chant captivant (Sur). L'attaque la plus insidieuse de la harpie est son chant. Quand elle y fait appel, toutes les créatures distantes de 90 mètres ou moins (autres que des harpies) doivent réussir un jet de Volonté (DD 18) pour ne pas être captivées. C'est un effet de son et mental, de type charme. Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par cette harpie pendant une journée entière. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Les victimes captivées avancent en droite ligne vers la harpie. Si leur chemin les oblige à franchir un obstacle dangereux (marcher dans les flammes, tomber d'une falaise, etc.), elles ont droit à un second jet de sauvegarde. Les créatures captivées ne peuvent rien faire d'autre que se défendre (elles sont donc incapables de combattre ou de s'enfuir, mais ne subissent pas de malus à la CA si on les attaque). Dès qu'elles arrivent à 1,50 mètre de la harpie, elles s'immobilisent et ne se défendent pas contre ses attaques (la harpie peut alors ajouter les dégâts d'attaque sournoise). L'effet dure tant que la harpie chante, puis un round après cela. Un barde utilisant son pouvoir de contre-chant permet aux créatures envoûtées de jouer un nouveau jet de sauvegarde.

Compétence. Une harpie bénéficie d'un bonus racial de +4 sur les tests de Bluff et de Perception auditive.

Assassins

TORI, JORUND ET JARLA

Humains Roublards 7

Humanoïdes (humains) de taille M

Dés de vie : 7d6+14 (38 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 22 (+4 Dex, +6 armure, +1 esquive), contact 15, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +5/+7

Attaque : *rapière* +2 *acérée* (+12, corps à corps, 1d6+4/15-20) ou *arbalète légère* +1 (+10 distance, 1d8-1/19-20 et poison)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+5d6)

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

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +4, Vol +2

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

Compétences : Acrobaties +7, Connaissances (local) +5, Crochetage +11, Déplacement silencieux +14, Désamorçage +7, Détection +8, Diplomatie +6, Discrétion +12, équilibre +5, Escalade +3, Escamotage +9, Estimation +5, Évasion +5, Fouille +9, Intimidation +4, Perception auditive +9, Saut +5, Survie +2, Utilisation d'objets magiques +8

Dons : Arme de prédilection (*rapière*), Attaque en finesse, Esquive, Telling Blow^{PHB2}

Langues : Commun, Draconien

Équipement : *chemise de mailles en mithril* +2, *rapière acérée* +2, *potion de grâce féline* (déjà bue, non comptabilisée), *potion d'invisibilité*

(déjà bue), *potion de soins importants*, 40 pp

Alignement : Loyal Mauvais

Poison. Blessure, jet de Vigueur (DD 15) ; effet initial : paralysé pendant 2d6 minutes ; effet secondaire : paralysé pendant 2d6 heures.



ZORRU

Humain Magicien 7

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 7d4+14 (31 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 24 (+4 Dex, +4 armure, +4 bouclier, +2 parade), contact 18, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : *dague* +2 (+4 corps à corps, 1d4+1/19-20) ; ou *dard de maître* (+9 corps à corps, 1d4-1 et poison)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : appel de familier, sorts

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

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 14, Int 18, Sag 12, Cha 9.

Compétences : Art de la magie +19, Estimation +7, Connaissances (mystères) +14, Connaissances (local) +9, Connaissance (plans) +5, Concentration +12, Discrétion +7*, Fouille +6, Perception auditive +2, Déplacement silencieux +7, Détection +4

Dons : Création d'objets merveilleux, Dispense de composantes, Incantation silencieuse, Ecole renforcée (enchantement), Ecole renforcée (évocation), Ecriture de parchemins

Langues : Commun, Draconien

Équipement : *bracelets d'armure* +4, *anneau de protection* +2, *dague* +2, *potion de soins importants*, émeraude (500 po), 20 pp

Facteur de puissance : 7

Alignement : Loyal Mauvais

Sorts. Niveau de lanceur de sorts

7. *Sorts préparés* (6/5/4/3, DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 1^{er} – *Projectile magique* (x2), *Bouclier* (déjà lancé), *orbe mineur d'acide*, *poignée électrique* (x2) ; 2^e – *Main spectrale*, *Projectile magique silencieux* (x2), *Invisibilité*, *Grâce féline* (déjà lancé) ; 3^e – *Boule de feu*, *Vol*, *Immobilisation des personne*, *Lenteur* ; 4^e – *Invisibilité suprême* (déjà lancé), *Confusion*, *Boule de feu silencieuse*.

Familier. Corbeau.

Corbeau**Créature magique de taille TP****Dés de vie :** 7d4 (15 pv)**Initiative :** +4**Vitesse de déplacement :** 3 m (2 cases), vol 12 m (moyenne)**Classe d'armure :** 20 (+2 taille, +4 Dex, +4 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 16**Attaque de base/lutte :** +6/-5**Attaque :** serres (+6 corps à corps, 1d2-5)**Espace occupé/allonge :** 75 cm/0 m**Particularités :** odorat, esquive extraordinaire, transfert d'effet magique, lien télépathique, vigilance, conduit, communication avec le maître, communication avec les animaux du même type**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +2, Vol +7**Caractéristiques :** For 1, Dex 19, Con 10, Int 9, Sag 14, Cha 6**Compétences :** Détection +6, Perception auditive +6**Dons :** Attaque en finesse

Les appartements d'Essirise

GARDE ANIMÉ**Créature artificielle de taille G****Dés de vie :** 15d10+30 (112 pv)**Initiative :** +0**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)**Classe d'armure :** 24 (-1 taille, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 24**Attaque de base/lutte :** +11/+21**Attaque :** coup (+16 corps à corps, 1d8+6)**Attaque à outrance :** 2 coups (+16 corps à corps, 1d8+6)**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m**Particularités :** créature artificielle, garde du corps, guérison accélérée (5), localisation du maître, *protection d'autrui*, *stockage de sorts*, vision dans le noir (18 m), vision nocturne**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +5, Vol +5**Caractéristiques :** For 22, Dex 10, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1**Facteur de puissance :** 8**Alignement :** Neutre

Garde du corps (Ext). Le garde animé fait tout ce qui est en son pouvoir pour protéger son maître quand il se trouve à ses côtés (il pare les attaques qui

le prennent pour cible, gêne ses adversaires, etc.). Toutes les attaques portées contre le porteur de l'amulette subissent un malus de parade de -2.

Localisation du maître (Sur). Tant que le garde animé se trouve dans le même plan que son maître, il peut le retrouver où qu'il soit (ou seulement l'amulette, si elle a été enlevée après que le garde a été appelé).

Protection d'autrui (Mag). Le porteur de l'amulette peut activer ce pouvoir s'il se trouve à 30 mètres ou moins du garde animé. Il fonctionne comme le sort du même nom, en ce sens que la moitié des dégâts qui devraient être infligés au porteur de l'amulette sont transférés au garde animé (par contre, le pouvoir ne confère pas de bonus à la CA ou aux jets de sauvegarde).

Stockage de sort (Mag). Le garde animé peut stocker un sort du 4^e niveau ou moins, lequel doit lui être transmis par une autre créature. Il « lance » ce sort lorsque son maître le lui ordonne ou dès que la condition fixée pour la libération de l'énergie magique est satisfaite. Par la suite, le garde animé peut stocker un autre sort (ou le même).

ABOMINATION YUAN-TI**Humanoïde monstrueux de taille G****Dés de vie :** 9d8+27 (67 pv)**Initiative :** +5**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), escalade 6 m, nage 6 m**Classe d'armure :** 22 (-1 taille, +1 Dex, +10 naturelle, +2 bouclier), 10 contact, 21 pris au dépourvu**Attaque de base/lutte :** +9/+17**Attaque :** *cimeterre* +1 (+13 corps à corps, 1d8+5/18-20) ou arc long composite de force (+4) de maître (+11/+6 distance, 2d6+4/x3).**Attaque à outrance :** *cimeterre* +1 (+13/+8 corps à corps, 1d8+5/18-20) et morsure (+7 corps à corps, 2d6+3 plus poison) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+11/+6 distance, 2d6+4/x3).**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m**Attaques spéciales :** constriction (1d6+6), étreinte, *phobie*, pouvoirs magiques, *production d'acide*, venin**Particularités :** *détection du poison*, *mimétisme*, odorat, résistance à la magie (18), *transformation*, vision dans le noir (18 m)**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +6, Vol +11**Caractéristiques :** For 19, Dex 13, Con 17, Int 20, Sag 20, Cha 18

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

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

Langues : Commun, Slaad, Yuan-ti

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

Facteur de puissance : 7

Alignement : Loyal Mauvais

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

Lurren

Lurren est un personnage mystérieux qui réside à Sharn. Il est perçu par tout le monde comme un sage venu s'installer à la cité des tours pour étendre son savoir. Mais ce n'est qu'une partie de la réalité, car si cet être à l'apparence d'un homme plutôt jeune est bel et bien un érudit hors du commun, il est en fait un jeune dragon d'Or faisant partie de l'Assemblée et venant directement de l'Argonesse.

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

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

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

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

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

