



le Scriptorium

NOUVEAUTE

Le Scriptorium propose une nouvelle version de ses documents, celle-ci permettant d'obtenir plus de fonctionnalités à partir d'un même fichier.

Il vous est maintenant possible, sous Adobe Reader 6 ou ultérieur, d'afficher ou de masquer des calques. Le calque dénommé Illustrations contient de quoi agrémenter la lecture à l'écran mais peut être masqué pour réaliser une impression plus économe en encre.

Bonne lecture et à bientôt sur le Scriptorium.



le Scriptorium

AU DELÀ DU VOILE

présente :
un scénario
pour D&D



AU DELÀ DU VOILE

UN SCÉNARIO POUR DONJONS & DRAGONS

Pour 4 à 6 personnages de niveau 9 minimum.

Texte original : Monte Cook

Conception graphique : Wizards Of The Coast, Paizo

Traduction et adaptation : Baron Zéro

Relecture : Freya Haukursdottr

Mise en page : Rowen Ellendyl



Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS® créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards Of The Coast, Inc. Le logo d20 est une marque déposée par Wizards Of The Coast, Inc.

Ce produit est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.

PRÉPARATIFS

Pour jouer cette aventure, le Maître de Donjon (MD) aura besoin d'un exemplaire des trois livres de règles de D&D : le Manuel des Joueurs, le Guide du Maître et le Manuel des Monstres I.

Dans le texte de l'aventure, les passages encadrés peuvent être lus à haute voix par le MD tel quel ou repris à sa façon dans ses propres descriptions.

Les profils complets des protagonistes de l'histoire apparaissent dans l'appendice A tandis que l'appendice B présente le plan du palais éthéré.

UN DRAGON FOU FURIEUX

Les histoires à propos de dragons ravageant le pays sont souvent fausses. Ces créatures sont simplement trop intelligentes, malignes et astucieuses pour 'ravager'. La destruction aveugle attire immanquablement des hordes de chevaliers, de puissants mages et des prêtres protégés par leurs dieux. Pourquoi un dragon voudrait-il attirer l'attention ? A moins qu'il ne possède un secret spécial, ou qu'il soit fou à lier ?

Ou les deux.

Les marches nord du marais de Derideth étaient autrefois hantées par un dragon destructeur. Ce dragon noir, nommé Darakothar, détruisait régulièrement les villages humains, exterminait les campements orques, chassait les hommes-lézards et

décimait les fermiers de toutes sortes. Darakothar avait hérité d'un antre impressionnant, peut-être plus adapté à un dragon d'une plus grande stature.

Il attaquait les colonies dans un ordre spécifique afin de conduire les héros vengeurs dans les confins de son repaire et les vaincre.

Darakothar était fou de joie lors de ces parties de chasse. Après plus de 250 ans, il rencontra néanmoins sa mort.

Les moines de l'ordre de Saint Chausle le forcèrent à s'en prendre à ce qui ressemblait à un monastère sans défense et l'éliminèrent en lui tendant une embuscade. Darakothar mourut, une malédiction sur sa langue serpentine : *'Vous ne me vaincrez jamais dans mon repaire, j'y serai invincible pour l'éternité !'*

SYNOPSIS

Les personnages sont contactés pour venir en aide à une petite communauté dans le besoin. Iversham, un village à la frontière d'un banal marais est tourmenté par un dragon noir.

Ce qui pourrait sembler être une mission de routine sera cependant plus difficile qu'il n'y paraît. Les rapports de ceux qui ont vu le dragon et y ont survécu sont particulièrement étranges. Le dragon a été vu en train de passer au travers des arbres, et son regard semblait infliger des dommages à ceux qu'il fixait. Son contact sapait la force des êtres vivants. Si ces choses sont vraies, il ne s'agit pas d'un dragon ordinaire. Les renseignements récupérés



dans les environs du village, permettront de faire le lien avec Darakothar, un dragon qui n'a pas été aperçu depuis plusieurs centaines d'années. S'il s'agit bien de Darakothar, il devrait être bien plus vieux (et plus gros) que ce que les rapports décrivent. Ces indices permettront aux personnages de se rendre compte que Darakothar est mort, ou pire mort-vivant. Bien sûr ce n'est pas tout. Les mêmes informations mèneront le groupe dans le marais à la recherche du dragon, ou plutôt de son fantôme. Ils pourront alors vaincre le monstre pour un temps.

LES MOINES FOUS

Sur les conseils des habitants d'Iversham, les personnages pourront visiter un vieux monastère dans le marais afin de se renseigner sur le dragon. Les moines de St. Chausle furent les meurtriers originaux de Darakothar. Ils ne sont actuellement plus que deux, et la solitude les a rendus pratiquement fous. Il ne sera pas aisé d'obtenir des informations de leur part, mais si les personnages y parviennent, ils apprendront que lorsque Darakothar était vivant il était suprêmement hautain et sûr de lui. Il se vantait constamment d'être le plus puissant à l'intérieur de son repaire, proclamant qu'il ne pouvait tout simplement pas y être vaincu.

Tandis qu'ils seront au monastère, le groupe devra aider à vaincre un des rejetons de Darakothar, un terrible géant de pierre draconique.

Si les personnages cherchent des informations sur sa mort, ils apprendront qu'en fait, Darakothar n'a pas été vaincu dans son antre. Il a été tué en attaquant le monastère. Et c'est bien ce qui l'empêche de reposer en paix définitivement. Il doit être vaincu dans son repaire. Ce dernier n'a jamais été trouvé, mais des indices découverts dans le monastère permettront de localiser une ruine récemment mise à jour par un autre groupe d'aventuriers. Un pont brisé menant à un portail, puis directement dans le plan éthéré.

LE PALAIS ÉTHÉRÉ

Darakothar ne plaisantait pas lorsqu'il se vantait d'être invincible dans son palais. Ce palais existe sur le plan éthéré, sur une île flottante accessible uniquement en traversant le pont brisé près de la tour en ruines.

Le palais lui-même est magique, dans le sens où ses

murs sont faits d'acide solide. Fécond et dérangé, Darakothar a créé plusieurs rejetons pour lui tenir compagnie. Entre autre une manticores draconique, un serpent constricteur et un rejeton elfe noir. La plupart de ses monstres demeurent dans le palais avec leur seigneur fantôme.

Une fois sur le plan éthéré, Darakothar ressemble à un dragon traditionnel. Cependant, il dispose de bassins d'acide pour se cacher, de passages secrets pour se déplacer dans son repaire, et aussi d'autres défis pour ennuyer les personnages. Après une bataille épique, le monde sera enfin débarrassé de cette menace, pour toujours.

LES PERSONNAGES

ENTRENT EN JEU

Il y a plusieurs méthodes pour faire entrer les personnages dans cette aventure.

UN APPEL À L'AIDE

Peut être au travers d'une connaissance commune (un ami, un ancien associé ou un seigneur proche d'Iversham), mais aussi parce que les personnages ont une réputation de héros, ils reçoivent un message d'Iversham expliquant leur problème avec le dragon. Le maire Unnis Mavin offre 1000 PO de récompense, probablement pas assez pour intéresser le groupe, mais suffisamment pour montrer que les choses sont sérieuses. L'appel à l'aide fait part de la taille exceptionnelle du dragon noir, laissant entendre aux joueurs qu'il reste malgré tout dans leurs compétences de l'éliminer.

SUR LA ROUTE

Les personnages sont proches du marais de Derideth (suite à une aventure précédente par exemple) lorsqu'ils entendent dire que les villages locaux sont menacés par un énorme dragon noir.

UNE OBSCURE RÉFÉRENCE

Les personnages apprennent qu'un objet dont ils ont absolument besoin (une clé, un sort, une baguette magique...) se trouve dans 'La forteresse brûlante et cachée au cœur du marais de Derideth'. Cet indice se réfère à l'antre de Darakothar.

CHAPITRE UN

Le Village d'Iversham

Iversham est une petite communauté sur les rives de la rivière blanche, qui coule au travers du marais de Derideth. La plupart des habitants du village sont chasseurs ou pêcheurs, vendant ce dont ils n'ont pas besoin aux riches fermiers des terres du nord. Il pleut fréquemment ici, et le climat est très humide le reste du temps. La température reste clémente toute l'année.

IVERSHAM

Village conventionnel

Alignement : Loyal Bon

Limite financière : 200 PO

Limite maximale : 5340 PO

Population : 534

- 504 Humains
- 13 Halflings
- 8 Elfes
- 6 Nains
- 2 Demi-orques
- 1 Demi-elfe

Autorité :

- Le maire Unnis Mavin, Humaine noble 5

Personnages importants :

- Gastor Hul, Humain Gue4 (chasseur)
- Jassel Dent d'Or, Naine Exp4 (forgeron)
- Tae Contenord, Elfe Mag4
- Nab Fininling, Humain GdP4
- Strubben Seim, Drakéide Pre4 (prêtre d'une divinité solaire au choix)
- Chaserson Ibble, Halfling GdP3 (marchand)
- Evon Kellar, Humaine GdP3 (trappeur)
- Siles Une-jambe, Humain Exp2 (artisan)
- Aberith Pistechant, Rôd1

Autres :

- Noble (2)
- Guerrier 1(8)
- GdP 2 (9)
- Expert 1(3)
- GdP 1 (390)

Sites d'intérêt

Le village d'Iversham possède environ 70 bâtiments dont 60 sont des demeures d'habitations. Les habitants d'Iversham construisent les bâtiments avec une sorte de pierre grise dont les toits sont couverts de mousses noires et vertes à cause de l'humidité ambiante. Un petit nombre de bâtiments sont faits de bois et d'osier tressé. Les sites importants sont décrits ci-dessous.

LA MAISON BRÛLÉE

Localisée à la frontière Est du village, il s'agit de la maison de Dack et Illa Gerrith, respectivement charpentier et tisserande. Darakothar a attaqué cette demeure avec son souffle acide, la laissant étrangement brûlée et déformée. Les Gerrith sont morts durant l'attaque.

L'AUBERGE DE LA LUNE DU MARAIS

Ce bâtiment est le plus grand du village. L'enseigne au dessus de la porte montre une lune (ou plusieurs suivant votre monde de campagne) s'élevant au dessus des brumes grises et vertes du marais. Il est clair que l'auberge a connu des jours meilleurs. Tarred Mavin, le fils du maire, a récemment repris la direction et nourrit de grands rêves pour lui redonner une excellente réputation. Pour l'instant, il semblerait qu'il soit encore loin de réaliser ce rêve (à cause de la mauvaise qualité de la nourriture). Peut être même que Tarred est rentré depuis peu dans son village natal (le maire l'avait envoyé faire ses études dans une grande cité éloignée) et qu'il n'est pas au courant de la situation. La plupart des villageois évitent l'auberge, mais pour les voyageurs comme les personnages, il n'y a pas d'autre endroit où dormir.

LE TEMPLE DU SOLEIL

Strubben Seim, le seul prêtre du temple, est un drakéide amical mais prompt à juger les gens. Le temple en lui-même est grand par rapport au standard du village, à peine plus petit que l'auberge de la Lune du Marais. L'énorme statue d'une femme à quatre bras auréolée d'une lumière solaire en permanence trône devant les doubles portes en bois du temple, elle reste impressionnante bien que noircie par la mousse et la moisissure. Le bâtiment en lui-même n'est qu'une grande salle (le sanctuaire) avec quelques petites pièces sur l'arrière pour les réserves



et les appartements de Strubben. Le temple sert aussi d'école et de salle commune lorsqu'un débat public est nécessaire.

Strubben fournit des renseignements et une aide magique (sous forme de sorts et potions) aux aventuriers qui restent quelques semaines dans le village.

S'ils le questionnent au sujet d'une vieille tour et d'un pont en ruines, Strubben déclare ne pas savoir où ils se trouvent. Il se fait du souci pour eux car le dragon rôde dans le marais : *'Si le dragon n'était pas réapparu j'aurais pu vous accompagner, mais maintenant qu'il est là je ne mettrai pas les pieds dans le marais.'*

Strubben a déjà rencontré les moines de St. Chausle mais ne s'occupe pas d'eux. Ils sont étranges et malpolis d'après son opinion. Il ne recommande pas de les déranger pour plusieurs raisons : *'Ces vieilles carnes insensées ne vous diront rien, même si elles savent quelques choses !'*



L'ENTREPÔT D'IBBLE

Chaserson Ibble, un halfling au visage étroit et aux cheveux bruns avec un penchant pour parler très rapidement et longtemps, est le propriétaire du seul vrai magasin d'Iversham. Il y a plusieurs an-

LES SERVICES DE STRUBBEN

Afin de rendre service à la communauté, Strubben Seim accepte de lancer des sorts en échange d'une petite donation au temple (40 PO par niveau de sort, 20 PO pour les sorts de niveau 0) Strubben vend aussi des potions et possèdent les suivantes en stock :

- 3 Potions de soins légers (50 PO une)
- Potion d'aide (300 PO)
- Potion de force de taureau (300 PO)
- Potion de soins modérés (300 PO)
- Potion d'endurance aux énergies destructives (300 PO)
- 2 Potions de restauration (300 PO une)

nées, la région comportait une plus grande population halfling, et la famille Chaserson était influente et riche. La majorité des halflings ont depuis quitté les lieux, mais la famille Chaserson est restée. Iddle Chaserson (Chase, pour ses amis, soit à peu près tout le monde en ville) peut vendre de l'équipement dans une limite maximale de 200 PO aux aventuriers. Par contre question armement, il ne possède que quelques dagues et un petit bouclier de bois, ce n'est pas sa spécialité.

Chase entend beaucoup de chose, et il sait tout sur les apparitions du dragon, sa taille, sa couleur et le fait qu'il se fasse appeler Darakothar. C'est aussi un travailleur acharné qui ne quitte jamais son échoppe et ses informations ne sont pas toujours de première main. Il ne croit pas vraiment au dragon, mais le fait qu'une des maisons du village a été détruite par de l'acide peut le faire sérieusement douter.

LE FORGERON

Jassel Dent d'Or est une naine amicale aux cheveux de miel. Elle et ses deux assistants humains fabriquent toutes sortes d'objets en métal, y compris des armes et armures (prix inférieur à 200 PO). Jassel aime les ragots et raconter des histoires, mais en vérité elle en sait peu sur le marais car il la terrifie. Elle n'a jamais vu Darakothar, mais a entendu des histoires. Elle sait que Darakothar est le nom d'un dragon noir qui vivait dans la région il y a plus de deux siècles.

L'ARCHERIE

Siles Une-jambe a toujours voulu devenir aventurier, mais un accident à l'âge de 12 ans provoqua l'infection d'une de ses jambes, suivit de son amputation. De nos jours c'est un homme amer, aux longs cheveux qui entre dans la quarantaine. Siles est convaincu qu'il n'y a pas de dragon malgré ce que tout le monde raconte. Il hait les hommes-lézards

et il pense que le dragon n'est rien de plus qu'une ruse perpétrée par ces monstres pour chasser les villageois. Il croit que les hommes-lézards veulent faire fuir les humains et réclamer leurs terres pour eux mêmes (il n'est pas loin de la vérité, mais ces créatures n'ont jamais été assez nombreuses pour mettre leur plan à exécution et elles n'ont dans tout les cas pas créée un faux dragon)

LE VIEUX NAB

Nab Finiling vend et répare des canots utilisables sur la rivière blanche. Ces bateaux à fond plat peuvent servir pour se déplacer dans les marécages. Nab est incroyablement vieux et se déplace très lentement. Il ne parle presque pas à moins que son interlocuteur ne le questionne sur le marais. Sur ce sujet, il en connaît un rayon, incluant la position de la tour et du pont en ruines. Le vieux Nab a vu le dragon fantôme, il y a trois jours, mais il n'en parle pas à moins qu'on ne lui pose directement la question. Il était sur la rivière et l'a aperçu se déplaçant entre les arbres. Il a été effrayé et essaye de ne plus y penser.

LA DEMEURE DE TAE CONTENORD

Il s'agit d'une petite demeure de bois bien entretenue. Tae, une surprenante beauté elfe aux longs cheveux noirs et aux yeux dorés, est une magicienne capable de fabriquer des potions et des parchemins à la vente (bien qu'elle trouve rarement des clients intéressés par ses parchemins). Elle est amicale mais un peu préoccupée s'ils viennent la voir pour en savoir plus sur le monde qui s'étend au delà des frontières du marais. Elle aime vivre à Iversham, mais pense que son père est perdu quelque part dans le marais, ainsi elle reste là au cas où il reviendrait. Si elle rencontre et parle avec le groupe, Tae voudra les accompagner, excitée à l'idée de trouver son père. Elle est terrifiée par les histoires à propos du dragon, même si elle n'a jamais vu de tel monstre



LES OBJETS DE TAE

Tae possède les objets suivants à la vente :

Potions

- Potion de saut (50 PO)
- Potion d'armure de mage (50 PO)
- Potion de protection contre le mal (50 PO)
- Potion d'invisibilité (300 PO)
- Potion de flou (300 PO)
- Potion de lévitation (300 PO)

Parchemins

- Parchemin de repli expéditif (25 PO)
- Parchemin de bouclier (25 PO)
- Parchemin de vision nocturne (125 PO)
- Parchemin d'image miroir (125 PO)
- Parchemin de détection de l'invisibilité (125 PO)

auparavant. Bien sur, Tae n'est probablement pas aussi puissante que les personnages, et elle est fragile physiquement. Si elle les suit, ils devront assurer sa sécurité ou elle se fera certainement tuer (le sort du père de Tae n'est pas abordé dans cette aventure mais peut servir à développer d'autres aventures dans le secteur).

EN APPRENDRE PLUS

Avant que les personnages n'arrivent au village, ils ne peuvent en apprendre beaucoup, excepté le fait que le dragon a attaqué les habitants ainsi que ceux qui se sont aventurés dans le marais. Une fois sur place, il leur suffit de dialoguer avec les habitants et divers personnages pour obtenir des informations. Ils peuvent aussi en obtenir d'autres au monastère (chapitre 3). N'importe qui en ville peut leur donner la direction de ce monastère même s'ils pensent qu'il est vide. Seul le maire sait qu'il y a des moines le bas. Elle dira aussi au groupe que Frère Freton et frère Savisoll sont fous, mais très intelligents.



INFORMATIONS

Si le groupe ne souhaite pas jouer la recherche d'informations par le roleplay avec le peuple de la ville, ils peuvent en apprendre plus grâce à des tests de renseignements.

5 *'Le dragon ? Il est aussi noir que du goudron et long comme un serpent, à peu près de la taille d'un ours (avec des ailes, une queue et un long cou bien sûr). Il parle sans cesse lorsqu'il attaque, se vantant et s'appliquant à faire souffrir le pauvre peuple. Il a brûlé les Gerrith et leur maison jusqu'aux fondations.'*

10 *'Darakohtar est le nom d'un dragon noir qui vivait ici il y a à peu près 200 ans. Il est de retour, le dragon a la taille d'un cheval et attaque tout ce qui bouge.'*

12 *'Ils disent que le dragon peut blesser et tuer simplement en regardant quelqu'un. Mais regarder par vous même. Plus personne ne veut s'aventurer dans le marais. Chasseurs, trappeurs, ils sont tous effrayés.'*

15 *'Les moines de St. Chausle ont toujours dit qu'ils avaient tué le dragon il y a des siècles.'*

18 *'Oh oui je l'ai vu. La chose la plus étrange que j'ai jamais vue. Il volait au travers des arbres. Il chassait je crois. J'ai fui sans demander mon reste.'*

20 *'Darakohtar dans ses vieux jours parlait beaucoup de son antre. Il disait qu'il y était invincible. Je ne sais pas si quelqu'un l'a déjà découvert et en est revenu pour en parler.'*

25 *'Je....l'ai vu. Il a attaqué mon ami Ranold. Il l'a attrapé entre ses terribles griffes. Il ne semblait pas vraiment réel, comme desséché. Il était si horrible. J'ai été chanceux de m'en sortir. Je ne sais pas ce qu'il est arrivé à Ranold mais je suis sûr qu'il est mort.'*

30 *'Beaucoup d'autres aventuriers comme vous sont venus il n'y a pas longtemps. Ils cherchaient une vieille tour ou un château dans le marais. On ne les a jamais revus.'*

UTILISER DES SORTS DE DIVINATION

Les personnages auront sûrement à leur disposition des sorts de divination qui peuvent leur en apprendre plus sur Darakohtar.

Divination

Si le groupe utilise ce sort pour découvrir le dra-

gon, ils peuvent s'entendre dire : *'Dans les profondeurs du marais, Darakohtar vous attend.'*

Si la question porte sur la localisation de son antre, ce serait plutôt : *'Regarder dans les ruines de l'Ordre, ils sont peut être fous mais ils sont sages.'*

Communion

Ce sort peut confirmer que le dragon qui a attaqué le village est le même qui sévissait dans le secteur il y a 250 ans, mais il ne révèle pas qu'il est devenu un fantôme, à moins que la question ne soit directement posée.

Mythes et légendes

Ce puissant sort révèle que Darakohtar est un fantôme et que son palais se trouve sur un autre plan d'existence. Plusieurs utilisations de ce sort permettent d'apprendre que le monstre ne peut être vaincu que dans son repaire planaire.

VAGABONDER DANS LE MARAIS

Les personnages peuvent aussi tout simplement se promener dans le marais à la recherche du dragon. S'ils font cela, ils ont une chance de le découvrir, ou plus probablement c'est lui qui les trouvera le premier (voir chapitre 2).

CHAPITRE DEUX

Dans le marais

Le marais de Derideth est dense avec des arbres touffus et beaucoup de roseaux ; l'herbe s'extirpe du sol détrempé ou des fréquents bassins peu profonds qui couvrent le secteur. Plus souvent encore, un explorateur se retrouvera à patauger dans une dizaine de centimètres d'eau croupie et risquera de tomber dans des trous de 1 à 2 mètres de profondeur. Des nuées de moustiques et de mouches urticantes, des sangsues, grenouilles et serpents sont communs, tout comme les oiseaux colorés qui se reposent dans les arbres ou sur leurs longues pattes. Les zones sèches sont le repaire de rat musqués, opossums et petits lézards qui rampent du sol aux arbres.

Les légendes racontent que le marais est sans fin et que ceux qui y passent trop de temps finissent par devenir fou. De nos jours, les explorateurs ont clairement établi que le marais n'est pas infini, mais

peu ose dire que la folie ne guette pas ceux qui se retrouvent en son centre.

LES VICTIMES DE DARAKOTHAR

Au moment où le MJ le décidera, les personnages découvriront les cadavres de huit hommes-lézards morts (pour une rencontre aléatoire, celle-ci se passe 1d3 jours après qu'ils soient entrés dans le marais). Deux ont été brûlés par de l'acide et ne sont pas identifiables. Cinq ont été tués à coups de griffes. Les blessures sont étrangement noires, desséchées et fragiles. Le dernier corps n'a pas de cause de mort apparente. Tous les corps sont légèrement gonflés à cause du temps passé dans l'eau mais les personnages peuvent facilement définir qu'ils ont été tués il y a environ deux jours. Un test de Survie ou Connaissance (nature) DD 15 permet de noter que ni les animaux ni les insectes ne se sont approchés des cadavres. Le dragon lui-même ne s'en est pas nourri et aucun de leurs biens n'a disparu. Les personnages peuvent découvrir sur chaque corps : une longue lance, deux javelots et une bourse avec des outils, de la nourriture pourrie et 1d4 pièces

sculptées dans du bois (3 PO chacune). Si vous le souhaitez, ils peuvent découvrir plus de corps éparpillés dans le marais ; des trolls, une hydre, un crocodile géant, etc..... Notez que ces créatures ont toutes été victimes du dragon et sont évitées par les créatures naturelles du marais. Il s'agit bien sûr d'un autre signe que Darakothar n'est plus une créature naturelle.

Si les personnages vagabondent dans le marais, ils ont 50% de chance par jour de tomber sur une créature dangereuse.

D10	CRÉATURE(S)
1	Vase noire
2	3 trolls
3	Hydre à 10 têtes
4	2 gelées ocres
5	2 chuuls
6	3 guenaudes vertes
7	Tendriculos
8	2 ravageurs
9	Béhir
10	Feu follet



LE DRAGON FANTÔME

Si les personnages cherchent activement le dragon, ils finissent par lui tomber dessus. Sa forme fantomatique se déplaçant dans le marais, attaquant tout ce qui lui tombe sous la griffe. Lorsque le MJ décidera que le moment est venu, Darakothar s'avance vers les personnages. Pour une rencontre aléatoire, faites intervenir le dragon 1d4+4 jours après leur entrée dans le marais de Derideth. Pour un groupe non préparé, l'attaque de Darakothar peut être dévastatrice.

Cependant, son but n'est pas de les éliminer (malgré les apparences).

Son véritable but est de les attirer dans son palais. Il n'a jamais été capable de tirer tous les avantages de son repaire lors d'un combat et maintenant qu'il est un fantôme, il a un irrésistible besoin de combattre de puissants adversaires dans ce dernier. Lorsqu'il rencontre d'autres victimes, comme les hommes-lézards, il les détruit tout simplement.

Mais le dragon est assez astucieux pour reconnaître le groupe comme étant suffisamment puissant pour trouver son antre. Quand il attaque les personnages, il proclame en sifflant : *'Vous n'êtes rien pour Darakothar. Je peux vous détruire d'un geste, d'un regard même. Voyez ma puissance et imaginez celle que je possède dans mon palais ! Vous ne pourrez pas me vaincre, mortels. Le pouvoir que je possède est au delà de ce que vous pouvez imaginer. Vous ne pourrez jamais me vaincre, dans mon palais je suis immortel !'*

RETOUR À IVERSHAM

Après leur rencontre avec Darakothar, les personnages, certainement fourbus, auront découvert qu'il n'est pas un dragon comme les autres. Un retour vers Iversham est certainement la meilleure solution dans l'immédiat.

Une fois en ville, les habitants pourraient leur suggérer de se rendre au monastère de St Chausle (chapitre 3).

Si les personnages ont détruit la forme fantôme de Darakothar et qu'ils n'y connaissent pas grand chose en fantôme, ils peuvent croire avoir vaincu le monstre. Dans ce cas prouvez-leur leur erreur, lorsque le dragon attaque de nouveau le village, de préférence lorsqu'ils seront absents, mais peut être même lorsqu'ils sont présents. Plusieurs batailles contre le fantôme de Darakothar sont possibles, il se reforme simplement au bout de quelques jours,

jusqu'à ce que les personnages l'affrontent dans son palais d'acide.

CHAPITRE TROIS

L'Ordre de St. Chausle

Saint Chausle était un martyr religieux depuis complètement oublié, il fut tué en défiant un roi maléfique qui voulait supprimer toutes les religions de son domaine pour imposer la sienne. L'ordre de St. Chausle a toujours été dédié à la liberté et au choix individuel. Au cours des années, les buts de l'ordre changèrent, devenant une sorte de retraite pour les individus qui ne souhaitaient plus avoir de contact avec le monde extérieur. Les moines construisirent un monastère profondément dans le marais de Derideth présumant que personne ne viendrait les perturber ici et qu'ils pourraient profiter pleinement de leur style de vie ascétique. Ils restèrent en paix durant des dizaines d'années, même après que le petit village d'Iversham se soit établi non loin. En fait, les choses se déroulaient très bien jusqu'à la venue de Darakothar.

Lorsque Darakothar ravagea la contrée, les moines furent choqués par la dévastation. Nombre d'entre eux furent tués et le monastère fortement endommagé.

Finalement, un frère appelé Schinde proposa un plan. Jouant sur la nature arrogante du dragon, les moines arpentèrent le marais en proférant des insultes jusqu'à attirer son attention. Lorsque Darakothar attaqua, les moines étaient prêts et se battirent jusqu'à vaincre le monstre. Les derniers mots du vers furent : *'Vous ne pourrez me vaincre dans mon antre et j'y serais invincible pour toujours !'*

Malgré sa victoire, l'ordre avait souffert. Beaucoup étaient morts, et d'autres décidèrent de partir, incapables de vivre ici plus longtemps après cette bataille. Les siècles passèrent et l'ordre commença à s'éteindre lentement. Aujourd'hui, les deux seuls moines qui vivent encore là sont frère Freton et frère Savisoll. Freton est un humain de 90 ans. Savisoll est un demi-elfe de 134 ans. Ils ont toujours vécu dans le monastère. Ils éprouvent de nombreuses difficultés à interagir avec les étrangers, car ils n'ont pas eu de contact avec le monde extérieur depuis très longtemps.

L'ARRIVÉE DU MONASTÈRE

Le monastère était une grande structure de pierre cimentée, avec un toit de bois et des vitres sales. Maintenant, il combat contre l'avancée du marais et est en train de perdre. Les deux ailes massives du bâtiment se sont effondrées et sont envahies par les plantes et la mousse. Seule la partie centrale, une espèce de cathédrale tient encore debout, même si beaucoup de ses fenêtres sont cassées. Le monastère a tout l'air d'une ruine à l'abandon, à deux exceptions près : la porte d'entrée semble solide et une petite colonne de fumée s'échappe d'un trou dans le mur.

Freton et Savisoll accueillent les personnages ensemble, puis les laissent entrer dans le monastère, bien que Savisoll soit le plus suspicieux des deux. L'intérieur du bâtiment, ou plutôt ce qu'il en reste, consiste en un grand hall qui ressemble beaucoup à celui d'une église. Il est rempli de bancs et de pupitres brisés. Une allée relativement propre traverse la salle par le milieu, là où les deux moines passent le plus clair de leur temps en méditation.

JOUER LES MOINES

Freton n'a plus de mémoire à court terme. Il oublie constamment qui sont les personnages et pourquoi ils sont ici. Il se souvient par contre très bien du passé, et n'a pas oublié non plus son vieux compagnon Savisoll, bien qu'il lui demande parfois : *'Quand est tu devenu aussi vieux ?'*

Savisoll est sûrement le plus fou des deux. C'est un menteur compulsif, même quand il est clair qu'il se contredit tout seul. Cependant seule la seconde version de ce qu'il raconte est un mensonge. Si les joueurs notent ce fait, ils pourront facilement démentir le vrai du faux.

Un échange typique entre les deux moines pourrait donner ça :

Freton : *'Le dragon ? Oh oui, il y a longtemps, il y en avait un ici. Pas vu depuis, loué soit les cieux.'*

Savisoll : *'Non, frère, nous l'avons vu voler au dessus du marais pas plus tard qu'hier.'*

Freton : *'Vraiment ? Je croyais qu'il était mort il y a longtemps ?'*

Savisoll : *'Non, il n'est jamais mort.'*

Freton : *'Mais le plan de Schinde. Je me souviens que frère Ustis m'a tout raconté sur ce plan. Les frères ont vaincu le dragon, mettant fin à son règne de terreur.'*

Savisoll : *'Oui, c'est vrai.'*

Freton : *'Bien, pourquoi êtes-vous là ?'*

Savisoll : *'Ils sont ici parce qu'il y a des trolls dans le marais.'*

Freton : *'Oh, oui ! Les trolls. Des choses terribles. Je ne serai pas tranquille tant que le dernier ne sera pas mort. Bonne chance.'*

Les personnages peuvent essayer d'aiguillonner les moines, mais cela requiert un test de Diplomatie (ou d'Intimidation) DD 25. Un nouveau test doit être tenté pour chaque nouvelle question. Dans ce cas, Freton reste cohérent un peu plus longtemps et Savisoll ne ment qu'une fois sur trois.

L'ÉMISSAIRE DE DARAKOTHAR

Tandis que les personnages interagissent avec les frères de St. Chausle, le monastère est attaqué par un émissaire de Darakothar, un demi-dragon géant de pierre nommé Gaulmeth.

Sa peau est sombre avec des écailles verdâtres et ses yeux sont verts. Sa bouche est particulièrement large et remplie de dents pointues. Gaulmeth est vraiment horrible à voir. Le demi-dragon commence son attaque en défonçant un des murs du monastère, hurlant : *'Darakothar ne vous a pas oublié, espèces de mendiants. Votre mort sera lente et terrible !'*

Darakothar a envoyé Gaulmeth pour détruire les moines qui l'ont vaincu. Le dragon/géant se trouve aussi ici pour encourager le groupe à se rendre dans le palais d'acide du dragon. Même s'ils n'ont pas encore rencontré Darakothar, considérez que le dragon les a espionnés sous sa forme fantomatique et pense qu'ils feraient de bons ennemis à combattre.

Les tactiques de Gaulmeth sont les suivantes :

- Frapper les moines avec son marteau afin de les tuer.
- Gaulmeth choisit



- un personnage cible et ignore les autres, essayant de tuer cet unique personnage. Durant le combat il déclare : *'Je suis le rejeton de Darakothar le puissant. J'arrive de son palais, où il attend, invincible, pour détruire ses ennemis !'*
- Si les ennemis de Gaulmeth apparaissent trop puissants pour lui au corps à corps, il tente de fuir et utilise son souffle, puis provoque un éboulement avec son marteau en fracassant les murs. Les personnages qui tentent d'escalader les murs en ruines du monastère doivent réussir un test d'Escalade DD 20. En une action libre, Gaulmeth peut faire trembler le monastère en sautant, forçant les grimpeurs à réussir un second test DD 25 ou chuter.

- Si les personnages semblent trop bon à distance, il se jette au milieu du groupe, frappant en tout sens au corps à corps (il aime spécialement détruire les arcs magiques).
- S'il est confronté à des ennemis capables de voler, il essaie de pénétrer dans le monastère en passant par le plafond.

Durant la bataille, Freton et Savisoll essaient de défendre leur demeure face à la monstruosité. Leur âge et leur détérioration mentale font qu'ils sont relativement faibles et qu'ils constituent plus un gêne qu'un avantage pour les personnages.

Gaulmeth ne se bat pas jusqu'à la mort. S'il est mis en difficulté, il prend la fuite en direction de la tour et du pont. S'il ne peut fuir, il désobéit aux ordres de son maître et tente d'emporter le plus de personnages possible avec lui dans la mort.

APRÈS LA BATAILLE

Si Freton et Savisoll survivent au combat, ils sont bien plus disposés à répondre aux questions du groupe. Savisoll commence à marmonner dans sa barbe avant de raconter la vérité.

Comme à son habitude Freton oublie rapidement ce qu'il vient de se produire et qui sont les personnages, mais il sent qu'il doit leur venir en aide.

Si les moines sont morts, les personnages peuvent chercher des indices dans le monastère. Ils découvrent les quartiers des moines derrière le grand hall, une longue chambre avec une paire de paillasses de bois, unâtre avec une marmite de soupe et une grande collection de vieux livres empilés



sur une hauteur de 1,50 mètre de haut.

Un personnage qui réussit un test de Fouille DD 20 trouve un livre dont le titre est : 'Actes de l'Ordre de St. Chausle et du dragon.' Le livre contient un compte-rendu des événements d'il y a 250 ans, lorsque Darakothar commença ses ravages, le plan de frère Schinde et la lente chute de l'ordre après la mort du dragon. Plus important, il parle du palais éthéré du dragon et parle même un peu de son père, Leashadram, qui créa le palais d'acide. Il y a peu de détails sur ce dernier, mais le lecteur peut découvrir la direction de la vieille tour et du pont ainsi que leur histoire. Il faut environ 4 heures pour lire le livre et en extraire les informations utiles.

Si les personnages arrivent à capturer Gaulmeth, il leur donne les informations que son maître l'a autorisé à fournir : il est un émissaire de Darakothar, qui vient de son palais lointain, où il n'a jamais été vaincu. Lire son esprit par des méthodes magiques permet d'obtenir les renseignements suivants :

- Darakothar lui a demandé de les encourager à venir à lui, parce qu'il veut les affronter et qu'il se pense réellement invincible.
- Darakothar, son père, est mort. Son fantôme s'est retiré dans son palais, où il semble tout à fait normal.
- Le palais peut être atteint en empruntant le pont brisé près de la vieille tour.

Bien sur, pister Gaulmeth dans sa fuite, les mène directement à l'ancre du dragon.

CHAPITRE QUATRE

La Tour et le pont

Les indices récoltés dans le monastère mènent le groupe dans une vieille tour abandonnée et ce qui semble être un pont supportant une arche brisée.

LA TOUR

Le portail vers le palais éthéré est localisé près d'une tour en ruine. Le sol est relativement sec et solide, s'élevant du marais comme une petite île. Tous près une branche de la rivière blanche coule plus rapidement qu'ailleurs. Ce courant mesure 7 mètres de large. Le pont s'élève près de la tour et s'étend jusqu'environ la moitié de la rivière, s'arrêtant en plein milieu comme s'il n'avait jamais été terminé. Il n'y a aucun support sur la rive opposée.

Il y a environ trois semaines un autre groupe d'aventuriers est venu explorer les lieux, croyant que le site contenait un trésor oublié. Ces individus sont repartis depuis longtemps, mais ont retourné les débris avec minutie. Leur présence était tout ce qu'espérait Darakothar. La tour et le pont brisé avaient été oubliés par les villageois d'Iversham et la tour avait autrefois servi de demeure à un puissant mais maléfique guerrier qui vouait un culte aux dragons. Il établit un 'lieu saint' près du pont menant au palais d'un ancien dragon noir nommé Leashadram, le site qu'occupe et hante désormais Darakothar.

La porte de la tour se trouve au second niveau et on y accède par une série de marches en colimaçon qui encerclent la tour. La porte n'est pas fermée. Des débris et du bois cassés jonchent le sol de pierre. Plusieurs meubles de bois sont brisés ou ont pourri sous l'influence du marais.

D'autres marches mènent au niveau supérieur. Le sol de bois est depuis longtemps effondré, ne laissant que quelques planches sur le pourtour de la pièce.. Il y a peu d'intérêts à explorer cette salle. Les joueurs qui s'acharnent provoquent l'effondrement du reste de la pièce (4d6 points de dommages, test de Réflexe DD 20 demi dommages, un test de fouille DD 20 permet de se rendre compte que le sol est dangereux).

Un trou dans le sol du second niveau permet d'atteindre le rez-de-chaussée. Il semble avoir été nettoyé récemment Ce niveau apparaît clairement en meilleur état que les autres. C'est un endroit sombre, rempli de champignons et de vase humide. Il y a un trou dans le sol, profond de 6 mètres.

Un pouding noir a établi domicile à ce niveau de la tour, de plus 2 vases verts vivent au plafond tombant sur tout ce qui passe à portée. Un personnage qui réussit un test de Fouille DD 25 peut découvrir des signes évidents que quelqu'un a brûlé des vases verts il y a peu de temps.

LE PONT

Le pont semble brisé, mais en fait il ne l'est pas. Un personnage qui réussit un test d'Artisanat (Maçonnerie) DD 15 ou un test de Fouille DD 20, remarque qu'il n'est pas brisé mais a été construit ainsi.

Tout personnage qui s'approche de la fin du pont a un aperçu de ce qui se trouve de l'autre côté. En fait le pont est comme connecté à une île lointaine entourée d'un étrange brouillard.



S'il repart en arrière, le personnage ne voit que le pont brisé. La portion manquante du pont est bien là, mais elle se trouve dans le plan éthéré. La frontière où les deux plans se touchent est appelé le Voile. Il s'agit d'un portail magique qui mène directement sur le plan éthéré.

Seuls les personnages qui passent au travers du Voile et continuent à marcher sur le pont peuvent voir clairement ce qui se trouve de l'autre côté. L'exception à cela est composée des individus capables de lancer des sorts qui permettent de voir dans l'éther.

Pour tout le reste de cette aventure, les personnages peuvent interagir avec les créatures et événements du plan éthéré comme s'ils faisaient parti du plan matériel. La description complète de ce qui se trouve de l'autre côté du Voile, le palais de Darakothar, se trouve dans le chapitre 5.

LE GUETTEUR SUR LE PONT

Darakothar a passé un pacte avec un traqueur invisible qui garde le pont et l'avertit (ainsi que ses gardes qui se trouvent dans la salle 1) de toute intrusion. Les personnages capables de voir l'invisible détectent la créature qui attend au milieu du pont.

Elle ressemble à une créature vaguement humanoïde constituée de nuages amorphes. Le traqueur ne combat que s'il est attaqué, sinon il passe par le portail et va faire son rapport à son maître.

CHAPITRE CINQ

Le Palais de Darakothar

Cet endroit étrange et menaçant fut créé grâce aux puissants sorts lancés par le grand wyrm noir nommé Leashadram, le sir de Darakothar. Trois siècles auparavant Leashadram gouvernait depuis ce lieu, servi par des elfes noirs et quelques humains, ainsi que par une suite de demi-dragons et de rejetons draconiques. Sa partenaire, Estarandil, était plus jeune que lui, et quitta Leashadram peu de temps après que leur unique enfant, Darakothar, fut né. Leashadram partit lorsque Darakothar était très jeune et ne revint jamais, laissant son fils seul propriétaire des lieux.

Darakothar était un jeune dragon immature et les responsabilités et la puissance dont il disposa dans son repaire le plongèrent dans la folie (peut être que

les histoires selon lesquelles le marais de Derideth provoque la folie sont vraies après tout). Les deux signes les plus évidents de sa folie étaient son dégoût pour les femelles de son espèce et les rejetons qu'il créa avec toutes sortes de créatures, ainsi que la destruction gratuite qu'il répandit durant sa vie.

Lorsqu'un personnage passe au travers du Voile, il a une vision merveilleuse et étrange. Une énorme île flotte dans le néant, le pont enjambant ce vide pour la rejoindre. Cette 'moitié' de pont est plus longue que celle qui se trouve dans le monde matériel. Si le personnage jette un regard en arrière, il voit le marais et le reste du pont, mais tout semble distant, brumeux et indistinct.

S'élevant de cette île rocheuse se trouve un palais d'un vert maladif éclairé d'une lumière émeraude ondulante. Une odeur piquante remplit l'air, brûlant le nez et la gorge des personnages. Depuis le pont, les personnages peuvent voir les grandes portes de fer construites à la base de la structure. Aucune autre entrée n'est visible et il n'y a pas non plus de fenêtres. En fait il existe une autre porte de l'autre côté du palais mais les personnages ne peuvent la voir de là où ils sont.

Les objets sous et au dessus du château semblent distants et perdus dans des brumes tourbillonnantes.

L'ACIDE FAIT SOLIDE

Comme les personnages approchent, le palais semble bouillonner et fulminer. Il est clair que les murs sont faits d'une sorte de liquide, et un liquide volatile qui plus est. Les murs extérieurs de la forteresse font 1,50 m d'épaisseur et sont composé d'un liquide magique opaque et semi-corrosif de grande puissance. Il est possible de passer au travers des murs, mais cela inflige 10d6 points de dommages par round. Même un simple contact avec les murs inflige 1d6 points de dégâts d'acide. Quiconque se cogne sur les murs doit faire un test de réflexe DD 20 ou 'tomber' dans le mur. Briser ou forcer les portes d'entrée de la citadelle nécessite un test DD 27 à cause de l'action de l'acide sur le métal.

Les murs intérieurs, sol et plafond, sont quant à eux constitués d'acide solidifié et n'infligent aucun dommage, ils sont justes déplaisants au toucher et à l'odeur. Pour chaque heure passée à l'intérieur les personnages doivent faire un test de vigueur ou encaisser 1d6 points de dommage à cause des vapeurs acides. À moins que cela ne soit précisé, le plafond se trouve en moyenne à 7,5 m de haut. Toutes les



salles sont éclairées par l'équivalent d'un sort de flamme éternelle qui rend une lumière verdâtre qui semble jouer avec les bassins d'acide à l'intérieur du palais.

Le palais de Darakothar est un endroit malsade et peu de personnes souhaitent y rester très longtemps.

NIVEAU 1

1 - Entrée

Passer par les portes de fer mène à l'intérieur d'une de ces deux pièces. Un étroit trottoir encercle un énorme bassin de vapeur qui répand de l'acide partout. L'odeur brûle le nez et la gorge de quiconque approche. Une porte de fer s'ouvre de chaque côté du bassin, sa surface souillée par la corrosion. Un autre jeu de portes à double battant attend à l'opposé de l'entrée.

Le bassin d'acide de chaque côté de l'entrée est profond de 6 mètres et est connecté sous la surface à la Grande Chambre, ainsi qu'au bassin de l'entrée opposée. Ces passages invisibles sont également larges de 6 mètres, suffisamment en fait pour permettre à un dragon de nager dedans.

Chacune de ces deux salles est gardée par un guerrier demi-dragon (croisement de dragon et d'elfe noir). Ces deux individus, Derim et Tellifar, sont les demi-frères de Darakothar. Ils ont été créés par Leashadram pour protéger le palais contre tout intrus. Aucun des deux n'apprécie particulièrement Darakothar mais chacun lui obéit quand même. Ils ressemblent à des elfes mais avec certains traits très exagérés, comme des oreilles larges et pointues, un visage plus triangulaire, une peau écailleuse. Ils sont bien plus massifs et musclés que des elfes normaux. Aucun des deux ne souhaite faire preuve de diplomatie, bien qu'ils puissent faire une pause durant un moment pour considérer une autre option, uniquement si les personnages affirment être là pour vaincre Darakothar et personne d'autre.



Bien que Darakothar leur ait demandé de rester respectivement dans leur salle, ils aiment patrouiller entre les deux pièces mais aussi dans les salles 4, 5 et 6. Ils sont alliés avec Verrit de la salle 7 et les demi-dragons de la salle 2. S'ils sont avisés que des ennemis approchent (par le traqueur invisible), les deux frères se cachent dans les bassins d'acide (bonus de Dissimulation +8) et bondissent pour attaquer leurs proies. Avec les bassins d'acide et autres dangers, ne soyez pas surpris si les personnages optent pour des sorts de protection contre les éléments et de vol. C'est une bonne stratégie, cependant les habitants du palais savent comment les contrer. S'ils remarquent que l'acide ne cause aucun dégât et bien ils continuent quand même d'attaquer avec, espérant que les protections magiques finiront par lâcher avant qu'ils ne rencontrent Darakothar.

2 - La grande chambre

Cette énorme salle est légèrement plus basse que les deux précédentes. Son sol est couvert d'une épaisseur de 4,50 m d'acide bouillonnant, excepté pour une petite île de pierre en son centre. Au sommet de cette île se trouve le 'faux trésor' de Darakothar : un coffre, un millier de fausses pièces et une grande harpe d'or.

Nager à travers l'acide se fait de la même manière que dans de l'eau excepté que les personnages subissent 10d6 points de dégâts par round.

Les deux gardiens permanents de cette pièce sont des rejetons du dragon, une demi-manticore et un demi-serpent constricteur. La manticore est couverte d'écailles noires et le serpent à des ailes de chauve-souris. Ils ont tous les deux les yeux verts caractéristiques des enfants de Darakothar. Ils attaquent quiconque n'est pas un résident habituel du palais.

3 - L'île et le faux trésor

Comme mentionné précédemment, une île de pierre grise s'élève hors de l'acide. Il y a 983 pièces de cuivre empilées en son centre, au sommet de ce tas de pièces se trouvent un coffre et une harpe d'or. La harpe est juste plaquée or, mais elle vaut tout de même 200 PO. Elle pèse 22



kilos et mesure 1,50 m de haut et autant de large. Le coffre est verrouillé et ne contient rien de plus qu'un piège de feu (FP 4).

Bien sur, Darakothar en personne se trouve dans la salle afin de combattre le groupe avec l'aide des deux gardiens. En fait, c'est l'endroit idéal pour une première rencontre avec les personnages une fois qu'ils ont pénétré dans le palais. Il s'élève hors du bassin d'acide et déclare qu'ils sont dans son repaire et sont maudits. *'Vous avez bêtement pensé que j'avais menti quand je vous ai dit que j'étais invincible ici. Admirez la splendeur de mon palais. Sa vraie nature est un anathème pour vous, mais c'est une merveille pour moi. Maintenant, bande de vers insignifiants, je vais vous montrer mon véritable pouvoir. Admirez-moi et soyez prêts à connaître votre plus grande défaite !'*

Il est important de noter que Darakothar ne se réfère jamais à lui-même comme à un fantôme, et tant qu'il est dans son palais il essaie d'agir le plus possible comme s'il était vivant, n'utilisant ses pouvoirs de fantôme qu'en dernier recours. Sur le plan éthéré, Darakothar est solide et il oublie qu'il est mort. Il rejoue le même scénario que son cerveau malade n'a pu oublier depuis les derniers siècles. Il croit que les personnages sont des ennemis qui sont venus l'affronter dans son repaire, comme lorsqu'il était vivant. Darakothar n'a pas l'intention de mourir ici. S'il est sérieusement blessé, il devient incorporel, quitte le palais et retourne dans le monde réel, puis revient dans son palais. Sous cette forme il flotte au dessus de son véritable trésor pour y attendre ses ennemis.

4 - Armurerie

Lorsque cet endroit était encore sous le contrôle de Leashadram, c'est ici que les elfes noirs rangeaient leurs armes. Maintenant les lances, épées, boucliers, arcs et flèches rouillent sur les murs ou sont posés négligemment sur de vieilles tables de bois. Aucune n'est récupérable.

5 - Salle vide

Cette pièce semble vide, avec rien de plus qu'un vieux tapis usé jusqu'à la corde qui repose au sol. Cependant c'est ici que Derim et Tellifar garde dans une cache secrète les objets qui ont de la valeur pour eux. Il s'agit d'un compartiment secret caché sous le plancher. Les personnages doivent réussir un test de Fouille DD 20 pour le trouver. La cache révèle trois objets : une amulette d'or, une flasque

contenant un liquide orange (soins modérés) et une dague. Tous ces objets sont magiques.

NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES

Amulette de volonté des dragons

Cette amulette d'or est gravée d'une représentation de dragon. Lorsque cet objet est approché de la surface d'un Mur de Volonté comme ceux qui se trouvent en salle 14 et 16, il les désactive pour une durée d'une minute.

Dague dragon

Cette dague a une poignée de bronze qui ressemble à la gueule d'un dragon et une lame en forme de flamme qui représente son souffle. En plus d'être une dague +1 elle sert aussi de clef qui peut être insérée dans la colonne de la salle 20, donnant accès au passage secret qui mène au niveau 3. Si elle est insérée dans la statue de Leashadram trouvée dans le coffre du demi-géant Gaulmeth, elle active un pouvoir spécial de la statue, qui se transforme en Statuette merveilleuse. Ni Gaulmeth, ni Derim et Tellifar ne sont au courant de ce dernier effet.

6 - Hall du souvenir

Ce long et sombre hall possède un sol de marbre d'un noir réfléchissant. Gravées dans la pierre des runes sinueuses sont visibles. Chacune est d'un vert sombre et sculptée pour ressembler à un serpent rampant. Les murs sont également couverts de bas reliefs dépeignant des dragons dans des positions diverses : combattant, dormant, volant, lançant des sorts, etc. Quiconque connaît la langue draconique ou réussit un test de décryptage DD 25 peut lire que les runes représentent en fait des personnages et une sorte de généalogie, avec notamment Havastrene (le seigneur de Leashadram), Leashadram lui-même et Darakothar (aucun des hybrides n'est représenté). Ces runes sont importantes pour quiconque souhaite ouvrir la porte secrète de la salle 20. Elles ne sont pas magiques.

7 - L'autel des sang-mêlés

Une pièce sombre et difforme, cette salle est dominée par une statue de dragon noir de 4 mètres de haut si réaliste qu'elle semble vivante. Devant le dragon se trouve un autel de granit avec des têtes

REJETON DRACONIQUE

Lorsqu'un demi-dragon se reproduit avec une créature qui n'a pas d'héritage draconique, cette union produit un rejeton draconique.

Par exemple, si un demi dragon/demi humain a un enfant avec une humaine pure race, le résultat est un sang-mêlé. Dans ce cas, la créature a presque l'apparence d'un humain normal excepté les modifications suivantes :

- +4 en Force
- +2 en Constitution
- +2 en Charisme

Il possède aussi une résistance de 20 contre le type de souffle de son grand parent draconique et un bonus d'armure naturelle de +1.

Son NGE est de +1 et il gagne le sous-type Dragon.

de dragon sculptées à chacun des coins. L'autel est couvert de bas-reliefs comme dans la salle 6. A moins qu'ils ne réussissent un test de Détection DD 15, le MJ devra juste dire aux personnages qu'ils voient un dragon noir dans la pièce et jouer un assaut comme s'il était réel (bien sur, lui-même ne réagit pas).

Le prêtre vampire Verrit, qui est lié éternellement à la pièce, se prépare ensuite à passer à l'action et attaque quiconque pénètre dans sa demeure. Verrit lance Faveur divine et Force de taureau pendant que les personnages sont distracts par la statue.

Verrit est un prêtre vampire qui fut lui même un rejeton draconique. Il vécut dans le palais durant tout le temps qu'y passa Leashadram, mais lorsque celui-ci disparut, il se suicida.

Cependant Verrit ne pensait pas que ses actions et le lieu de sa mort allaient le mener à sa terrible résurrection sous forme de vampire.

Verrit rend désormais de petits services aux habitants du palais, notamment en les nourrissant grâce à ses sorts, bien que lui même dépérit lentement (depuis des siècles) par manque de sang frais. Sa peau est d'une couleur bleu sombre, ses yeux fendus et jaunes et il porte une cape noire qui ressemble à des ailes de dragon lorsqu'elle est déployée. Il attaque quiconque n'est pas un fidèle des dragons, hurlant : *'Vous n'êtes pas les bienvenus ici ! Les portes des enfers vont s'ouvrir pour vous. Laissez votre esprit et votre sang me nourrir afin que je puisse servir les seigneurs écailleux pour les siècles à venir !'*

Si le groupe souhaite parler avec Verrit, un test réussi de Diplomatie DD 25 permet de le calmer. Un second test DD 30 permet d'engager la conversation. Si les tests sont réussis, il explique ses origines et parle même de l'histoire de Leashadram et de Darakothar. Il ne sait pas que Darakothar est mort. Il est lui-même emprisonné dans le temple depuis que ce dernier est mort des mains de l'Ordre de St. Chausle.

Durant le combat, Verrit n'hésite pas à utiliser ses sorts de blessure sur lui même pour se guérir, grim pant aux murs si nécessaire. Il ne possède pas de cercueil pour se réfugier et s'il est réduit à prendre sa forme gazeuse il se cache dans la statue de dragon qui est creuse.

8 - Drake-œufs

Cette grande pièce servait autrefois de hall de réception. Il n'en reste plus que de vagues souvenirs maintenant. Sur le sol, le plafond et les murs reposent plusieurs étranges œufs marron et jaunes, chacun mesurant entre trois et quatre pieds. Six d'entre eux sont intacts, mais au moins une douzaine ont éclaté. Tous ont un aspect organique, couverts de mucus et dégagent une odeur de fruit pourri.

Darakothar s'est accouplé avec un charognard rampant, produisant cet étrange résultat. Les charognards pondent habituellement des centaines d'œufs, mais cette fois-ci seule quelques douzaines ont été produites. Plusieurs ont éclos, donnant des demi-dragon/demi charognard rampants. Ils ont depuis continué à se développer bien que leurs parents soient morts depuis des lustres.

Étrangement, l'union du dragon et d'un charognard rampant semble avoir donné une créature dotée de capacités entièrement nouvelles. Ces hybrides se développent un temps, puis s'enferment dans une sorte de chrysalides avant de mourir et de produire de nouveaux œufs. Même s'il est tué d'une façon conventionnelle, le corps mort produira des œufs. Seule la destruction par le feu empêche la formation des œufs.

Si des créatures dépourvues de sang draconique pénètrent dans la salle, quatre monstres sortent de derrière les œufs et attaquent. L'assaut suivant, un cinquième se laisse tomber du plafond. Ces créatures sont couvertes d'écailles noires et ont les yeux verts de leur père. Chacun possède des ailes de dragon trop petites pour les faire voler, mais qu'ils agitent en permanence pour distraire leurs adversaires. Les personnages ont droit à un test de



LE COFFRE DE GAULMETH

Le coffre de Gaulmeth est fermé. Un personnage doit réussir un test de crochetage DD 30 pour l'ouvrir, ou l'ouvrir avec la clef trouvée sur le corps du demi-géant. Le coffre est aussi piégé. S'il n'est pas ouvert avec la clef, de petites aiguilles volent dans toutes les directions sur 10 mètres. Ces aiguilles infligent 1d6 dommages (Sauvegarde Réf DD 18 pour la moitié des dégâts). De plus quiconque subit des dommages de cette manière doit réussir un test de Vigueur DD 16 ou subir 1d6 points de perte temporaire de Dextérité et de nouveau 1d6 points une minute plus tard.

LA STATUE DE LEASHADRAM

Il s'agit d'une petite statue d'un dragon noir grimaçant. Cet objet magique a 2 pouvoirs magiques.

Si le mot de commande adéquat est prononcé, le porteur peut passer tranquillement dans la salle 21.

Il y a aussi un petit orifice qui peut être détecté sur un jet de Fouille DD 20. Si la dague découverte en zone 5 y est insérée, le second pouvoir est activé et elle devient une Statuette merveilleuse. La statue peut être utilisée pendant une heure par semaine. Elle n'obéit qu'à son propriétaire. S'il est abattu elle reprend sa forme de statue.

Détection en opposition avec un test de Dissimulation des charognards (bonus de +10 du aux circonstances) pour ne pas être pris par surprise. S'ils échouent les monstres ont droit à une attaque de tentacules gratuite.

Finalement un escalier en spirale dans le coin sud-ouest mène au niveau 2. Il est composé de fer noir et rouillé mais il reste solide.

9 - Cuisine

Lorsque le château était occupé par les elfes noirs et les sang-mêlés draconiques qui servaient Leashadram, la cuisine était utilisée pour préparer les repas servis dans la salle 8. Désormais l'endroit est en pagaille, les pots et la vaisselle brisés.

10 - La chambre de Gaulmeth

A en juger par la taille des objets de cette chambre,

il est clair qu'elle est occupée par un géant. Un énorme lit, de 3 m de long et 2 de large est posé à coté d'une table de bois sur laquelle repose une lampe en forme d'oiseau. Une grande chaise et un coffre occupe aussi la pièce. Le mur à gauche de la porte est couvert d'une tapisserie représentant une scène de montagnes. Le coffre contient les objets importants pour le demi-géant ainsi qu'une importante statue magique.

11 - Entrepôt

Autrefois un entrepôt, dorénavant inutilisé depuis que Verrit fournit la nourriture aux habitants du palais.

12 - Le Laboratoire

Lorsque Leashadram dirigeait le palais, ses serviteurs elfes noirs utilisaient cette pièce comme laboratoire alchimique. Ils ont développé de nombreuses mixtures étranges. Il y a trois tables dans la pièce, une grande près de la porte, une autre sur le mur opposé et une petite au centre. Toutes sont couvertes de cornues, bouteilles, flasques et autres objets alchimiques pour une valeur de 100 PO. La plus petite table supporte trois grandes bouteilles, une avec un liquide clair (de l'eau), une autre avec un liquide verdâtre (potion de protection contre le bien) et une mixture effervescente rouge (voir ci-dessous).

VENENUM ACIDUS REPUGNO

Cette bouteille est difficile à déboucher et n'a aucun effet à moins d'être mélangé à une même quantité d'eau. Si cela ce produit, la mixture obtenue devient une sorte de pâte qui peut être appliquée sur les objets inanimés pour les immuniser à l'acide. Le contenu de la bouteille permet de protéger un objet de taille moyenne, 4 petits ou 8 minuscules.

NIVEAU 2

13 - Plus de Drake-œufs

Se répandant comme une maladie, les drake-œufs de la zone 8 ont commencé à coloniser ce secteur. Occasionnellement, lorsqu'un rampant draconique meurt il produit deux œufs. C'est ainsi que lentement mais sûrement, les rampants finiront par

souiller le palais dans son ensemble. Mais cela ne se produira pas avant des centaines d'années (à moins que le MJ n'en décide autrement). Le sommet de l'escalier est en fait encombré de Drake-œufs. Il y en a 10 au total. Lorsque qu'un des personnages arrivent, un des œufs éclos et un rampant en sort. Si le personnage attaque ce nouveau né, les deux autres rampants déjà présents dans la pièce attaquent. Si les personnages n'attaquent pas ils peuvent passer sans crainte. Si le groupe revient plus tard ils attaquent forcément.

14 - Quartiers d'esclaves

Il y a longtemps, les esclaves étaient gardés ici. Tout ce qui se trouve ici est tellement vieux qu'il tombe en poussière au moindre contact. Les murs portent des graffitis et des traces d'ongles qui forment des malédictions contre les dragons dans toutes les langues. La ligne en pointillé sur la carte indique un mur magique appelé Mur de Volonté qui empêche l'accès à la zone 15. L'amulette trouvée en salle 5 permet de désactiver le mur pour une minute. Autrement le mur inflige 6d6 points de dégâts à quiconque essaie de passer au travers. Un jet de Volonté DD 18 permet de forcer et de passer malgré tout, les dégâts restant effectifs. Le mur ne peut se déplacer et il est totalement indestructible (même avec un sort de dissipation de la magie). Les sorts de téléportation ne fonctionnent pas non plus et il est complètement étanche.

15 - Prison

Au delà du Mur de Volonté, des chaînes pendent des murs et du plafond, se terminant par des menottes tachées de sang. Cette pièce sent la mort. Une ancienne couche de poussière recouvre les os qui jonchent le sol. C'est ici que Darakothar enferme ses prisonniers. Très souvent la pièce reste vide car les prisonniers meurent rapidement. Actuellement il n'y en a qu'un. Traçant son chemin à travers les chaînes suspendues, une créature voûtée aux écailles noires et aux yeux verts s'avance vers les personnages qui entrent. Ses bras démesurément longs se terminent par de puissantes griffes qui raclent sur le sol. De sa



bouche s'écoule une bave verdâtre et elle fait jouer ses terribles mandibules. Elle grogne et bafouille. Si un personnage réussit un test de Perception auditive DD 15, il réalise que les grognements sont en fait une sorte de langage et que la créature essaie de parler : *'Qui va là ?'* demande-t'elle.

Udalaag est un demi-dragon/demi-ombre des roches particulièrement simple d'esprit et maladroit. Il est réellement trop stupide pour porter la tradition de ses parents et a longtemps souffert des mauvais traitements des autres rejetons de Darakothar. Son pouvoir de confusion ne fonctionne pas et il n'est pas aussi compétent que la plupart des ombres des roches. Il est méchant, mais uniquement parce qu'il ne connaît rien d'autre. Dans un autre environnement, particulièrement s'il était mieux traité, son alignement pourrait devenir neutre. Les personnages qui voudraient traiter avec Udalaag doivent réussir un test de Diplomatie DD 25. S'il est réussi, ils peuvent s'en faire un allié. Il est trop peu intelligent pour faire des phrases de plus de deux ou trois mots consécutifs, mais il a une bonne mémoire et se souvient très bien des siècles de mauvais traitement qu'il a subit dans le palais. Tout ce qu'il souhaite c'est fuir et vivre libre. Il connaît la disposition générale des pièces du palais, mais pas les passages secrets. Il connaît également toutes les créatures qui vivent ici et se réfère à Darakothar sous le nom de 'Fappa'. Il connaît l'histoire de Leashadram et de Darakothar mais ne peut la raconter qu'en termes simples. Il les hait tous pour le mal qu'ils lui ont fait, mais n'attaquera pas son père de son plein gré. Il peut accompagner le groupe mais ne sera d'aucune aide dans le combat final.

16 - Salle de garde

Cette porte est verrouillée (DD 28). Dix boucliers portant tous les armoiries d'un dragon noir sont accrochés aux murs, trois hallebardes reposent dans un coin et une épée longue est posée au sol. Les autres équipements sont plus désagréables : une vierge de fer et des instruments de torture. La ligne en pointillée sur le plan indique un autre Mur de Volonté.



17 - Quartiers d'habitation

Le contenu de cette pièce indique qu'elle devait servir de chambre à au moins une douzaine de personnes. À en juger par la couche de poussière qui recouvre tout, personne ne doit vivre ici depuis des dizaines d'années.

18 - Quartiers du commandant

Cette petite chambre à un unique (mais très grand) lit, un miroir sur le mur, une baignoire, une garde robe, un bureau, une chaise et un coffre. Tout est vieux et n'a pas été utilisé depuis longtemps. Les personnages peuvent trouver toutes sortes de détritus ici : des vêtements moisis, des cosmétiques et même quelques armes rouillées et des notes (l'écriture est en elfe noir et ne parle que de finances et de renseignements administratifs sur la gestion du palais il y a 280 ans). La seule chose notable de cette pièce est le spectre d'une femme elfe qui attaque aussitôt et se bat jusqu'à la mort.

19 - Bibliothèque

Des livres pourris, moisis et décrépés ainsi que des parchemins dans le même état remplissent cette pièce, le tout posé sur des étagères qui ne sont guère dans un meilleur état. Un seul livre semble encore en bon état, il est posé sur un support au centre de la pièce. Il est intitulé : Notes des Sombres Voies. Il s'agit d'un traité de magie théorique (surtout de transmutation). Accroché au livre se trouve également un morceau de parchemin sur lequel il est possible de lire : Prenez la statue en main et prononcez le nom de celui qui construisit le palais, ainsi le passage deviendra évident.

Le parchemin se réfère à Leashadram. Si un personnage prononce son nom dans la salle 21 avec la statue trouvée en salle 10 alors un passage se forme à travers l'acide.

20 - Hall final

Un long tapis vert et jaune en bon état court au centre de ce hall. Au centre d'un des murs, trois cylindres de pierre d'environ 30 cm de long sont positionnés dans de petites niches ou ils pivotent sur leur axe s'ils sont poussés. Cependant aucun d'entre eux ne bouge tant qu'ils ne sont pas déverrouillés par la dague dragon.

Une fois les cylindres manipulés, quiconque connaît la langue des dragons ou réussit un test de Décryptage DD 25 peut dire que les runes inscrites sur les tubes sont en fait les noms de plusieurs dra-

gons. Si ces noms sont alignés, une porte secrète s'ouvre qui mène au niveau 3.

NIVEAU 3**21 - Le véritable trésor**

Les escaliers mènent à une plate-forme, face à un mur d'acide comme partout ailleurs dans le palais. Néanmoins celui-ci est différent des autres car il protège un énorme bassin d'acide. Au centre de ce bassin repose le véritable trésor de Darakothar. Si les personnages ont trouvé la statue en salle 10 et prononcent le mot de commande (Leashadram), ils peuvent emprunter un passage de trois mètres de large à travers l'acide jusqu'au trésor. Si quelqu'un tombe dans l'acide depuis ce pont de fer, il subit 10d6 points de dégâts par assaut.

Bien sur, si Darakothar n'a pas été détruit précédemment il les attend ici pour le combat final.

LE TRÉSOR DU DRAGON

- Un coffre fermé (DD 30) contenant 1238 PO
- Un coffre fermé (DD 30) contenant 2457 PO
- Un coffre fermé (DD 30) contenant 2849 PO, 10 agates (2000 PO), un anneau du caméléon
- Une statue de 60 cm représentant une femme halfling (250 PO)
- Une épée longue couverte de bijoux (600 PO)
- Un collier d'or et émeraudes (1300 PO)
- Un bâton de guérison (24 charges)
- Une baguette de fracassement (19 charges)
- Une épée longue +1 de blessure

La meilleure tactique pour se battre contre le dragon l'esprit tranquille consiste à faire s'évacuer l'acide du bassin en creusant un trou dans le mur d'acide solide du fond. Le contenu du bassin se répand alors dans les salles situées en dessous. Si Udalaag les accompagne ils peuvent le convaincre de creuser ce trou grâce à ses griffes. Bien sur cette tactique enrage Darakothar qui attaque immédiatement. Il tente de les éliminer aussi vite qu'il le peut, utilisant tous ses pouvoirs.

ET LA SUITE

Si Darakothar est définitivement éliminé, tous les survivants demi-dragons quittent le palais essayant de refaire leur vie ailleurs. Le peuple d'Iversham est bien sûr ravi d'apprendre que le dragon ne représentera plus jamais une menace, étonnés d'apprendre qu'il s'agissait en fait d'un fantôme, bien que Tae, Strubben et Unnis Mavin soient ravis d'entendre toute leur histoire. Le maire offre 1000 PO de récompense mais il est clair que cet argent représente toute la richesse du village.

NOTE DU TRADUCTEUR

Ceux d'entre vous qui ont lu le scénario d'origine auront remarqué que j'ai renommé le grand méchant. Dans le scénario de Monte Cook il s'appelle Storamere.

AUTRES AVENTURES

Les MJ qui voudraient poursuivre l'aventure dans la région pourraient placer d'autres ponts menant vers d'autres palais du dragon, où même vers des lieux tout à fait étrangers, comme des continents ou des mondes différents. Peut être même que Leashadram vit sur l'un d'entre eux.

APPENDICE A

Cet appendice regroupe les protagonistes importants de l'histoire de la page 22 à la page 32 de ce document.

APPENDICE B

Cet appendice (page 33 de ce document) présente l'architecture du palais de Darakothar.



STRUBBEN SEIM

Drakéide Pre4, FP 4

Taille : M (humanoïde)

PV : 29

Init : -1 (Dex)

Vit : 9 m

CA : 14

Att mêlée +5 (1d8+1, masse lourde de maître)

AS

- Sorts

Alignement : NB

Sauvegarde : Vig +6, Réf +1, Vol +8

For 12, Dex 9, Con 13, Int 10, Sag 16, Cha 12

Compétences :

- Concentration +4
- Diplomatie +5
- Connaissance (religion) +7
- Art de la magie +7

Dons :

- Préparation de potions
- Esquive
- Robustesse

Sorts : les domaines de Strubben sont le bien et le soleil

Niveau 0 :

- Détection de la magie

- Assistance divine
- Lecture de la magie
- Résistance

Niveau 1 :

- Bénédiction
- Injonction
- Compréhension des langages
- Résistance aux éléments
- Sanctuaire

Niveau 2 :

- Aide
- Force de taureau
- Discours captivant
- Restauration partielle

Possessions : plastron, masse lourde de maître, cape de résistance +1, parchemins de faveur divine et guérison des poisons, potion de lévitation, 2 flasques d'eau bénite, 243 PO.



TAE CONTENORD

Elfe Mag4, FP 4

Taille : M (humanoïde)

PV : 8

Init : +3 (Dex)

Vit : 9 m

CA : 14

Att mêlée +2 (1d4, dague)

AS : sorts

Alignement : CB

Sauvegarde : Vig +3, Réf +4, Vol +4

Spécial : Traits des elfes

For 11, Dex 17, Con 9, Int 16, Sag 10, Cha 14

Compétences :

- Alchimie +10
- Concentration +6
- Connaissances (arcane) +10
- Art de la magie +10

Dons :

- Préparation de potions
- Vigueur surhumaine
- Écriture de parchemins



Sorts :

Niveau 0 :

- Détection de la magie
- Manipulation à distance
- Lecture de la magie
- Résistance

Niveau 1 :

- Missile magique
- Sommeil
- Charme personne
- Bouclier

Niveau 2 :

- Invisibilité
- Convocation de monstres 2

Grimoire :

Niveau 0 :

- Tous

Niveau 1 :

- Charme personne
- Saut
- Missile magique
- Sommeil
- Protection contre le mal
- Bouclier
- Repli expéditif

Niveau 2 :

- Flou
- Vision dans le noir
- Détection de pensées
- Invisibilité
- Lévitiation
- Détection de l'invisibilité
- Convocation de monstres 2

Possessions : bracelets d'armure+1, parchemin de repli expéditif, potion de soins légers, 171 PO.

Tae possède aussi plusieurs potions et parchemins à la vente. Voir plus haut



DARAKOTHAR DANS LE MARAIS

Dragon mort-vivant, FP 12

Taille : G (dragon adulte, incorporel)

PV : 128

Init : +1 (Dex)

Vit : 20 m

Vol : 45 m (parfait)

CA : 14

Att mêlée +19 (spécial, morsure)

Att mêlée +14 (spécial, deux griffes)

Att mêlée +14 (spécial, deux ailes)

Att mêlée +14 (spécial, queue)

Spécial :

- Souffle
- Corruption de l'eau
- Présence terrifiante
- Sorts
- Corruption
- Immunités des dragons noirs
- Vision aveugle
- Réduction des dommages 5/+1
- Ténèbres
- Vision dans le noir 18 m
- Reconstitution
- Résistance à la magie 18

- Télékinésie
- Résistance au renvoi des morts-vivants +4
- Respiration aquatique

Alignement : CM

Sauvegarde : Vig /, Réf +12, Vol +12

For 30, Dex 12, Con /, Int 15, Sag 12, Cha 19

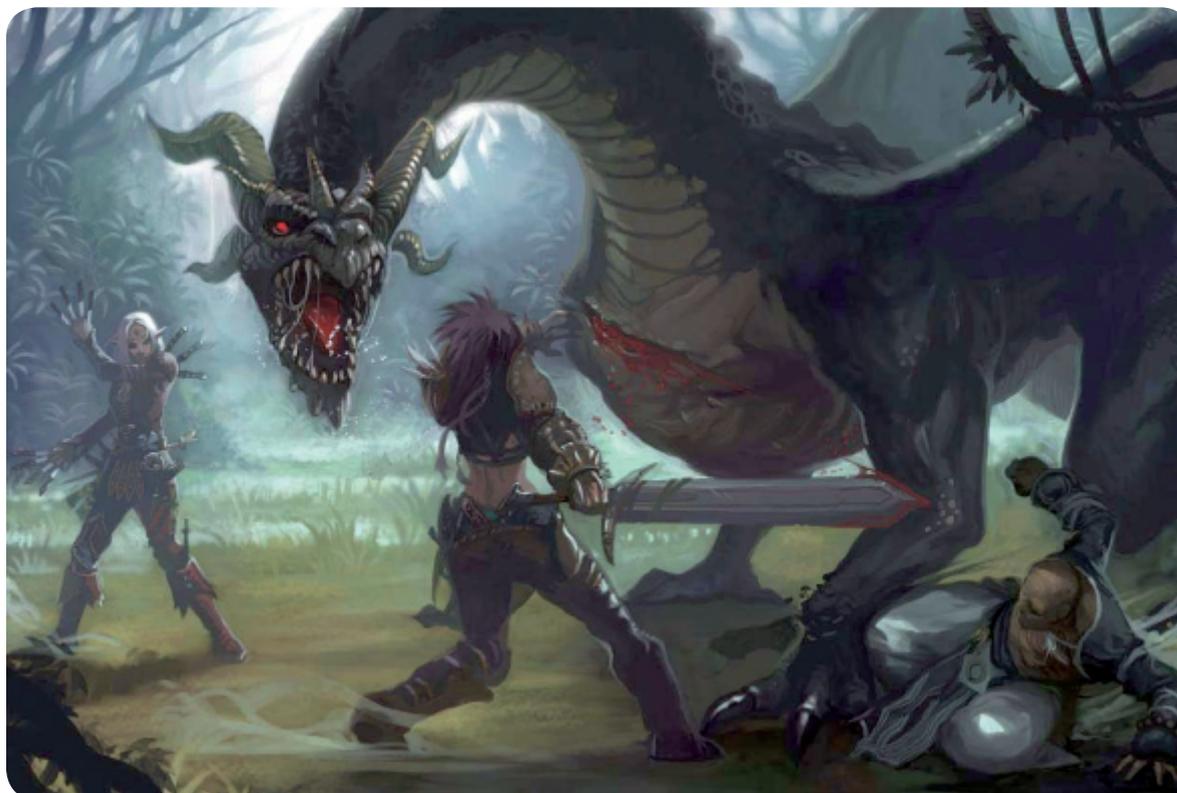
Spécial : Chaque contact avec Darakothar inflige une perte temporaire d'un point de Force et de Constitution.

Compétences :

- Concentration +19
- Connaissances (histoire) +21
- Art de la magie +21
- Discrétion +26
- Intimidation +23
- Perception auditive +28
- Fouille +30
- Détection +28
- Psychologie +20

Dons :

- Vol stationnaire
- Attaque en vol
- Attaque en puissance
- Enchaînement
- Capture



FRÈRE FRETON & FRÈRE SAVISOLL

Humain Moï6, FP 6

Taille : M (humanoïde)

PV : 28

Init : +0

Vit : 6 m

CA : 11

Att mêlée +3/+0 (1d8-1, mains nues)

AS :

- Déluge de coups
- Esquive totale
- Sérénité
- Chute ralentie (6 m)
- Pureté physique

Alignement : LB

Sauvegarde : Vig +3, Réf +5, Vol +5

For 8, Dex 11, Con 7, Int 16, Sag 10, Cha 16

Compétences :

- Équilibre +9
- Escalade +8
- Évasion +9
- Premiers secours +4
- Saut +8
- Connaissance (histoire) +7
- Perception Auditive +2

- Détection +9
- Acrobaties +9

Dons :

Les deux moines avaient un pré-requis de 13 en Dex pour leurs dons et sont dorénavant perdus pour eux.

Savisoll possède de plus les traits des demi-elfes.



GAULMETH

Demi-dragon/Demi-géant, FP 10

Taille : G (Dragon)

PV : 151

Init : +2 (Dex)

Vit : 13 m

CA : 29

Att mêlée +22/+17 (2d6+17, énorme fléau +1 de force)

Att à distance +16/+11 (2d8+12, rocher)

AS :

- Souffle
- Lancer de rochers

Alignement : CM

Sauvegarde : Vig +14, Réf +6, Vol +4

For 35, Dex 15, Con 21, Int 12, Sag 10, Cha 13

Compétences :

- Escalade +14
- Saut +14
- Détection +3
- Dissimulation +0

Dons :

- Combat réflexe
- Tir à bout portant
- Attaque en puissance
- Tir de précision

Gaulmeth possède de plus les traits des dragons noirs.

Possessions : Énorme fléau +1, clé du coffre de sa chambre (salle 10 de l'antre de Darakothar), sac contenant 348 PO et une collection de pierres étrangement taillées.



DERIM & TELLIFAR

Demi-dragon/Demi-drow, Gue8, FP 10

Taille : M (Dragon)

PV : 54

Init : +7 (Dex)

Vit : 13 m

CA : 22

Att mêlée +14/+9 (1d8+9, double épée, première lame)

Att mêlée +14 (1d8+4, double épée, seconde lame)

AS :

- Souffle
- Traits des drows
- Traits des elfes
- Traits des dragons noirs

Alignement : LM

Sauvegarde : Vig +8, Réf +5, Vol +2

For 22, Dex 16, Con 14, Int 13, Sag 11, Cha 15

Compétences :

- Escalade +16
- Détection +1
- Dissimulation +8
- Natation +17

Dons :

- Ambidextre
- Arme de prédilection (épée à deux lames)
- Arme de spécialisation (épée à deux lames)
- Attaques réflexes
- Attaque en puissance
- Combat à deux armes
- Enchaînement
- Esquive
- Science de l'initiative

Sortilèges (1/jour) :

- Lumières dansantes
- Ténèbres
- Lueurs féeriques

Possessions : Épée à deux lames +1 (insensible à l'acide), Cotte de mailles +1 (insensible à l'acide).



PREMIER GARDIEN

Demi-dragon/Demi-manticore, FP 7
 Taille : G (Dragon)
 PV : 70
 Init : +2 (Dex)
 Vit : 13 m
 CA : 20
 Att mêlée +13 (2d4+9, 2 griffes)
 Att mêlée +9 (1d8+4, morsure)
 Att à distance +6 (1d8+4, 6 piquants)
 AS :
 Souffle
 Traits des dragons noirs
 Vision dans le noir
 Vision nocturne
 Odorat (9 m)
 Alignement : CM
 Sauvegarde : Vig +10, Réf +7, Vol +3
 For 28, Dex 15, Con 21, Int 9, Sag 12, Cha 11

SECOND GARDIEN

Demi-dragon/Demi-serpent, FP 7
 Taille : G (Dragon)
 PV : 82
 Init : +3 (Dex)
 Vit : 13 m
 CA : 19
 Att mêlée +17 (1d8+16, morsure)
 AS :
 Souffle
 Traits des dragons noirs
 Vision dans le noir
 Vision nocturne
 Odorat (9 m)
 Constrictions
 Alignement : CM
 Sauvegarde : Vig +9, Réf +10, Vol +4
 For 33, Dex 17, Con 15, Int 3, Sag 12, Cha 4
 Compétences :
 Détection +9
 Discrétion +3
 Équilibre +11
 Escalade +22
 Perception auditive +9

POUDING NOIR

Voir Manuel Des Monstres pages 182, 183 et 184.

TRAQUEUR INVISIBLE

Voir Manuel Des Monstres pages 177 et 178.

SPECTRE

Voir Manuel Des Monstres page 164.

VERRIT

Prêtre Mort-vivant, FP 10

Taille : M (Dragon)

PV : 54

Init : +2 (Dex)

Vit : 13 m

CA : 24

Att mêlée +12 (1d6+7, griffes)

AS :

- Traits des vampires
- Résistance (20/acide)

Alignement : CM

Sauvegarde : Vig +6, Réf +7, Vol +11

For 25, Dex 14, Con /, Int 13, Sag 20, Cha 20

Compétences :

- Bluff +13
- Concentration +11
- Discrétion +10
- Connaissances (religion) +12
- Perception auditive +15
- Déplacement silencieux +10
- Fouille +9
- Psychologie +13
- Art de la magie +6
- Détection +18

Dons :

- Attaque en puissance
- Combat réflexe
- Enchaînement
- Esquive
- Incantation silencieuse
- Vigilance
- Réflexes éclair
- Science de l'initiative

Sortilèges : Les domaines de Verrit sont le mal (lance tous ses sorts avec un niveau de plus) et la destruction (peut faire une attaque avec un bonus de +4 et un de +7 une fois par jour).

Niveau 0 :

- Détection de la magie
- Assistance divine (2)
- Infliger des dégâts superficiels
- Résistance (2)

Niveau 1 :

- Frayeur
- Injonction
- Faveur divine
- Infliger des dégâts légers (2)
- Protection contre le bien

- Invocation de monstres 1

Niveau 2 :

- Force de taureau
- Infliger des dégâts modérés
- Immobilisation de personne
- Fracasement
- Arme spirituelle

Niveau 3 :

- Contagion
- Dissipation de la magie
- Invocation de monstre 3

Niveau 4 :

- Ténèbres profondes
- Infliger des dégâts intensifs
- Ténèbres maudites

Possessions : Plastron +1 de résistance (13), Cape de résistance +1, parchemin de sort (implosion).



RAMPANT DRAGON (5)

FP 6

Taille : G (Dragon)

PV : 25

Init : +2 (Dex)

Vit : 10 m

CA : 21

Att contact +8 (huit tentacules, paralysie)

Att mêlée +3 (1d8+6, crocs)

AS :

- Souffle (1/jour 6d4 dégâts, Réflexe DD 17 moitié des dom)
- Traits des dragons noirs
- Vision dans le noir
- Vision nocturne
- Battement d'ailes
- Drake-oeuf

Alignement : N

Sauvegarde : Vig +4, Réf +3, Vol +5

For 22, Dex 15, Con 16, Int 3, Sag 15, Cha 8

Compétences :

- Détection +6
- Discrétion +8
- Escalade +14
- Perception auditive +6

Drake-oeuf

S'il est tué, le rampant créé un oeuf qui se transformera plus en tard en nouveau rampant. Le temps d'éclosion est totalement aléatoire. Seul le feu empêche cette création spontanée.

Battement d'ailes

Quiconque se trouve à moins de 3 m du rampant souffre d'un malus de -1 en attaque et jet de réflexe à cause du battement d'ailes. Cette pénalité est cumulative si plusieurs rampants se trouvent à proximité.

UDALAAG

FP 8

Taille : G (Dragon)

PV : 87

Init : +0

Vit : 6 m

CA : 20

Att mêlée +15 (2d4+10, griffes)

Att mêlée +13 (2d8+5, morsure)

AS :

- Souffle (1/J, 6d4)
- Traits des dragons noirs
- Perception des vibrations

Alignement : CM

Sauvegarde : Vig +7, Réf +5, Vol +7

For 31, Dex 10, Con 21, Int 4, Sag 13, Cha 15

Compétences :

- Escalade +21
- Saut +18
- Perception auditive +12

Dons :

- Attaques multiples
- Attaque en puissance



DARAKOTHAR DANS SON PALAIS

Dragon mort-vivant, FP 12

Taille : G (dragon adulte, incorporel)

PV : 237

Init : +1 (Dex)

Vit : 20 m

Vol : 45 m (parfait)

CA : 28

Att mêlée +28 (2d6+10+spécial, morsure)

Att mêlée +23 (1d8+5+spécial, 2 griffes)

Att mêlée +23 (1d6+5+spécial, 2 ailes)

Att mêlée +23 (1d8+15+spécial, queue)

Spécial :

- Souffle
- Corruption de l'eau
- Présence terrifiante
- Sorts
- Corruption
- Immunités des dragons noirs
- Vision aveugle
- Réduction des dommages 5/+1
- Ténèbres
- Vision dans le noir (18 m)
- Reconstitution
- Résistance à la magie 18
- Télékinésie
- Résistance au renvoi des morts-vivants +4
- Respiration aquatique

Alignement : CM

Sauvegarde : Vig +17, Réf +12, Vol +12

For 30, Dex 12, Con 22, Int 15, Sag 12, Cha 19

Spécial

Chaque contact avec Darakothar inflige une perte temporaire d'un point de Force et de Constitution.

Compétences

- Concentration +26
- Connaissances (histoire) +21
- Art de la magie +21
- Discrétion +26
- Intimidation +23
- Perception auditive +28
- Fouille +30
- Détection +28
- Psychologie +20

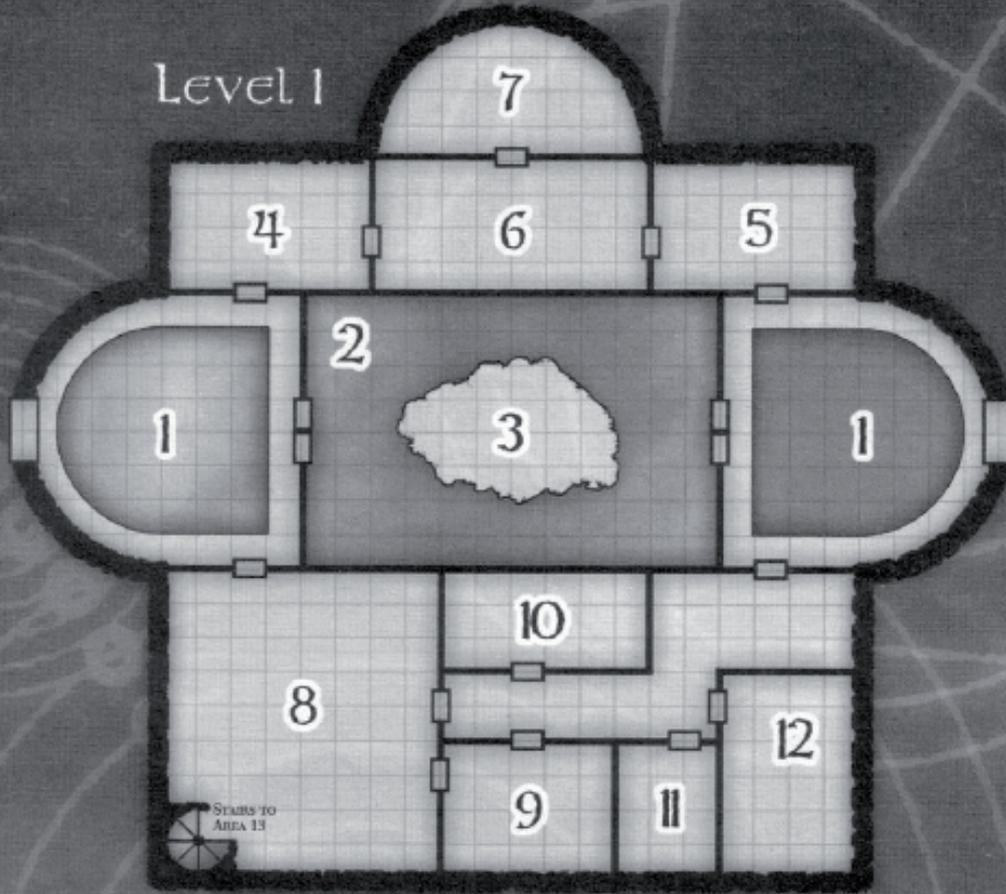
Dons :

- Vol stationnaire
- Attaque en vol
- Attaque en puissance

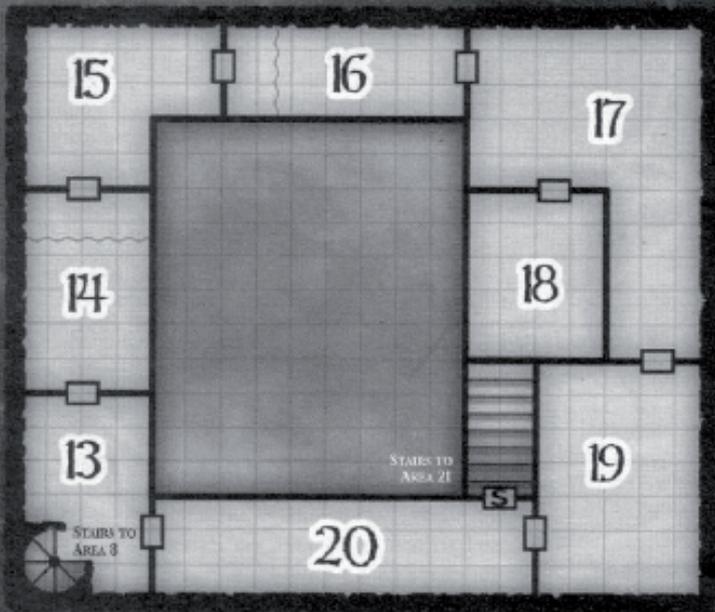
- Enchaînement
- Capture

Map of STORAMERE'S PALACE

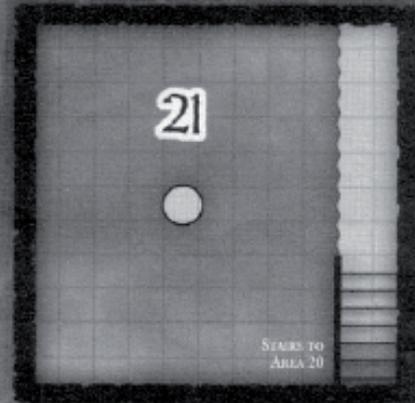
Level 1



Level 2



Level 3



ONE SQUARE = 10 FEET

