



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE MANOIR DE MORDAYNE

LE MANOIR DE MORDAYNE



Image © Wizards of the Coast

UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR AEGIS

AVEC LA PARTICIPATION DE LLOCHLYN

Pour utiliser cette aide de jeu, vous aurez besoin des manuels suivants : Codex Profane, Eberron - Univers, Lords of Madness, Magic of Eberron

© Le Scriptorium, tous droits réservés

INTRODUCTION

Cette aide de jeu présente un lieu particulier que vous pourrez utiliser dans vos parties de Donjons & Dragons. Le manoir de Mordayne est un terrible donjon situé dans les sombres terres du Droâm, une région déjà peu hospitalière par nature. Mais si des aventuriers étaient amenés à pénétrer ces murs pour une obscure raison, ils découvriraient que ce n'est pas pour rien que même les plus puissantes créatures des environs évitent ces lieux de cauchemar. Là, le puissant mage elfe Mordayne règne en maître sur un royaume d'aberrations issues de ses expériences diaboliques, dans l'espoir d'un jour mettre la main sur le légendaire pouvoir des daëlkyrs...

Cette aide de jeu est incorporable à tout univers. Elle est particulièrement adaptée pour des personnages de niveau 12 à 16. Les souterrains sont toutefois plus difficiles et moins facilement accessibles. Ils sont adaptés pour des personnages de niveau 18 au moins.

Table des matières

Histoire	3
Description	6
Les alentours	6
Les remparts	7
Le coeur du manoir	8
L'étage des apprentis	10
Le sommet du manoir	13
Les souterrains	16
PNJ	18
Idées d'aventure	23



HISTOIRE

L'histoire du manoir de Mordayne remonte à si longtemps que même les spécialistes de l'académie de Morgrave en ont oublié les origines. La légende veut que Mordayne lui-même l'ait arraché aux entrailles de Khyber pour en faire sa sombre demeure, mais la réalité est plus terrifiante encore.

Il y a plusieurs milliers d'années, alors que la guerre faisait rage entre les envahisseurs de Xoriat et les armées gobelinoïdes régnant jadis sur le Khorvaire, les daëlkyrs, les sombres seigneurs du plan de la folie, généraux incontestés des légions aberrantes qui se déversaient sur Eberron, commencèrent à bâtir des forteresses au coeur des diverses régions qu'ils étaient parvenus à conquérir. Avec le sang de leurs ennemis et grâce à la sueur de leurs innombrables serviteurs, les daëlkyrs érigèrent de véritables monuments de démente et de folie, des citadelles impossibles, aux contours aussi magnifiques et déments que l'esprit de leur créateur.

Un puissant daëlkyr du nom de Vyscerass s'installa dans les terres du sud-ouest après avoir repoussé au loin les hobgobelins et leurs esclaves. Installant ses armées de créatures innombrables et abominables sur ces terres, il entreprit, comme ses pairs avant et après lui, de construire son repaire personnel, un refuge pour son esprit torturé, où établir ses plans de conquête futurs. La construction commença et sembla partie pour durer des années, les ambitions de Vyscerass se révélant sans limite, toujours plus effarantes à chaque nouveau niveau qui s'achevait, au point que son oeuvre était inévitablement vouée à s'écrouler un jour ou l'autre.

Mais c'était sans compter la volonté de son créateur. Vyscerass devait y voir une question de fierté, un défi à son pouvoir et son intelligence. Aussi il mit toute son énergie et toutes ses ressources dans l'accomplissement de ce qu'il qualifiait sur la fin du projet de toute une vie. Et lorsqu'on songe à l'extrême longévité des daëlkyrs, on imagine fort bien que les travaux auraient encore pu durer des éons. Mais les choses ne se passèrent pas comme prévu. Au lieu de plier et de céder face à la suprématie des exilés de Xoriat, les gobelinoïdes résistèrent et finirent bientôt par renverser l'équilibre des forces, soutenus par les puissants orques des terres du

Nord, dont la puissante magie druidique parvenait à repousser efficacement les Extérieurs.

Après les années qu'avait duré la conjonction de Xoriat avec Eberron, une cabale de druides connue plus tard sous le nom de Sentinelles du seuil parvint à établir de puissants sceaux magiques qui eurent un effet désastreux sur les plans des daëlkyrs. Avec une force que les Extérieurs auraient pourtant juré hors de portée de simple mortels, le plan même de Xoriat fut repoussé aux extrêmes limites du multivers, si loin d'Eberron et si vite qu'il passa en quelques semaines de la conjonction à l'opposition pure et simple. Les liens entre Eberron et Xoriat étaient rompus. Les portails amenant en continu des renforts depuis le plan de la folie pour alimenter l'infinie guerre des daëlkyrs contre l'empire de Dakhân s'effondrèrent. Les troupes des seigneurs de la folie furent bientôt réduites à peau de chagrin, et malgré la résistance des plus puissants d'entre eux, en quelques années, la guerre fut perdue.

De nombreux daëlkyrs trouvèrent refuge dans le monde souterrain et torturé de Khyber, où les ténèbres et la malignité des forces en présence assuraient aux daëlkyrs une retraite relativement sûre, loin de la vengeance irrépressible et sans pitié des troupes gobelinoïdes et des orques. Quels que furent les habitants des profondeurs de la terre à cette époque, ils furent bientôt à la coupe des daëlkyrs survivants, tout comme les natifs de Xoriat qu'ils avaient emmené à leur suite, notamment les redoutables illithids. Depuis des millénaires maintenant, ils tissent des plans démentiels, incompréhensibles pour de simples mortels, dans le but de prendre, un jour prochain, leur revanche.

Vyscerass n'échappa pas à la règle, bien que son emprisonnement résultât plutôt d'un concours de circonstances que d'une réelle volonté de trouver refuge le temps de reconstituer ses forces. Lorsque les troupes gobelinoïdes envahirent à nouveau son royaume, Vyscerass, ou plutôt ses légions, firent face aussi longtemps que possible. Mais le daëlkyr ne tarda pas à comprendre qu'il ne tiendrait pas longtemps face à une telle marée d'ennemis avec aussi peu d'esclaves pour défendre sa forteresse. Il entreprit donc de retourner la force de ses adversaires, à savoir leur nombre, contre eux, de la manière la plus abominable qui soit. Organisant de redoutables traquenards et jouant avec le champ de bataille



comme sur un gigantesque échiquier, il captura et séquestra dans sa citadelle un grand nombre d'ennemis vivants, sacrifiant parfois ses propres forces pour en attirer davantage. Ces prisonniers de guerre allaient devenir les premiers sujets de ses ignobles expériences...

Si les daëlkyrs sont connus pour corrompre et aliéner tout ce qu'ils touchent, Vyscerass était un véritable maître du genre. Sans le moindre respect pour la vie et les âmes des créatures qu'il capturait, il entreprit de créer lui-même le renouvellement de ses forces en transformant physiquement et psychologiquement des centaines, des milliers de hobgobelins en une cohorte d'esclaves monstrueux. Usant des pouvoirs primordiaux de la folie, il corrompit les esprits de ses victimes pour en faire des esclaves serviles et il usa de techniques de manipulation génético-magiques innommables pour transformer leurs corps en véritables machines de guerre. Puis il les lança dans la bataille, face à leurs anciens alliés.

L'effet des aberrations créées par Vyscerass sur les rangs gobelinoïdes fut littéralement débilisant. Les effets de sa perversité étaient imprégnés dans chacune de ses «œuvres» et sa corruption suintait par tous les pores de leur peau squameuse, libérant une odeur de charogne aux propriétés aliénantes et dévastatrices. Les armées ennemies furent brisées, incapables de combattre en ordre efficace ces monstres, inconnus auparavant, mais dont l'apparence avait quelque chose de vaguement familier et terriblement dérangeant. Pourtant, les assauts ne cessèrent pas, les seigneurs de guerre hobgobelins envoyant vague sur vague, espérant que les forces du daëlkyr finiraient par s'épuiser. Mais par ses techniques monstrueuses, son armée ne faisait qu'enfler, alors que les gobelinoïdes perdaient le moral en même temps que des milliers des leurs. La bataille qui devait s'achever en quelques heures dura ainsi des mois, chaque camp refusant de céder d'un pouce face à l'ennemi, et les renforts arrivant invariablement pour alimenter les combats.

Mais la fin de Vyscerass se présenta finalement sous les traits d'un autre de ses ennemis mortels, un druide orque dont le nom s'est perdu dans les brumes du temps. Ce héros dont l'action permit un tournant décisif dans la guerre contre les daëlkyrs était membre des Sentinelles du seuil, et s'était juré de mettre fin aux agissements de Vyscerass lorsqu'il

avait appris à quelles effroyables expériences il se livrait au cœur de sa citadelle de folie. Le druide s'infiltra dans la forteresse, usant de ses pouvoirs magiques pour se rendre invisible aux yeux de ses défenseurs monstrueux, passant les innombrables pièges mortels tendus par le daëlkyr, jusqu'à le trouver au cœur de son antre, occupé comme toujours à combler les pertes en corrompant l'esprit de toujours plus d'ennemis et en créant davantage d'abominations pour le servir.

Du combat, on sait peu de choses. Ce qui est certain, c'est que la forteresse ne résista pas au choc des titans. Les deux adversaires combattirent pendant plusieurs jours, d'après les rares annales des hobgobelins remontant à cette époque et encore intactes à ce jour, et contrairement à toute attente, le daëlkyr fut finalement vaincu. Du moins, c'est ce qu'il sembla alors. Car la gigantesque tour, le titanesque donjon bâti par les esclaves de Vyscerass finit par s'effondrer dans une déflagration de fin du monde. Le héros orque périt, écrasé sous les ruines de la citadelle, mais son corps fut retrouvé et brûlé en héros par les hobgobelins, qui parvinrent ensuite à défaire les troupes d'outremonde du daëlkyr vaincu. Mais de ce dernier, il n'y avait plus aucune trace.

La victoire acquise et la région débarrassée des aberrations invoquées ou créées par Vyscerass, les hobgobelins ne s'attardèrent pas sur ces terres, car les abominations qui y avaient été commises avaient finalement transformé le donjon, ou tout du moins ce qu'il en restait, ainsi que ses alentours, en un lieu de mort où des choses terrifiantes se produisaient. On prétend que les animaux mutaient sans raison, finissant difformes et subissant des transmutations aberrantes, devenant aussi plus agressifs quand ils ne terminaient pas fous. Et même les êtres intelligents ressentaient la gêne indescriptible occasionnée par la proximité du donjon, dont les sombres secrets hantent encore l'atmosphère qui l'entoure.

Au fil des siècles, cette tendance se confirma. Les animaux évitaient l'endroit à moins qu'ils ne fussent déjà contaminés. Les plantes et toute la végétation n'eurent pas cette chance et connurent sans exception des mutations étranges, acquérant parfois la conscience, la faculté de bouger ou de se nourrir d'autres êtres vivants. Lentement mais sûrement, tout ce qui entourait le donjon subit invariablement une sorte de transformation pour servir l'unique

but toujours recherché par son créateur, la défense de ces terres à n'importe quel prix. C'est la raison pour laquelle les créatures intelligentes l'évitèrent également au fil des siècles, d'aucuns qualifiant les lieux de hantés, les autres de corrompus par un pouvoir dépassant l'imagination, et certains y voyant nettement l'oeuvre des démons...

Mais il fut un homme, ou plutôt un elfe, que les légendes et la terrible réalité à propos de ce donjon ne suffirent pas à écarter. Fraîchement renvoyé du cercle de Douze pour ses activités controversées à la limite du démentiel, un magicien du nom de Mordayne décida de venir s'installer dans ces ruines dont il avait appris l'existence et l'origine au terme de longues recherches sur le pouvoir et les restes de l'occupation des daëlkyrs sur Eberron. Fasciné par leur intelligence, leur puissance et leur approche de la magie si visionnaire, selon lui, Mordayne ne pouvait rêver meilleur lieu d'étude pour la poursuite de sa continuelle quête de savoir qu'une ancienne citadelle daëlkyr tombée en décrépitude au cours des millénaires, mais jamais souillée par les mortels.

C'est ainsi que cet elfe se rendit sur place, accompagné de ses trois apprentis et de quelques-unes de ses créations, avec la ferme intention de vaincre les défenses et les pièges de la tour et d'en prendre une fois pour toutes le contrôle. Pour un maître transmutateur comme Mordayne, et grâce au soutien de ses créations presque aussi ignobles que les monstrueux défenseurs de la forteresse déchue, prendre d'assaut des murs dont la magie s'était étiolée et passer des pièges dont il avait étudié les rouages et les effets par le passé se révéla presque

un jeu d'enfant. Il prit possession des lieux avec une facilité déconcertante, qu'il accorda à son génie naturel, sans se soucier une seule seconde que c'était peut-être la citadelle elle-même qui l'avait laissé entrer.



Mordayne et ses apprentis s'installèrent dans la vaste demeure, la reconstruirent en partie et en nettochèrent la vermine et les défenseurs mutants, mais ils prirent grand soin de conserver, d'archiver et de protéger les créations de Vyscerass qui avaient traversé les âges, qu'elles soient intactes ou partiellement endommagées, dans le but de les étudier, de les comprendre, et enfin de voler le savoir que les daëlkyrs avaient associé à toutes ces merveilles. Mordayne se lança alors dans des expériences interdites et qu'il avait juré de ne jamais tenter... jusqu'à son éviction des Douze. Libre de toute obligation envers ses anciens confrères, il osa finalement tenter tout ce dont son esprit torturé avait toujours rêvé, des plus ignobles manipulations magiques aux plus impossibles créations artificielles. Il voulait comprendre comment Vyscerass et ses pairs avaient atteint un tel degré de puissance et comment s'en emparer.

Environ deux siècles après l'occupation de son manoir, Mordayne y demeure toujours, et ses expériences l'entraînent toujours plus loin sur le territoire de la folie et les pouvoirs déments des daëlkyrs. Après avoir transformé le manoir pour répondre à ses propres désirs, il dénicha et acquit la loyauté d'une partie des rares serviteurs survivants de Vyscerass qui rôdaient encore dans ou autour des ruines. Chaque année qui passe, il espère qu'il va enfin trouver le lien manquant entre ses imparfaites créations et les fantastiques aberrations créées jadis par son prédécesseur. Mais alors que Mordayne persiste dans ses recherches et perd peu à peu la notion du temps et de la réalité en même temps que sa santé mentale, son esprit s'ouvre de plus en plus insidieusement aux suggestions subtiles de Vyscerass.

Oui, aussi effroyable et invraisemblable que cela puisse paraître, le daëlkyr a survécu à son combat contre son ennemi, et il est resté en vie, durant toutes ces années, emprisonné sous sa propre demeure. Il est l'un des rares représentants de sa race encore en vie sur Eberron, mais tout son pouvoir et toute sa volonté ne peuvent le libérer de l'éternelle prison que son ennemi scella avant de mourir. Mais il voit en Mordayne un espoir inattendu. Un esprit dérangé, malade, avide de pouvoir, qu'il pense pouvoir corrompre et, bientôt, dominer pour l'orienter vers des recherches servant davantage ses propres intérêts : le moyen de libérer son corps prisonnier...



DESCRIPTION

Les alentours

Il n'est pas nécessaire de pénétrer dans le manoir de Mordayne pour ressentir les premières effluves débilitantes imprégnées à tout jamais dans ces terres maudites. Sur plus de dix mille hectares autour de l'ancienne forteresse, flotte une atmosphère pesante et oppressante. On se sent moins joyeux, moins concentré aussi, comme si faire le point dans sa tête devenait plus compliqué. La plupart des gens attribueront initialement cela à une certaine fatigue ou un effet passager, mais à mesure qu'on se rapproche du manoir, ce effet se met à enfler jusqu'à ce qu'un sentiment de malaise nettement perceptible vous donne envie de rebrousser chemin. Cet effet surnaturel de terreur oblige tout individu à s'éloigner pendant une heure du manoir, en marchant s'il échoue à un test de Volonté (DD 20) ou en prenant ses jambes à son cou s'il échoue à un second jet de sauvegarde, un round plus tard. S'il échoue au premier test uniquement, les compagnons de la victime peuvent la convaincre de les suivre. Mais si elle échoue également au second, sa peur est telle que rien au monde ne lui ferait faire demi-tour et qu'elle est prête à blesser ses alliés s'ils tentent de l'y forcer.

Si toutefois les aventuriers surmontent l'effet de terreur qui entoure en permanence le manoir, les terres les séparant de ce dernier (généralement sur 2d4 km après avoir dû effectuer les jets de sauvegarde), ont encore de quoi refroidir leurs ardeurs. Les créatures et la végétation qui y demeurent ont muté avec le temps, victimes de l'incroyable pouvoir ayant jadis fait tant de ravages sur les hobgobelins ayant affronté le puissant daëlkyr, et en plus d'être difformes et plus dangereuses que dans des conditions normales, elles sont également plus agressives et attaquent à vue. Des plantes vivantes maléfiques comme les enlacheurs rampent dans les ombres pour prendre les aventuriers au dépourvu, tandis que des créatures monstrueuses comme les trolls qui hantent la région peuvent leur tomber dessus à tout moment, avec une férocité terrifiante. Tous les kilomètres, tirez 1d20 et reportez-vous à la table de rencontres ci-contre.

TABLE DE RENCONTRES

d20	Rencontre	FP
1-8	Rien	-
9-11	Troll Rôdeur 6	11
12-13	2 Trolls Rôdeurs 6	13
14	Méduse Rôdeur 6	13
15-16	Ath-Atch Barbare 4	12
17-18	Enlaceur	12
19	2 Psurlons géants ^{LoM}	13
20	Guenaude visionnaire	4

Les trolls qui infestent les bois sont des créatures malfaisantes au service d'une des diverses factions du Droâm que tentent tant bien que mal d'unir les filles de Sora Kell. Ils attaquent à vue et tentent de faire des prisonniers s'ils ont le dessus. Les méduses sont plus rares, mais il arrive que certaines s'aventurent dans les bois à la recherche de quelque trophée. Les aventuriers feront fort bien l'affaire. Les ath-atch errent sans autre but que de faire régner la terreur et n'ont pas la moindre pitié. Les arbres morts de la forêt qui ont muté se sont transformés en enlacheurs, des créatures intelligentes et viles qui piègent leurs victimes dans leurs pédoncules. Enfin, il arrive parfois que des psurlons surgissent de terre pour se nourrir. Mieux vaut pour les aventuriers qu'ils ne soient pas là lorsque cela se produira.

Si les aventuriers rencontrent la guenaude visionnaire, celle-ci ne les attaque pas à moins qu'ils ne s'en prennent à elle (et encore essaye-t-elle de se sauver). S'ils se montrent respectueux et aimables envers elle, et surtout s'ils ne font pas mine de trouver son apparence repoussante, elle leur propose de leur venir en aide pour leur gentillesse. Pour cela, elle les met en garde contre le manoir de Mordayne et ses occupants, de sinistres individus qui corrompent la nature sans égard pour les vies qu'ils détruisent au passage. Si les aventuriers annoncent qu'ils iront combattre Mordayne et ses sbires tout de même, elle les avertit également que sa magie est puissante et elle leur fait un cadeau susceptible de les aider dans leur quête. Il s'agit d'un vieux sac de cuir, apparemment sans valeur et plein... d'une sorte de poussière violacée. En réalité, il s'agit de *poudre de négation* (*dust of negation*, LoM p 214), et il y en a pour une dizaine d'utilisations.

Les remparts

Les PJ parviennent finalement en vue des remparts entourant le manoir de Mordayne, derniers vestiges de la citadelle daëlkyr reconvertie par le mage elfe. En réalité, il s'agit des murs extérieurs de cette dernière, ce qui donne une idée de sa taille de jadis, sans parler de sa hauteur inimaginable, avec laquelle les plus grandes tours de Sharn auraient peine à rivaliser.

Les remparts sont grandement effondrés et présentent de nombreuses brèches. A cause des protections magiques qui se trouvaient là jadis et de leur puissance chaotique, la zone située entre les remparts et les murs mêmes du manoir est plongée en continu dans un effet de magie sauvage. Si là était le seul problème, cela n'en serait pas vraiment un. Mais en réalité, des créatures rôdent dans les ombres, et il ne s'agit plus alors de « vulgaires » animaux surnaturels touchés par la démence des environs, mais bien de farouches défenseurs du manoir de Mordayne.

Quel que soit le côté par lequel arrivent les PJ, des dolgrimes (3 Dolgrimes^{EU} Roublard 12) menés par un flagelleur mental (Ulitharid^{LOM}) en patrouille devraient repérer leur arrivée et leur tendre un traquenard. Le seul moyen pour eux de l'éviter serait de tenter une approche discrète. Opposez un test de Détection de l'illithid (modificateur +18) au test de Discrétion du membre du groupe ayant le plus faible modificateur. En cas de réussite du PJ, le groupe parvient à pénétrer dans l'enceinte des murs sans se faire voir et repère aisément la patrouille qui effectue des rondes interminables et monotones.

Les aventuriers peuvent tout à fait, le cas échéant, tenter d'entrer dans le manoir en évitant tout conflit avec l'illithid et ses sbires, mais ce serait pour le moins hasardeux, si l'alerte venait à être donnée plus tard. Un traquenard leur servirait bien d'avantage. Une fois leurs ennemis éliminés, reste à pénétrer dans le manoir, dont vous pouvez lire cette description :

« Le corps sans vie de l'aberration s'effondre, et vous pouvez enfin reprendre votre souffle quelques instants, le temps pour vous de poser finalement les yeux pendant plus de quelques secondes sur le fameux manoir de Mordayne. Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'architecture des lieux est à couper le souffle. Malgré le remaniement visible de l'ancienne citadelle par le mage elfe, le style dément et contre-nature de son créateur daëlkyr demeure fortement présent, et votre malaise s'accroît alors que vous ne pouvez en détacher le regard. La citadelle qui montait jadis, dit-on, jusqu'aux cieux, est aujourd'hui réduite à un bâtiment de tout juste deux étages, mais il n'en reste pas moins imposant. Vous sentez instinctivement que les lieux sont emplis d'une puissante magie, et pénétrer par effraction vous semble aussi hasardeux que mortel. De toute façon, vous ne voyez qu'une seule entrée évidente : la grande porte à double battant surmontée d'une voûte aux sculptures informes. »

De fait, il est quasiment impossible de pénétrer autrement dans le manoir. Ses murs sont doublés de *murs de force*, et tout l'intérieur du bâtiment est protégé par un *verrou dimensionnel* et un *sanctuaire secret*. Des pièges magiques divers et variés protègent les autres ouvertures, notamment les grandes baies et fenêtres offrant l'éclairage à tous les étages. Malgré leur ouverture apparente, il est aussi improbable de s'introduire par là qu'à travers les murs. Enfin, utiliser la magie pour forcer les murs ou les autres défenses reste fort risqué, puisque les effets de magie sauvage continuent de faire effet jusqu'à ce que les PJ franchissent le seuil.

Par ailleurs, si les PJ déclenchent par accident l'un ou l'autre piège magique protégeant le manoir, un comité d'accueil, composé d'un golem de chair de Mordayne (voir PNJ) et de dolgontes (4 Dolgontes Moine 12), vient les accueillir. La porte principale, en revanche, n'est équipée d'aucune protection particulière, et les PJ peuvent la franchir en toute quiétude. Du moins... tant qu'ils n'attirent pas l'attention. En réalité, les lieux sont protégés par une alarme silencieuse qui avertit Mordayne de la présence des PJ. Trente minutes exactement après leur arrivée, le mage achève l'incantation d'un sort de *défense magique* visant tous les étages supérieurs.



Le coeur du manoir

Les PJ pénètrent dans ce qui semble être le niveau jadis le plus animé de la citadelle. Actuellement, c'est en réalité l'un des moins entretenus, Mordayne n'ayant pas encore eu le temps de lui accorder grand intérêt et une rénovation telle qu'en ont connu les deux étages supérieurs et l'extérieur du manoir. De nombreuses choses étranges sont entassées dans les différentes salles et des créatures immondes rôdent aux détours des couloirs. Certaines sont des créations des Mordayne obéissant à ses ordres et à ceux de ses apprentis, mais d'autres sont des rebuts d'un monde aujourd'hui disparu, et n'ont qu'un seul objectif : survivre, et donc éliminer les intrus.

Ce niveau est encore très imprégné de l'influence de Vyscerass, et les murs comme les plafonds et les sols semblent onduler aléatoirement au détour des couloirs, changeant tantôt de teinte, tantôt de consistance. La lumière est vacillante, changeante, colorée, et on entend en permanence comme un sifflement angoissant qui rend tous ceux qui l'écoutent *secoués* sur un jet de Volonté (DD 20) raté. Le couloir principal serpente en avançant et se sépare bien vite en dizaines d'artères indiscernables les unes des autres. L'escalier principal menant à l'étage est toutefois assez rapide à trouver, salle 5, si les aventuriers s'efforcent d'aller toujours tout droit.

Ni Mordayne ni ses apprentis ne demeurent ici habituellement, mais comme ils n'ont pas fini de défricher totalement certaines pièces et de trier leur contenu, les PJ peuvent espérer y trouver des artefacts anciens ou des objets de pouvoir... ainsi que des ennuis. Dans le couloir, ils ne rencontreront pas grand monde tant qu'ils respecteront la quiétude des lieux. Mais s'ils venaient à se montrer bruyants, nul doute que les monstres demeurant dans les pièces avoisinantes seront attirés par la source du grabuge et en profiteront pour se restaurer. Chaque heure passée dans ce niveau, tirez 1d4. Sur un résultat de 1, un trio de golems de chair de Mordayne (voir PNJ) descendent effectuer leur ronde à ce niveau et risquent de tomber sur les PJ au détour d'un couloir... sans parler des créatures qui seront attirées par le bruit du combat.

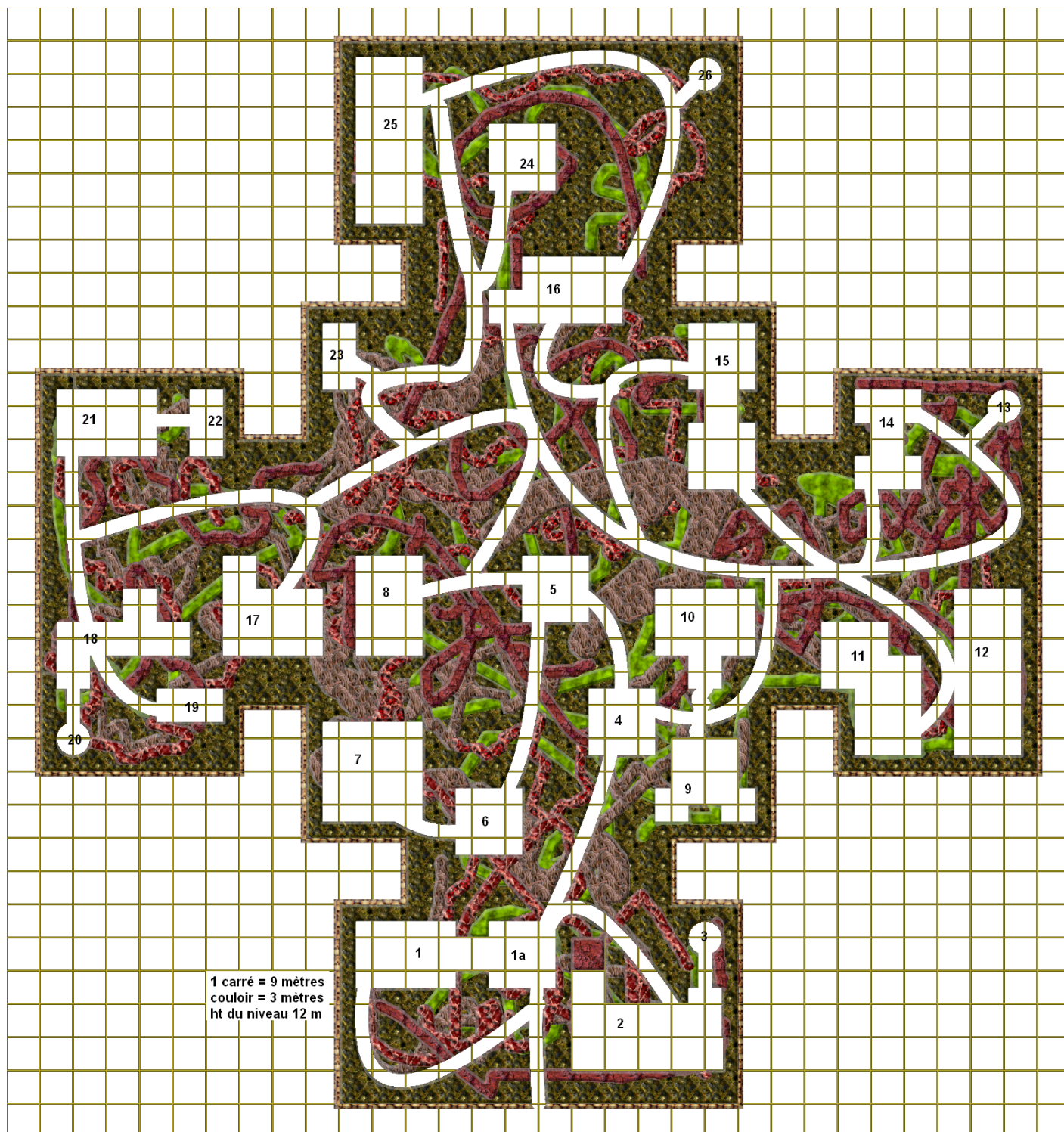
Servez-vous de la carte ci-contre pour organiser l'exploration des lieux. Les PJ sont susceptibles d'y

rencontrer essentiellement les monstres suivants : dolgontes avec niveaux de moine, dolgrimmes avec niveaux de guerrier, flagelleurs mentaux et autres aberrations de puissance moyenne, et créatures artificielles de puissance moyenne. Une trappe vers les souterrains (salle 24) est scellée par magie et ne peut être ouverte que par le haut (par chance pour les PJ). Il leur faut toutefois répondre au préalable à une énigme (ou utiliser une clef, à la discrétion du MJ), placée par Mordayne pour éviter que des monstres errants (ou même ses apprentis) ne soient tentés de l'ouvrir sans sa permission.

À la charge du MJ de leur faire ressentir, peut-être suite à une *détection de la magie*, que la puissance qui alimente ce sceau est assez colossale, et que les forces qui ont été emprisonnées là dessous sont sans doute à la mesure de la magie mise en oeuvre pour les contenir. Si Mordayne lui-même a préféré sceller les souterrains plutôt que de les nettoyer, c'est qu'ils doivent regorger de dangers... Autant dire que si les PJ ne sont pas au moins de niveau 18, et bien préparés, les souterrains seront pour eux un piège mortel. Mais si les aventuriers décident de se lancer tout de même dans l'aventure, le premier adversaire dont ils croiseront le chemin devrait suffire à les dissuader (voir Les souterrains). Le MJ est encouragé à leur faire peur plus qu'autre chose.

Certaines salles du rez-de-chaussée abritent des créatures peu communes que Mordayne et ses apprentis n'ont pas exterminées pour des raisons inconnues des aventuriers. Toutefois, ces rencontres pourraient bien s'avérer... fatales. Dans la salle 7, un Urophion^{LoM} sommeille depuis des siècles, créé par Vyscerass qui a greffé le cerveau d'un illithid dans le corps d'un enlaqueur. Dans la sombre salle 12, des Cloaker, Shadowcloak Elder^{LoM} attendent patiemment en embuscade qu'un dolgonte ou un dolgrime s'aventure dans leur repère. Les os de leurs victimes infortunées blanchissent dans un coin. Un Grell Patriarch^{LoM} a élu domicile dans la pièce 22. Rendu complètement fou par un assaut de l'Ulitharid, il ne parvient plus à distinguer autre chose que son maître qu'il sert aveuglément. Si les aventuriers pénètrent dans son antre après avoir tué l'illithid, le grell sent l'odeur de la mort et de son maître sur eux et les attaque immédiatement. Une Ombre des roches horrificante a été enchaînée dans la salle 23 par Mordayne, qui craint qu'elle n'ouvre un passage indésirable vers les souterrains...

CARTE DU REZ-DE-CHAUSSÉE



L'étage des apprentis

C'est là que les trois apprentis de Mordayne passent le plus clair de leur temps, quand leur maître ne réclame pas leur présence à l'étage supérieur. Les apprentis sont en constante compétition pour plaire à leur maître et apprendre ses secrets. Certains ont pour objectif de s'imprégner un maximum de son savoir, tandis que d'autres ont des objectifs à plus long terme.

JEANNINE LONGCHAMP

Jeannine est une jeune humaine, très intelligente et sagace... Presque trop pour s'être laissée emboîter par les promesses de pouvoir de Mordayne. Il suffit de l'observer cinq minutes et d'avoir un peu de bon sens pour comprendre qu'elle n'est pas là « que » pour la magie et qu'elle a une idée derrière la tête. Plorys et Dun se méfient d'elle, et avec raison. Jeannine est en réalité une envoyée des Sentinelles du seuil, mais elle garde en permanence sur elle un bijou de famille auquel elle tient beaucoup (en fait un artefact dupant les tentatives d'intrusion mentale et de détection de son alignement).

Elle est loyale neutre et garde un oeil en permanence sur Mordayne et ses hideuses expériences. Mais ce n'est pas le sujet d'inquiétude principal des Sentinelles. En effet, ces dernières soupçonnent que Vyscerass est toujours vivant. Jeannine est là pour surveiller les lieux et s'assurer que le daëlkyr ne reprenne pas du service. En réalité, elle n'a pas la moindre idée du fait qu'il est enterré dans les sous-sols, car son artefact l'immunise également aux suggestions du daëlkyr. Par conséquent, elle ignore qu'il tente activement de prendre le contrôle de Mordayne et de ses apprentis pour se libérer.

Les appartements de Jeannine sont situés à l'est de l'étage. Elle possède un petit laboratoire d'expérimentation, un laboratoire d'alchimiste et une bibliothèque personnelle assez fournie. Ses appartements sont gardés par des pièges magiques de l'école des abjurations (à la convenance du MJ). Contrairement aux autres apprentis, elle ne s'entoure pas d'esclaves créés ou invoqués, prétextant ne pas accorder la moindre confiance aux créatures inférieures et préférant sa magie, en laquelle elle a

entièrement confiance. Sa réaction face aux aventuriers dépend grandement de leur approche. Elle n'attaquera pas la première, sauf s'ils se montrent menaçants.

PLORYS TORMANGDOR

Plorys est un elfe complètement timbré. Sa vie l'a conduit à faire des choix désastreux jusqu'à ce qu'il échoue entre les griffes de Mordayne, dont il est devenu le plus fervent apprenti. Originaire d'Aërenal, sa fascination pour la mort sous sa forme la plus corrompue et la plus détestable, celle de la non-vie (contraire de l'immortalité), l'a rapidement conduit à être considéré comme un paria par ses frères elfes. N'étant plus le bienvenu sur sa propre île, il décida de la quitter pour le Khorvaire afin de continuer ses expériences et en apprendre toujours plus sur la mort, pour quoi pas auprès d'un grand maître.

Il apprit tardivement l'existence de Mordayne, mais se fascina bien vite pour les travaux de ce magicien au savoir immense et à l'audacité remarquable. Lorsque son dernier apprenti mourut dans des circonstances mystérieuses et que Mordayne se mit en quête d'un remplaçant, Plorys parvint à se faire remarquer grâce à ses dons pour la nécromancie et rejoignit le cercle très fermé des occupants du manoir de Mordayne. Depuis, il est l'apprenti le plus appliqué (à défaut d'être le plus doué) et le plus fervent défenseur et admirateur de son maître. Il est littéralement l'élève modèle à son maître, et déteste viscéralement Jeannine, avec laquelle il tente en permanence de se mettre en compétition.

Les appartements de Plorys sont situés au sud de l'étage. Il possède entre autres un laboratoire d'expérimentation et une bibliothèque avancée sur l'art de la nécromancie, ainsi qu'une porte de sortie dérobée sur le sud du manoir. Elle mène à un petit jardin qui se trouve en fait être une véritable fosse commune, emplie de cadavres parfois plusieurs fois millénaires. Plorys s'en sert régulièrement pour parfaire ses créations de morts-vivants, cherchant toujours à les améliorer de son mieux. D'ailleurs, ses appartements sont gardés par un ténébreux ailé, dont il a tout récemment réussi à prendre le contrôle. Plorys attaquera les aventuriers dès qu'il croisera leur chemin.

DUN QUINCY

Dun est une exception dans son genre, un changelin ayant totalement embrassé sa nature de métamorphe et désirant en tirer le meilleur parti. Ayant entendu que Mordayne était un véritable maître en matière de transmutation, il l'a rejoint dès que celui-ci lui offrit une place, et il est actuellement le plus ancien de ses apprentis. Bien que plus doué que les autres apprentis, en particulier en matière de transmutation, il ne recherche pas la compétition à tout prix. Sa seule ambition est de maîtriser son métabolisme pour devenir un métamorphe accompli et craint dans tout le Khorvaire.

Dun a toujours été très distrait, plongé dans ses recherches, et très indépendant, un trait de caractère apprécié à sa juste valeur par Mordayne. Mais ces derniers temps, et sans que personne ne s'en rende vraiment compte, il s'est encore davantage replié sur lui-même, n'entrant en contact avec les autres apprentis que lorsque leur maître faisait appel à eux, et les évitant sinon comme la peste. En fait, c'est le résultat des tentatives de prise de contrôle de son esprit par Vyscerass. Plus le temps passe, plus l'emprise du daëlkyr sur l'esprit de Dun se renforce et dure plus longtemps. Et à chaque fois, le changelin oublie la totalité de l'expérience. Il soupçonne bien quelque chose, mais n'a aucun moyen de savoir ce qui lui arrive, n'ayant même pas conscience de la simple existence de Vyscerass.

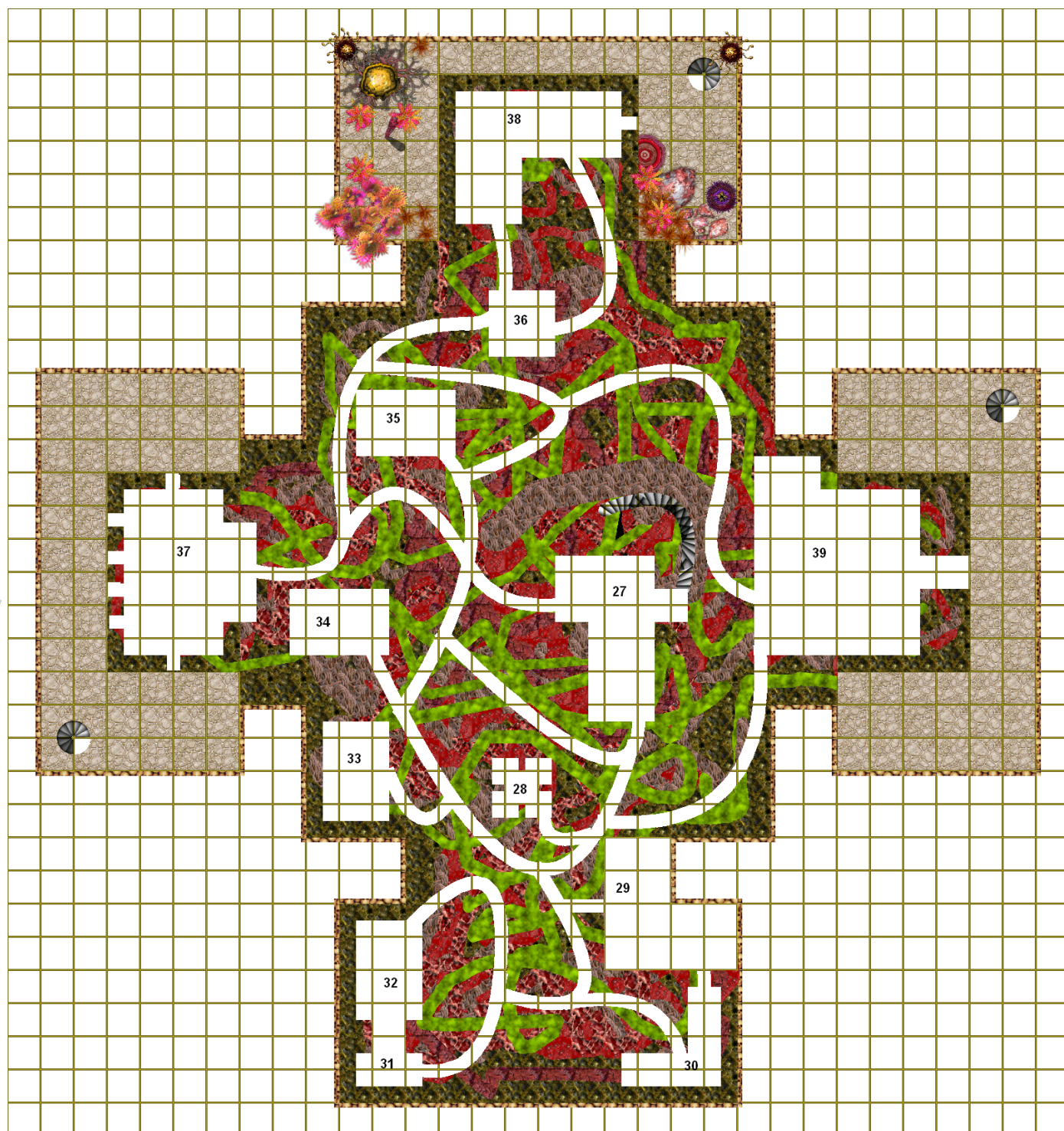
Les appartements de Dun sont situés à l'ouest du manoir, et sont sans doute les plus grands. Il possède un laboratoire d'expérimentation, une salle d'invocation (qui lui sert aussi pour tester ses transformations) et une bibliothèque fournie sur la question de la métamorphose personnelle. Ses appartements sont gardés par des créatures invoquées ou des aberrations transfigurées semblables à cel-

les que Mordayne développe lui-même, mais à un degré de puissance moindre. Face aux aventuriers, il leur donne une chance d'expliquer leur présence dans le manoir, mais à moins qu'ils se montrent extrêmement convaincants, il les attaque ensuite.



CARTE DU PREMIER ÉTAGE

12



Le sommet du manoir

C'est à cet étage que réside Mordayne, qu'il mène ses expériences démentes et qu'il entasse ses découvertes pour analyse ultérieure. De nombreuses créations gardent l'étage, les couloirs et les différentes salles, tantôt des esclaves aberrants au corps et à l'esprit difformes, tantôt des créatures artificielles redoutables et implacables. Mordayne lui-même passe le plus clair de son temps dans son laboratoire d'expérimentation, toujours à la recherche d'une piste en rapport avec le savoir perdu des daëlkyrs. Toutefois, les PJ ont déclenché une alarme magique silencieuse à leur arrivée, et Mordayne est par conséquent parfaitement conscient de leur présence chez lui. Il les attend dans la bibliothèque, où ses apprentis se réunissent d'ordinaire lorsqu'il requiert leur présence, en compagnie de quelques-unes de ses pires créations.

Le sommet du manoir est sans doute l'étage le mieux organisé, puisqu'il fut le premier à être nettoyé par Mordayne et ses apprentis d'origine. A l'époque, tous logeaient ici même, mais lorsque le premier étage fut nettoyé à son tour, Mordayne se sépara de ses apprentis pour ne pas être dérangé en permanence. La majeure partie de ce niveau est consacrée aux expériences du transmutateur, avec de nombreuses pièces dédiées à la création de sortilèges, aux expériences de transmutation, à la manipulation des êtres vivants et autres atrocités du même genre. Les autres salles sont essentiellement des lieux d'agrément pour Mordayne, ainsi que des pièces où il entrepose les trésors qu'il a dénichés au sein même du manoir.

1. Le couloir central du niveau est semblable à celui des autres étages. De nombreuses portes recouvrent les murs et des créatures sans vie ou sans conscience montent la garde en permanence. Si les PJ n'ont pas encore rencontré le trio de golems de chair chargés des patrouilles à ce niveau et au rez-de-chaussée, ils sont ici, en haut des escaliers. Mais de nombreuses autres créatures gardent chacune de ces salles, prêtes à bondir sur les aventuriers lorsqu'il passeront le seuil.

2. La salle de torture. C'est là que commence le travail de Mordayne. Il y torture les créatures qu'il capture, à la fois mentalement et physiquement,

jusqu'à ce qu'elles craquent. Le mobilier est étrangement sophistiqué pour une simple salle de torture, mais pour Mordayne, il s'agit de bien plus que cela. En plus d'être équipée pour infliger un maximum de souffrances à ses « hôtes », cette salle est également l'endroit où Mordayne prépare ses victimes pour la phase suivante de ses manipulations génético-magiques en les démembrant. Elle est gardée par l'assistant de Mordayne, un golem de chair.

3. Le laboratoire de manipulation. C'est dans cette pièce que se continuent les expériences menées par Mordayne. Ici, il modifie la structure même de ses victimes grâce à la magie ou à des manipulations très brutales, comme des greffes de membres d'autres espèces, et même des accouplements de créatures n'ayant rien en commun. Rares sont les sujets à survivre à ses expériences, en particulier en ce qui concerne leur cerveau. Car si Mordayne est passé maître dans la création de créatures artificielles puissantes et efficaces, les mécanismes profonds de la pensée des créatures intelligentes lui échappent toujours. Il pense que les artéfacts des daëlkyrs l'aideront à résoudre l'énigme. Ce laboratoire n'est pas gardé, mais des expériences de Mordayne sont en cours dans les cuves et ce dernier les a libérées en voyant que les PJ progressaient jusqu'à cet étage.

4. L'atelier de finition. Les créatures qui survivent à leur passage dans le laboratoire de manipulation et que Mordayne estime utiles, à défaut de réussies, passent par l'atelier de finition pour se voir améliorées ou renforcées. C'est ici que Mordayne coud une fois pour toutes les membres de ses assemblages ensemble, qu'il enchante le blindage de ses créatures artificielles et qu'il entrepose les composants utiles pour toutes ses expériences. C'est aussi ici que se trouve son atelier de tisserand magique. La pièce n'est pas gardée à proprement parler, mais l'une de ses plus récentes créations patiente sur la table d'opérations le temps que ses membres finissent de se souder à son corps. Il attaque à vue.

5. La poubelle. Les créatures considérées comme des échecs par Mordayne finissent dans la poubelle, une pièce ridiculement petite, sans fenêtre et fermée par une seule porte blindée. Elles sont entassées là, sans but ni raison, jusqu'à ce qu'elles meurent. Puis, Mordayne confie leurs cadavres à Plorys, qui se fait une joie de lancer ses propres expériences nécrotiques sur leurs restes. De temps en temps, Mordayne



décide d'épargner un occupant de la poubelle, mais c'est généralement pour retourner sur la table d'opérations et mourir dans d'atroces souffrances. Cette pièce n'a pas besoin d'être gardée. Quiconque ne prend pas les mêmes précautions que Mordayne lorsqu'il ouvre la porte, voit la totalité des occupants de la poubelle se déverser sur lui.

6. Le laboratoire d'incantation. C'est le laboratoire personnel de Mordayne, où il teste ses nouveaux sortilèges et ses créations magiques. Il y lance des invocations, mais passe surtout son temps à tester ses sortilèges de renforcement d'esclaves, qu'ils soient artificiels ou conscients. Il teste également d'autres types de sortilèges, notamment de torture, de mise à mort et de dégénérescence. Actuellement, deux sujets d'expérience sont attachés aux murs pour le bon plaisir de leur maître. L'une est une créature artificielle (au choix) et l'autre humain. Si les PJ libèrent la créature artificielle, celle-ci les attaque immédiatement, conformément aux ordres. Mais s'ils libèrent l'humain, ils vont apprendre qu'il s'agit d'un ennemi personnel de Mordayne, une Sentinelle du seuil nommée Kerdhral. Celui-ci a été emprisonné après avoir été vaincu par le mage, et ce dernier lui fait subir ses sortilèges les plus affreux depuis des jours pour le faire parler, en vain.

7. Les appartements de Mordayne. C'est là que se repose le maître des lieux, lorsqu'il en prend le temps. La pièce est décorée dans un style romantique surchargé à tel point que c'en est hideux. La lourdeur des couleurs et du mobilier donnent une impression d'étouffer assez morbide. La pièce est dangereusement piégée (au gré du MJ).

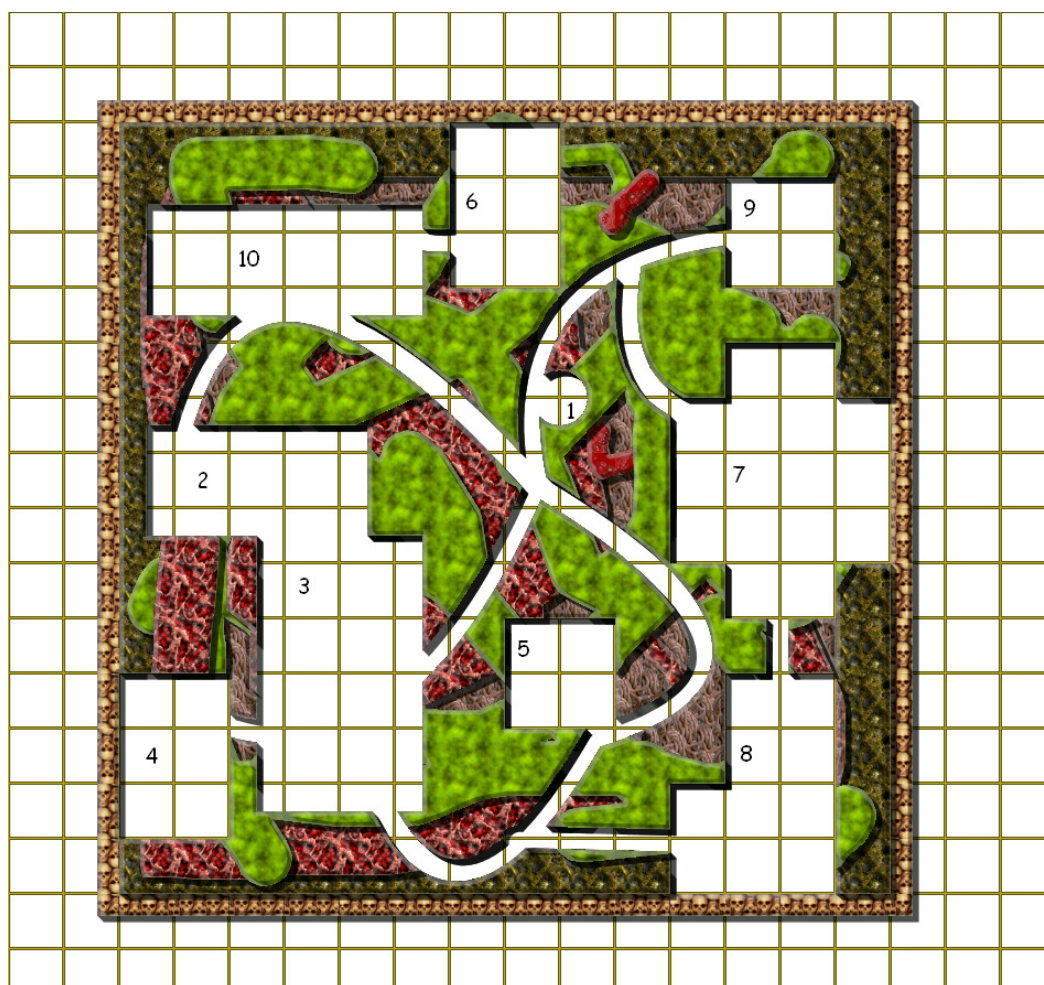
8. La grande bibliothèque. Cette grande salle renferme un savoir immense au coeur de ses milliers d'ouvrages, le plus souvent sur des sujets bannis des autres bibliothèques. C'est généralement là que Mordayne et ses apprentis se donnent rendez-vous, et c'est là que le maître des lieux attend les PJ avec une garde personnelle (ou pas, en fonction du niveau des PJ). Mordayne attaque sans sommation et tente de prendre ses ennemis vivants si possible. Mais si la situation se montre tendue, il n'hésitera pas à tuer. Si le combat tourne à son désavantage, il utilise ses esclaves pour retenir les aventuriers tandis qu'il s'enfuit par la grande fenêtre dont il dissipe le *mur de force*. S'il parvient à quitter les environs du manoir, il se téléporte.

9. La salle aux trésors. Adjacente aux appartements de Mordayne, c'est là qu'il conserve tous les artefacts intéressants récupérés dans le manoir. On compte un certain nombre d'objets magiques très puissants, dont certains animés de conscience... En effet, Mordayne a récupéré et piégé un certain nombre de symbiotes, les parasites cauchemardesques créés par Vyscerass avant son emprisonnement. La pièce est bien évidemment piégée et gardée.

10. Le laboratoire d'alchimie. C'est dans cette salle que Mordayne effectue ses expériences d'alchimie, qu'il met au point ses créations para-magiques délirantes et qu'il expérimente sur la nature des symbiotes, ces êtres parasites dont l'ancien propriétaire des lieux semblait être un véritable maître créateur. On peut y trouver de nombreux objets intéressants, ainsi que des potions en quantité. C'est également ici que Mordayne conserve ses notes quant à la totalité de ses explorations et expériences, rangées dans une librairie protégée par un sceau magique. La pièce n'est autrement pas gardée.



CARTE DU DEUXIÈME ÉTAGE



Les souterrains

Ces lieux sont encore vierges de toute présence mortelle après des millénaires. Mordayne connaît leur existence, mais il s'est heurté à un Alhoon lorsqu'il s'y est aventuré la première fois, ce qui a sérieusement refroidi ses ardeurs. C'est pourquoi il a tout simplement scellé magiquement le passage, préférant remettre leur exorption et leur pillage à plus tard, lorsqu'il aurait acquis la puissance nécessaire. Le sceau implanté est de très grande qualité, et il lui a coûté fort cher. Mais les occupants des étages inférieurs sont des aberrations puissantes et cette décision a sans doute été des plus sages. Nul ne sait pourquoi elles sont restées terrées dans les profondeurs de la citadelle pendant si longtemps, mais maintenant, elles en sont vraisemblablement prisonnières.

Aussi, dès que les PJ libèrent la trappe de la rune qui la maintient scellée depuis deux siècles, un Zeugalak^{LoM} en embuscade surgit pour tenter de s'échapper et s'en prend aux aventuriers s'ils tentent de l'en empêcher. La descente dans les souterrains doit s'effectuer avec une corde ou autre méthode, aucun escalier ni échelle n'ayant été prévu à cet effet. Dès les premiers pas, les effets débilitants de la présence proche de Vyscerass se font sentir. La lumière est maintenant quasi-absente et un sifflement aigü semble provenir des couloirs des souterrains alors que l'air s'y engouffre à nouveau après des siècles de confinement. Le bruit strident et l'atmosphère pesante des lieux oblige les PJ à réussir un nouveau test de Volonté (DD 20) sous peine de devenir *paniqués*.

L'exploration des souterrains est hasardeuse et dangereuse, d'autant qu'a priori, les PJ n'ont aucune bonne raison (sauf cas particulier, voir Idées d'aventures, plus loin) de

perdre leur temps (et leur vie) ici. Encore une fois, à la charge du MJ de trouver le moyen de convaincre ses joueurs de niveau trop faible que, parfois, il vaut mieux faire demi-tour que de risquer sa vie inutilement. Maintenant, la mort fait partie de l'aventure... Toujours est-il que même si les PJ sont d'un niveau proche de 20, ils rencontreront de sévères difficultés dans ces souterrains. Ils étaient habités par des aberrations en grand nombre, attirés par la présence méphitique de Vyscerass, mais après des siècles d'enfermement, le non-renouvellement de la population, combiné à de nombreux affrontements mortels entre créatures immondes, a eu pour conséquences la réduction drastique du nombre d'occu-

pants de ces souterrains, ainsi que la survie exclusive des plus forts. Ainsi, toutes les créatures arpentant ces conduits taillés à même la pierre sont éminemment dangereuses.



Au fur et à mesure des couloirs et des grottes, ils peuvent tomber sur les différentes créatures attirées par la puissance de Vyscerass. Avant tout, un Alhoon (LoM 157) erre dans les tunnels des souterrains, et les PJ ont toutes les chances de le rencontrer le premier. C'est lui que Mordayne a affronté avant de sceller le passage, et il attaque sans sommation. Dans un bassin à l'écart, Iltharshub (LoM 32), un Aboleth désireux autant de libérer Vyscerass que de s'approprier son pouvoir tentera de conclure un pacte avec les PJ pour l'aider à libérer puis vaincre le daëlkyr. Enfin, une petite communauté de Tyrannoëils a élu domicile dans une succession de cavernes, attirés par l'esprit de Vyscerass. Une Hive Mother (LoM 135) et son second, un Overseer (LoM 139) dirigent une petite communauté d'une dizaine de Tyrannoëils.

Pour la majorité, ces créatures ne sont ni sauvages ni stupides, bien qu'elles soient presque toutes manipulées au moins partiellement par Vyscerass. Elles n'attaquent donc pas bêtement de front, et certaines peuvent même négocier avec les PJ pour leur liberté, ou tenter de fuir tout combat sans autre forme d'échange. En effet, l'accès aux souterrains étant scellé, le daëlkyr a pu relâcher sa domination mentale sur ses serviteurs, ce qui joue maintenant en sa défaveur. Ces créatures se sont également bien souvent installées plus ou moins confortablement, et celles dotées de pouvoirs magiques ne se sont pas gênées pour invoquer ce dont elles avaient besoin.

Le MJ est libre de définir quelles créatures sont totalement sous le contrôle de Vyscerass (sans doute les plus faibles plus quelques troupes d'élite) et poseront le plus de problèmes aux PJ, puisque coordonnées par leur maître, susceptibles d'appeler des renforts et prêtes à mourir sans hésiter. D'autres ne peuvent être que partiellement sous son contrôle. Elles auront donc de fortes chances d'attaquer les PJ, mais leur intellect et leur jugement ne seront pas altérés, ce qui leur donne l'occasion de tenter de trouver une issue diplomatique mal-

gré tout (avec plus de difficulté) ou de s'enfuir si les choses tournent mal. Enfin, certaines créatures peuvent avoir été attirées ici mais s'être depuis longtemps libérées de l'emprise de Vyscerass, auquel cas elles tenteront sans doute de fuir ces souterrains dès qu'elles apprendront la réouverture de la sortie (il leur suffit de voir les PJ pour comprendre). A moins que ces derniers ne leur barrent la route ou que le MJ ne décide que les créatures sont affamées, elles n'ont aucune raison d'agresser les aventuriers.

Après avoir erré pendant un moment, les PJ arrivent finalement à l'endroit où Vyscerass a été condamné à demeurer emprisonné pour l'éternité voilà des millénaires. Il y a trois possibilités. Soit les PJ neutralisent le sceau et affrontent Vyscerass, ce qui est très dangereux, bien que faisable, le daëlkyr étant affaibli par des siècles d'emprisonnement. Soit ils le libèrent et tentent d'obtenir quelque chose en retour, ce qui est fort peu probable à moins qu'ils fassent preuve d'une déférence exquise envers le daëlkyr. Soit enfin ils le laissent dans sa prison éternelle, font en sorte de sécuriser les environs, nettoyant la vermine qui lui sert de larbins, et rescellent les souterrains en partant.



PNJ

Voici les statistiques des PNJ auxquels il est fait référence dans la description du manoir.

MORDAYNE

Elfe Transmutateur 8 / Fleshwarper^{LoM} 10

Aberration de taille M

Dés de vie : 8d4+10d6+36 (92 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 20 (+5 Dex, +5 armure), contact 15, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +9/+10

Attaque : épée longue de maître (+9 corps à corps, 1d8-1/19-20) ; ou arc long de maître (+13 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : épée longue de maître (+9/+4 corps à corps, 1d8-1/19-20) ; ou arc long de maître (+13/+8 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité au sommeil, vision nocturne, appel de familier, sorts, école de prédilection (transmutation), écoles interdites (évocation, illusion), aberrant familial (amorphous form, scales, tentacle, wings), elder secret (beholder, choker, destrachan), graft mastery (aboleth, beholder, silithar, undead), rapid grafting, aberrant apotheosis, vision dans le noir (18 m), RM (18)

Jets de sauvegarde : Ref +15, Vig +15, Vol +14 ; +2 contre les enchantements, +2 contre les effets mentaux

Caractéristiques : For 8, Dex 20, Con 14, Int 28, Sag 12, Cha 12

Compétences : Art de la magie (21) +32, Artisanat (alchimie) (5) +15, Artisanat (tissage) (4) +14, Concentration (21) +23, Connaissances (mystères) (21) +30, Connaissances (plans) (21) +30, Décryptage (21) +30, Détection +7, Fouille (21) +32, Perception auditive +5, Premiers secours (21) +22, Survie +1 (+2 sur d'autres plans)

Dons : Aberration Blood^{LoM} (flexible limbs), Créations d'armes et armures magiques, Création d'objets merveilleux, Création de créature artificielle, Ecriture de parchemins, Graft Flesh^{LoM} (silithar), Incatation rapide, Inhuman Reach^{LoM}, Symbiont Mastery^{MoE}, Vigilance^F

Langues : Abyssal, Commun, Daëlkyr, Draconien, Elfique, Infernal

Facteur de puissance : 18

Équipement : épée longue de maître, arc long de maître, bandeau d'Intelligence +6, robe d'archimage noir, gantelets de Dextérité +4, sacoche à composantes, grimoire, 100 pp

Alignement : chaotique mauvais

Ajustement de niveau : -

Cette créature à la chair boursouflée et entachée de nombreux greffons monstrueux semble n'avoir rien d'humain, mais à bien y regarder, on lui trouve sans doute des ascendances elfiques.

Combat. Mordayne est un adversaire excessivement malin et sans pitié. En fonction du groupe d'aventuriers lui faisant face, il adaptera sa stratégie au mieux. Quoiqu'il en soit, il utilisera ses esclaves, s'il en a, pour affaiblir les aventuriers tout en leur lançant sortilège sur sortilège. S'il combat seul, en revanche, il choisira peut-être de changer de forme avant de rentrer brutalement dans la mêlée, visant d'abord les mages et prêtres du groupe. Quelle que soit sa stratégie (et son entourage), il sait que les aventuriers arrivent et que le combat approche : il a par conséquent lancé à l'avance un certain nombre de sorts défensifs sur sa personne.

Note : Si le niveau des PJ est tel que Mordayne ne représente pas une menace suffisante, ou si vous ne souhaitez pas incorporer trop de ses «serviteurs», dotez donc le mage de quelques symbiotes puissants.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 17 (+2 pour vaincre la RM). *Sorts mémorisés* (4+1/7+1/6+1/6+1/6+1/6+1/5+1/4+1/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 - *Détection de la magie, lecture de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, signature magique* ; 1^{er} - *Armure du mage, alarme, ancient knowledge^{MoE}, brume de dissimulation, effacement, feuille morte, rayon affaiblissant, serviteur invisible* ; 2^e - *Dimension leap^{MoE}, mindburn^{MoE}, poussière scintillante, simulacre de vie, suffer the flesh^{MoE}, toile d'araignée, verrou du mage* ; 3^e - *Antidétection, arms of plenty^{LoM}, clignotement, don des langues, rapidité, undulant innards^{LoM}, vol* ; 4^e - *Confusion, désespoir foudroyant, métamorphose, oeil du mage, peau de pierre, tentacules noirs d'Evard, terreur* ; 5^e - *Brume mentale, glimpse of eternity^{MoE}, greater legion's magic weapon^{MoE}, métamorphose funeste, orb of dancing death^{MoE}, probe thoughts^{LoM},*

télékinésie ; 6^e - *Champ de force, dissipation suprême, mauvais oeil, pétrification, transformation de Tenser, vision lucide* ; 7^e - *Baiser du vampire rapide, dissimulation suprême, inversion de la gravité, mot de pouvoir aveuglant, vagues d'épuisement* ; 8^e - *Corps de fer, hurlement aliénant^{EU}, leech undeath^{MoE}, porte dimensionnelle rapide* ; 9^e - *Changement de forme, télékinésie rapide, utterdark^{LoM}*.

Familier. Rat : FP – ; aberration de taille TP ; DV 18 ; pv 46 ; Init +2 ; VD 4,50 m, escalade 4,50 m, nage 4,50 m, vol 12 m (bonne) ; CA 27 (+2 taille, +2 Dex, +13 naturelle) ; Att tentacule (+13 corps à corps, 1) ; Part odorat, vision nocturne, esquive extraordinaire, transfert d'effet magique, lien télépathique, vigilance, conduit, communication avec le maître, communication avec les animaux du même type, résistance à la magie (23), scrutation sur le familier, vision dans le noir (18 m), amorphous form, scales, tentacle, wings ; AL CM ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +1 ; For 2, Dex 15, Con 10, Int 14, Sag 12, Cha 2

Compétences et dons : Déplacement silencieux +10, Discrétion +14, Equilibre +10, Escalade +12, Natation +10, Vol stationnaire.

VYSCERASS

Ce daëlkyr est l'un des plus anciens de sa race. Il est le créateur, dit-on, de Ceux Qui Vivent Par Les Autres, à savoir les symbiotes et autres parasites. Il est leur père à tous et compense sa faiblesse physique (par rapport à ses pairs) par une intelligence redoutable. Nul ne sait comment le libérer de la prison qui le retient depuis des millénaires, et ses serviteurs les plus puissants ont tous échoué dans cette tâche. Mais il espère qu'un esprit neuf, comme celui de Mordayne ou d'un de ses apprentis, sera en mesure de réussir là où ses aberrations ont failli.

DUN QUINCY

Changelin (métamorphe) Transmutateur 7 / Maître transmogrifiste 8

Humanoïde de taille M

Dés de vie : 15d4+45 (85 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 14 (+3 Dex, +1 intuition), contact 14, pris au dépourvu 10

Attaque de base/lutte : +7/+6

Attaque : bâton (+7 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère (+11 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : bâton (+7 corps à corps, 1d6-1) ; ou arbalète légère (+11 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des changelins, appel de familier, sorts, école de prédilection (transmutation), écoles interdites (illusion, nécromancie), changement à durée étendue, formes de prédilection (cryohydre, élémental de terre, feu follet, oxydeur, troll), manifestation de sens, maîtrise des combats (+4), changement naturel, métamorphe, changement réflexe, manifestation de particularités

Jets de sauvegarde : Ref +11, Vig +8, Vol +11

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

Compétences : Art de la magie (18) +27, Bluff (18) +19, Concentration (18) +21, Connaissances (mystères) (10) +17, Connaissances (nature) (4) +11, Connaissances (religion) (5) +12, Décryptage (18) +25, Déguisement (18) +19 (+2 pour jouer un rôle), Détection +1, Diplomatie +3, Intimidation +3, Perception auditive +1

Dons : Dispense de composantes matérielles, Ecriture de parchemins, Enfant des trois tonnerres, Extension d'effet, Incantation rapide, Lanceur de sorts polyvalent, Quintessence des sorts soudaine, Substitution d'énergie destructive (électricité), Vigilance^F

Langues : Abyssal, Commun, Commun des profondeurs, Draconien, Elfique, Infernal

Facteur de puissance : 15

Équipement : pierre Ioun (sphère rouge et bleue), pierre Ioun (rhombe bleu pâle), pierre Ioun (rhombe rose vif), pierre Ioun (rose laiteux), pierre Ioun (prisme vert pâle)

Alignement : neutre mauvais

Ajustement de niveau : -

Le visage de ce changelin ne présente pas la moindre caractéristique physique discernable, ni yeux, ni nez, ni bouche, ni oreilles. Ce n'est qu'un masque blanc sans expression qui se contente de vous fixer, immobile, avant de se transformer en quelque chose de terrible.

Combat. Dun est un magicien de talent, mais il a renoncé à une partie de sa puissance magique pour favoriser sa maîtrise des pouvoirs de transmutation, et en particulier d'altération de forme. Si combat il doit y avoir, Dun n'hésite pas à prendre la forme la



plus appropriée pour déstabiliser ses adversaires et les écraser par sa puissance métamorphique.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 15. *Sorts préparés* (4+1/6+1/6+1/5+1/4+1/4+1/3+1 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 – *Lumière, manipulation à distance, message, prestidigitation, signature magique* ; 1^{er} – *Agrandissement, armure de mage, charme-personne, feuille morte, poing de pierre, repli expéditif, serviteur invisible* ; 2^e – *Détection des pensées, endurance de l'ours, force du taureau, modification d'apparence, poussière scintillante, sphère de feu* (substitution électricité) des trois tonnerres, *ténèbres* ; 3^e – *Amélioration de familier, héroïsme, lenteur, poigne de pierre, rapidité, vol* ; 4^e – *Bouclier de feu* (substitution électricité) des trois tonnerres, *métamorphose, porte dimensionnelle, rayon ardent* (substitution électricité) des trois tonnerres à effet étendu, *tentacules noirs d'Evard* ; 5^e – *Clignotement suprême, main interposée de Bigby, métamorphose funeste, sphère au vitriol* (substitution électricité) des trois tonnerres, *télékinésie* ; 6^e – *Orbe d'électricité* des trois tonnerres à effet augmenté, *pétrification, transformation de Tenser, zone d'antimagie*.

Familier. *Belette* : FP – ; animal de taille TP ; DV 7 ; pv 42 ; Init +2 ; VD 6 m, escalade 6 m ; CA 18 (+2 taille, +2 Dex, +4 naturelle) ; Att morsure (+4 corps à corps, 1d3-4) ; AS fixation ; Part odorat, vision nocturne, esquive extraordinaire, transfert d'effet magique, lien télépathique, vigilance, conduit, communication avec le maître, communication avec les animaux du même type ; AL NM ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +1 ; For 3, Dex 15, Con 10, Int 9, Sag 12, Cha 5

Compétences et dons : Détection +8, Détection +3, Discrétion +11, Equilibre +10, Escalade +10, Attaque en finesse.

PLORYS TORMANGDOR

Elfe Nécromancien 6 / Aliéniste 7

Humanoïde de taille M

Dés de vie : 13d4+16 (50 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 14 (+4 Dex), contact 14, pris au dépourvu 10

Attaque de base/lutte : +6/+5

Attaque : épée longue de maître (+6 corps à corps,

1d8-1/19-20) ; ou arc long de maître (+11 distance, 1d8/x3)

Attaque à outrance : épée longue de maître (+6/+1 corps à corps, 1d8-1/19-20) ; ou arc long de maître (+11/+6 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des elfes, immunité au sommeil, vision nocturne, appel de familier, sorts, école de prédilection (nécromancie), écoles interdites (enchantement, illusion), convocation pseudo-naturelle, pouvoirs de familier, bénédiction aliénante, secret métamagique (2), conviction aliénante, familier pseudo-naturel, convocation supplémentaire

Jets de sauvegarde : Ref +9, Vig +6, Vol +9 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 8, Dex 18, Con 12, Int 24, Sag 6, Cha 10

Compétences : Art de la magie (16) +25, Bluff +3, Concentration (16) +17, Connaissances (mystères) (16) +23, Connaissances (plans) (16) +23, Décryptage (16) +23, Détection (8) +10, Fouille (2) +11, Perception auditive (8) +10

Dons : Amélioration des créatures convoquées, Connaissances occultes de Moil, Ecole renforcée (invocation), Ecole renforcée (nécromancie), Ecole supérieure (nécromancie), Ecriture de parchemins, Incantation rapide, Seigneur du froid absolu, Substitution d'énergie destructive (froid), Vigilance^F

Langues : Abyssal, Commun, Commun des profondeurs, Draconien, Elfique, Infernal

Facteur de puissance : 13

Équipement : épée longue de maître, arc long de maître, *sceptre de métamagie mineure (quintessence des sorts)*, *bandeau d'Intelligence* +4, 2000 po de poudre de pierres précieuses, 50 po de poudre de gemme, 1 os de Moil à 25 po, 2 os de Moil à 50 po, 6 os de Moil à 75 po, 5 os de Moil à 100 po, 100 pp

Alignement : chaotique mauvais

Ajustement de niveau : -

Cet elfe, à la peau si claire qu'elle paraît vidée de son sang, présente un crâne rasé et un accoutrement des plus étranges. Il ne faut qu'un coup d'oeil pour comprendre qu'il s'agit d'un nécromancien dément, et ses yeux ne trahissent aucune pitié.

Combat. Plorys n'est pas un combattant aguerri. Il préfère largement envoyer ses sbires, plus puissants mais sous son contrôle, au contact des PJ. Toutefois,

lorsqu'il doit envoyer son cher ténébreux, tout récemment acquis, à la bataille, il le suit de près pour lui prêter renfort et protection grâce à sa magie.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 13. *Sorts préparés* (4+1/6+1/6+1/6+1/5+1/4+1/3+1/2+1+C ; DD de sauvegarde égal à 17 + niveau du sort, +1 pour les invocations et +2 pour les nécromancies). 0 – *Fatigue, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Armure de mage, bouclier, brume de dissimulation, contact glacial* de Moil, *feuille morte, rapetissement* ; 2^e – *Baiser de la goule* de Moil, *cécité/surdité, contrôle des morts-vivants, grâce féline, main spectrale, modification d'apparence, simulacre de vie* ; 3^e – *Amélioration de familier, baiser du vampire* de Moil, *boule de feu* (substitution froid) du froid absolu, *darkbolt^{LoM}, éclair* (substitution froid) du froid absolu, *rapidité, signe de scellement* ; 4^e – *Animation des*

morts, contagion de Moil, *énergie négative* de Moil, *malédiction* de Moil, *sang bouillonnant* de Moil, *terreur* de Moil ; 5^e – *Cône de froid absolu, mur d'esprits, orbe de froid mineur absolu rapide, projectile magique rapide, symbole de douleur* de Moil ; 6^e – *Création de mort-vivant, flèche d'os* de Moil, *mauvais oeil* de Moil, *symbole de douleur* de Moil ; 7^e – *Convocation de monstres III rapide, doigt de mort* de Moil, *épée des ténèbres, vagues d'épuisement* de Moil.

Familier. Très petit serpent venimeux pseudonaturel : FP – ; animal de taille TP ; DV 13 ; pv 25 ; Init +3 ; VD 4,50 m, escalade 4,50 m, nage 4,50 m ; CA 24 (+2 taille, +3 Dex, +9 naturelle) ; Att morsure (+5 corps à corps, 1 plus venin) ; AS venin, *coup au but* (1/jour) ; Part odorat, esquive extraordinaire, transfert d'effet magique, lien télépathique, vigilance, conduit, communication avec le maître, communication avec les animaux du même type, RM (23), *scrutation* sur le familier, RD 10/magie, résistance à l'acide et à l'électricité (15), *transformation* ; AL CM ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +1 ; For 4, Dex 17, Con 11, Int 12, Sag 12, Cha 2

Compétences et dons : Détection +6, Discrétion +15, Equilibre +11, Escalade +11, Natation +5, Perception auditive +6, Attaque en finesse.

JEANNINE LONGCHAMP

Humaine Magicienne 8 / Gardien du savoir 4
Humanoïde (humaine) de taille M

Dés de vie : 12d4+24 (54 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +6/+6

Attaque : bâton (+6 corps à corps, 1d6) ; ou arbalète légère (+8 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : bâton (+6/+1 corps à corps, 1d6) ; ou arbalète légère (+8 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : appel de familier, sorts, secret pratique, savoir +10, autre arcane secret

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

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

Compétences : Art de la magie (15) +21,



Concentration (15) +17, Connaissances (exploration souterraine) (15) +21, Connaissances (histoire) (15) +21, Connaissances (mystères) (15) +24, Connaissances (plans) (15) +21, Connaissances (religion) (6) +12, Décryptage (15) +21, Détection +2, Perception auditive +5, Survie +1 (+2 sur d'autres plans, +2 sous terre)

Dons : Ecriture de parchemins, Extension d'effet soudaine, Extension de durée soudaine, Incantation rapide, Incantation rapide soudaine, Incantation silencieuse soudaine, Incantation statique soudaine, Quintessence des sorts soudaine, Talent (Connaissances (mystères)), Vigilance^F

Langues : Abyssal, Commun, Daëlkryr, Infernal, Orque, Sylvestre

Facteur de puissance : 12

Équipement : anneau de barrière mentale, anneau des premiers arcanes

Alignement : loyal neutre

Ajustement de niveau : –

Cette jeune femme aux yeux vairons semble peu à sa place dans un lieu aussi étrange que le manoir de Mordayne, même si elle semble emprunte d'une folie douce. Ses longs cheveux roux s'animent lorsqu'elle se met à incanter.

Combat. Jeannine n'engage pas le combat volontairement, mais elle sait se défendre au moindre signe d'agression. Bien qu'elle mémorise essentiellement des sortilèges utilitaires, elle possède de quoi frapper fort et se protéger en cas de besoin, et elle n'hésitera pas à passer un *contrat* pour des renforts.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 12. *Sorts mémorisés* (4/10/7/5/4/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, prestidigitation* ; 1^{er} – *Alarme, armure du mage, aura magique de Nystul, bouclier, charme-personne, déguisement, détection des morts-vivants, effacement, serviteur invisible, verrouillage* ; 2^e – *Détection des pensées, détection faussée, dissimulation d'objet, rayon ardent, ténèbres, vent de murmures, vision dans le noir* ; 3^e – *Clairaudience/clairvoyance, état gazeux, image accomplie, suggestion, vol* ; 4^e – *Charme-monstre, métamorphose, porte dimensionnelle, scrutation* ; 5^e – *Leurre, passe-murailles, sanctuaire de Mordenkainen, télékinésie* ; 6^e – *Contrat intermédiaire, dissipation suprême, vision lucide.*

Familier. *Chauve-souris* : FP – ; animal de taille Min ; DV 8 ; pv 27 ; Init +2 ; VD 1,50 m, vol 12 m (bonne) ; CA 20 (+4 taille, +2 Dex, +4 naturelle) ; Att – ; Part perception aveugle (6 m), vision nocturne, esquive extraordinaire, transfert d'effet magique, lien télépathique, vigilance, conduit, communication avec le maître, communication avec les animaux du même type ; AL LN ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +2 ; For 1, Dex 15, Con 10, Int 9, Sag 14, Cha 4

Compétences et dons : Déplacement silencieux +6, Détection +8, Discrétion +14, Perception auditive +8, Vigilance.

GOLEM DE CHAIR DE MORDAYNE

Extérieur de taille G

Dés de vie : 18d10+30 (130 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 29 (-1 taille, +20 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +13/+31

Attaque : tentacule (+22 corps à corps, 2d8+10)

Attaque à outrance : 4 tentacules (+22 corps à corps, 2d8+10)

Espace occupé/allonge : 3 m/4,50 m

Attaques spéciales : folie dévastatrice, *coup au but*

Particularités : créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (10/adamantium et magie), vision dans le noir (18 m), vision nocturne, résistance à l'acide et à l'électricité (15), déformation

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

Caractéristiques : For 30, Dex 10, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1

Compétences : –

Dons : –

Facteur de puissance : 13

Trésor : aucun

Alignement : neutre strict

Ajustement de niveau : –

Ce golem de chair semble plus grand et plus fort que la normale. Les corps qui le composent sont variés et étranges, certains présentant d'aberrantes caractéristiques comme des tentacules, de longs os saillants et des écailles...

IDÉES D'AVENTURE

Voici plusieurs amorces d'aventure qui pourraient amener les PJ à explorer le manoir de Mordayne :

- Les Sentinelles du seuil demandent aux aventuriers de leur venir en aide : l'une d'eux est en mission d'infiltration dans le manoir, mais ils ont peur que son identité ne soit bientôt compromise. Ils ont par conséquent envoyé quelqu'un pour la récupérer, mais celui-ci est tombé entre les mains de Mordayne... qui doit sans doute le torturer pour découvrir la vérité.
- Alors que les PJ traversent le Droâm pour une raison quelconque, l'un d'entre eux ressent comme un appel mental. Une voix douce et innocente semble l'appeler à l'aide. Elle prétend être enfermée dans une ignoble prison dans les sous-sols d'un manoir, non loin de l'endroit où ils se trouvent... Eux seuls peuvent la délivrer des monstruosité qui hantent cet endroit.
- Les Douze prennent contact avec les aventuriers pour les charger d'une mission confidentielle : le célèbre mage dément Mordayne aurait en sa possession l'un des Tomes de création, des livres sacrés ou impies dédiés à la création de la vie sous toutes ses formes. Le fou s'en sert sans doute pour lever une armée de serviteurs, mais sans cet ouvrage, qu'il a dérobé alors qu'il était encore membre des Douze, sa tâche deviendrait nettement plus difficile. Les magiciens sont prêts à payer le prix fort pour récupérer le Tome de la création.
- Vyscerass est enfin parvenu à prendre possession de l'esprit de Mordayne et le contrôle désormais totalement. Non seulement il lui a fait ouvrir la porte des souterrains, mais en plus il lui a demandé de lever une véritable armée avant de le libérer, pour qu'il puisse reprendre sa guerre et conquérir le Khorvaire. Si les PJ sont de passage dans ou proche du Droâm, ils pourraient apprendre que des mouvements de troupes étranges prennent effet dans les zones les plus reculées de ces sombres contrées...
- Mordayne doit mourir. C'est la sentence rendue à son procès (auquel il n'a évidemment pas assisté) par la Cour elfique, en Aërenal. Maintenant, les immortels recherchent des bourreaux susceptibles d'exécuter cette sentence. La récompense pour un tel service ne se mesure pas en or, mais plutôt en relations et artefacts de puissance...
- Jeannine Longchamp a finalement compris que Vyscerass était toujours en vie dans les sous-sols du manoir. Elle a contacté les Sentinelles pour les prévenir que le monstre avait pris possession du corps de Dun Quincy et s'apprêtait à se libérer de sa prison. Par conséquent, les Sentinelles du seuil ont envoyé un assassin s'occuper de Quincy, mais celui-ci a été stoppé par Mordayne, qui l'interroge dans son manoir. Il faut que les aventuriers interviennent pour sauver les agents des Sentinelles et éliminer la menace que représentent Quincy et Vyscerass.
- Le daëlkryr a réussi à prendre possession du corps de Plorys Tormangdor et se sert de lui pour lever une armée de morts-vivants en l'honneur de son retour. Plorys ne parvient toutefois pas encore à ouvrir le sceau des souterrains, et il a tenté d'en extirper le secret à Mordayne. Dépassé par les forces de Plorys, décuplées par l'influence de Vyscerass, Mordayne se voit contraint de demander de l'aide à un vieil ami, qui relaie la proposition aux aventuriers. En échange de leur aide pour éliminer Plorys et ses créatures, ils recevront des objets de pouvoir sans pareil.
- Les filles de Sora Kell offrent une récompense substantielle pour quiconque parviendra à entrer en contact avec le célèbre Mordayne pour le convaincre de collaborer à l'effort de guerre. Les guenaudes espèrent lever une armée pour étendre les frontières du Droâm et auraient bien besoin de l'aide de quelques créations de l'elfe fou. Les PJ peuvent être embauchés pour ce travail, ou au contraire se retrouver chargés par les autorités de Brélende d'empêcher cette sinistre alliance.

