



le Scriptorium

présente :  
un scénario  
pour D&D 3.5



# LES FUGITIFS DU KHORVAIRE

## LES FUGITIFS DU KHORVAIRE

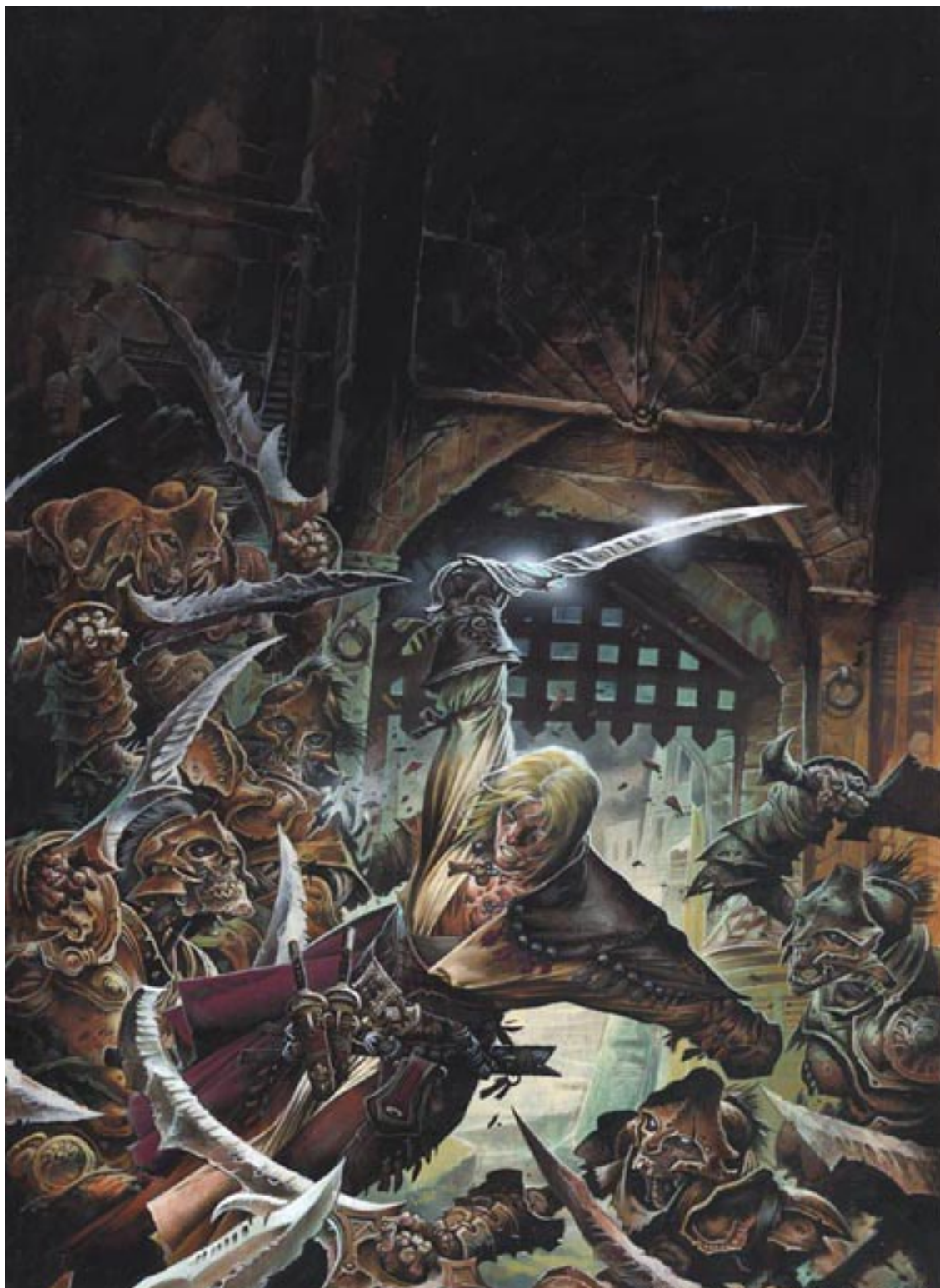


Image © Wizards of the Coast

**UN SCÉNARIO POUR D&D 3.5, PAR KRAHOR**  
**AVEC LA PARTICIPATION D'AEGIS**

**POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 12**

**Pour utiliser ce scénario, vous aurez besoin de : Eberron - Univers**

**© Le Scriptorium, tous droits réservés**

# INTRODUCTION

Le chapitre 5 de la campagne des damnés de la treizième marque amène rapidement les personnages face aux conséquences de la marque. Devenus des héros à leur retour de l'Argonesse, les personnages se retrouveront comme des cibles prioritaires, et de nombreuses organisations, certaines que les aventuriers soupçonnaient déjà, et d'autres, mystérieuses, dont ils n'ont jamais entendu parler, vont se mettre à leurs trousses. En effet, leur longue absence se fera ressentir dès qu'ils auront mis pied à terre à Sharn, et ce retour en terre connue est annonceur de temps troubles dans les Khorvaire... Il faudra être habile pour déceler le vrai du faux, et trouver les bons alliés pour se lancer à corps perdu dans la recherche du repaire de la liche...

## SOMMAIRE

<b>Mauvaise surprise</b>	<b>3</b>	<b>L'allié inconnu</b>	<b>17</b>
<b>Poursuite</b>	<b>4</b>	<b>Le roi</b>	<b>19</b>
<b>Première Tour</b>	<b>4</b>	<b>La suite du voyage</b>	<b>20</b>
<b>En route pour le Karrnath</b>	<b>5</b>	Trouver un moyen de transport	20
Moyen de transport classique	5	Le retour de la Flamme d'Argent	21
Moyen de transport magique	6	<b>Les Bastions de Mror</b>	<b>21</b>
Scrutés	6	<b>Les souterrains de Mror</b>	<b>23</b>
<b>La chasse aux sorcières</b>	<b>7</b>	Nouvelle évolution	23
<b>Pactiser avec l'Ennemi</b>	<b>8</b>	Les tunnels	23
Accident ?	8	<b>Annexe</b>	<b>24</b>
Les alliés de l'Ennemi	8	Mauvaise surprise	24
Beaurefuge	10	Première Tour	28
La famille royale	10	La chasse aux sorcières	29
<b>Enquête à Korth</b>	<b>13</b>	Pactiser avec l'ennemi	30
Trouver les bonnes personnes	13	Atur	33
<b>Atur</b>	<b>13</b>	Le monastère du Sang Pourpre	36
Les ennemis de nos ennemis...	13	Kaïus III	41
Le monastère du Sang Pourpre	15	Les Bastions de Mror	42
<b>Kaïus III</b>	<b>17</b>	Les souterrains de Mror	44





## MAUVAISE SURPRISE

### AU MJ :

Depuis que les PJ ont quitté le Khorvaire (soit plusieurs mois), il s'est passé un certain nombre de choses. La chasse aux marqués s'est amplifiée, elle a pris une importance continentale puisqu'à travers tout le Khorvaire on recherche les porteurs de la marque pour les exterminer. Les PJ se sont fait oublier, on a décollé les affiches les croyant soit morts soit disparus et loin des affaires de Sharn. Vol est furieuse, les proies sont devenues beaucoup plus rares, elle tente de calmer la situation sans succès. C'est pourquoi elle cherche maintenant à récupérer ses cobayes les plus évolués (et donc certainement les plus vieux) pour procéder à de nouvelles expériences. Les PJ font exception, d'après les informations rapportées par les jumeaux, ils en savent maintenant beaucoup trop au goût de Vol. Elle a décidé de les éliminer, et de se contenter de ceux restants.

Quand ils arrivent à l'auberge qui cache la guilde, les personnages remarquent que la porte de celle-ci est coincée (jet de Force DD 18 pour l'enfoncer). Quand ils entrent à l'intérieur, c'est presque l'horreur qui les saisi : toutes les tables sont renversées, le bar est brûlé, aux étages les lits sont eux aussi brûlés. Des gravats de murs détruits jonchent les sols...

Le passage vers la guilde est par contre encore accessible pour peu qu'on le débarrasse des pierres qui le recouvrent. A l'intérieur, le décor est encore plus affreux : en plus des gravats et des meubles brûlés, des corps parcourent les couloirs de la guilde, des membres que les PJ connaissaient bien, certains, allongés sur ce qu'il reste des lits, gémissent encore. Si les PJ essaient de les interroger, ils leur disent que Trom les attend. Les PJ essaieront sûrement de trouver des survivants, en allant tout d'abord voir dans la salle de Trom. Si ce n'est pas le cas, ils trouveront Trom ailleurs.

Ainsi, ils découvrent Trom agenouillé appuyé au mur, visiblement soulagé de voir les PJ arriver. Le chef de la guilde est bien mal en point, un dialogue entre eux va suivre, où les PJ pourront d'abord raconter ce qu'ils ont découvert ou demander ce qu'il s'est passé. Voici ce que Trom expliquera :

« C'était horrible. Quand vous êtes partis, les chasses aux marqués ont augmenté, la flamme d'argent tuait tout marqué qu'elle trouvait, elle a même fait

passer le message dans tout le continent. Nous sommes pourchassés de partout dans le Khorvaire. Les maisons à dracogramme ne veulent même plus entendre parler de nous, ils sont prêts à nous dénoncer, à nous tuer de leurs propres mains. Civax a été enlevé par de mystérieux types qui portaient le symbole de la griffe d'émeraude, moi j'ai réussi à leur échapper. Les soldats ont aussi trouvé notre repère, ils sont entrés, ils ont embarqué certains des nôtres pendant qu'ils en tuaient d'autres. Depuis, je reste ici à vous attendre, en essayant de subsister avec ce qu'il reste de vivres. Il y a d'autres survivants, il faut à tout prix trouver un nouveau repère où l'on puisse s'installer, comme avant. Je pense que Sharn est devenu trop dangereux, la plupart des survivants attendent hors de la ville, nous devons nous y rendre et partir ensemble à la recherche d'un tel lieu. Mais d'abord, dites moi ce que vous avez découvert, avez-vous réussi à rassembler toutes les pièces de ce puzzle infernal ? Qui avez-vous vu ? »

Une fois que les PJ auront expliqué leurs découvertes, Trom récapitulera (avec les informations qu'ils avaient déjà récolté) si besoin est (c'est-à-dire si les PJ sont dans le flou ou n'ont pas compris un détail). Après cela, Trom emmène les personnages et quelques survivants (quatre braves hommes gravement blessés) qui avaient décidé de rester avec lui. Mais quand ils arrivent dans l'auberge, sept personnes les attendent.

Deux jumeaux elfes, le sourire en coin. Les personnages s'en souviendront peut-être, s'ils les avaient déjà vus à Sharn quand ces derniers les espionnaient. Ils ne sont pas seuls, mais accompagnés de quatre soldats en armure, arborant le blason d'une griffe, gravée dans le métal, ainsi que d'un homme très costaud. Les jumeaux elfes semblent surpris de voir les PJ :

« Vous voilà enfin ! Depuis le temps qu'on devait vous garder à l'œil, on ne savait plus où vous étiez partis. »

« Vous êtes donc pas morts, alors que tout ça, c'est à cause de vous. Vous allez crever, sales fouteurs de merde ! »

« Et les autres, ne bougez pas, quand on en aura fini avec ceux-là, vous viendrez avec nous. »

Un combat s'ensuit, et les jumeaux sourient toujours. Les personnages auront la très nette impression que les deux elfes prennent un plaisir malsain à se battre...

**Déroulement du combat.** Les quatre soldats de la griffe d'émeraude viennent combattre corps à



corps, tandis que les jumeaux privilégient les attaques et les gènes distance grâce à leurs sorts.

Trom est assez mal en point, mais il tente d'aider les PJ grâce à ses pouvoirs de barde. Les 4 autres hommes tentent désespérément des attaques distance, mais ils sont trop faibles pour faire quoique ce soit d'autre. Quand ils commencent à être mal en point, les jumeaux commandent aux soldats encore debout de s'emparer de l'humain (Trom). Pendant ce temps là, les deux frères essaient d'immobiliser et d'occuper les PJ pour que le gros-bras prépare la fuite avec le barde...

- **Irlan**
- **Phaëlil**
- **2 soldats de la griffe d'émeraude**
- **Gros-bras**

En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, les jumeaux et les soldats de la Griffes ont quitté les lieux en emportant Trom, inconscient, si les personnages n'ont pas réussi à les arrêter. De toute façon, même si Trom n'est pas avec eux, il vaudrait mieux pour les personnages de poursuivre leurs assaillants pour qu'ils ne nuisent plus par la suite.

## 4

## POURSUITE

Les PJ doivent libérer Trom. Pour cela, il faudra à nouveau poursuivre les kidnappeurs à travers les ponts et les tours de Sharn. Les fuyards n'hésitent pas à sauter d'un balcon à un autre, d'une cour à un pont plus bas, ou même sur une aérodiligence en plein vol... Pour les suivre, les personnages seront dans l'obligation d'effectuer toutes les acrobaties des jumeaux. Ces derniers utilisent en plus leurs sorts pour perdre leurs poursuivants, aux personnages d'utiliser leurs propres techniques pour être les plus rapides.

Puis, s'ils arrivent à les arrêter sans toutefois les tuer, les personnages pourront interroger les soldats de la griffe : les jumeaux ne diront rien, quoiqu'il arrive ils restent muets. Un soldat semble en savoir un peu plus que les autres, ces derniers ne savent pas grand-chose, seulement qu'ils ont été recrutés au Karnath. Celui qui semble répondre sans aucun remord possède le tatouage d'une tour brisée sur son bras, il pourra révéler qu'un groupe du Karnath

### AU MJ :

Si les personnages n'arrivent pas à récupérer Trom, les jumeaux l'amèneront en cobaye à Vol, dans le château de Malmoelle, avec les autres prisonniers. La suite suppose que les personnages ont réussi à reprendre Trom, mais si ce n'est pas le cas on considérera qu'un membre de la guilde prend temporairement le rôle de Trom.

voue un culte au sang, et est représenté par une idole apparemment morte depuis longtemps mais qui serait devenu comme un dieu, du nom de Vol. Ce groupe est connu sous le nom des Sectes du Sang de Vol.



### AU MJ :

Ce soldat ne fait pas partie de la Griffes d'Émeraude, il s'agit en fait d'un Rakshasa, membre des Seigneurs de la Poussière, métamorphosé et infiltré dans l'ordre de la Griffes pour savoir ce qui s'y trame et en apprendre plus sur les marqués. A travers les PJ, il voit des pions formidables pour trouver des informations sur les plans de Vol et la prophétie, dans le but de nuire aux dragons de l'Argonesse et d'avoir des renseignements sur le globe d'Eptor'cix.

C'est lui qui va par la suite prévenir un autre Rakshasa membre de l'organisation établit à Korth, dans le Karnath (voir plus loin).

## PREMIÈRE TOUR

Le petit lieu-dit de Première Tour est à plus de 150 km, le voyage dure 6 jours, à cause des blessés (si les PJ trouvent un moyen de les soigner, le voyage ne dure que 4 jours). Peut-être qu'à leur niveau, les PJ savent se téléporter. Ce pourrait être très utile dans ce cas là, et épargnerait un pénible voyage.

En arrivant, le groupe retrouve le minuscule hameau d'une cinquantaine d'habitants. Ils auront vite fait de retrouver les marqués réfugiés ici, puisqu'il n'existe qu'une seule auberge à Première Tour. Les rescapés sont au nombre de 15, soit très peu en fait. Mais rester ici est dangereux tant le flux de voyageurs est important. Trom le fait d'ailleurs remarquer, et demande à l'aubergiste d'être le plus discret possible à ce sujet. Ensuite, il emmène tout le groupe avec lui hors de Première Tour, pour annoncer que le nouveau repère sera un campement, ainsi, ils pourront toujours se déplacer en cas de problème. Le campement se fera en bordure de la forêt royale de Brélande. Même si une telle chose est prohibée, les marqués pourront toujours se nourrir en chassant puisque la forêt n'est pas loin. Et peu de gens s'approchent de la forêt, ils ont peur des brigands. Selon Tromp, il est préférable d'avoir à se protéger des brigands plutôt que du reste du monde.

Si les PJ ont une meilleure idée, Trom sera ravi de s'y plier. Sinon, le lendemain le groupe d'une vingtaine de personnes installe le campement. Ainsi, les PJ seront à proximité de Sharn s'ils veulent acheter quoi que ce soit.

### AU MJ :

Les PJ voudront peut-être un peu d'aide, et maintenant qu'il n'y a plus de guilde (à proprement parler) à diriger, ils peuvent demander à Trom de les accompagner dans leur quête. Si c'est le cas, le barde accepte volontiers et suit les PJ, en les aidants du mieux qu'il peut avec ses pouvoirs (ce qui peut être très utile pour les enquêtes, les renseignements ou même la diplomatie etc). En attendant, il confie la tâche de meneur à quelqu'un d'expérimenté, qui dirigera les marqués restant...

Ici, les marqués s'exposent donc à des risques de conflits avec les brigands (les fils de la jungle par exemple) et les Chevaliers sylvestres (des rôdeurs qui font respecter l'ordre).

## EN ROUTE POUR LE KARNATH

S'ils ne l'ont pas demandé aux Dragons, ou n'ont pas interrogé les soldats de la Griffes d'Emeraude, c'est Trom qui pourra leur dire : le culte du Sang de Vol, la religion sous les ordres de leur ennemi, se situe principalement dans des monastères du Karnath, on ne sait pas exactement où. C'est donc là-bas que les PJ doivent se diriger pour trouver le repère de la liche ou dégoter un renseignement quelconque.

### Moyen de transport classique

Les PJ choisiront leur moyen de transport, sachant que le fulgurant est une bonne solution s'ils veulent se rendre rapidement au Karnath sans payer une fortune. Si c'est effectivement ce moyen de transport qu'ils choisissent, ils auront 4800 km à parcourir, soit plus de 5 jours de voyage et 1600 po par personne.

Il est fort à parier que les personnages, qu'ils prennent le fulgurant ou non, sortiront de la Brélande pour s'engager dans la nation de l'Aundair ou celle du Thrane s'ils ne prennent pas le fulgurant. Les terres du Deuil sont peu recommandables pour leur environnement hostile et leur immensité qui fait que trouver son chemin une fois à l'intérieur y est très difficile. Toutefois, s'ils choisissent ce coin du Khorvaire pour leur route, ils pourront éviter l'Eglise de la Flamme d'Argent (voir ci-dessous) voire même le Flagelleur Mental et l'adepte des sectes du Dragon Au-Dessous (ces derniers peuvent





quand même intervenir). Leur traversée sera alors parsemée d'embûches, il faut la rendre particulièrement ardue en utilisant toutes les clés données par cette région.

## Moyen de transport magique

Les personnages sont devenus bien plus puissants depuis leur retour de l'Argonesse. S'il y'a des lanceurs de sorts dans le groupe, ce qui semble assez probable, ils devraient être d'un niveau suffisant pour posséder des sorts comme *téléportation* ou *vent divin*, qui permettent de réduire la durée des trajets. Or, pendant leur voyage, les personnages sont censés faire des rencontres plutôt importantes (même si elles ne sont pas essentielles dans l'évolution de l'intrigue), et on peut penser à raison que de tels sorts évitent au PJ tout problème.

Ce n'est pas tout à fait le cas. Tout d'abord, il y a un peu plus de 3500 km de Première Tour jusqu'au Karrnath, et les personnages pourront, avec *vent divin* par exemple, parcourir environ 900 km en 10 h de trajet. Etant donné qu'ils doivent ne pouvoir lancer ce sort qu'une, voire deux fois maximum par jour, leur voyage se fera en étapes ce qui permettra d'insérer les rencontres qui suivent (avec quelques modifications).

La *téléportation* est un peu différente : le PJ qui lance ce sort doit connaître l'endroit où il se téléporte (au moins l'avoir vu une fois), et étant donné qu'il faudra forcément faire le voyage en plusieurs étapes (la distance maximum à ce niveau avoisine les 1500 km) il faut avoir vu chacune de ces étapes. Ces conditions sont peu évidentes à réaliser, à moins qu'un personnage justifie d'avoir déjà été dans un tel lieu...

## Scrutés

Quoiqu'il en soit, tout au long du voyage, les personnages auront sans arrêt la sensation d'être observés, épiés dans leurs moindres faits et gestes... Peut-être s'en rendront-ils compte, et mettront-ils la main sur leurs espions.

Plusieurs fois, les personnages ont droit à un jet de Volonté (DD 18). Un sort de *détection de la scrutation* permet de se rendre compte que l'un des

personnages du groupe est observé à l'aide d'un sort de *scrutation*. Un test de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre l'espion permet de le situer (à quelle distance et dans quelle direction).

Si les personnages utilisent un moyen de transport magique, les espions ne pourront pas mettre en œuvre leur plan décrit plus loin. Si les personnages sont scrutés sans qu'ils ne le sachent, Yiashtaka profitera donc d'une pause pour se téléporter et attaquer, plutôt que d'attendre leur passage. S'ils se savent scrutés, les personnages devraient par curiosité essayer de trouver le repaire de leur espion.

### AU MJ :

Cette sensation n'est pas injustifiée, en effet, nombreux sont les espions des personnages et des marqués : l'Assemblée envoie des agents sur le Khorvaire pour étudier l'évolution de la marque (ces agents sont discrets, et en plus de cela ils n'interviennent jamais directement sur les personnages), la Flamme d'Argent est sur ses gardes, partout elle cherche les marqués, les Seigneurs de la Poussière tentent de connaître les agissements des marqués pour essayer de les utiliser, les sectes du Dragon-Au-Dessous et les Griffes d'Émeraude sont eux aussi à la recherche de marqués pour les capturer ou les tuer. Parfois même, les autorités locales et les maisons à Dracogramme essaient de se mettre au courant du phénomène des marqués.

Autrement dit, s'il est difficile de mettre un nom ou un visage à leurs espions, les personnages sont quasiment certains qu'ils existent et que ce qu'ils font sera su et répété...

Les craintes des personnages seront par la suite confirmées. En effet, à de nombreuses reprises ils tomberont sur des ennemis, ces derniers sembleront avoir préparé toutes leurs attaques par avance. Peut-être même que les personnages arriveront à attraper l'un de leurs espions, et le faire parler pour trouver la tanière de son maître.

En plus des espions, les personnages sont scrutés par le sort *scrutation*, lancé par Meneval, le serviteur de l'Illithid Yiashtaka, deux membres des Sectes du Dragon Au-Dessous (voir plus bas). D'où les jets de sauvegarde auxquels ils ont droit, et le fait que la *téléportation* ne soit pas forcément un moyen recommandé.

## LA CHASSE AUX SORCIÈRES

Si les personnages choisissent d'éviter le fulgurant, la rencontre qui suit ne devrait pas arriver. Le fulgurant est une bonne solution pour voyager tranquillement. Mais les ils sont très surveillés par les temps qui courent. Quand les PJ abordent la nation de l'Aundair ou du Thrane (ce qui est encore plus dangereux), cinq hommes arborant une armure étincelante, et armés jusqu'aux dents, entrent à bord du wagon, alors que celui-ci commence



doucement à redémarrer. Un homme au pas lourd s'avance dans le couloir du fulgurant dans un bruit de ferraille, et cette démarche peu gracieuse fait que les personnages auront le temps d'entendre son intervention à l'égard d'un voyageur :

« On est à la recherche de porteurs de la marque noire, en avez-vous vu dans ce wagon ? Répondez ! »

### AU MJ :

Ces soldats sont des hommes de l'Eglise de la Flamme d'Argent. Leur commandant, Burt, un homme massif, met une hargne toute particulière dans cette nouvelle mission qui lui a été confiée, qui consiste à retrouver les marqués pour les enfermer sous les verrous, voire même pour une mise à mort si l'autorisation leur est donnée.

Avec ses quatre hommes de main, Burt parcourt les fulgurants, les moyens de transport en général, et même l'entrée des villes, pour capturer des victimes de la marque noire. C'est lui qui pénètre dans le wagon où les PJ se trouvent (s'ils s'y trouvent effectivement), et ils ont plutôt intérêt à fuir sans quoi il leur faudra affronter à la fois Burt et ses hommes, mais aussi la garde du fulgurant et les autorités de la ville la plus proche qui pourraient pénétrer à bord du véhicule s'il venait à s'arrêter sur la voie ou près d'une gare...

S'ils arrivent à résoudre ce problème sans éveiller aucun soupçon, ils pourront continuer leur traversée à bord d'un autre fulgurant, dans le cas contraire il serait dangereux d'utiliser à nouveau un moyen de transport trop fréquenté.

**Déroulement du combat.** Les personnages devront donc réagir vite à ce problème s'ils veulent éviter les premiers ennuis... Il est préférable qu'ils quittent le fulgurant, ni vu ni connu, et mieux vaut pour eux qu'ils le fassent discrètement, car les passagers connaissent bien l'influence de la Flamme d'Argent (phénomène d'autant plus important si les personnages passent dans le Thrane) et préfèrent se ranger de leur côté... S'ils combattent, les personnages ont peu de chances, mais s'ils venaient à prendre l'avantage, Burt n'hésiterait pas à faire mourir ses hommes avant lui pour s'échapper et préparer au mieux sa prochaine attaque.

- **Burt**
- **4 chevaliers de l'Eglise de la Flamme d'Argent**



La nation du Thrane est très hostile aux personnages, gare à eux de ne pas se retrouver face à des adorateurs de l'Eglise de la Flamme d'Argent, ou pire, des paladins de celle-ci. Pour cela, il vaut mieux voyager à travers les plaines. Même comme cela, ils ne sont pas à l'abri d'une mauvaise rencontre, et s'ils viennent à manquer de nourriture ou de quoi que ce soit, il leur faudra passer par la civilisation. Si cela vient à arriver, les personnages pourront voir patrouiller partout en ville des représentants de l'église, et même de pauvres victimes de la marque se faire embarquer par les forces de l'ordre (si ce n'est pas eux). En se renseignant, les personnages pourront apprendre que la Flamme d'Argent a organisé une véritable chasse aux sorcières pour débarrasser le Khorvaire de tous les marqués. Quand ils en trouvent, soit ils les enferment dans des cachots prévus à cet effet, soit il arrive qu'ils brûlent les plus réticents au nom de la Flamme.

Si les personnages viennent à se faire arrêter, ou même s'ils tentent de libérer un de leurs confrères, il leur faudra s'attirer la grâce de l'Eglise avec le plus de diplomatie possible sous peine de se retrouver sur un bûcher...

## PACTISER AVEC L'ENNEMI

La suite suppose que les personnages ne se savent pas espionnés (ou n'en ont pas la certitude). S'ils ont réussi à faire parler un espion, ou ont localisé l'utilisateur du sort de scrutation, alors ils devraient tenter par eux même de localiser le repaire de leur nouvel ennemi.

### Accident ?

Les personnages devraient donc traverser, à un moment ou un autre, l'Aundair. Malgré ses apparences de grande campagne, et de coin tranquille, l'Aundair cache lui aussi des ennemis potentiels des personnages.

Si les personnages ont repris le fulgurant (ou sont restés dedans), leur voyage va être perturbé (si les personnages sont à pied ou utilisent un tout autre moyen de transport, faites intervenir les deux membres des sectes du Dragon-Au-Dessous directement). Alors qu'il file à sa vitesse maximale et

s'approche de la capitale de Beaurefuge, une soudaine explosion se fait entendre, les personnages ont à peine le temps de voir le fulgurant s'ouvrir d'une grosse faille non loin d'eux avant que le feu qui a provoqué l'explosion s'étende dans tout le wagon... Ils ont droit à un jet de réflexes (DD 20) pour réduire les dégâts de la boule de feu (6d6) de moitié. Pendant l'explosion, le fulgurant tombe à la renverse causant des dégâts de chute (4d6) dus aux morceaux de ferraille qui s'écroulent et à la vitesse qu'il avait pris. A côté d'eux, tous les passagers sont morts ou inconscients. Il faut réussir à s'extraire du véhicule en se faufilant à travers les failles (évasion DD 15) ou en dégageant les débris (force DD 18).

A l'extérieur, personne... Pourtant quelqu'un a voulu la mort de ceux qui se trouvaient dans le wagon (les PJ penseront sans doute qu'il s'agit d'eux), ça ne ressemble pas à un accident, mais les assaillants ont disparu. Les personnages pourront questionner les survivants qui ont peut-être vu quelque chose. Pour cela, il faudra déjà les soigner (premiers secours DD 15 ou sorts de soins), après quoi ils pourront dire qu'ils ont vu par la fenêtre deux humanoïdes, l'un apparemment humain et l'autre avec des tentacules à la place de la mâchoire. L'humain a prononcé une rapide incantation après quoi s'est formée la boule de feu qui a heurté le wagon. Le témoin peut indiquer vaguement où ils étaient situés. Il faudra ensuite s'adonner à une fouille des lieux. S'ils cherchent bien (fouille DD 20), les personnages peuvent retrouver du soufre (la composante nécessaire au lancement du sort de boule de feu) ainsi que les traces de pas des agresseurs. Les arbres qui entourent les rails du fulgurant ne permettent pas une visibilité suffisante, toutefois, en suivant un peu les traces (survie DD 15), les personnages débouchent sur une plaine comme on en trouve tant en Aundair. De là, les PJ peuvent réussir à deviner la silhouette de deux humanoïdes au loin. En suivant leur direction, on se rapproche de Beaurefuge.

## Les alliés de l'Ennemi

En suivant les deux individus, les personnages arrivent en bordure de la capitale, reconnaissable par ses bâtiments d'une vingtaine d'étages de bureaux...

L'humain et l'Illithid pénètrent dans une tour circulaire. Les personnages peuvent y entrer, la porte est ouverte. La tour ne contient rien de particulièrement intéressant, et en explorant tous les étages,



les personnages ne retrouveront pas les ravisseurs. C'est en découvrant une trappe (Fouille DD 20) au rez-de-chaussée que les personnages pourront emprunter un passage vers le sous-sol. Les deux individus s'y trouvent. La suite dépend de ce que les personnages envisageront : ils pourront décider d'attaquer en criant vengeance, ils pourront entrer sans hostilité apparente et essayer de discuter, ou bien, essayer de capturer les meurtriers pour leurs tirer les vers du nez par la force.

### AU MJ :

Le Flagelleur Mental, Yiashtaka, et son sbire, un homme du nom de Meneval, sont deux membres des sectes du Dragon Au-Dessous. Ils sont de surveillance à Beaurefuge. Leurs informateurs ont prévenu que les personnages seraient à bord d'un fulgurant. Suivant les directives imposées par Vol, les deux membres des sectes, ont donc décidé d'attenter à la vie des fugitifs en faisant exploser le véhicule avec un sort de boule de feu, espérant qu'il n'y aurait aucun survivant (et pour cela, ils comptaient sur la chute et la vitesse du fulgurant en plus des dégâts infligés par l'explosion).

Mais c'est sous-estimer les aventuriers que de penser que cela suffit pour les achever.

Quelle que soit la solution envisagée, l'Illithid et son sbire y répondront. Leur étonnement est court, et laisse place à la réflexion. En cas d'attaque, ceux-ci ne cherchent pas à réfléchir et ripostent.

**Déroulement du combat.** Yiashtaka tente de décerveler ses victimes, il n'essaie pas de dominer les personnages ou quoique ce soit. L'humain utilise ses sorts pour faciliter la tâche à son maître.

- *Yiashtaka*
- *Meneval*

Si les personnages tentent de discuter avec eux ou de les interroger, les sectaires ne révéleront qu'une partie de la vérité. Voici quelles sont les informations que les personnages arriveront à glaner et à quelle condition :

- S'ils sont très persuasifs et intimidants (Intimidation DD 30 et menaces), ils apprendront que l'Illithid s'appelle Yiashtaka, qu'il est membre d'une organisation dont il ne connaît pas vraiment les buts, et qu'il a en effet déjà en-

tendu parler de Vol. Sa secte serait en effet plus ou moins en relation avec elle, à travers un partenariat dont Yiashtaka ignore les principes.

- Yiashtaka propose un marché, s'ils lui font un compte rendu de ce qu'ils apprendront sur leur ennemi, il veut bien leur indiquer une piste pour le trouver. Yiashtaka prévient que si ce compte rendu n'est pas fait, il enverra ses sombres minions aux trousses des personnages. Si les personnages acceptent cette « collaboration » avec l'allié de leur ennemi, Yiashtaka leur explique qu'au Karnath, une organisation vénère Vol (ce que les PJ savaient sans doute déjà), mais ses adorateurs ne savent pas grand-chose sur qui ils vénèrent. En revanche, au temple de Atur, une cité du Karnath qui ne vit que la nuit, le culte semble au plus proche d'Erands d'Vol, et ils savent sans doute où elle peut se cacher...

L'Illithid ne révélera pas une miette de plus, prétendant qu'il ne sait rien.

### AU MJ :

La technique de Yiashtaka consiste à dire une partie seulement de la vérité, pour apprendre quelque chose aux personnages tout en faisant croire que c'est tout ce qu'il sait et que c'est déjà très important. Il va ensuite tenter de les utiliser à ses fins, de les corrompre. Si les personnages ne sont pas dupes, il tentera d'utiliser ses pouvoirs psioniques pour les persuader. Yiashtaka compte tirer des personnages des informations qu'il ne peut pas obtenir lui-même. En effet, s'ils n'ont peur de rien et veulent affronter leur ennemi en face, l'Illithid préfère ne pas être en froid avec ses alliés. Les sectes et Vol sont en effet en alliance partielle, mais chacun se méfie de l'autre, et si Yiashtaka peut avoir des informations sur la liche, c'est volontiers qu'il essaiera...

En cas de collaboration, si les personnages oublient par la suite l'entente (qui dit qu'ils doivent faire un rapport sur les agissements de Vol), Yiashtaka n'hésitera pas à faire supprimer le groupe en envoyant plusieurs de ses agents.

Que cette scène se termine par la mort de Yiashtaka et Meneval, où qu'ils aient conclu une collaboration, les personnages sortent de la tour. Ils devraient entrer dans la cité de Beaurefuge pour y acheter ce dont ils ont besoin, ou pour reprendre un fulgurant.



## Beaurefuge

Dans la capitale, les personnages sentiront une fois de plus qu'ils sont surveillés, mais la sensation est d'autant plus forte qu'avant. Un jet de Détection (DD 20) leur permet de voir un gnome qui les suit. Ils peuvent aller à sa rencontre et, contre toute attente, le gnome ne réagit pas et semble même soulagé que les personnages viennent vers lui.

« Enfin, je vous cours après depuis un moment. La reine m'a envoyé vous chercher, elle veut vous voir, maintenant ! »

S'ils demandent au gnome pourquoi, et comment elle a fait pour savoir qu'ils étaient à Beaurefuge, celui-ci répond que les nouvelles vont vite, et que les marqués ne passent plus inaperçus maintenant. Il continue en disant que la reine désire s'entretenir avec les PJ, qu'ils n'ont rien à craindre, et que surtout ils sont plus en sécurité à ses côtés qu'à découvert dans la rue. Ces explications sont très étranges, d'autant plus que c'est la reine qui ordonne aux autorités de trouver les marqués. Les personnages seront sûrement dubitatifs, mais la curiosité devrait les mener jusqu'à la tour de la famille royale.

### AU MJ :

Ce gnome n'est autre qu'un Rakshasa, métamorphosé, membre des Seigneurs de la Poussière, cette organisation chaotique qui cherche à créer le désordre au sein des autres races, et, accessoirement, à libérer leurs anciens maîtres enfermés par les dragons. S'ils sont au courant de la présence des personnages ici c'est en partie à cause du remue-ménage créé par l'accident de fulgurant, mais principalement grâce au Rakshasa infiltré dans les soldats de la Griffes d'Emeraude, que les personnages ont pu voir. Le leurre qu'ils vont tenter de mettre en place utilise la famille royale d'Aundair, dont les Seigneurs de la Poussière ont réussi à prendre le contrôle. Déguisé en humain, Faarnath, un succube puissant, a réussi à s'élever au rang de conseiller-stratège dans la famille royale. Il a convaincu le reste de l'organisation qu'il fallait offrir à quelques marqués l'aide de la famille, grâce à quoi ils gagneraient leur confiance et parviendraient à se débarrasser plus facilement de tous les marqués de l'Aundair et du Khorvaire. Devinant la gloire qui pourrait accompagner le succès d'une telle tentative, la famille a aussitôt approuvé et a décidé de laisser Faarnath diriger le plan. Mais ce dernier a d'autres ambitions en tête, s'il va se servir de la famille royale comme d'une bonne couverture, il espère glaner aux personnages des informations de choix concernant Vol et toutes ses machinations, dans un premier temps, puis, quoique ce soit qui lui permettrait de nuire à la prophétie et aux dragons de l'Argonesse...

Les personnages joueront peut-être la prudence, et ne poursuivront pas leurs agresseurs jusqu'à Beaurefuge. Si tel est le cas, il est possible de faire intervenir la famille royale autrement, par exemple celle-ci viendrait directement à la rencontre des personnages, plutôt que l'inverse... Enfin, si les PJ veulent continuer leur route, tant pis, les Seigneurs de la Poussière auront manqué leur coup, mais les personnages risquent d'être épiés par les maîtres des machinations encore longtemps...

## La famille royale

Si les personnages continuent à le suivre, ils se retrouvent à l'intérieur de l'une des tours les plus hautes (même si elle n'est rien en comparaison aux tours de Sharn) et sûrement l'une des plus anciennes au vu de l'architecture. Au vingtième étage,



qui n'est accessible que par les escaliers, le gnome, qui aura veillé jusque là à ce que les personnages ne soient pas trop remarqués, entre dans une salle aussi large que longue. Une sorte de majordome, un halfelin aux cheveux longs, vient les accueillir, et les prie de le suivre... Il les amène alors dans une pièce de conférence, où une table ronde les attend, une dame apparemment de haute importance est assise à côté d'un homme au regard très séduisant. Cette dernière se présente :

« Vous m'avez sûrement déjà reconnue, je suis la reine Aurala, dirigeante de la famille royale de l'Aundair, vous êtes ici chez moi. Vous ne devez pas comprendre ce qui se passe actuellement, mais je préfère laisser mon conseiller vous expliquer la raison de tout cela, il saura mieux s'y prendre que moi... »

L'homme assis à côté de la reine lui chuchote un mot à l'oreille, et la reine s'éclipse de la salle, laissant seuls les personnages et le conseiller.

« Bien, voilà donc les marqués de Sharn les plus recherchés en face de moi. Pour ne pas y aller par quatre chemins, si je vous ai fait venir - car je savais que la curiosité vous mènerait jusqu'à nous - c'est pour conclure un marché avec vous. De notre côté nous avons besoin de vos lumières sur cette histoire de marque, nous sommes dans le flou et vous seuls pouvez donner les réponses à nos questions. Il nous faut comprendre ce qui se passe et tout ce que vous avez réussi ou parviendrez à apprendre sur cette marque et sur ces machinations... Que peut-on vous donner en échange ? Je vous propose l'aide de la famille royale de l'Aundair. Nous vous protégerons de vos ennemis, et nous ferons tout notre possible pour diminuer les tensions à votre égard. Notre influence n'est pas négligeable, vous devriez prendre en considération ce fait, car avec la famille royale à vos côtés, vous arriverez plus vite à vos fins... En plus de cette protection, nous pourrions aiguiller votre route. »

Il doit s'ensuivre un débat entre les personnages et le conseiller, une discussion intense au cours de laquelle les personnages pourront percevoir les ambitions qui animent l'homme en face d'eux. Il n'est pas assez patient, il cherche à savoir des choses au sujet de l'Argonesse, du globe d'Eptor'cix, des choses qu'il n'est pas censé savoir. Le conseiller suggèrera aussi à ce que les personnages prennent la route du Karrnath :

« J'ai des informations qui me poussent à croire que les Karrnath est très lié à ce phénomène. La famille royale, celle de Kaius, ne semble pas si indifférente à cette histoire de marque. Il semblerait même que

derrière ses airs d'ennemi, Kaius puisse être en fait une aide, une sorte... d'allié pour votre cause. Je ne peux que vous suggérer de tenter d'entrer en contact avec. Par contre, nous préférons rester en dehors de cela. Si l'on nous prenait entrain de collaborer, cela risquerait d'être compromettant pour la famille, vous comprenez. »

Si les personnages se laissent avoir et acceptent cette collaboration, Faarnath aura réussi son coup et aura sous sa main de nouveaux pions, de qui il tirera un maximum d'informations pour ses desseins personnels. Ils devront régulièrement faire un compte rendu de leurs découvertes au conseiller, qui donnera aux personnages l'illusion qu'il tient sa promesse. Il faudra bien qu'ils découvrent tôt ou tard que ce conseiller n'est pas honnête, soit parce qu'il ne tient pas ses engagements, soit parce qu'il semble vouloir en savoir beaucoup trop...

### AU MJ :

Les Seigneurs de la Poussière ont, grâce à un Rakshasa infiltré dans l'entourage proche de Kaius III, quelques soupçons à l'égard du roi du Karrnath. Il se pourrait qu'il ne soit pas insensible aux plans de Vol, et qu'il ait son idée là-dessus. C'est sur cette piste que les Seigneurs de la Poussière veulent se lancer, et utiliser les personnages comme pièce maîtresse de leur plan. Ils veulent les envoyer en chair à canon chez Kaius, glaner des informations et les récupérer par la suite. L'organisation veut donc ici s'assurer que Korth sera bien sur la route des personnages où leur agent leur confiera la mission.

Mais comme ils comptent garder leur identité secrète, ils se cachent derrière diverses personnes importantes, espérant que les personnages ne feront pas de lien entre la famille royale d'Aundair et l'agent infiltré dans l'entourage de Kaius...

Même si c'était le cas, les PJ devraient toutefois avoir du mal à tirer des conclusions de cette affaire. Quoiqu'il en soit, ils se douteront que cela est en fait plus compliqué que ça en a l'air, mais l'envie de savoir où se trouve leur ennemi devrait les engager à collaborer avec n'importe qui.

Si les personnages sont sur leurs gardes, ils pourront deviner que le conseiller n'est pas sincère. Ils pourront par exemple voir (Détection DD 25) sur son cou le tatouage d'une tour brisée, le même qu'ils ont vu chez le soldat de la Griffes d'Emeraude, ce qui est louche. Ou par des questions bien posées,







ils pourront deviner que le conseiller ne fait pas vraiment partie de la famille royale, que leurs ambitions divergent. Les personnages pourront aussi comprendre qu'il ne cherche pas vraiment à aider les marqués, que ce n'est pas vraiment son but de comprendre et qu'il cherche plutôt à percer des secrets qui lui sont inconnus. Bref, s'ils sont suffisamment malins, ils arriveront à percer à jour les plans de leur nouvel ennemi, et avoir un début d'idée sur

son identité. Mais ils se demanderont sûrement à quelle organisation il appartient, et quel rôle il joue dans le plan de Vol, voire même se poser la question de savoir si ce n'est pas lui qui tire certaines ficelles... Mieux ils se débrouillent, plus ils en sauront sur Faarnath, et plus celui-ci se sentira déstabilisé. S'ils arrivent à bout de lui, il en vient à appeler la garde de la famille royale...

**Déroulement du combat.** La garde royale est très entraînée, toutes les recrues de la tour assaillent les personnages pour les capturer mort ou vifs. Le combat peut donner lieu à des poursuites dans les salles de la tour, et peut-être les PJ décideront de fuir plutôt que d'affronter le bataillon... Un groupe de gardes arrive tous les 7 rounds, pour un total de 3 groupes en tout.

- 6 gardes
- (5 gardes)
- (3 gardes)

Si les personnages parviennent à fuir ou même à se défaire des arrivées de gardes, Faarnath se sentira obligé de les arrêter lui-même pour éviter qu'ils ne dévoilent son identité et compromettent ses plans. Une fois que les personnages seront suffisamment éloignés de Beaurefuge, là où il ne craindra pas d'être démasqué par le grand public, il ira à l'affront direct, accompagné de deux Rakshasas, et dévoilera par la même occasion son vrai visage aux personnages.

**Déroulement du combat.** Le Rakshasa Zakya vient directement au corps-à-corps, Faarnath intervient le moins possible et tente seulement des attaques qu'il sait faciles. Pendant ce temps, l'autre Rakshasa use de ses sorts pour affaiblir les personnages et limiter leurs actions. Si son groupe perd l'avantage, Faarnath fuit et le laisse continuer de se battre.

- Faarnath
- Rakshasa
- Rakshasa, Zakya

Quelle que soit la manière dont se déroulent les événements, les personnages repartiront avec un nouveau doute, en se demandant si une organisation très dangereuse qu'ils ne soupçonnaient pas s'intéresse à eux, et quel est son rôle dans cette machination infernale...

## ENQUÊTE À KORTH

Soit les personnages ont déjà reçu des informations qui leur permettent de se diriger vers un lieu précis (Atur, et son temple, en l'occurrence), soit ils sont encore un peu dans le flou et ils devront enquêter.

### Trouver les bonnes personnes

D'une manière générale, les marqués sont cherchés activement au Karrnath, et leurs forces de l'ordre sont nettement mieux organisées et plus nombreuses qu'en Brélance. Recueillir des informations là-bas n'est pas chose aisée, il vaut mieux pour les PJ qu'ils trouvent les bonnes personnes.

De cette manière, s'ils sont peu prudents (s'ils demandent des informations démesurément à tous les passants par exemple) les PJ risquent de tomber sur des personnes méfiantes qui appelleront les gardes. Les PJ devront alors fuir le plus vite qu'ils le peuvent et se cacher, pour tenter leur chance dans une autre ville. Il en sera de même si la marque des PJ est découverte par qui que ce soit. Par contre, ils tomberont certainement sur quelqu'un qui les dirigera vers le temple de la ville.

Si les PJ restent assez discrets, et demandent au hasard à certains passants, on les dirigera vers le temple du Sang de Vol de la ville où ils se trouvent (le cas échéant, mais il y en a en général presque partout, surtout dans des grandes villes comme Korth). Si les PJ sont très précis dans leur propos, et que les passants comprennent qu'ils cherchent le siège de la secte, on peut même les envoyer droit à Atur.

Au temple, on se méfie des PJ, si ces derniers se révèlent très diplomates ou très malins, on les enverra

vers Atur, la cité de la nuit, où le Sang de Vol aurait le monopole. Si la secte découvre leur marque, ils tentent de neutraliser les PJ (pour les interroger ou les amener à Vol). Si par ce moyen les PJ n'arrivent pas à trouver une information, ils peuvent toujours infiltrer le temple et trouver des documents qui les dirigeront vers Atur.

Si les PJ sont très prudents, et qu'en plus ils arrivent à tomber sur la bonne personne, elle peut alors les amener voir un certain Urbold, un maraudeur qui traîne dans les rues de la ville et connaît un tas d'informations de valeur (note, Urbold peut se trouver n'importe où, ce n'est pas important, Urbold peut être n'importe quel PNJ). Ce dernier fait payer son information (60 po) aux PJ. Il leur décrit alors assez en détail la ville de Atur, la cité de la nuit (la raison de son surnom et son fonctionnement général) et ce que les PJ vont pouvoir y trouver. Urbold peut aussi préciser, contre quelques pièces en plus, qu'une personne disant s'appeler Emine serait à la recherche de marqués, mais il ne sait pas vraiment pourquoi ni où on peut la trouver.

#### AU MJ :

Attention car les murs de Korth ont des oreilles. Les agents du roi Kaius III sont partout en ville, et écoutent les moindres rumeurs. Beaucoup de monde craint le roi au Karrnath, et la plupart préfère révéler un secret que de le garder caché. Dans leurs questions, il est fort à parier que la présence des personnages parvienne aux oreilles de Kaius, et par extension d'Emine, un Rakshasa qui a infiltré la cour du roi (voir plus loin)...

## ATUR

### Les ennemis de nos ennemis...

La cité de la nuit porte bien son nom, puisque si les PJ débarquent en plein jour, ils n'y trouveront qu'une ville déserte sans activité. Notamment le temple de la cité (dédié au Sang de Vol) est fermé.

La nuit par contre, la ville s'anime étrangement, et les PJ pourront alors découvrir le vrai visage d'Atur (avec les caveaux des morts et les collecteurs de cadavres par exemple).

Le temple du Sang de Vol d'Atur (qu'on appelle le monastère du Sang pourpre) est bien plus grand





que les temples habituels de cette secte. Quoiqu'il en soit, il n'y a aucune difficulté à trouver ce temple, un grand bâtiment sombre et grossièrement construit (la forme est plus que classique), au centre de la cité.

Mais quand les personnages s'approchent du bâtiment, ils aperçoivent, un peu par hasard, dissimulés dans l'ombre, quatre silhouettes encapuchonnées. Ils semblent intéressés par le temple au moins autant qu'eux, et il saute aux yeux que ce sont eux aussi des intrus. Dès que les PJ se font remarquer, le groupe de 4 se rapproche comme pour attaquer :

« *Qui êtes... vous ?! Les marqués ?! Ceux qui ont pénétré en Aërenal ?!* »

Ils enlèvent alors leurs capuches, dévoilant les visages de quatre aërenals étonnés. Il y a deux femmes, l'une avec une crête courte marquant un côté guerrier en elle, mais au visage très joli, l'autre aux cheveux longs, vêtue sous sa cape de protections moulantes, un homme percé à l'oreille avec un bandeau lui couvrant un œil, et un autre homme, apparemment le plus âgé, tenant entre ses mains un bâton. La femme à crête reprend la parole :

« *Encore vivants hm ? Déguerpissez, vous allez nous faire repérer ! Ce ne sont pas vos affaires, laissez les aërenals s'occuper de ça, partez tout de suite !* »



Si les personnages ne bougent pas, la femme à crête dégainé son arme, aussitôt suivie de ses trois compagnons, en signe de menace.

« *Vous devez arrêter de toucher à nos petites affaires, ou vous allez nous ralentir. Cassez-vous les tatoués, c'est notre dernier avertissement !* »

Si les personnages ne bougent toujours pas, les aërenals passent à l'offensive...

### Au MJ :

Ce groupe de 4 aërenals a été envoyé par la cour d'Outre-Mort elle-même. Ils ont été choisis comme les 4 aërenals les plus aptes à cette mission, qui consiste à rapporter du Khorvaire des informations sur la marque et en particulier sur l'état actuel du plan et de Vol. Ces aventuriers sous les ordres de Vecra (la femme à crête) étaient partis pour fouiller le temple d'Atur avant de rencontrer les personnages. Ils ne comptent pas vraiment les tuer, car leurs buts sont communs, mais les aërenals veulent à tout prix régler leurs affaires seuls, sans l'aide de personne.

Ils considèrent que c'est en partie leur faute si Vol est de retour, et qu'avant que tout cela ne dégénère et qu'on ne les accuse du mal, ils veulent résoudre ce problème épineux, en commençant par savoir ce qui se passe exactement. Dans ce principe de ne demander de l'aide à personne, les personnages sont comme des rivaux, et s'il le faut, ils leurs mettront des bâtons dans les roues. S'ils passent à l'offensive, c'est d'abord pour leur faire peur, ils n'iront pas jusqu'au bout.

**Déroulement du combat.** Les aërenals ne combattent pas vraiment stratégiquement, car ils savent qu'ils vont mettre un terme au combat en fuyant. Au bout de deux rounds seulement, ils commencent à partir, et Vecra crie aussi fort qu'elle le peut pour alerter les prêtres du temple de l'arrivée d'intrus. Dès le round suivant, les gardes et les prêtres du monastère accourent tandis que les aërenals se perdent dans la cité...

- **Vecra**
- **Marlow**
- **Liza**
- **Oatef**
- **(3 moines du monastère)**
- **(2 prêtres du Sang de Vol)**



## Le monastère du Sang Pourpre

Pour y entrer, c'est autre chose. Sauf si les PJ usent d'un subterfuge, les prêtres verront bien qu'ils ne sont pas venus pour prier au nom de leur religion. S'ils se sont battus juste devant le temple, c'est raté pour faire une entrée discrète pour le moment (à moins d'attendre et de repasser plus tard).

Le monastère du sang pourpre bénéficie d'un grand terrain. Une fois le grand portail passé, les PJ se retrouvent dans le jardin, le monastère se trouvant au centre. Les entrées sont multiples (deux derrière, une grande devant, et une de chaque côté, toutes deux fermées à clef (DD 25 pour crocheter)).

### NIVEAU 1

Le premier niveau est le lieu le plus actif du monastère. Les grands prêtres du Sang de Vol déambulent dans ce lieu de prière occulte. Les PJ qui ne portent (normalement) aucun signe de cette religion et ne présentent aucun attachement visible à celle-ci vont attirer le regard de ces prêtres. S'ils ont pris la précaution de se déguiser, ils ne devraient pas rencontrer de problème. Tandis qu'ils se rapprocheront d'eux et les questionneront (sur leur venue..), les membres du clergé en viendront finalement à vouloir s'emparer d'eux. Tandis que les prêtres et les combattants de l'église commencent à s'attaquer aux PJ, d'autres les regardent et vont ensuite sonner l'alerte dans tout le bâtiment dès que ça tourne mal pour les prêtres. Si les personnages se sont déjà battus au dehors, ce niveau n'est pas gardé.

**Déroulement du combat.** Les soldats attaquent corps à corps, tandis que les grands prêtres arrêtent leur activité et utilisent leurs sorts pour assister les gardes. Le temps qu'ils comprennent qu'un combat a lieu (1 round), les soldats du balcon (5) descendent les escaliers pour combattre dans le hall (ils arrivent au bout de 4 rounds en tout).

- (2 prêtres du Sang de Vol)
- (2 moines du monastère)
- (1d2 paladins du Sang de Vol)

A ce niveau se trouve également la grande bibliothèque du temple. On y trouve un bon nombre de livres religieux, ainsi que des affaires personnelles. En cherchant bien (DD 22 fouille), on peut même

y trouver des informations intéressantes. Il est dit dans un ouvrage que la plupart des membres de la secte pensent qu'il s'agit d'un culte dédié au sang et aux morts-vivants. Ils obéissent aveuglément à leur chef moins connu du nom de Vol, ancienne propriétaire de la maison du dracogramme de la mort. Mais Vol a aussi la main mise sur une autre organisation, l'ordre de la griffe d'émeraude, qui accomplit secrètement toutes ses volontés.

Dans le bureau de Malévanor, les PJ trouveront un parchemin (rangé dans un tiroir), ce dernier est signé de la main d'Erandis Vol, en langage elfe (si personne ne sait lire l'elfe, il faudra s'allouer les services de la maison Sivis) :

*Je t'envoie mon bras droit, il vient s'entretenir avec toi dès demain, il t'expliquera les principes de la mission que tu exécuteras le plus rapidement possible. La situation devient difficile, une bande de Sharn est devenue dangereuse, mes hommes de la Griffe s'en sont chargés, mais un groupe reste en liberté. Quand tu les auras retrouvés, rejoins-moi à ma demeure.*

*Erandis d'Vol*

### NIVEAUX 2, 3 ET 4

Tous ces niveaux sont les quartiers des prêtres du monastère. A chaque étage, les personnages ont des chances de tomber sur des prêtres. Ils devront alors se battre sur les passages qui ne sont pas protégés par des balustrades... Chaque étage est haut de 6 m, une chute du haut pourrait bien se révéler mortelle...

**Déroulement du combat.** Une fois corps à corps, les prêtres n'hésitent pas à bousculer les personnages pour qu'ils tombent, et rejoignent les cadavres des Caveaux de Morts. Si un personnage tombe du troisième niveau ou plus, il a droit à un jet de réflexes (DD 19) pour se raccrocher à un passage de l'étage du dessous (+ 5 au DD à chaque niveau).

- 1d4 théurges du Sang de Vol

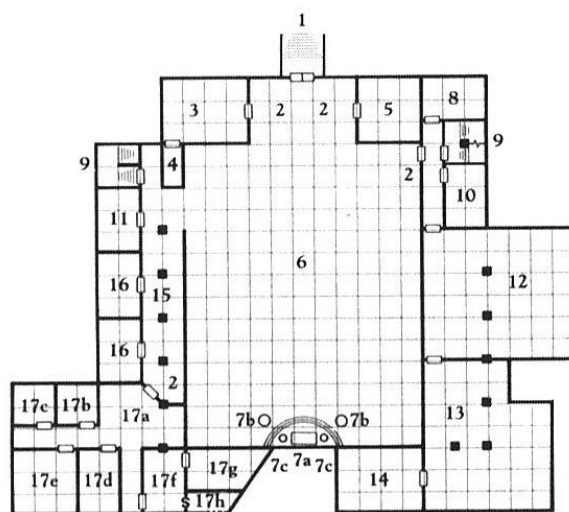
### NIVEAU 5

Le niveau le plus haut du monastère est dédié aux prières des prêtres. Ils font quotidiennement des chants funèbres et magiques pour prier Vol, et contribuent à la transformation des cadavres en morts-vivants. C'est grâce à la puissance de ces chants que l'indicible chœur se fit, conférant aux 13 gantelets le pouvoir d'induire la fameuse marque.

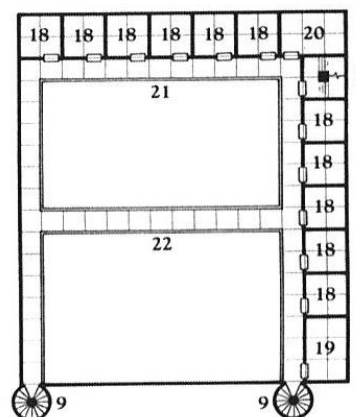


Un carreau = 3 mètres

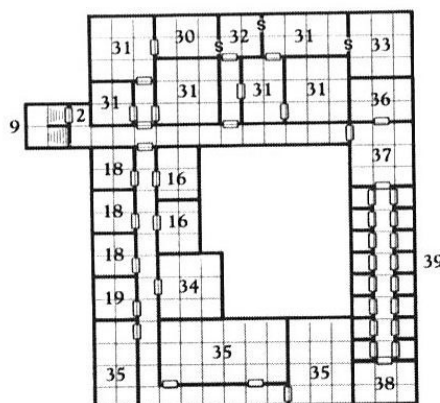
## Monastère du Sang Pourpre



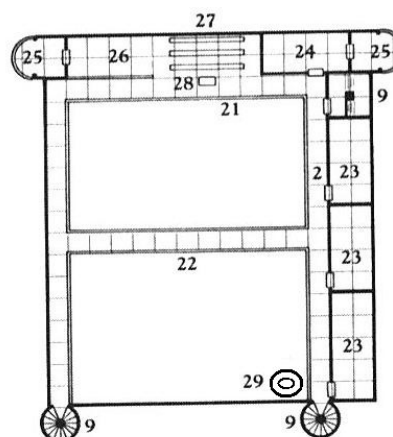
Niveau 1



Niveau 2, 3, +4



Niveau souterrain



Niveau 5

## Le Monastère du Sang Pourpre

- 1) Grande Entrée
- 2) Poste de surveillance
- 3) Bureau du sous-prêtre (affaires quotidiennes)
- 4) Fournitures/archives
- 5) Prêtre de garde
- 6) Sanctuaire
- 7a) Trône de Vol (autel)
- 7b) Fontaine de sang
- 8) Fournitures du sanctuaire (matériel pour sacrifices)
- 9) Escaliers
- 10) Bureau du capitaine de garde
- 11) Quartiers du sous-prêtre
- 12) Scriptorium
- 13) Bibliothèque
- 14) Entrepôt et préparation des ouvrages de bibliothèque

- 15) Colonnade
- 16) Chambres des prêtres de rang moyen
- 17a) Antichambre de Malévanor
- 17b) Etude de Malévanor
- 17c) Chapelle privée de Malévanor
- 17d) Bureau privé de Malévanor
- 17e) Chambre de Malévanor
- 17f) Salle de travail et de détente de Malévanor
- 17g) Chambre du serviteur de Malévanor
- 17h) Passage secret et porte à sens unique
- 18) Chambre des prêtres de rang faible
- 19) Salles de bain
- 20) Bureau des prêtres de rang faible
- 21) Passage sans balustrades
- 22) Passage en pierre sans garde-fou
- 23) Salle de conférence
- 24) Salle de réunion privée

- 25) Balcon avec balustrade
- 26) Tribune des prieurs
- 27) Tribune des coeurs pour la prière
- 28) Estrade du maître prieur
- 29) Statue de Vol
- 30) Cave à liquide pour la conservation des cadavres
- 31) Entrepôt de cadavres
- 32) Puits
- 33) Trésor
- 34) Salle d'entraînement
- 35) Centre de traitement des morts
- 36) Armurerie
- 37) Géolier et chambre de garde
- 38) Salle des tortures
- 39) Caveaux de Morts

Ici aussi se trouve la salle de réunion privée. Malévanor s'y trouve... A l'intérieur, le grand prêtre est assis derrière une table, tandis que debout devant lui se trouve un grand demi-elfe, il semble en train de s'entretenir avec le grand prêtre. Les PJ le reconnaissent tout de suite, il s'agit de Murkhas, celui qui leur avait insufflé la marque.

A leur entrée, les deux hommes sont furieux :

« Les gardes n'ont même pas su vous arrêter, toute cette pagaille vient de vous ? Nous ne pouvons même plus parler d'affaires avec mon ami Murkhas ! »

Murkhas intervient :

« Oh, mais je les reconnais, ce sont eux qui mettent leur nez de partout, et qui sont recherchés par la griffe. Vous tombez à point, nous étions justement en train de parler de vous. Je n'ai pas trop le temps de discuter avec vous, ma maîtresse m'attend et elle déteste les retards, on va devoir en finir vite. »

« Vol sera enchantée de savoir que vous avez péri de ma main. »

### Au MJ :

Murkhas était venu pour expliquer en détail la situation au grand prêtre, qui tient une importance non négligeable dans la secte. Il explique le problème des PJ, qui commencent à devenir dangereux, et la disparition d'un grand nombre de marqués, qui pose un problème à Erandis. Murkhas a donc expliqué qu'une nouvelle mission d'insufflation de la marque serait prévue quand Vol aura fini de mettre au point son sortilège. Mais pour cela, il lui faut capturer ses cobayes pour corriger les défauts.

Si Murkhas vient à mourir, Vol s'en rendra compte et ramènera à la vie son bras droit, sous la forme d'un vampire (voir plus tard)...

**Déroulement du combat.** Pour avoir plus d'espace, s'ils en ont besoin, Malévanor et Murkhas sortent de la salle pour se battre au dernier étage en jouant avec les éléments du décor. Les deux combattent chacun avec leur style personnel sans chercher aucun accord. Les personnages feront donc face à deux individualités. S'ils sortent de la salle, Malévanor fait appel aux prêtres qui mettent 7 rounds à monter. Malévanor tente de fuir s'il perd l'avantage. Murkhas quant à lui poursuit le combat et n'essaie de se sauver qu'au dernier moment.

- **Malévanor**
- **Murkhas**
- **(5 théurges du Sang de Vol)**

Malévanor ne sait rien au sujet du repaire de Vol, et il ne compte de toute façon rien dévoiler. Murkhas connaît, quant à lui, cet endroit pour s'y rendre souvent. Mais il ne trahira pour rien au monde sa maîtresse. Jamais, même sous la torture, il ne révélera où se cache Vol ou quoique ce soit qu'elle ne voudrait pas que le groupe ne sache. Face à la magie qui pourrait le forcer à parler, Murkhas est prêt à se donner la mort pour que rien ne filtre.

## SOUTERRAIN

Les souterrains du monastère sont des Caveaux de Morts, où résident et travaillent un certain nombre de collecteurs de cadavres. Ce niveau est tout ce qu'il y a de plus lugubre, entre la puanteur qui se dégage, la salle des tortures et les collecteurs de cadavres, rien ne donne envie de s'éterniser ici.

Les personnages n'ont donc toujours pas l'identité du lieu où se trouve cachée Erandis, mais ils ont confirmation de son existence, et savent que la Griffe d'Émeraude est en fait à sa botte. Mais ils ont plus que jamais intérêt à fuir et éviter le Karrnath, maintenant qu'ils ont tué (s'ils l'ont tué) le prêtre le plus important d'Atur, et mis à sang le monastère du sang pourpre.

## KAIÛS III

### L'allié inconnu

Alors que les PJ traînent dans le Karrnath, une flèche les surprend et vient se planter juste à côté d'eux. S'ils prennent cette soudaine attaque pour une tentative de meurtre, ils peuvent cependant voir sur le projectile qu'un bout de papier y a été attaché. S'ils le défont, voici ce qu'ils lisent dessus :

*Je sais ce que vous cherchez, et j'ai des réponses.  
Retrouvez-moi dans deux lunes à la taverne du Karrnathien, à Korth, nous y serons tranquilles pour discuter.*

La lettre n'est pas signée, et les personnages n'ont presque pas le moindre indice sur leur interlocuteur. Cependant, il semble qu'ils n'aient pas trop le choix s'ils veulent trouver le repère de Vol... Peut-être s'agit-il d'un piège, le seul moyen de le savoir est de se rendre à la taverne de Korth. Mais attention, après leur passage dans le monastère du Sang de Vol, la nouvelle de la mort des prêtres (et de Malévanor si c'est le cas), la Griffe d'Émeraude





sera plus attentive que jamais à un éventuel faux-pas des personnages.

S'ils sont encore aux alentours de Atur, il faudra se dépêcher pour retourner dans la capitale Karnathienne à temps (peut-être seront-ils ralentis à devoir déjouer des embûches posées par leurs ennemis...). Une fois là-bas, il faudra que les PJ trouvent la taverne en interrogeant les habitants de Korth (renseignements DD 20, la taverne étant peu connue). L'auberge du karnathien est assez mi-teuse, et pourtant elle semble très fréquentée par des habitués du quartier. Les personnages pourront trouver une place autour d'une table, où ils devront patienter environ une heure avant qu'une jolie femme vêtue d'une élégante robe verte, un peu ostentatoire, vienne prendre place à côté d'eux. A peine les PJ ont-ils le temps de voir le nouvel arrivant qu'elle engage la discussion :

*« Avant de commencer, je vais vous demander de ne pas poser de questions sur mon identité, je vous ai proposé une information pour des raisons qui me sont personnelles. En fait, ce n'est pas moi qui peut vous donner les réponses à vos questions, je vous ai vu à Atur, vous semblez avoir des comptes à rendre à ce culte et plus particulièrement à... sa dirigeante. Celui qui pourra peut-être vous aider n'est autre que le roi du Karrnath. J'ai décelé en lui une haine particulière envers le culte de Vol pour je-ne-sais quelle raison. Peut-être répondra-t-il à vos questions, je n'en sais rien, et c'est ce que je veux savoir. Mais il n'est pas facile*



*à approcher, je fais partie de... son entourage, je vous aiderai à lui parler, après quoi ce sera à vous de jouer, et je vous interdis de dévoiler quoique ce soit à mon sujet ou sur ce que je vous ai dit... »*

### AU MJ :

L'humaine, Emine, fait partie de la cour de Kaïus. Il s'agit en fait d'un Rakshasa nommé Yatus, qui depuis longtemps a intégré les proches de Kaïus. Son but initial était de profiter de l'autorité du roi pour lui souffler quelques directives. Mais petit à petit, le roi lui est devenu de plus en plus mystérieux. S'il est assez proche du roi du Karrnath, il ne connaît pas du tout son secret (sa nature vampirique et le fait qu'il a été Kaïus Ier et a usurpé la place de son arrière-petit-fils) mais a justement un léger doute. Yatus est certain que Kaïus cache un grave secret, et il est persuadé que s'il le perce, il pourra faire chanter le roi et en profiter pour semer le chaos et la panique. La curiosité et la certitude qu'il se passe quelque chose d'important ont fait qu'il a étudié plus en avant la question. En s'intéressant à Kaïus, Yatus a remarqué en lui une crainte toute particulière envers le culte du Sang de Vol très présent au Karrnath. Comme toute la cour et la famille royale, il n'a pas pu passer à côté de la nouvelle concernant les marqués, et a bien vu que Kaïus en savait plus qu'il ne le laissait croire et portait une attention particulière à l'événement. Tous ces petits indices ont amené le Rakshasa à se poser certaines questions, voyant que des marqués enquêtaient actuellement au Karrnath (grâce aux espions de Kaïus eux-mêmes) il a sauté sur l'occasion pour faire confronter le roi à ces sujets qui semblent tant l'intéresser. En fait, ce sont les autres membres des Seigneurs de la Poussière que les personnages ont rencontré (organisation dont il fait donc partie) qui l'ont prévenu de l'arrivée des personnages. Yatus a par cette occasion pu préparer son plan et mettre au point les détails. Peut-être que les personnages feront le lien et auront quelques doutes.

Yatus compte envoyer les personnages s'entretenir avec Kaïus, il espère qu'il se dévoilera à eux ou, à défaut, qu'il commette une erreur qui donnera un indice sur son identité. Il a donc envoyé une lettre anonyme aux personnages pour les attirer à Korth, et a changé ses traits habituels au moyen de changement de forme pour que son identité (faussée) ne filtre pas dans l'entretien des personnages.

« Si vous êtes d'accord sur les conditions, je peux vous expliquer comment tout ça va se passer. J'ai réussi à organiser un entretien avec Kaius III dans deux jours. Il pense rencontrer des membres des académies du Rekkenmark pour discuter de l'avenir de celles-ci, il vous faudra tout de suite rentrer dans le vif de la discussion, ou vous serez aussitôt renvoyés. Mettez en avant vos ennemis communs, et tentez d'avoir vos réponses, il les a très certainement ! Quand ce sera fini, venez me retrouver ici, j'ai besoin de savoir ce qu'il vous a dit. »

## Le roi

Les personnages auront donc le droit de pénétrer dans le château de la famille royale du Karrnath sous l'identité des membres des académies militaires du Rekkenmark. Dès le départ, ils seront très surveillés. Après quelques vérifications (peut-être les personnages auront-ils pris le soin de se déguiser pour cacher leur identité, il leur faudra quelques coups de bluff pour ne pas éveiller de soupçons) on les laisse entrer dans une salle, s'installer confortablement sur des canapés. Kaius, suivi par un forgelier (son garde du corps) entre pour finalement s'installer en face des PJ. Il demande à être seul avec eux.

La discussion qui va suivre va être très intense pour les personnages, être



confronté à une personne d'une telle importance, et d'une telle puissance doit être extrêmement intimidant. Les PJ auront difficilement une position dominante dans la conversation, ils devront être polis, presque soumis à la bonne grâce de Kaius.

Cette discussion doit donc avoir des allures presque épiques, et marquer la mémoire des personnages, en plus d'être difficile et dangereuse...

Kaius laissera les personnages commencer la discussion. S'ensuivra un débat extrêmement dangereux et difficile pour les PJ. Il ne faut surtout pas qu'ils soient brusques ou menaçants, ou qu'ils donnent l'impression de vouloir percer à jour le secret de Kaius. Ce dernier est sur ses arrières, le moindre faux-pas de leur part et il appelle la garde. Les personnages, pour se faire bien voir, devront démarrer sur les points communs qu'ils ont avec Kaius III. Bien sûr, il se posera des questions, demandera pourquoi ils viennent le voir, qui les envoie, pourquoi ils en viennent à lui. Il ne faut pas oublier que c'est de Kaius III dont il est question, personnage important et dangereux.

À un moment donné, il faudra bien que les PJ donnent leur identité véritable, Kaius en sera très étonné, car il sait combien ils sont recherchés et haïs. C'est à ce moment précis qu'il deviendra intéressé et participera sérieusement au débat. Pour le convaincre de les aider, les personnages devront ne pas tenter de savoir pourquoi il déteste tant Vol, c'est le point sensible du roi du Karrnath. Il fera aussi promettre aux personnages de rester très concrètement muets sur cet entretien s'ils tiennent à avoir leur information. Quant à eux, les personnages pourront trahir ou non Emine, ou bien dire qu'ils se sont débrouillés pour avoir cet entretien. De toute façon, il sera difficile pour Kaius de reconnaître le traître si les personnages ont vu une apparence qui n'est pas la sienne...

Si les personnages se montrent très bon diplomates, ou très bon bluffeurs, s'ils s'attirent la confiance du roi (ils peuvent même tenter de décrire la femme qui les a envoyé, prouvant leur sincérité), Kaius comprendra qu'ils ont un ennemi en commun et qu'il devrait aider des héros qui ont une chance de faire peur à la puissante liche. A la clef de cette éprouvante conversation, les PJ pourront repartir avec l'information suivante : le château Malmoelle, la demeure principale de Vol, est situé dans l'île glaciale de Farlen, dans le nord des principautés de Lhazâr. Il n'a pas plus de précisions à apporter, mais c'est déjà une piste considérable.



**AU MJ :**

Kaïus III s'est depuis le début intéressé à cette histoire de marque. En découvrant la forme de celle-ci, il a aussitôt reconnu le dracogramme de la mort, et il n'a eu aucun doute sur la cause de ce plan incroyable. Vol, sa pire crainte, veut retrouver sa maison d'antan. Kaïus a peur de la liche et de ce qu'elle prépare, si son plan marche, sa puissance aura encore augmenté et il sera plus en danger que jamais. Toute tentative de révolte à l'égard de la liche l'intéresse au plus haut point, surtout s'il n'y est pas directement impliqué (et ne craint donc pas les représailles). Les personnages ont gagné en puissance, ils sont une sérieuse menace pour l'ennemie du roi, et s'il ne tient pas non plus à s'en faire des alliés purs et durs, il hésitera à leur donner l'information clef. C'est aux personnages de faire pencher la balance en leur faveur...

Kaïus fera tout pour ne pas dévoiler ses motivations, s'il est curieux quand à l'identité de celui qui a envoyé les PJ vers lui, et va tenter de leurs tirer les vers du nez avant toute chose, la curiosité risque de le pousser à accepter de livrer son aide. S'il voit que la tentative des personnages est sérieuse, il daignera dévoiler l'emplacement du château de la liche (qu'il a découvert il y a bien longtemps).

Les personnages peuvent décider ou non de retrouver Emine. Cependant il est fort à parier qu'ils craignent plus les représailles de Kaïus que celles de l'une de ses servantes. Si les personnages ne retournent pas voir leur commanditaire, il tentera de les retrouver pour les faire parler, toujours sous l'apparence d'Emine. Puis, il abandonnera pendant un moment...

## LA SUITE DU VOYAGE

### Trouver un moyen de transport

Maintenant que les PJ savent vers où aller, il faut qu'ils sachent comment y aller. Leurs moyens sont assez limités, la téléportation coûte très cher étant donnée la distance, et est de toute façons difficile car peu nombreux sont ceux qui connaissent bien les principautés. Leurs pouvoirs ne sont sûrement pas suffisants pour y aller rapidement. Quant à s'y

téléporter eux-mêmes, les personnages ne savent certainement pas à quoi ressemblent les principautés. Un sort de *vent divin* peut être solution, mais traverser les montagnes de Mror est un véritable défi. Les personnages peuvent être soumis aux mêmes problèmes qu'avec un aéronef (voir plus bas).

Les galions n'aiment pas aller jusqu'aux principautés, ils subissent trop de problèmes pour que le commerce soit suffisamment rentable, du coup, les galions ne font plus d'échanges avec les principautés.

Le fulgurant est une solution, mais il faudra alors faire la suite du voyage à pied, à travers les bastions de Mror. Mais il reste la solution la plus « simple » et la moins chère.

Enfin, l'aéronef est sûrement le moyen le plus rapide. Cependant, le prix sera triplé pour que les PJ soient emmenés par delà les bastions (qui sont hauts et dangereux). Si les PJ ont de quoi payer, ils choisiront sûrement cette solution.

Quoiqu'il en soit, la direction est la même.

Le fulgurant amènera les PJ à Mont-Krona, la traversée des bastions est décrite plus loin.





L'aéronef est censé transporter les PJ jusqu'aux principautés, mais un problème va avorter la route bien plus tôt... En effet, le début du voyage par les airs se passe bien, jusqu'à ce que l'aéronef arrive au dessus des Bastions. Là, un vent glacial et violent fait son apparition. Le gros bâtiment ne peut plus lutter contre le vent, et l'élémentaire du feu faiblit petit à petit. Le capitaine veut descendre, si les PJ insistent et arrivent à convaincre le capitaine de continuer, l'aéronef s'échoue sur la neige en plein milieu des montagnes. Si le groupe est perdu dans les montagnes, il lui faudra réussir un test de survie (DD 26) pour réussir à s'orienter et savoir vers où se diriger pour trouver la cité la plus proche (en l'occurrence Mont-Krona).

## Le retour de la Flamme d'Argent

Pendant leur voyage, les personnages tomberont à nouveau nez-à-nez avec la Flamme d'Argent. Burt est là, avec son groupe habituel, à la traque des marqués et plus précisément des personnages (ils sont les plus recherchés, et donc la proie la plus prestigieuse). Les personnages auront été vus un peu plus tôt. Le temps de prévenir l'Eglise, et Burt et ses hommes étaient aux trousses du groupe.

Si les personnages ont pris le fulgurant, Burt attaquera directement dans le wagon. Si le groupe a pris un aéronef, Burt et ses hommes loueront eux aussi les services de la maison Lyrandar pour s'octroyer un petit aéronef avec lequel ils accosteront l'aéronef des personnages pour combattre à son bord. Face aux personnages, Burt insistera pour faire connaître son nom, il veut s'imposer en shérif qui mettra la main sur les truands, et compte bien se réserver cette tâche. Il met toute son énergie dans ce travail, et va se révéler particulièrement hargneux...

**Déroulement du combat.** S'ils sont dans un wagon, on peut reprendre le principe du combat du Chapitre 1. S'ils sont sur un aéronef, on peut alors imaginer un combat épique dans les cieux où les antagonistes tenteront de se pousser par-dessus bord, de sauter d'un aéronef à un autre pour s'enfuir...

- **Burt**
- **4 chevaliers de l'Église de la Flamme d'Argent**

## LES BASTIONS DE MROR

Quel que soit le moyen de transport pris, les PJ se retrouveront forcément dans les bastions (sauf s'ils ont réussi à trouver comment se téléporter directement aux principautés ou comment contourner les bastions, voire les traverser très rapidement).

S'ils sont dans une cité, ils prendront sûrement la précaution de demander le chemin le plus recom-



mandé. Si un test de renseignements (DD 25) est réussi, on leur apprend qu'un village du nom de Maison-Lacustre loue des passeurs pour que les mineurs puissent traverser le lac Miroir. De l'autre côté, des nains du clan Mroranon creusent des tunnels pour extraire le fameux fer de qualité tant demandé. Ils pourront aider les PJ à faire la traversée.

S'ils n'ont aucun moyen de se repérer, les PJ peuvent louer un guide (1 po par jour) qui les conduira jusqu'au village.

Le voyage se passe bien, durant une semaine, les PJ ne s'écartent pas trop des routes commerciales et ne font donc aucune mauvaise rencontre. Les monts n'ont pas encore ôté leur manteau blanc (on se situe à la fin de l'hiver), et le voyage est donc un peu ralenti. Le groupe passe même devant le gigantesque monument sculpté à la gloire du seigneur nain Mror, cette statue gigantesque incroyable.

Arrivés à Maison-Lacustre, un petit village de chaumières qui vit grâce à son emplacement stratégique (qui fait que tous ceux qui traversent les bastions doivent le franchir). Tout est prévu pour accueillir les voyageurs.

Les petits bateaux sont amarrés à un étranglement du lac, pour avoir le moins de chemin à parcourir. Il faut s'affranchir d'une taxe de 20 po par voyageur pour passer les 20 km d'eau glaciale sur ces petites embarcations (la traversée du lac dure un peu plus de 7 heures). Pendant le voyage, les personnages peuvent entendre parler des dangers de la traversée. Beaucoup préfèrent contourner le lac miroir plutôt que de se risquer à devenir un appât. En effet, il y a parfois quelques créatures qui ralentissent le voyage, mais les rameurs disent être entraînés à régler ces problèmes. En poussant un peu plus la conversation, les PJ ont vent d'une légende, le monstre du lac, un calmar gigantesque qu'ils nomment le Kraken. Les nains le craignent plus que tout...

Au bout de 6 heures, l'autre côté du lac est visible, quand soudain, des tentacules sortent de l'eau et tentent de s'emparer de l'embarcation. Les rameurs, apparemment préparés aux attaques des créatures du lac, piquent avec leurs lances les tentacules de la bête. Mais celle-ci est bien plus grosse que par habitude, elle sort sa tête de l'eau et commence à s'en prendre aux PJ... Effrayés, l'un des rameurs a juste le temps de balbutier :

« Le... Kra... ken »

**Déroulement du combat.** Ce combat est l'un des plus épiques du chapitre, il est très dangereux au vu des conditions, puisque les personnages devront rester sur l'embarcation pour combattre. Ils peuvent atteindre la créature à ses tentacules quand elle les sort s'ils sont corps à corps, mais il est plus logique d'utiliser une arme distance ainsi que des sorts pour la blesser. Le Kraken attaque les occupants du bateau avec ses tentacules. Si il est malmené, il tentera de couler l'embarcation et ses occupants pour les avoir sous l'eau.

Si un personnage tombe à l'eau, il doit réussir chaque round un test de constitution (DD 20) pour résister au froid en plus d'un test de natation normal. En cas d'échec du jet de constitution, le PJ perd un point de dégât non létal temporaire, en plus de subir un malus de -1 à son prochain test de natation. Le Kraken s'en prend aussi aux PJ sous l'eau (on obéit alors aux règles normales pour un combat sous marin).

- **Kraken**





Une fois le calme rétabli, l'embarcation (si elle n'a pas coulé) finit sa traversée et dépose les PJ sur la terre ferme. Ils se trouvent alors à une dizaine de kilomètres des premiers tunnels. Après une demi-journée de marche, les montagnes se dressent devant eux, sans aucune mine visible. En fait, celles-ci se trouvent derrière les premiers sommets. Suite à quelques heures de marche, les PJ aperçoivent enfin devant eux une ouverture dans la montagne. Un pont naturel, fait de glace, permet d'y accéder. Mais sur ce pont, des mineurs nains sont en train d'essayer de retenir une créature monstrueuse. Un ver géant tente d'engloutir les pauvres travailleurs, tandis que certains d'entre eux glissent et tombent dans le précipice.

Les PJ devront de toute façon aider les mineurs à se défaire de la bête, sans quoi ils ne pourront pas passer par le pont.

**Déroulement du combat.** Marcher sur le pont nécessite un jet d'équilibre (DD 10 pour avancer à la moitié de sa vitesse, avec un malus de -5 pour avancer à vitesse normale). Un jet raté de 4 points ou moins signifie que le PJ ne peut plus avancer, tandis qu'un jet raté de 5 points ou plus entraîne la chute (une chute de 50 m). Le pont est long de 24 m et large de 3 m. Les mineurs sont sur la terre ferme de l'autre côté du pont, tandis que le ver est à l'extrémité de celui-ci (du côté du tunnel).

Pour tuer la bête sans risque, il vaut mieux l'attaquer distance. Mais le ver se défendra, et traversera le pont pour s'occuper de ses assaillants. Le ver des glaces n'a besoin d'aucun jet pour passer le pont.

- **Ver des glaces**

Si les PJ parviennent à se débarrasser de la bête, les nains sont très reconnaissants, ils sont prêts à aider les PJ pour n'importe quoi. Les monts de la Gelée blanche sont encore plus dangereux que les monts Ferracines apprennent-ils, on y trouve des tas d'aberrations comme celle qu'ils viennent de rencontrer. Les nains du clan Mroranon proposent aux PJ de faciliter leur voyage, en empruntant les tunnels qu'ils ont creusé, qui débouchent de l'autre côté. Par contre, plus loin leur dit-on, les mines sont sombres et abandonnées des mineurs, qui ont extrait la quasi-totalité des minerais. Il n'y a aucune lumière et certaines créatures ont pu trouver refuge au fond de ces souterrains, comme des gorilles/sca-rabées qui saccagent tout sur leur passage.

## LES SOUTERRAINS DE MROR

### Nouvelle évolution

Lors d'une nuit de sommeil, les personnages vont à nouveau entrer dans un rêve agité. Alors qu'ils s'allongent pour profiter de la bienfaisance du repos, ils replongent dans cet endroit imaginaire, maculé de blanc. Une ombre énorme surgit, et s'attaque aux PJ avec toujours plus de voracité. Cela faisait longtemps que les personnages n'avaient pas rencontré la marque dans leurs rêves. Ce retour aux sources va être brutal, comme si la marque s'était retenue jusque là, et qu'elle déployait toute la férocité accumulée profitant de la fatigue des personnages. Ils sentent que l'évolution est proche de son achèvement, car ils ont de plus en plus de mal à résister à sa puissance...

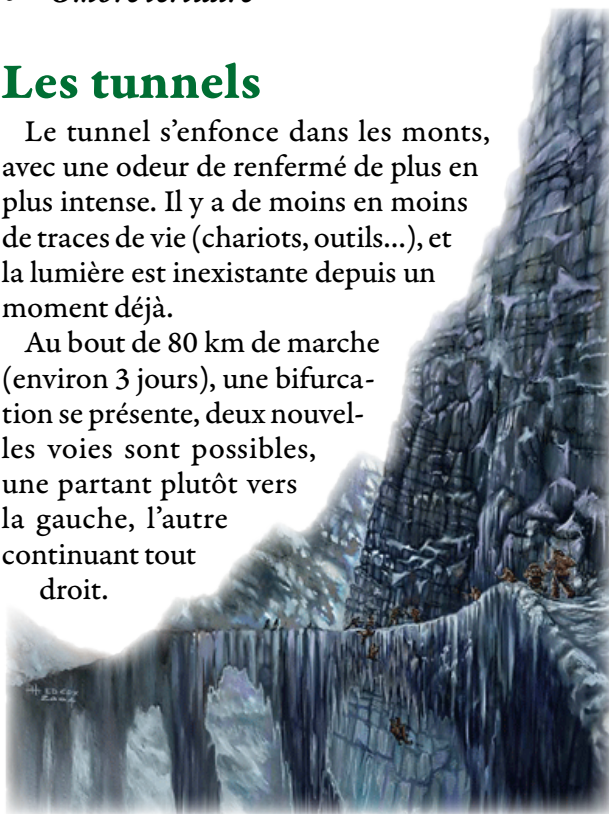
**Déroulement du combat.** En plus de tenter d'envelopper les personnages, l'Ombre essaie cette fois-ci de le blesser, de lui faire mal avant de s'en prendre à lui...

- **Ombre tertiaire**

### Les tunnels

Le tunnel s'enfonce dans les monts, avec une odeur de renfermé de plus en plus intense. Il y a de moins en moins de traces de vie (chariots, outils...), et la lumière est inexistante depuis un moment déjà.

Au bout de 80 km de marche (environ 3 jours), une bifurcation se présente, deux nouvelles voies sont possibles, une partant plutôt vers la gauche, l'autre continuant tout droit.





## TUNNEL GAUCHE

Après quelques heures de marche, les PJ débouchent sur une immense caverne. Dans cette caverne, une masse informe s'élève dans l'obscurité, c'est un foreur qui se nourrit des roches et des minerais des monts. Il n'est pas offensif tout de suite, sauf si les PJ décident de l'attaquer. Il n'engage pas la discussion, mais les PJ peuvent le faire (s'ils parlent le terreux ou le commun des profondeurs). Dans ce cas, sa voix rocailleuse leur demande ce qu'ils viennent faire ici, s'il n'y voit rien d'hostile, il laisse les PJ passer par un tunnel qu'il a lui-même creusé, et qui est plus court (seulement 40 km à parcourir jusqu'à la sortie).

Si les PJ sont insolents ou peu amicaux, voire hostiles, ou même s'ils ne parlent pas sa langue, il s'attaque aux PJ pour les dévorer.

**Déroulement du combat.** Les PJ sont supérieurs en termes de puissance par rapport au Foreur, ils ne devraient faire qu'une bouchée de lui. Le Foreur ne sort pas de son tunnel quoi qu'il arrive, et s'il le faut, il s'enfuit en creusant.

- *Foreur*

## TUNNEL DROIT

En prenant le chemin qui part en face (ce qui peut paraître logique), les PJ rencontreront sur leur route un groupe de 3 ombres des roches, évidemment hostiles. Ce sont les créatures dont parlaient les nains, qu'on trouve fréquemment dans ces souterrains.

Le tunnel continue sur 60 km jusqu'à la sortie (soit plus que par la gauche). En deux jours de marche, les PJ auront traversé les souterrains des nains.

# ANNEXE

## Mauvaise surprise

### LES JUMEAUX

Les jumeaux Irlan et Phaëlil sont deux elfes de la maison Phiarlane qui travaillent aussi pour la Griffe d'Émeraude. Ils sont réputés pour leur sadisme et leur discrétion. Ils aiment observer, épier les gens à leur insu, pour pouvoir mieux les torturer et les faire souffrir. Tous deux maîtrisent quelques pouvoirs magiques, et s'en servent, avec les pouvoirs

de leur dracogramme, à des fins d'espionnage. Les deux se complètent parfaitement, ils se trouvent, du fait qu'ils soient jumeaux, en parfaite symbiose. C'est terrifiant à quel point les deux elfes sont sur la même longueur d'onde et partagent tous deux la même envie de faire souffrir.

Mais le plus terrifiant est sans doute leur talent hors du commun dans le domaine de la filature et de l'espionnage. Au départ, les jumeaux travaillaient à leur compte, sous demande de la clientèle. Remarquant leur réputation, la Griffe d'Émeraude s'est hâtée de les inviter à rejoindre leurs rangs.

Pour son plan, Vol a confié aux jumeaux la mission d'observer l'évolution de sa marque au sein de la ville de Sharn. Ils doivent repérer les marqués, suivre leurs agissements en s'assurant qu'ils ne découvrent rien quant aux plans de Vol, et observer tous leurs comportements relatifs, de près ou de loin, à la marque. Ils doivent ensuite faire régulièrement un rapport de ce qu'ils ont noté.

Les jumeaux sont deux elfes très beaux, parfaitement identiques dans leurs traits, qui se différencient uniquement par quelques touches dans leurs vêtements. Ils semblent toujours sourire, un sourire sadique, malsain. Ils doivent passer, aux yeux des PJ, pour des psychopathes, des assassins psychotiques et assoiffés de sang, qui n'abandonneront pas quoi qu'il arrive, et qui combattront jusqu'à ce que mort s'ensuive.

### IRLIAN

**Elfe Roublard 3 / Spadassin 6 / Chasseur spectral 5**

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie :** 3d6+11d8+14 (76 pv)

**Points d'action :** 12 (2d6)

**Initiative :** +6

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 23 (+6 Dex, +7 armure), contact 16, pris au dépourvu 17 ; +3 esquive contre une cible

**Attaque de base/lutte :** +13/+15

**Attaque :** *diablerie* (+20 corps à corps, 1d6+5/15-20) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+20 distance, 1d8+2/x3)

**Attaque à outrance :** *diablerie* (+20/+15/+10 corps à corps, 1d6+5/15-20) ; ou arc long composite de force (+2) de maître (+20/+15/+10 distance, 1d8+2/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** attaque sournoise (+5d6), éclipse spectrale, pouvoirs magiques

**Particularités :** immunité contre les effets de sommeil magique, vision nocturne, recherche des pièges, esquive totale, sens des pièges (+1), bonus d'esquive (+3), style (+1), forte personnalité, frappe instinctive (+2), botte du scorpion, marque de l'héritier, ténèbres supérieures, ombres profondes, utilisation du poison, perception spectrale, vision spectrale, manteau de ténèbres

**Jets de sauvegarde :** Réf +16, Vig +11, Vol +5 ; +2 contre les enchantements

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

**Compétences :** Acrobaties (17) +25, Bluff (17) +17, Déguisement +0 (+2 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (17) +28, Détection (17) +20, Diplomatie +4, Discrétion (17) +28, Équilibre +8, Escamotage (7) +15, Fouille +4, Intimidation (17) +19, Perception auditive (17) +20, Psychologie (17) +18, Renseignements +2, Saut (5) +9

**Dons :** Attaque en finesse, Botte de dracogramme, Brigand audacieux, Dracogramme majeur (ombre), Dracogramme mineur (ombre), Dracogramme superficiel (ombre)

**Langues :** Commun, Commun des profondeurs, Draconique, Elfique

**Facteur de puissance :** 14

**Équipement :** chemise de mailles en mithral +3, diablerie, arc long composite de force (+2) de maître et 20 flèches, gantelets de Dextérité +2, bottes d'elfe, cape d'elfe, potion de bouclier de la foi (+5), saphir noir (1 000 po)

**Alignement :** loyal mauvais

**Botte de dracogramme.** Par une action libre et en dépensant 1 point d'action, Irlian peut augmenter les dégâts d'une attaque contre une cible dotée d'un dracogramme véritable ou aberrant différent du sien. Il doit dépenser le point d'action avant son jet d'attaque. Si l'attaque réussit, il inflige +3d6 points de dégâts supplémentaires.

**Diablerie.** Cette rapière +1 acérée de fer noir transmet un niveau négatif à sa cible chaque fois qu'elle obtient un coup critique. Dès que cela se produit, le porteur de la rapière gagne 1d6 points de vie temporaires, qui disparaissent au bout de 24 heures. Une journée après avoir été frappée, la victime a droit à un jet de Vigueur (DD 16) par niveau négatif afin d'éviter que ceux-ci se transforment en niveaux perdus.

Nécromancie puissante ; NLS 17 ; Création d'armes et armures magiques, *énergie négative* ; Prix 25 715 po ; Coût 12 857 po + 1 029 PX

**Éclipse spectrale (Mag).** Ce pouvoir s'active par une action simple provoquant des attaques d'opportunité et nécessite la dépense d'une utilisation du pouvoir de *ténèbres*. Irlian peut alors désigner une créature à moins de 15 mètres, laquelle doit réussir un jet de Volonté (DD 15) ou être aveuglée pendant 1 minute.

**Manteau de ténèbres (Mag).** Ce pouvoir s'active par une action rapide ne provoquant pas d'attaque d'opportunité et nécessite la dépense d'une utilisation du pouvoir de *ténèbres*. Irlian bénéficie alors d'un camouflage (20 % de chances que les attaques le ratent) pendant 15 minutes, au niveau 15 de lanceur de sorts. De plus, il peut utiliser la compétence Discrétion même s'il est actuellement observé.

**Ombres profondes (Ext).** Lorsque Irlian utilise son pouvoir de *ténèbres*, il peut en dépenser une seconde utilisation pour augmenter sa puissance. Ceci produit un effet identique au sort *ténèbres profondes*, pour une durée de 24 heures ou jusqu'à ce qu'Irlian décide d'y mettre un terme.

**Perception spectrale (Mag).** Pour activer ce pouvoir, Irlian doit dépenser une utilisation d'un quelconque pouvoir de dracogramme. Par la suite, pour toute la durée de l'effet, Irlian peut déterminer la position de tout porteur du dracogramme de l'ombre situé à moins de 9 mètres, ainsi que le niveau de son dracogramme. La durée de l'effet est basée sur le niveau du dracogramme dont est dépensé le pouvoir.

Dracogramme	Durée
Superficiel	10 minutes/niveau de classe
Mineur	1 heure/niveau de classe
Majeur	24 heures

**Pouvoirs magiques.** *Ténèbres*, 8 fois/jour ; *clairaudience/clairvoyance*, 2 fois/jour ; *traversée des ombres*, 1 fois/jour. Niveau 15 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Vision spectrale (Mag).** Pour activer ce pouvoir, Irlian doit dépenser une utilisation d'un quelconque pouvoir de dracogramme. Par la suite, pour toute la durée de l'effet, Irlian obtient la vision dans le noir à une portée de 18 mètres et ignore tout effet de *ténèbres* ou de *ténèbres profondes*. La durée de l'effet est basée sur le niveau du dracogramme dont est dépensé le pouvoir.



Dracogramme	Durée
Superficiel	10 minutes/niveau de classe
Mineur	1 heure/niveau de classe
Majeur	24 heures

La description de cette version révisée du spadassin est disponible sur le Scriptorium. Le don Brigand audacieux est issu de *Complete Scoundrel*, mais ses effets ont déjà été inclus dans les statistiques du personnage. La classe de prestige de chasseur spectral et le don Botte de dracogramme sont issus de *Dragonmarked*, mais tous leurs effets ont été soit inclus dans les statistiques du personnage soit décrits.

## PHAËLIL

**Elfe Barde 14**

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie :** 14d6+14 (65 pv)

**Points d'action :** 12 (2d6)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 19 (+3 Dex, +6 armure), contact 13, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte :** +10/+9

**Attaque :** cristacier (+10 corps à corps, 1d6/18-20) ; ou arc long composite de maître (+14 distance, 1d8/x3)

**Attaque à outrance :** cristacier (+10/+5 corps à corps, 1d6/18-20) ; ou arc long composite de maître (+14/+9 distance, 1d8/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** pouvoirs magiques, sorts

**Particularités :** immunité contre les effets de sommeil magique, vision nocturne, musique de barde (14/jour), chant de désespoir, fascination, inspiration vaillante, chant de malchance, suggestion, inspiration héroïque, chant de terreur

**Jets de sauvegarde :** Réf +12, Vig +5, Vol +11 ; +2 contre les enchantements

**Caractéristiques :** For 8, Dex 16, Con 12, Int 14, Sag 14, Cha 22

**Compétences :** Acrobaties (17) +20, Art de la magie (17) +19 (+21 pour déchiffrer des sorts sur parchemins), Bluff (17) +23,

Concentration (17) +18, Déguisement +6 (+6 pour jouer un rôle), Déplacement silencieux (17) +25, Détection +4, Diplomatie +8, Discrétion (17) +25, Équilibre +5, Fouille +4, Intimidation +8, Perception auditive +4, Renseignements +8, Représentation (chant) (17) +23 (+25 cristalline en main), Saut +1, Utilisation d'objets magiques (17) +23 (+25 pour utiliser un parchemin)

**Dons :** Chant du coeur, Chantesort, Dracogramme majeur (ombre), Dracogramme mineur (ombre), Dracogramme superficiel (ombre)

**Langues :** Commun, Commun des profondeurs, Draconique, Elfique

**Facteur de puissance :** 14

**Équipement :** chemise de mailles en mithral +2, cristacier, arc long composite de maître et 20 flèches, loup de Charisme +4, bottes d'elfe, cape d'elfe, insigne de bravoure, casque de tacticien, cor de résistance, atours héroïques, sacoche à composantes, parchemin de bouclier de la foi, parchemin de peau d'écorce, parchemin de métamorphose, perle noire (500 po)

**Alignement :** Loyal Mauvais

*Atours héroïques.* Phaëlil possède la collection complète des *atours héroïques*, à savoir le *casque de tacticien*, le *cor de résilience* et l'*insigne de bravoure*.

Quiconque porte deux des *atours héroïques* peut conférer à un allié situé à moins de 9 mètres (autre que lui-même) un bonus d'intuition de +5 à un unique jet d'attaque, de sauvegarde ou de compétence. Ce pouvoir est utilisable une fois par jour, par une action immédiate. Quiconque porte les trois *atours héroïques* peut, par une action simple, conférer à un allié situé à moins de 9 mètres (autre que lui-même) une action de mouvement supplémentaire, à effectuer immédiatement. (Si le porteur possède l'aptitude de classe de maréchal conférant une action de mouvement, cet effet est à la place conféré à tous les alliés situés à moins de 9 mètres.) Ce pouvoir est utilisable une fois par jour.

*Casque de tacticien.* Lorsque le porteur du casque active ce dernier, lui et tous ses alliés dans un rayon de 18 mètres obtiennent un





bonus de +2 aux jets de dégâts des armes de corps à corps contre les ennemis qu'il ou ils prennent en tenaille. Ce bonus dure pendant 10 rounds, mais les alliés qui s'éloignent de plus de 18 mètres de lui perdent ce bénéfice jusqu'à ce qu'ils reviennent à portée. Si le porteur est un maréchal, il peut activer le *casque de tacticien* pour augmenter l'effet de son aura mineure de 1. Cet effet dure pendant 10 rounds. Un *casque de tacticien* peut être utilisé jusqu'à trois fois par jour. Il s'active par une action rapide.

Transmutation modérée ; NLS 7 ; Création d'objets merveilleux, possession d'un *atour héroïque, ruse du renard* ; Prix 2 000 po ; Coût 1 000 po + 80 PX

**Chant du coeur.** Quand Phaëlil recourt au chant de désespoir, à l'inspiration vaillante ou à l'inspiration héroïque, tout bonus (ou malus) conféré par sa musique est augmenté de +1 (ou de -1). Par exemple, s'il recourt à l'inspiration héroïque, il peut octroyer 3 dés de vie supplémentaires, un bonus de +3 aux jets d'attaque et un bonus de +2 aux jets de Vigueur, jusqu'à 2 de ses alliés. En outre, le DD de sauvegarde de ses pouvoirs de fascination, suggestion et chant de terreur, ainsi que du don Mélodie déstabilisante est augmenté de +1.

**Cor de résilience.** Lorsque le porteur du cor active ce dernier, lui et tous ses alliés dans un rayon de 9 mètres obtiennent une réduction des dégâts 5/—. Cet effet dure pendant 5 rounds, mais les alliés qui s'éloignent de plus de 9 mètres de lui perdent ce bénéfice jusqu'à ce qu'ils reviennent à portée. Si le porteur est un maréchal, il peut activer le cor de résilience pour augmenter l'effet de son aura majeure de 1. Cet effet dure pendant 5 rounds. Si le porteur a la possibilité d'utiliser l'inspiration héroïque, il peut activer le cor pour conférer à la cible de cet effet de musique de barde 50 points de vie temporaires supplémentaires. Ces points de vie durent jusqu'à épuisement ou jusqu'à ce que l'inspiration héroïque prenne fin, et ils ne se cumulent avec aucune autre source de points de vie temporaires. Un cor de résilience peut être utilisé jusqu'à deux fois par jour. Il s'active par une action simple.

Enchantement modéré ; NLS 8 ; Création d'objets merveilleux, possession d'un *atour héroïque* ; Prix 5 000 po ; Coût 2 500 po + 200 PX

**Cristacier.** Cette *rapière* +1 bénéficie de la musique de barde de son utilisateur et l'améliore en retour. Lorsque que le porteur utilise la musique de barde, la lame entre en résonance et inflige à chaque attaque un nombre de points de dégâts de son supplémentaires égal à la moitié de son niveau de

barde. De plus, si le porteur entame un chant alors qu'il tient l'arme en main, il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 à tous ses tests de Représentation (chant). Enfin, si le porteur tient l'arme en main lorsqu'il entame un effet de musique de barde, la lame peut le maintenir pour lui, l'autorisant ainsi à se concentrer sur autre chose. Un round après avoir entamé un effet continu ou nécessitant de se concentrer (ce qui comprend notamment chant de désespoir, chant de malchance et inspiration héroïque), l'arme prend le relais et maintient l'effet sans faute pendant 10 rounds, jusqu'à ce que le porteur entame un autre effet de musique de barde ou jusqu'à ce qu'il lui commande de prendre fin par une action rapide.

Évocation modérée ; NLS 10 ; Création d'armes et armures magiques, musique de barde, *son imaginaire* ; Prix 9 320 po ; Coût 4 820 po + 360 PX

**Insigne de bravoure.** Lorsque le porteur de l'insigne active ce dernier, lui et tous ses alliés dans un rayon de 18 mètres obtiennent un bonus de +2 au prochain jet de sauvegarde qu'il ou ils effectuent contre un effet de charme ou de terreur avant le début de son prochain tour. Si le porteur a la possibilité d'utiliser l'inspiration vaillante, il peut activer l'insigne de bravoure pour augmenter le bonus conféré de +1 pour la durée de cet effet de musique de barde. Un insigne de bravoure peut être utilisé jusqu'à trois fois par jour. Il s'active par une action immédiate.

Abjuration modérée ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, possession d'un *atour héroïque, regain d'assurance* ; Prix 1 400 po ; Coût 700 po + 56 PX

**Mélodie déstabilisante.** Quand Phaëlil chante, il peut faire perdre leur courage à ses ennemis dans un rayon de 9 mètres. Tout adversaire compris dans cette zone doit réussir un jet de Volonté (DD 23) sous peine de se retrouver secoué pendant 17 rounds. Il s'agit d'un effet mental de terreur. Chaque recours à ce pouvoir correspond à une utilisation quotidienne de musique de barde.

**Pouvoirs magiques.** *Image imparfaite*, 3 fois/jour ; *convocation d'ombres*, 2 fois/jour ; *double illusoïre*, 1 fois/jour. Niveau 10 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 14. *Sorts par jour* (4/5/5/4/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). *Sorts connus* (6/4/4/4/4/3). 0 – *Berceuse, détection de la magie, lecture de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1<sup>er</sup> – *Alignement indétectable, charme-personne, déguisement, graisse* ; 2<sup>e</sup> – *Détection de pensées, don des*



langues, image miroir, silence ; 3<sup>e</sup> – Clignotement, image accomplie, lenteur, rapidité ; 4<sup>e</sup> – Domination, invisibilité suprême, modification de mémoire, porte dimensionnelle ; 5<sup>e</sup> – Chant de discorde, dissipation suprême, mirage.

La description de cette version révisée du barde et du don Chantesort est disponible sur le Scriptorium.

### SOLDAT DE LA GRIFFE D'ÉMERAUDE

**Humain Homme d'armes 9**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 9d8+18 (59 pv)

**Initiative :** +5

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m (3 m hallebarde)

**Classe d'armure :** 20 (+1 Dex, +9 armure), contact 11, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte :** +9/+12

**Attaque :** hallebarde de maître (+10 corps à corps, 1d10+4/x3)

**Attaque à outrance :**  
hallebarde de maître  
(+10/+5 corps à corps,  
1d10+4/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Particularités :** —

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +10, Vol +2

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

**Compétences :** Bluff +5, Détection +2, Diplomatie +5, Intimidation +8, Natation +1, Saut +5

**Dons :** Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine

**Facteur de puissance :** 8

**Équipement :** hallebarde de maître, harnois +1, 91 po

**Alignement :** Neutre Mauvais



### GROS-BRAS

**Humain Homme d'armes 6**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 6d8+12 (39 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

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

**Attaque de base/lutte :** +6/+16

**Attaque :** matraque de maître (+13 corps à corps, 1d6+6 non-létaux)

**Attaque à outrance :** matraque de maître (+13/+8 corps à corps, 1d6+6 non-létaux)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Particularités :** —

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

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

**Compétences :** Bluff +5, Détection +1, Diplomatie +4, Intimidation +7, Natation +10, Saut +10

**Dons :** Esquive, Science du combat à mains nues, Science de la lutte, Vigueur surhumaine

**Facteur de puissance :** 5

**Équipement :** ceinturon de Force +4, armure de cuir cloutée +1, matraque de maître, 10 po

**Alignement :**

Neutre Mauvais

## Première Tour

### TROM

Avec la destruction de la guilde, Trom est épuisé, il a perdu toute sa confiance ce qui est signe de gravité. Il est toujours déterminé à sauver les membres de la guilde de leur marque, mais il a perdu beaucoup de forces.

Les personnages demanderont peut-être à ce qu'il les accompagne (ce peut-être un changement radical dans la composition du groupe, ce n'est pas une décision à prendre à la légère) s'ils ont vraiment besoin de ses talents. Comme plus grand-chose ne le retient, il acceptera sûrement.

## La chasse aux sorcières

Burt est un fin tacticien qui a survécu à de nombreuses campagnes d'épuration de la lycanthropie grâce à son intuition et surtout sa très grande prudence. Si l'occasion lui est donnée, il commence le combat en ayant d'ores et déjà lancé un maximum de sortilèges défensifs et amélioratifs. Une fois le combat entamé, il se sert de Sursaut héroïque pour ajouter à chaque round l'incantation d'une prière à ses assauts.

### BURT

**Humain Paladin 3 /  
Prêtre 3 / Exorciste de la  
Flamme d'Argent 10**

**Humanoïde (humain)  
de taille M**

**Dés de vie** : 3d10+  
12d8+30 (105 pv)

**Points d'action** : 13 (3d6)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases)

**Classe d'armure** : 26 (+1 Dex, +11 armure, +2 bouclier, +2 sacré), contact 13, pris au dépourvu 25

**Attaque de base/lutte** : +15/+18

**Attaque** : *vorintungh* (+22 corps à corps, 1d8+6/19-20 plus 2d6 feu plus 1d6 sacrés) ; ou *arc long composite* +1 (bonus de Force +3) (+18 distance, 1d8+5/x3)

**Attaque à outrance** : *vorintungh* (+22/+17/+12 corps à corps, 1d8+6/19-20 plus 2d6 feu plus 1d6 sacrés) ; ou *arc long composite* +1 (bonus de Force +3) (+18/+13/+8 distance, 1d8+4/x3)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : châtiment du Mal (5/jour), châtiment des marqués, flamme de proscription, renvoi des morts-vivants (6/jour)

**Particularités** : arme d'argent, arme de flammes, arme de flammes sacrées, arme de la Loi, arme de l'exorciste, arme du Bien, aura de Bien, aura de bravoure, *détection des pensées* (DD 23), *détection du Mal*, exorcisme d'argent, flamme protectrice, grâce divine, imposition des mains (15 pv), résistance à la possession, santé divine, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde** : Réf +15, Vig +24, Vol +22



**Caractéristiques** : For 16, Dex 12, Con 14, Int 12, Sag 15, Cha 20

**Compétences** : Concentration (19) +21, Connaissances (plans) (3) +4, Connaissances (religion) (8) +9, Intimidation (19) +24, Premiers secours (8) +10, Psychologie (19) +21

**Dons** : Accord d'arme magique, Châtiment d'argent, Châtiments supplémentaires, Création d'armes et armures magiques, Ecclésiastique respecté, Lanceur de sorts polyvalent, Prestige, Sursaut héroïque

**Facteur de puissance** : 16

**Équipement** : *harnois* +3, écu en acier de maître, *vorintungh*, *arc long composite* +1 (bonus de Force +3), 30 flèches de fer froid, *gilet de résistance* +2, *cape de Charisme* +4, *baguette de soins légers*, symbole sacré en acier ignifié, 1 pa

**Alignement** : Loyal Bon

**Châtiment des marqués.** Tous les pouvoirs ou objets magiques de Burt qui fonctionnent sur les créatures mauvaises fonctionnent aussi sur les marqués, à cause de la nature maléfique de la marque.

**Châtiment du Mal (Sur).** Burt châtie les créatures maléfiques comme un paladin de niveau 16 et inflige 1d6 points de dégâts sacrés supplémentaires.

**Domaines.** Inquisition (+4 aux tests de dissipation), Loi.

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 13 (+1 pour les sorts du registre de la Loi). *Sorts préparés* (6/5+1/5+1/3+1/2+1/1+1 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine*, *création d'eau*, *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *lumière*, *purification de nourriture et d'eau* ; 1<sup>er</sup> – *Bouclier de la foi*, *compréhension des langages*, *détection du chaos*<sup>†</sup>, *faveur divine*, *injonction*, *regain d'assurance* ; 2<sup>e</sup> – *Apaisement des émotions*<sup>†</sup>, *consécration*, *endurance de l'ours*, *immobilisation de personne*, *sagesse du hibou*, *silence* ; 3<sup>e</sup> – *Cercle magique contre le Chaos*<sup>†</sup>, *dissipation de la magie*, *panoplie magique*, *prière* ; 4<sup>e</sup> – *Arme magique suprême*, *détection du mensonge*<sup>†</sup>, *puissance divine* ; 5<sup>e</sup> – *Force du colosse*, *vision lucide*<sup>†</sup>.

<sup>†</sup> Sort de domaine.





*Vorintungh*. Cette épée longue +1 devient une épée longue +2 de feu intense et de stockage de sorts entre les mains d'un paladin. Si de plus celui-ci est un serviteur de la flamme d'argent, il peut utiliser son pouvoir d'immolation d'argent. Par une action libre, qu'il peut effectuer même s'il est mourant, le paladin se nimbe de flammes d'argent qui le consomment totalement, ne laissant rien derrière lui à part des cendres argentées et son équipement. Le personnage réapparaît immédiatement, vêtu seulement de *vorintungh*, dans le plus proche sanctuaire de la Flamme d'Argent (ou le suivant s'il s'immole dans le-dit sanctuaire). Ce pouvoir est utilisable une fois par semaine. Avant chaque rencontre, Burt prend soin d'y stocker une *malédiction*. C'est lui qui a créé *vorintungh* et il y est très attaché.

La classe de prestige d'exorciste de la flamme d'argent et les dons Accord d'arme magique, Châtiment d'argent et Sursaut héroïque sont décrits dans *Eberron – Univers*. Le compagnon d'armes de Burt fera son apparition dans le Chapitre 7.

## CHEVALIER DE LA FLAMME D'ARGENT

**Humain Homme d'armes 10**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie** : 10d8+20 (65 pv)

**Initiative** : +5

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Classe d'armure** : 22 (+1 Dex, +9 armure, +2 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 21

**Attaque de base/lutte** : +10/+13

**Attaque** : épée longue de maître (+13 corps à corps, 1d8+3/19-20) ; ou arc long de maître (bonus de Force +3) (+12 distance, 1d8+3/x3)

**Attaque à outrance** : épée longue de maître (+13/+8 corps à corps, 1d8+3/19-20) ; ou arc long de maître (bonus de Force +3) (+12/+7 distance, 1d8+3/x3)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Particularités** : —

**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +10, Vol +2

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

**Compétences** : Bluff +5, Détection +2, Diplomatie +5, Intimidation +8, Natation +1, Saut +5

**Dons** : Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Esquive, Science de l'initiative

**Facteur de puissance** : 9

**Équipement** : épée longue de maître, harnois +1, arc long de maître (bonus de Force +3), 15 flèches, écu en fer, 2 *potions de soins importants*, *serre-tête de lumière dévastatrice*, 91 po

**Alignement** : Loyal Bon

## Pactiser avec l'ennemi

### YIASHTAKA

**Flagelleur mental Enorceleur 6**

**Aberration de taille M**

**Dés de vie** : 8d8+6d4 (51 pv)

**Initiative** : +7

**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)

**Classe d'armure** : 18 (+3 Dex, +3 naturelle +2 parade), contact 15, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte** : +9/+10

**Attaque** : tentacule (+11 corps à corps, 1d4+1)

**Attaque à outrance** : 4 tentacules (+11 corps à corps, 1d4+1)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : décervelage, étreinte, décharge mentale, facultés psioniques, sorts

**Particularités** : vision dans le noir (18 m), télépathie, résistance à la magie (25)

**Jets de sauvegarde** : Réf +5, Vig +5, Vol +15

**Caractéristiques** : For 13, Dex 16, Con 10, Int 19, Sag 18, Cha 17

**Compétences** : Art de la magie +18, Bluff +9, Concentration +15, Connaissances (mystères) +11, Connaissances (religion) +11, Déplacement silencieux +8, Détection +12, Diplomatie +6, Discrétion +9, Intimidation +11, Perception auditive +12

**Dons** : Attaque en finesse (tentacules), Efficacité des sorts accrue, Esquive, Magie de guerre, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine

**Facteur de puissance** : 14

**Équipement** : *baguette d'invisibilité* (16 charges), *anneau de protection* +2, *parchemin de détection de l'invisibilité*, *parchemin de déplacement*, *perle de thaumaturgie* (1<sup>er</sup>), *baguette de projectile magique* (NLS 5, 20 charges), collier en argent incrusté de pierres de lune (700 po), *potion de soins importants*

**Alignement** : Loyal Mauvais

**Décervelage (Ext)**. Si Yiashtaka commence son tour de jeu avec ses quatre tentacules fixés autour

du crâne d'une créature et qu'il remporte un test de lutte opposé, il extrait brutalement le cerveau de sa victime, la tuant sur le coup.

**Décharge mentale (Mag).** Cône de 18 m ; jet de Volonté (DD 17), sous peine d'être étourdi pendant 3d4 rounds.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, Yiashtaka doit commencer par toucher une créature de taille P, M ou G à l'aide d'un de ses tentacules. S'il touche, il bénéficie immédiatement d'un jet de lutte opposé pour essayer d'agripper sa proie en fixant son tentacule au crâne de cette dernière. Une fois que Yiashtaka a agrippé sa proie, il fixe tous ses tentacules restants en remportant un jet de lutte opposé. Son adversaire peut tenter de se dégager mais Yiashtaka bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 par tentacule fixé au crâne de sa victime au début du tour de jeu de cette dernière.

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 6. *Sorts connus* (6/7/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, détection du poison, hébètement, lecture de la magie, manipulation à distance, rayon de givre, signature magique* ; 1<sup>er</sup> – *Bouclier, couleurs dansantes, coup au but, projectile magique* ; 2<sup>e</sup> – *Flou, lévitation* ; 3<sup>e</sup> – *Éclair, image accomplie*.

**Facultés psioniques (Mag).** *Projection astrale, charme-monstre, détection de pensées, lévitation, changement de plan, suggestion*, à volonté. Niveau 8 de lanceur de sorts.

Le DD des jets de sauvegarde est lié au Charisme.

#### **Télépathie.**

Yiashtaka peut communiquer par télépathie avec toute créature parlant quelque langue que ce soit (portée 30 mètres).



## **MENEVAL**

### **Kobold Ensorceleur 15**

#### **Humanoïde (kobold) de taille P**

**Dés de vie :** 15d4+3 (42 pv)

**Initiative :** +6

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 18 (+1 taille, +4 Dex, +1 naturelle, +2 parade), contact 17, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte :** +7/+3

**Attaque :** *demi-pique* +1 (+9 corps à corps, 1d4+1/x3) ; ou arbalète légère de maître (+11 distance, 1d6/19-20)

**Attaque à outrance :** *demi-pique* +1 (+9/+4 corps à corps, 1d4+1/x3) ; ou arbalète légère de maître (+11 distance, 1d6/19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** sorts

**Particularités :** sensibilité à la lumière, vision dans le noir (18 m), familier (serpent venimeux TP)

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

**Caractéristiques :** For 10, Dex 14, Con 11, Int 8, Sag 12, Cha 22

**Compétences :** Art de la magie +8, Bluff +9, Concentration +9, Détection +3, Discrétion +6, Fouille +2, Perception auditive +4

**Dons :** Création de baguettes magiques, Efficacité des sorts accrue, Esquive, Magie de guerre, Science de l'initiative, Robustesse, Vigilance

**Facteur de puissance :** 15

**Équipement :** *bracelets d'armure* +3, *anneau de protection* +2, *demi-pique* +1, arbalète légère de maître, 10 carreaux, *gilet de résistance* +2, *cape de Charisme* +4, *potion de flou*, *potion de rapidité*, 2 *parchemins de domination*, *baguette de projectile magique* (NLS 9, Quintessence des sorts)

**Alignement :** Loyal Mauvais

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 15. *Sorts connus* (6/8/8/7/7/7/7/4 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, fatigue, hébètement, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation distance, rayon de givre, son imaginaire* ; 1<sup>er</sup> – *Armure de mage, brume de dissimulation, frayeur, projectile magique, sommeil* ; 2<sup>e</sup> – *Flèche acide de Melf, flou, invisibilité, main spectrale, sphère de feu* ; 3<sup>e</sup> – *Baiser du vampire, dissipation de la magie, éclair, immobilisation de personne* ; 4<sup>e</sup> – *Cri, globe*



*d'invulnérabilité partielle, peau de pierre, tempête de grêle ; 5° – Brume mortelle, cône de froid, immobilisation de monstre, téléportation ; 6° – Brume acide, désintégration, dissipation suprême ; 7° – Forme éthérée, rayon prismatique.*

## **GARDE DE LA FAMILLE ROYALE**

**Humain Homme d'armes 6**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 6d8+12 (39 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 18 (+2 Dex, +6 armure), contact 12, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte :** +6/+9

**Attaque :** pique de maître (+10 corps à corps, 1d8+4/x3)

**Attaque à outrance :** pique de maître (+10/+5 corps à corps, 1d8+4/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m (3 m avec la pique)

**Particularités :** —

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

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

**Compétences :** Bluff +5, Détection +1, Diplomatie +4, Intimidation +7, Natation +10, Saut +10

**Dons :** Attaques réflexes, Attaque en Puissance, Esquive

**Facteur de puissance :** 5

**Équipement :** pique de maître, crevice de maître

**Alignement :** Neutre

## **FAARNATH**

**Succube Roublard 6**

**Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille M**

**Dés de vie :** 6d8+6 plus 6d6+6 (60 pv)

**Initiative :** +8

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), vol 15 m (moyenne)

**Classe d'armure :** 25 (+4 Dex, +9 naturelle, +2 parade), contact 16, pris au dépourvu 21

**Attaque de base/lutte :** +10/+11

**Attaque :** griffes (+12 corps à corps, 1d6+1)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+12/+7 corps à corps, 1d6+1)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** absorption d'énergie, attaque

sournoise (+3d6), *convocation de démons*, pouvoirs magiques

**Particularités :** don des langues, immunité contre l'électricité et le poison, esquive totale, esquive instinctive, réduction des dégâts (10/fer froid ou Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (18), sens des pièges (+2), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +14, Vig +8, Vol +11

**Caractéristiques :** For 13, Dex 19, Con 13, Int 18, Sag 14, Cha 26

**Compétences :** Bluff +26, Concentration +17, Connaissances (mystères) +20, Connaissances (histoire) +20, Connaissances (religion) +6, Déguisement +24\* (+26 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +20, Détection +23, Diplomatie +19, Discrétion +20, Équitation +14, Évasion +20, Fouille +19, Intimidation +26, Maîtrise des cordes +11 (+13 pour ligoter), Perception auditive +24, Survie +9 (+11 pour suivre une piste)

\* Quand il utilise son pouvoir de *métamorphose*, il acquiert un bonus de circonstances de +10 aux tests de Déguisement.

**Dons :** Arme de prédilection (griffes), Esquive, Persuasion, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Volonté de fer

**Facteur de puissance :** 12

**Équipement :** *anneau de protection* +2, *gantelets de Dextérité* +6, 2 *potions de restauration partielle*, 2 *potions de rapidité*, 2 *potions de soins importants*

**Alignement :** Chaotique Mauvais

**Absorption d'énergie (Sur).** Le succube absorbe l'énergie des mortels en cas d'union charnelle, ou tout simplement en les embrassant. Si sa victime refuse d'être embrassée, le succube doit engager une lutte avec elle, ce qui l'expose à une attaque d'opportunité. Le baiser ou l'étreinte du succube inflige un niveau négatif au personnage et le baiser s'accompagne d'un effet similaire au sort *suggestion*, demandant à la victime d'accepter un autre baiser de la succube. La victime doit réussir un jet de Volonté (DD 21) pour annuler les effets de cette *suggestion*. Le jet de Vigueur joué 24 heures plus tard pour faire disparaître le niveau négatif s'accompagne d'un DD de 21. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Convocation de démons (Mag).** Une fois par



jour, le succube peut tenter d'appeler un vrock (avec 30 % de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 3<sup>e</sup> niveau.

**Pouvoirs magiques.** *Charme-monstre* (DD 22), *détection des pensées* (DD 20), *détection du Bien*, *forme éthérée* (en n'emportant pas plus de 25 kg avec lui), *métamorphose* (forme humanoïde uniquement, durée illimitée), *suggestion* (DD 21) et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets), à volonté. Niveau 12 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

**Don des langues (Sur).** Le succube possède en permanence ce pouvoir, identique au sort du même nom (niveau 12 de lanceur de sorts). En règle générale, il préfère discuter de vive voix avec les mortels afin de ne pas se trahir.

**Compétences.** Le succube bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Détection et de Perception auditive.

## RAKSHASA

**Extérieur (natif) de taille M**

**Dés de vie :** 7d8+21 (52 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 21 (+2 Dex, +9 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte :** +7/+8

**Attaque :** griffes (+8 corps à corps, 1d4+1)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+8 corps à corps, 1d4+1) et morsure (+3 corps à corps, 1d6)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** détection de pensées, sorts

**Particularités :** change-forme, réduction des dégâts (15/Bien et perforant), résistance à la magie (27), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +8, Vol +6

**Caractéristiques :** For 12, Dex 14, Con 16, Int 13, Sag 13, Cha 17

**Compétences :** Art de la magie +11, Bluff +17\*, Concentration +13, Déguisement +17 (+19 pour tenir un rôle)\*, Déplacement silencieux +13, Détection +11, Diplomatie +7, Intimidation +5, Perception auditive +13, Psychologie +11, Représentation (art oratoire) +13

\* Quand il utilise son pouvoir de change-forme, il bénéficie d'un bonus de circonstances supplémentaire de +10 aux tests de Déguisement. Enfin, s'il lit les pensées de son adversaire, son bonus de circonstances aux tests de Bluff et de Déguisement augmente encore de +4.

**Dons :** Esquive, Magie de guerre, Vigilance

**Facteur de puissance :** 10

**Trésor :** pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

**Alignement :** toujours loyal mauvais

**Change-forme (Sur).** Le rakshasa n'a besoin que d'une action simple pour prendre la forme de l'humanoïde de son choix ou pour reprendre son aspect normal. Sous forme humanoïde, il perd ses attaques de morsure et de griffes (mais s'équipe le plus souvent d'une armure et d'armes). Il conserve sa forme jusqu'à ce qu'il en choisisse une nouvelle. Le changement ne saurait être dissipé, mais le rakshasa recouvre sa forme naturelle s'il est tué. Enfin, *vision lucide* permet de distinguer sa forme naturelle.

**Détection de pensées (Sur).** Le rakshasa peut lire en permanence les pensées des autres créatures, comme s'il utilisait *détection de pensées* (niveau 18 de lanceur de sorts ; jet de Volonté, DD 15, annule). Il peut désactiver ce pouvoir ou le réactiver à volonté (action libre). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Sorts.** Il lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 7. *Sorts d'ensorceleur connus* (6/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, fatigue, lecture de la magie, lumière, manipulation distance, message, résistance* ; 1<sup>er</sup> – *Armure de mage, bouclier, charme-personne, image silencieuse, projectile magique* ; 2<sup>e</sup> – *Endurance de l'ours, flèche acide de Melf, invisibilité* ; 3<sup>e</sup> – *Rapidité, suggestion*.

**Compétences.** Ce monstre bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement.

## RAKSHASA, ZAKYA

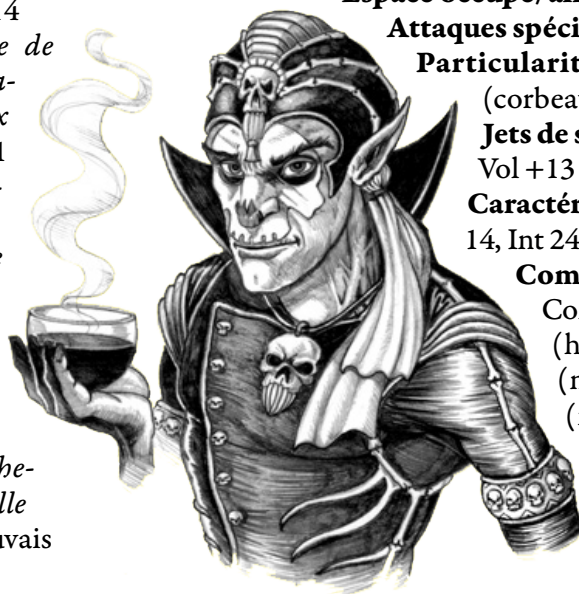
Voir le manuel *Eberron - Univers*.

## Atur

## VECRA

Bien que la philosophie et les motivations de Vecra divergent beaucoup de celles de la cour d'outre-mort, elle était la femme parfaite pour mener l'opération. La cour pense qu'en étant entourée de trois aventuriers reconnus, elle saurait se tenir. Malgré quelques tensions entre elle et Oatef qu'elle trouve trop soumis à la cour, le groupe arrive très bien à travailler de concert.



**Elfe Guerrier 4/Roublard 3/Assassin 7****Humanoïde (elfe) de taille M****Dés de vie :** 4d10+3d6+7d6+28 (85 pv)**Initiative :** +7**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)**Classe d'armure :** 21 (+3 Dex, +1 naturelle, +1 parade, +6 armure), contact 14, pris au dépourvu 21**Attaque de base/lutte :** +11/+15**Attaque :** *daguer de l'assassin* (+17 corps à corps, 1d4+6/19-20); ou *épée à deux mains* +1 (+17 corps à corps, 2d6+9/19-20 et poison)**Attaque à outrance :** *daguer de l'assassin* (+17/+12/+7 corps à corps, 1d4+6/19-20); ou *épée à deux mains* +1 (+17/+12/+7 corps à corps, 2d6+9/19-20 et poison)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales :** attaque mortelle, attaque sournoise (+6d6), sorts**Particularités :** traits des elfes, vision nocturne, recherche des pièges, esquive totale, esquive instinctive, sens des pièges (+1), utilisation du poison, esquive instinctive supérieure**Jets de sauvegarde :** Réf +12, Vig +8, Vol +3; +3 contre le poison**Caractéristiques :** For 18, Dex 16, Con 14, Int 18, Sag 11, Cha 7**Compétences :** Acrobaties +22, Bluff +15, Déplacement silencieux +20, Détection +17, Discrétion +20, Escamotage +22, Intimidation +17, Perception auditive +17, Psychologie +17, Saut +23**Dons :** Arme de prédilection (*épée à deux mains*), Arme en main, Attaque éclair, Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (*épée à deux mains*)**Facteur de puissance :** 14**Équipement :** *chemise de mailles en mithral* +2, *daguer de l'assassin*, *épée à deux mains* +1, mortelame (1 dose), *anneau d'invisibilité*, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *potion de grâce féline*, *potion d'héroïsme*, *potion d'antidétention*, *potion de soins importants*, *parchemin d'empoisonnement*, *parchemin de porte dimensionnelle***Alignement :** Loyal Mauvais**Attaque mortelle (Ext).** Si l'assassin étudie sa cible pendant au moins 3 rounds puis réussit une attaque sournoise infligeant des dégâts, le coup peut paralyser (pendant 1d6+7 rounds) ou tuer la victime. Jet de Vigueur (DD 17) pour résister à cette attaque (DD 18 avec la *daguer de l'assassin*).**Poison (Ext).** Mortelame sur l'épée à deux mains. Jet de Vigueur DD20; 1d6 Con/2d6 Con.**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 7. *Sorts par jour* (4/4/3/1). *Sorts connus* (4/4/3/2; DD égal à 14 + niveau du sort; 10 % de chances d'échec des sorts profanes). 1<sup>er</sup> – *Brume de dissimulation*, *changement d'apparence*, *saut*, *son imaginaire*; 2<sup>e</sup> – *Alignement indétectable*, *modification d'apparence*, *passage sans traces*, *pattes d'araignée*; 3<sup>e</sup> – *Détection faussée*, *simulacre de vie*, *ténèbres profondes*; 4<sup>e</sup> – *Invisibilité suprême*, *liberté de mouvement*.**MARLOW****Elfe Magicien 15****Humanoïde (elfe) de taille M****Dés de vie :** 15d4+45 (84 pv)**Initiative :** +5**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)**Classe d'armure :** 16 (+5 Dex, +1 parade), contact 15, pris au dépourvu 11**Attaque de base/lutte :** +7/+7**Attaque :** *rapière* +1 (+8 corps à corps, 1d6+1/18-20); ou *arc long composite* +1 (+13 distance, 1d8+1/x3)**Attaque à outrance :** *rapière* +1 (+8/+3 corps à corps, 1d6+1/18-20); ou *arc long composite* +1 (+13/+8 distance, 1d8+1/x3)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales :** sorts**Particularités :** traits des elfes, familier (corbeau)**Jets de sauvegarde :** Réf +13, Vig +10, Vol +13**Caractéristiques :** For 10, Dex 20, Con 14, Int 24, Sag 10, Cha 8**Compétences :** Art de la magie +25, Concentration +20, Connaissances (histoire) +13, Connaissances (mystère) +25, Connaissances (religion) +20, Détection +5, Perception auditive +5, Fouille +12**Dons :** Augmentation d'intensité, Création d'anneaux

magiques, Création de baguettes magiques, Création de bâtons magiques, Création d'objets merveilleux, Ecole renforcée (Enchantement), Ecole renforcée (Evocation), Ecriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Science de la robustesse, Vigilance<sup>F</sup>

**Facteur de puissance : 15**

**Équipement :** rapière +1, arc long composite +1, 20 flèches, pierre ioun (prisme rose laiteux), cape de résistance +3, amulette de Constitution +4, bottes de rapidité, gants de Dextérité +4, bandeau d'Intelligence +6, havresac d'Hévard, perle de thaumaturgie (4<sup>e</sup>), 2 potions de soins modérés, anneau des premiers arcanes, anneau des deuxièmes arcanes, bâton du givre, baguette de lumière du jour, grimoire

**Alignement :** Neutre

**Familier (corbeau).** Armure naturelle (+8), Int 13, esquive extraordinaire, transfert d'effet magique, lien télépathique, conduit, parle le draconique, résistance à la magie (20).

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 15. *Sorts préparés* (4/10/10/6/5/5/4/3/1 ; DD de sauvegarde égal à 17 + niveau du sort, +1 pour les enchantements et évocations). 0 – *Détection de la magie, hébètement, rayon de givre, son imaginaire* ; 1<sup>er</sup> – *Agrandissement, armure de mage, bouclier, couleurs dansantes, coup au but, graisse, projectile magique (x3), rapetissement* ; 2<sup>e</sup> – *Détection de l'invisibilité, flèche acide de Melf, flou, fou rire de Tasha, invisibilité, poussière scintillante, ruse du renard, sphère de feu, ténèbres, toile d'araignée* ; 3<sup>e</sup> – *Boule de feu, clignotement, dissipation de la magie, éclair, rapidité, vol* ; 4<sup>e</sup> – *Cri, énergie négative, tempête de grêle, peau de pierre, tentacules noirs d'Evard* ; 5<sup>e</sup> – *Cône de froid (x2), magie des ombres, mur de force, téléportation* ; 6<sup>e</sup> – *Convocation de monstres VI, dissipation suprême, double illusoire, grâce féline de groupe* ; 7<sup>e</sup> – *Doigt de mort, immobilisation de personne de groupe, rayons prismatiques* ; 8<sup>e</sup> – *Symbole de mort.*

**Grimoire.** 0 – Tous ; 1<sup>er</sup> – *Arme magique, armure de mage, charme-personne, convocation de monstres I, corde animée, coup au but, déguisement, feuille morte, projectile magique, sommeil* ; 2<sup>e</sup> – *Détection de l'invisibilité, détection de pensées, endurance de l'ours, flèche acide de Melf, flou, force de taureau, grâce féline, invisibilité, poussière*



*scintillante* ; 3<sup>e</sup> – *Boule de feu, déplacement, dissipation de la magie, éclair, rapidité, sphère d'invisibilité, suggestion, vol* ; 4<sup>e</sup> – *Charme-monstre, métamorphose, mur de feu, mur de glace, peau de pierre, scrutation, tempête de grêle* ; 5<sup>e</sup> – *Cône de froid, convocation de monstres V, mur de force, renvoi, téléportation* ; 6<sup>e</sup> – *Désintégration, éclair multiple, dissipation suprême, vision lucide* ; 7<sup>e</sup> – *Convocation de monstres VII, doigt de mort, rayon prismatique* ; 8<sup>e</sup> – *Charme-monstre de groupe, convocation de monstres VIII, danse irrésistible d'Otto.*

## LIZA

### Elfe Guerrier 15

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie :** 15d10+45 (132 pv)

**Initiative :** +6

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 32 (+2 Dex, +2 naturelle, +2 parade, +4 bouclier, +12 armure), contact 14, pris au dépourvu 30

**Attaque de base/lutte :** +15/+22

**Attaque :** *pic de guerre lourd* +4 (+28 corps à corps, 1d6+15/19-20/x4) ; ou *hache de lancer* +2 *boomerang* (+19 distance, 1d6+9/x3)

**Attaque à outrance :** *pic de guerre lourd* +4 (+28/+23/+18 corps à corps, 1d6+15/19-20/x4) ; ou *hache de lancer* +2 *boomerang* (+19 distance, 1d6+9/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Particularités :** traits des elfes

**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +15, Vol +8

**Caractéristiques :** For 24, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 12, Cha 10

**Compétences :** Escalade +19, Intimidation +6, Saut +13

**Dons :** Arme de prédilection (pic de guerre lourd), Arme de prédilection supérieure (pic de guerre lourd), Attaque en puissance, Attaque éclair, Enchaînement, Esquive, Science de l'initiative, Science du critique (pic de guerre lourd), Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (pic de guerre lourd), Spécialisation martiale supérieure (pic de guerre lourd), Tir à bout portant, Tir de loin, Tir en mouvement

**Facteur de puissance : 15**

**Équipement :** harnois +4, écu en bois +2, amulette d'armure naturelle +2, anneau de protection +2, pic de guerre





*lourd +4, hache de lancer +2, ceinturon de Force +6, amulette de Constitution +2, cape de résistance +2, gants de Dextérité +2, 5 potions de soins importants*  
**Alignement** : Chaotique Neutre

## OATEF

**Prêtre 15 de la Cour d'Outre-Mort**

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 15d8+30 (101 pv)

**Initiative** : +0

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases)

**Classe d'armure** : 30 (+2 naturelle, +2 parade, +4 bouclier, +12 armure), contact 12, pris au dépourvu 30

**Attaque de base/lutte** : +11/+14

**Attaque** : *masse d'arme lourde* +4 (+18 corps à corps, 1d8+7) ; ou *arbalète légère* +2 (+13 distance, 1d8+5)

**Attaque à outrance** : *masse d'arme lourde* +4 (+18/+13/+8 corps à corps, 1d8+7) ; ou *arbalète légère* +2 (+13 distance, 1d8+5)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : renvoi des morts-vivants (5/jour, comme prêtre de niveau 19), sorts

**Particularités** : traits des elfes, domaines

**Jets de sauvegarde** : Réf +5, Vig +11, Vol +16

**Caractéristiques** : For 16, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 24, Cha 15

**Compétences** : Art de la magie +18, Concentration +20, Connaissances (religion) +8, Détection +9, Perception auditive +9, Premiers secours +17

**Dons** : Arme de prédilection (masse d'arme lourde), Attaque en puissance, Enchaînement, Extension de durée, Incantation silencieuse, Magie de guerre, Vigilance

**Facteur de puissance** : 15

**Équipement** : *harnois +4, écu en bois +4, amulette d'armure naturelle +2, anneau de protection +2, masse d'armes sainte +4, arbalète légère +2, amulette de renvoi des morts-vivants, cape de Charisme +2, gants de Dextérité +2, ceinturon de Force +4, parchemin de guérison suprême, parchemin d'allié majeur d'outreplan, parchemin de mot de rappel*

**Alignement** : Neutre Bon

**Domaines**. Bien et Mort (caresse mortelle).

**Sorts**. Niveau de lanceur de sorts 15 (+1 pour les sorts du Bien). *Sorts par jour* (6/8/8/8/6/6/5/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 17 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, détection de la magie, lecture de*

*la magie, lumière, résistance, soins superficiels* ; 1<sup>er</sup> – *Bénédictio* (x2), *bouclier de la foi, convocation de monstres I, faveur divine, injonction, protection contre le Mal\**, *sanctuaire* ; 2<sup>e</sup> – *Aide\**, *arme spirituelle, force de taureau, fracassement, immobilisation de personne, mise à mort, silence, soins modérés* ; 3<sup>e</sup> – *Cercle magique contre le Mal\**, *convocation de monstres III, dissipation de la magie, panoplie magique, prière, protection contre les énergies destructives, soins importants, ténèbres profondes* ; 4<sup>e</sup> – *Arme magique supérieure, châtiment sacré, immunité contre les sorts, puissance divine, soins intensifs* ; 5<sup>e</sup> – *Annulation d'enchantement, colonne de feu, exécution, fléau d'insectes, injonction suprême, rejet du Mal\** ; 6<sup>e</sup> – *Allié majeur d'outreplan, barrière de lames\**, *dissipation suprême, mise à mal, mot de rappel* ; 7<sup>e</sup> – *Champ de force, destruction, parole sacrée\*, scrutation ultime* ; 8<sup>e</sup> – *Aura sacrée\*, Tempête de feu*.

\* Sorts de domaine

## Le monastère du Sang Pourpre

### MOINE DU MONASTÈRE

**Demi-elfe Moine 8**

**Humanoïde (demi-elfe) de taille M**

**Dés de vie** : 8d8+8 (50 pv)

**Initiative** : +3

**Vitesse de déplacement** : 15 m (10 cases)

**Classe d'armure** : 17 (+3 Dex, +1 Sag, +1 parade, +2 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte** : +6/+8

**Attaque** : *attaque à mains nues* (+12 corps à corps, 1d10+2) ; ou *kama +1* (+12 corps à corps, 1d6+3)

**Attaque à outrance** : *déluge de coups* (+10/+10/+7 corps à corps, 1d10+2) ; ou *kama +1* en *déluge de coups* (+10/+10/+7 corps à corps, 1d6+3)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : *coup étourdissant* (DD 14), *déluge de coups*

**Particularités** : traits des demi-elfes, esquive totale, sérénité, frappe *ki* (magie), chute ralentie (12 m), pureté physique, plénitude physique

**Jets de sauvegarde** : Réf +9, Vig +7, Vol +4

**Caractéristiques** : For 14, Dex 17, Con 12, Int 8, Sag 10, Cha 10

**Compétences** : *Acrobaties +14, Déplacement silencieux +14, Détection +0, Équilibre +5, Escalade*

+11, Perception auditive +11

**Dons :** Arme de prédilection (attaque à mains nues), Attaque en finesse, Coup étourdissant, Esquive, Parade de projectiles, Science du combat à mains nues, Science du croc-en-jambe

**Facteur de puissance :** 8

**Équipement :** *kama* +1, *bracelets d'armure* +1, *amulette d'armure naturelle* +2, *potion de grâce féline*, *potion de soins modérés*

**Alignement :** Neutre Mauvais



## PALADIN DU SANG DE VOL

**Humain Rôdeur 6 / Chevalier noir 3**

**Humanoïde (demi-elfe) de taille M**

**Dés de vie :** 6d8+3d10+9 (52 pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 20 (+3 Dex, +5 armure, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte :** +9/+11

**Attaque :** *double-lame* +1 (+12 corps à corps, 1d8+4/19-20) ; ou arc long composite de maître (bonus de Force +2) (+13 distance, 1d8+2/x3)

**Attaque à outrance :** *double-lame* +1 (+12/+7 corps à corps, 1d8+4/19-20) ; ou *double-lame* +1 combat à deux armes (+10/+10/+5/+5 corps à corps, 1d8+3/19-20) ; ou arc long composite de maître (bonus de Force +2) (+13/+8 distance, 1d8+2/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** ennemi juré (+4 elfes, +2 dragons), bénédiction impie, châtement du Bien (1/jour), contrôle des morts-vivants

**Particularités :** traits des demi-elfes, empathie sauvage, compagnon animal, aura de Mal, *détection du Bien*, utilisation du poison, aura de désespoir

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

**Caractéristiques :** For 14, Dex 17, Con 12, Int 8, Sag 11, Cha 12

**Compétences :** Connaissances (religion) +1, Discrétion +10, Déplacement silencieux +10, Détection +8, Perception auditive +8, Escalade +9, Fouille +8, Intimidation +5, Saut +9

**Dons :** Attaque en puissance, Combat à deux armes, Enchaînement, Endurance, Maniement d'une arme exotique (double-lame), Pistage, Science de la

destruction, Science du combat à deux armes

**Facteur de puissance :** 9

**Équipement :** *double-lame* +1, *chemise de mailles* +1, arc long composite de maître (bonus de Force +2), *potion de rapidité*, *potion d'invisibilité*, *potion de vol*, 125 po

**Alignement :** Neutre Mauvais

**Sorts de rôdeur.** Niveau de lanceur de sorts 3. *Sorts préparés* (1, DD de sauvegarde égal à 10 + niveau du sort). 1<sup>er</sup> – *Résistance aux énergies destructives*.

**Sorts de chevalier noir.** Niveau de lanceur de sorts 3. *Sorts préparés* (1, DD de sauvegarde égal à 10 + niveau du sort). 1<sup>er</sup> – *Soins légers*.

**Compagnon animal.** Le compagnon animal des paladins du Sang de Vol est généralement un aigle. Ce peut être aussi un faucon, un loup ou un serpent venimeux. Parfois, même, ils n'en ont pas.

## THÉURGE DU SANG DE VOL

**Demi-elfe Prêtre 3 / Magicien 3 /**

**Théurge mystique 2**

**Humanoïde (elfe) de taille M**

**Dés de vie :** 3d8+5d4+9 (34 pv)

**Initiative :** +5

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 15 (+1 Dex, +2 parade, +1 naturelle, +1 armure), contact 13, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte :** +4/+5

**Attaque :** épieu de maître (+6 corps à corps ou distance, 1d6+1)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** intimidation des morts-vivants (3/jour)

**Particularités :** traits des demi-elfes, domaines

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +6, Vol +13

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

**Compétences :** Art de la magie +10, Concentration +9, Connaissances (mystères) +8, Connaissances (religion) +8, Détection +8, Perception auditive +8

**Dons :** École renforcée (nécromancie), Écriture de parchemins, Magie de guerre, Science de l'initiative

**Facteur de puissance :** 8



**Équipement :** épieu de maître, anneau de protection +2, bracelets d'armure +1, amulette d'armure naturelle +1, 3 potions de soins importants, parchemin de boule de feu, parchemin de toile d'araignée, cape de résistance +1, grimoire

**Alignement :** Neutre Mauvais

**Domaines.** Mort (caresse mortelle) et nécromancie (voir *Eberron – Univers*).

**Sorts de prêtre.** Niveau de lanceur de sorts 5 (+1 pour les nécromancies). *Sorts préparés* (5/4+1/3+1/2+1, DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine* (x2), *détection de la magie, lumière, résistance* ; 1<sup>er</sup> – *Bénédiction* (x2), *bouclier de la foi, imprécation, rayon affaiblissant\** ; 2<sup>e</sup> – *Contrôle mineur des morts-vivants\**, *force de taureau, immobilisation de personne, soins modérés* ; 3<sup>e</sup> – *Baiser du vampire\**, *dissipation de la magie, lumière brûlante*.

\*Sorts de domaine

**Sorts de magicien.** Niveau de lanceur de sorts 5. *Sorts préparés* (4/4/3/1, DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, hébètement, rayon de givre, son imaginaire* ; 1<sup>er</sup> – *Arme magique, armure de mage, projectile magique* (x2) ; 2<sup>e</sup> – *Flèche acide de Melf, flou, poussière scintillante* ; 3<sup>e</sup> – *Rapidité*

**Grimoire.** 0 – *Détection de la magie, détection du poison, hébètement, illumination, lecture de la magie, rayon de givre, son imaginaire* ; 1<sup>er</sup> – *Arme magique, armure de mage, couleurs dansantes, identification, projectile magique* ; 2<sup>e</sup> – *Déblocage, endurance de l'ours, flèche acide de Melf, flou, poussière scintillante, résistance aux énergies destructives* ; 3<sup>e</sup> – *Boule de feu, cercle magique contre le Bien, dissipation de la magie, rapidité*.

## PRÊTRE DU SANG DE VOL

**Demi-elfe Prêtre 9 du Sang de Vol**

**Humanoïde (demi-elfe) de taille M**

**Dés de vie :** 9d8+18 (58 pv)

**Initiative :** +5

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 20 (+1 Dex, +à armure), contact 11, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte :** +6/+8

**Attaque :** pique de maître (+9 corps à corps, 1d8+3/x3)

**Attaque à outrance :** pique de maître (+9/+4 corps à corps, 1d8+3/x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** intimidation des morts-vi-

vants (5/jour), sorts

**Particularités :** traits des demi-elfes, domaines

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

**Caractéristiques :** For 14, Dex 12, Con 14, Int 6, Sag 18, Cha 15

**Compétences :** Art de la magie +4, Concentration +3, Connaissances (religion) +4

**Dons :** Écriture de parchemins, Magie de guerre, Vigueur surhumaine, Science de l'initiative

**Facteur de puissance :** 9

**Équipement :** harnois +1, pique de maître, *potion de soins modérés*, 52 po

**Alignement :** Loyal Mauvais

**Domaines.** Mort (caresse mortelle) et nécromancie (voir *Eberron – Univers*).

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 8. *Sorts préparés* (6/6+1/4+1/4+1/3+1, DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine* (x3), *brume de dissimulation, détection de la magie, lumière, résistance* ; 1<sup>er</sup> – *bénédiction, bouclier de la foi, imprécation, rayon affaiblissant\**, *soins légers* (x2) ; 2<sup>e</sup> – *Contrôle mineur des morts-vivants\**, *force de taureau, immobilisation de personne, sagesse du hibou, soins modérés* ; 3<sup>e</sup> – *Baiser du vampire\**, *dissipation de la magie* (x2), *lumière brûlante, ténèbres profondes* ; 4<sup>e</sup> – *Blessure critique, convocation de monstres IV, énergie négative\**, *soins intensifs*.

\*Sorts de domaine

## MALÉVANOR

Il est le grand prêtre de la secte du Sang de Vol au Karrnath, il conduit les rites et les rituels du Sang à Atur, la cité de la nuit, dans le plus grand temple de la nation consacré à la secte : le monastère du Sang Pourpre. Malévanor occupe un poste essentiel au sein de la secte, puisqu'il est le principal prêtre du Sang de Vol, c'est lui qui secrètement tente de rallier un maximum de Karrnathiens sous l'étendard de la liche, en montrant en public un visage innocent.

Le prêtre connaît la véritable existence de Vol, pour lui, ce n'est pas une simple religion consacrée au Sang (contrairement à ce qu'il tente de faire croire aux nouveaux adorateurs), il vénère Erandis comme on vénère un dieu.

Par le biais du bras droit de Vol, Murkhas, Malévanor communique les agissements du Karrnath à Erandis, il doit très souvent rendre compte de la situation à sa vénérée maîtresse.

Quand les personnages vont le rencontrer, il sera entrain de s'entretenir avec Murkhas. Il compte



bien profiter de l'occasion pour terrasser les personnages devant Murkhas pour pouvoir être reconnu par Vol...

### **Demi-elfe Momie Prêtre 10 du Sang de Vol**

#### **Mort-vivant de taille M**

**Dés de vie :** 18d12+18 (135 pv)

**Initiative :** +5

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 29 (+1 Dex, +10 naturelle, +8 armure), contact 11, pris au dépourvu 28

**Attaque de base/lutte :** +11/+19

**Attaque :** coup (+19 corps à corps, 1d6+12/19-20 plus putréfaction de momie)

**Attaque à outrance :** coup (+19 corps à corps, 1d6+12/19-20 plus putréfaction de momie)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** désespoir, putréfaction de momie, intimidation des morts-vivants (6/jour), sorts

**Particularités :** traits des demi-elfes, mort-vivant, réduction des dégâts (5/-), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au feu

**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +14, Vol +21

**Caractéristiques :** For 26, Dex 12, Con —, Int 10, Sag 22, Cha 21

**Compétences :** Art de la magie +14, Concentration +18, Connaissances (religion) +6, Déplacement silencieux +7, Détection +9, Discrétion +7, Perception auditive +9

**Dons :** Attaque spéciale renforcée (désespoir), Création de sceptres magiques, École renforcée (Nécromancie), École supérieure (Nécromancie), Écriture de parchemins, Science de la robustesse, Vigilance, Vigueur surhumaine, Science de l'initiative, Science du critique (coup)

**Facteur de puissance :** 15

**Équipement :** *sceptre d'absorption* (le sceptre a déjà absorbé 9 niveaux de sorts dont 5 y sont encore stockés), harnois de maître, *médailon de Sagesse* +4, *cape de Charisme* +4, *gilet de résistance* +3, 4 parchemins de *soins intensifs*, lettre de crédit de la maison Kundarak pour 5000 po

**Alignement :** Loyal Mauvais

**Désespoir (Sur).** Quiconque aperçoit Malévanor doit réussir un jet de Volonté (DD 21) pour ne pas être *paralysé* de désespoir pendant 1d4 rounds. Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, la créature ne peut plus être affectée par la vision de cette momie pendant 24 heures. Pour devenir grand prêtre,

Malévanor a dû apprendre à dompter ce terrifiant pouvoir afin d'épargner ses fidèles et ne pas les effrayer. Il est ainsi capable d'activer ou désactiver ce pouvoir par une action libre.

**Putréfaction de momie (Sur).** Maladie surnaturelle ; coup, jet de Vigueur (DD 19), temps d'incubation, 1 minute ; effet : affaiblissements temporaires de 1d6 points de Con et 1d6 points de Cha. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Domaines.** Mort (caresse mortelle) et nécromancie (voir *Eberron – Univers*).

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 8. *Sorts préparés* (6/6+1/6+1/4+1/4+1/3+1, DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort, +2 pour les nécromancies). 0 – *Assistance divine* (x3), *détection de la magie* (x3) ; 1<sup>er</sup> – *Bénédiction*, *bouclier de la foi*, *détection du Bien*, *faveur divine*, *imprécation*, *perception de la mort*, *rayon affaiblissant\** ; 2<sup>e</sup> – *Aide*, *contrôle mineur des morts-vivants\**, *discours captivant*, *immobilisation de personne*, *mise à mort*, *profanation* ; 3<sup>e</sup> – *Baiser du vampire\**, *dissipation de la magie*, *malédiction*, *panoplie magique*, *ténèbres profondes* ; 4<sup>e</sup> – *Empoisonnement*, *énergie négative\**, *immunité contre les sorts*, *puissance divine*, *vermine géante* ; 5<sup>e</sup> – *Exécution*, *fléau d'insectes*, *sanc-tification maléfique*, *vagues de fatigue\**.

\*Sorts de domaine



## MURKHAS

C'est la troisième fois que les personnages croisent la route de leur ennemi de toujours. Depuis leur long voyage en Argonesse, Murkhas a bien évolué, il s'est entraîné dur avec sa maîtresse et en a presque oublié les PJ qui fourraient leur nez partout. Peut-être même les croyait-il mort. C'est sa chance pour s'en débarrasser à jamais, et sauf s'il n'a vraiment plus aucune chance et que le combat tourne définitivement en la faveur des PJ, il s'enfuira. S'il a déjà bien affaibli les personnages, il combattrait jusqu'au bout pour tenter de les anéantir.

Dans le cas où Murkhas mourrait de la main des personnages, Vol de viendrait folle de rage et mettrait au point un rituel pour faire revenir Murkhas à la vie sous forme de vampire, comme elle l'avait fait par le passé pour ressusciter Kaïus 1<sup>er</sup>.

**Demi-elfe Guerrier 4/Paladin 4/Roublard 2/Chevalier noir 6**

**Humanoïde (demi-elfe) de Taille M**

**Dés de vie :** 8d10+2d6+6d10+48 (137 pv)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'Armure :** 23 (+1 Dex, +10 armure, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 22

**Attaque de base/lutte :** +15/+21

**Attaque :** épée à deux mains +2 sanglante (+24 corps à corps, 2d6+13/17-20 plus 1 Con) ; ou dague (+22 corps à corps, 1d4+6/19-20 plus poison)

**Attaque à outrance :** épée à deux mains +2 sanglante (+24/+19/+14 corps à corps, 2d6+13/17-20 plus 1 Con) ; ou dague (+22/+17/+12 corps à corps, 1d4+6/19-20 plus poison)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** aura de désespoir, châtiment du Bien (3/jour), attaque sournoise (+2d6)

**Particularités :** traits des demi-elfes, bénédiction impie, utilisation du poison, imposition des mains, esquive totale, aura de Mal, *détection du Bien*, contrôle des morts-vivants, recherche des pièges, vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +16, Vig +24, Vol +15

**Caractéristiques :** For 22, Dex 13, Con 17, Int 13, Sag 16, Cha 20

**Compétences :** Bluff +10, Concentration +6, Connaissance (religion) +3, Détection +4, Diplomatie +14, Discrétion +7 (+12), Equitation +15, Intimidation +17, Perception auditive +4, Psychologie +7, Renseignements +7, Saut +8 (+13), Utilisation d'objets magiques +13

**Dons :** Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la destruction, Magie de guerre, Arme de prédilection (épée à deux mains), Spécialisation martiale (épée à deux mains), Science du critique (épée à deux mains), Succession d'enchaînements, Combat monté

**Langues :** Commun, Elfique, Orque

**Équipement :** *harnois en peau de dragon* +2, *épée à deux mains* +2 *sanglante*, dague de maître, 2 fioles de Mortelame (DD 20 1d6 Con/2d6 Con), *amulette d'armure naturelle* +2, *cape de résistance* +3, *ceinturon de Force* +4, *cape de l'araignée*, *gantelet de la marque*, *baguette d'immobilisation de personne* (20 charges), *parchemin de dissipation de la magie*, 2 *potions de soins importants*, *potion de vol*, lettres de crédit de la maison Kundarak pour 2000 po, 4 dracolithes de Khyber, 4 dracolithes d'Eberon, 4 dracolithes de Syberis

**Facteur de puissance :** 16

**Alignement :** Loyal Mauvais

**Aura de désespoir (Sur).** Murkhas dégage une aura provoquant l'abattement de ses ennemis : tous ceux qui se trouvent à moins de 3 mètres subissent un malus de -2 à tous leurs jets de sauvegarde.

**Aura de mal (Ext).** Murkhas en tant que chevalier noir génère une puissante aura de Mal (voir le sort *détection du Mal*), égale à son niveau de chevalier noir soit 6.

**Attaque sournoise (Ext).** Comme la capacité de roublard du même nom. Les dégâts d'attaque sournoise de Murkhas s'élèvent à 2d6.

**Bénédiction impie (Sur).** Si la valeur de Charisme de Murkhas lui confère un bonus, celui-ci s'applique à tous les jets de sauvegarde du personnage. Les caractéristiques de Murkhas présentées ci-dessus tiennent déjà compte de son modificateur de Charisme de +5.

**Châtiment du bien (Sur).** Trois fois par jour, Murkhas peut tenter de châtier une créature d'alignement bon par le biais d'une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute son bonus de Charisme (+5) au résultat du jet d'attaque et, en cas de coup au but, il inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau (+6). Si Murkhas utilise accidentellement ce pouvoir contre une créature qui n'est pas d'alignement bon, il ne se déclenche pas, mais Murkhas ne peut plus s'en servir de la journée.

**Contrôle des morts-vivants (Sur).** Murkhas possède le pouvoir de contrôler et d'intimider les



morts-vivants. Il affecte ces créatures comme un prêtre de niveau 4.

**Détection du Bien (Mag).** À volonté, Murkhas peut faire appel à ce pouvoir magique reproduisant l'effet du sort du même nom.

**Esquive totale (Ext).** L'agilité presque surhumaine de Murkhas lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une boule de feu ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Si Murkhas porte une armure intermédiaire ou lourde, ou se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple), il perd les avantages de d'esquive totale.

**Imposition des mains (Sur).** Chaque jour, Murkhas peut se guérir d'un nombre de points de vie égal à son bonus de Charisme multiplié par son niveau (soit 30 points). Ce pouvoir ne lui permet de soigner personne d'autre que lui-même ou son serviteur félon.

**Recherche des pièges (Ext).** Comme la capacité de roublard du même nom.

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 6. *Sorts préparés* (3/3/3 ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort). 1<sup>er</sup> – *Soins légers* (x3) ; 2<sup>e</sup> – *Mise à mort, splendeur de l'aigle, convocation de monstres II* (loup félon) ; 3<sup>e</sup> – *Contagion, protection contre les énergies destructives, ténèbres profondes*.

**Utilisation du poison (Ext).** Murkhas est entraîné à utiliser du poison ; il ne risque jamais de s'empoisonner accidentellement quand il enduit son arme d'une substance nocive.

## Kaius III

### YATUS (EMINE)

**Extérieur (natif) de taille M**

**Rakshasa Ensorceleur 7**

**Dés de vie :** 7d8+7d4+42 (90 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 24 (+2 Dex, +9 naturelle, +3 parade), contact 15, pris au dépourvu 22

**Attaque de base/lutte :** +10/+11

**Attaque :** griffes (+11 corps à corps, 1d4+1)

**Attaque à outrance :** 2 griffes (+11 corps à corps, 1d4+1) et morsure (+6 corps à corps, 1d6)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** détection de pensées, sorts

**Particularités :** change-forme, réduction des dégâts (15/Bien et perforant), résistance à la magie (34), vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +12, Vig +13, Vol +14

**Caractéristiques :** For 12, Dex 14, Con 16, Int 14, Sag 13, Cha 25

**Compétences :** Art de la magie +12, Bluff +21\*, Concentration +7, Connaissances (mystères) +10, Déguisement +21 (+20 pour tenir un rôle)\*, Déplacement silencieux +11, Détection +12, Diplomatie +11, Intimidation +9, Perception auditive +11, Psychologie +10, Représentation (art oratoire) +17

\* Quand il utilise son pouvoir de change-forme, il bénéficie d'un bonus de circonstances supplémentaire de +10 aux tests de Déguisement. Enfin, s'il lit les pensées de son adversaire, son bonus de circonstances aux tests de Bluff et de Déguisement augmente encore de +4.

**Dons :** Ecole renforcée (Enchantement), Ecole supérieure (Enchantement), Esquive, Magie de guerre, Vigilance

**Facteur de puissance :** 14

**Équipement :** *anneau de protection* +3, *cape de Charisme* +6, *gilet de résistance* +3, saphir (2200 po), sacoche à composantes, *parchemin de vol*, *parchemin de téléportation*, *potion de soins importants*, focaliseur du sort *épée de Mordenkainen*

**Alignement :**

Loyal Mauvais





**Change-forme (Sur).** Le rakshasa n'a besoin que d'une action simple pour prendre la forme de l'humanoïde de son choix ou pour reprendre son aspect normal. Sous forme humanoïde, il perd ses attaques de morsure et de griffes (mais s'équipe le plus souvent d'une armure et d'armes). Il conserve sa forme jusqu'à ce qu'il en choisisse une nouvelle. Le changement ne saurait être dissipé, mais le rakshasa recouvre sa forme naturelle s'il est tué. Enfin, *vision lucide* permet de distinguer sa forme naturelle.

**Détection de pensées (Sur).** Le rakshasa peut lire en permanence les pensées des autres créatures, comme s'il utilisait *détection de pensées* (niveau 18 de lanceur de sorts ; jet de Volonté, DD 20, annule). Il peut désactiver ce pouvoir ou le réactiver à volonté (action libre). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 14. *Sorts par jour* (6/8/8/8/8/7/6/4). Sorts connus (9/5/5/4/4/3/2/1 ; DD de sauvegarde égal à 17 + niveau du sort, +2 pour les enchantements). 0 – *Destruction de mort-vivant, détection de la magie, fatigue, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation distance, message, résistance, son imaginaire* ; 1<sup>er</sup> – *Armure de mage, bouclier, charme-personne, image silencieuse, projectile magique* ; 2<sup>e</sup> – *Détection de l'invisibilité, endurance de l'ours, flèche acide de Melf, fou rire de Tasha, invisibilité* ; 3<sup>e</sup> – *Déplacement, rapidité, éclair, protection contre les énergies destructives, suggestion* ; 4<sup>e</sup> – *Bouclier de feu, charme-monstre, confusion, scrutation* ; 5<sup>e</sup> – *Débilité, mur de force, télékinésie* ; 6<sup>e</sup> – *Double-illusoire, suggestion de groupe* ; 7<sup>e</sup> – *Épée de Mordenkainen*.

**Compétences.** Ce monstre bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement.

## KAIÛS

Kaiūs est un homme important dans le monde d'Eberon. Derrière son rôle de roi du Karrnath que tout le monde lui connaît se cache un terrible secret : Kaiūs III n'est autre que Kaiūs I<sup>er</sup>. En effet, Kaiūs a participé au Sacrement du Sang que Vol exigea de lui en contrepartie de l'aide qu'elle lui fournit durant la Dernière Guerre. Mais dans cette cérémonie, Vol en profita pour transformer Kaiūs en vampire. Si Kaiūs parvint avec beaucoup de mal à conserver son indépendance, il se bat pour éviter qu'on ne découvre son secret au moyen de nombreux objets et sortilèges, et a pris la place de son arrière-petit-fils pour gouverner sa nation à nouveau.

Autant dire que Vol est l'ennemi le plus détesté et le plus craint de Kaiūs. Connaissant bien les motivations de la liche, le roi a aussitôt fait le rapprochement entre la nouvelle marque et cette dernière. Ce plan de reconquête du dracogramme pourrait amener Vol à un rang encore plus important, et s'il arrivait à terme, le roi se retrouverait en dangereuse position. Ne pouvant agir lui-même contre cette diabolique tentation, Kaiūs prie pour qu'elle échoue, ou que quelqu'un la mette en péril. Bien qu'il ne veuille pas qu'on se rapproche de son secret, il sera quelque peu forcé d'apporter son aide aux personnages s'il pense qu'ils comptent parmi les derniers espoirs.

Kaiūs doit paraître imposant face aux personnages, son envergure et sa puissance en font un allié difficile à appréhender, il faudra se méfier d'un tel personnage.

**Vampire Humain Noble 2/Guerrier 11**  
**Mort-vivant (humanoïde altéré) de taille M**

## Les Bastions de Mror

### KRAKEN

**Créature magique (aquatique) de taille Gig**

**Dés de vie :** 20d10+180 (290 pv)

**Initiative :** +4

**Vitesse de déplacement :** nage 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 20 (−4 taille, +14 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte :** +20/+44

**Attaque :** tentacule (+28 corps à corps, 2d8+12/19–20)

**Attaque à outrance :** 2 tentacules (+28 corps à corps, 2d8+12/19–20), 6 bras (+23 corps à corps, 1d6+6) et morsure (+23 corps à corps, 4d6+6)

**Espace occupé/allonge :** 6 m/4,50 m (18 m avec les tentacules, 9 m avec les bras)

**Attaques spéciales :** constriction (2d8+12 ou 1d6+6), étreinte

**Particularités :** nuage d'encre, pouvoirs magiques, propulsion, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +12, Vig +21, Vol +13

**Caractéristiques :** For 34, Dex 10, Con 29, Int 21, Sag 20, Cha 20

**Compétences :** Concentration +21, Connaissances (géographie) +17, Connaissances (nature) +16,

Détection +30, Diplomatie +7, Discrétion +0, Fouille +28, Intimidation +16, Natation +20, Perception auditive +30, Psychologie +17, Survie +5 (+7 pour suivre une piste), Utilisation d'objets magiques +16

**Dons :** Combat en aveugle, Expertise du combat, Science de l'initiative, Science du critique (tentacule), Science du croc-en-jambe, Vigilance, Volonté de fer

**Facteur de puissance :** 12

**Équipement :** aucun

**Alignement :** Neutre Mauvais



**Constriction (Ext).** Le kraken inflige automatiquement des dégâts de tentacule ou de bras chaque fois qu'il remporte le test de lutte qui l'oppose à sa victime.

**Étreinte (Ext).** Pour utiliser ce pouvoir, le kraken doit réussir une attaque de tentacule ou de bras. Au prix d'une action libre, il peut ensuite tenter d'initier une lutte sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il gagne le test de lutte, il peut utiliser son pouvoir de constriction.

**Nuage d'encre (Ext).** Une fois par minute, le kraken peut émettre un nuage d'encre noire saturant une étendue de 24 mètres de rayon (action libre). L'encre procure un camouflage total, que le kraken met le plus souvent à profit pour s'enfuir si le combat ne tourne pas à son avantage. Les créatures se trouvant à l'intérieur du nuage subissent tous les handicaps habituels de l'absence totale de visibilité.

**Pouvoirs magiques.** *Contrôle des vents, contrôle du climat, domination d'animal* (DD 18) et *résistance aux énergies destructives*, 1 fois par jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

**Propulsion (Ext).** Une fois par round, le kraken peut libérer un violent jet d'eau qui le propulse brusquement vers l'arrière (action complexe, distance parcourue 84 mètres). Le déplacement se fait en ligne droite, mais le monstre ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

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

## VER DES GLACES

**Créature magique (froid) de taille TG**

**Dés de vie :** 14d10+70 (147 pv)

**Initiative :** +4

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), creusement 3 m

**Classe d'armure :** 18 (-2 taille, +10 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 18

**Attaque de base/lutte :** +14/+30

**Attaque :** morsure (+21 corps à corps, 2d8+12 et 1d8 de froid)

**Attaque à outrance :** morsure (+21 corps à corps, 2d8+12 et 1d8 de froid)

**Espace occupé/allonge :** 4,50 m/3 m

**Attaques spéciales :** froid, souffle, stridulation

**Particularités :** immunité contre le froid, spasmes d'agonie, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu

**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +14, Vol +6

**Caractéristiques :** For 26, Dex 10, Con 20, Int 2, Sag 11, Cha 11

**Compétences :** Détection +5, Discrétion +3, Perception auditive +5

**Dons :** Arme de prédilection (morsure), Arme naturelle supérieure (morsure), Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

**Facteur de puissance :** 12

**Équipement :** aucun

**Alignement :** Neutre



## Les souterrains de Mror

### OMBRE TERTIAIRE

**Brume Vampirique**

**Vase de taille TG**

**Dés de vie :** 13d10+13 (84 pv)

**Initiative :** +0

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m (1 case/1 case)

**Classe d'armure :** 11 (+3 parade, -2 taille), contact 11, pris au dépourvu 11

**Attaque de base/lutte :** +11/+20

**Attaque :** coup (+12 corps-à-corps, 1d8+1 plus effet magique)

**Attaque à outrance :** coup (+12 corps-à-corps, 1d8+1 plus effet magique)

**Attaques spéciales :** enveloppement, effet magique

**Particularités :** vase, réduction des dégâts 10/magie, résistance à la magie 23

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +9, Vol +8

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

**Compétences :** Détection +0

**Dons :** aucun

**Facteur de puissance :** 13

**Trésor :** aucun

**Alignement :** Neutre

**Effet magique (Sur) :** La Brume Vampirique soumet les adversaires qu'elle frappe ou enveloppe à un effet magique qui cause 2d6 points de dégâts (jet de Réflexes DD 18 pour réduire de moitié les dégâts infligés). Dans le même temps, la Brume Vampirique gagne autant de points de vie temporaires sans pouvoir dépasser le total de points de vie de sa victime +10. Ces points de vie temporaires disparaissent au bout d'une heure.

**Enveloppement (Ext) :** La Brume Vampirique peut se laisser couler autour d'un adversaire de taille TG ou moins au prix d'une action simple, ne portant pas de coup ce round ci. La Brume Vampirique n'a qu'à avancer sur ses adversaires pour en affecter autant qu'elle peut en recouvrir. Les adversaires peuvent porter une attaque d'opportunité contre la Brume Vampirique mais cela les oblige à renoncer à leur jet de sauvegarde. Ceux qui ne portent pas d'attaque d'opportunité peuvent tenter un jet de Réflexes (DD 18) pour éviter d'être enveloppés. En cas de réussite, ils peuvent choisir de reculer ou de se mettre sur le côté lorsque la Brume Vampirique

avance. Les créatures enveloppées sont soumises à tous les effets normaux des sorts de la Brume Vampirique à chaque tour de jeu de la créature et sont considérés comme en situation de lutte.

### FOREUR

**Aberration de taille TG**

**Dés de vie :** 15d8+78 (145 pv)

**Initiative :** +5

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), creusement 3 m

**Classe d'armure :** 24 (-2 taille, +1 Dex, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 23

**Attaque de base/lutte :** +11/+27

**Attaque :** coup (+17 corps à corps, 1d6+8 et 2d6 d'acide)

**Attaque à outrance :** 2 coups (+17 corps à corps, 1d6+8 et 2d6 d'acide)

**Espace occupé/allonge :** 4,50 m/3 m

**Attaques spéciales :** mucus corrosif

**Particularités :** immunité contre l'acide, perception des vibrations (18 m), façonnage de la pierre, vision dans le noir (18 m)

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +12, Vol +11

**Caractéristiques :** For 27, Dex 13, Con 21, Int 14, Sag 14, Cha 12

**Compétences :** Connaissances (exploration souterraine) +14, Connaissances (nature) +4, Déplacement silencieux +17, Détection +17, Perception auditive +20, Survie +14 (+16 sous terre)

**Dons :** Attaque en puissance, Combat en aveugle, Robustesse, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine

**Facteur de puissance :** 9

**Trésor :** aucun

**Alignement :** Neutre

