

Le Scriptorium présente :

UNE CAMPAGNE DONJONS ET DRAGONS

EBERRON

LES DAMNÉS DE LA REIZIÈME MARQUE



UNE AVENTURE ÉPIQUE AU CŒUR D'EBERRON

KRAHOR

RÉCIT DES MARQUÉS

La nuit tombe. Les immenses édifices de la cité des tours occultaient depuis longtemps la lumière du soleil, de toute façon. Plus personne ne traîne dans les bas fonds à cette heure-ci. Pourtant, vous entendez au loin une démarche lourde et cadencée. L'appétit qui vous ronge le ventre vous pousse cependant à relâcher votre attention, cherchant quelque auberge bon marché. Les pas accompagnés de bruits métalliques se rapprochent. Peut-être la garde. Si tard ? Sharn est certes mal famée, mais les autorités se soucient peu du sort des habitants des quartiers pauvres. Prenant un dernier virage, un elfe balafre, accompagné de mercenaires apparemment entraînés, arrête sa marche juste devant vous. Il ajuste sur sa main gauche un gant parcouru de veinules qui palpitent encore et insère en son dessus trois cristaux laiteux.

Il fait noir, et la pluie vous fouette à présent le visage vous faisant reprendre conscience. Les quelques torches éternelles accrochées aux murs vous permettent de voir que vous êtes allongés à terre. Personne ne semble être présent aux environs. Le dos vous brûle. L'elfe ne vous a pas infligé une blessure de pacotille, la malédiction dont il vous a affublé présage un avenir bien sombre.

Vous êtes des Marqués...



CRÉDITS

CONCEPTION DE LA CAMPAGNE :

Robin G. (Krahor)

RÉDACTION DES CHAPITRES :

Krahor, SebL (Sandchaser)

RÉDACTION PONCTUELLE :

Aravilar, Valikor

RÉDACTION DES AJOUTS :

Thathane

IDÉE ORIGINALE :

Llochlyn

IDÉES :

Aegis, Eeek, Llochlyn, Oronard Al Vanis, Protéus, SebL (Sandchaser), Thathane, Valikor

PNJ PRINCIPAUX :

Aegis, SebL (Sandchaser)

PNJ SECONDAIRES :

Aravilar, Krahor, Slow Morrisson, Valikor

COMPTES RENDUS DE PARTIE/PLAYTEST :

Oronard Al Vanis, Valikor

RELECTURE :

Aegis, Aravilar, Dragoonman, Elladan, Giin, SebL (Sandchaser), Valikor

RESPONSABLE DE LA MISE EN PAGE :

Aegis

AIDE À LA MISE EN PAGE :

Krahor

ILLUSTRATIONS TIRÉES DE :

www.wizards.com / www.waynereynolds.com / www.paizo.com

ENCOURAGEMENTS :

Merci à tous les encouragements postés sur le forum du Scriptorium, et ils sont nombreux !



SOMMAIRE

INTRODUCTION	5
CHAPITRE 1 : LA MARQUE DES CONDAMNÉS	27
CHAPITRE 2 : LA BIBLIOTHÈQUE DES SECRETS	41
CHAPITRE 3 : LE Puits DE LA MÉMOIRE	57
CHAPITRE 4 : LE SOUFFLE DE LA PROPHÉTIE	79
CHAPITRE 5 : LA MORT AUX TROUSSES	119
CHAPITRE 6 : DEUX PIEDS DANS LA TOMBE	143
CHAPITRE 7 : CRYPTOGRAMMES ET ASSASSINS	187
CHAPITRE 8 : À LA FIN DES TEMPS	211
CONCLUSION	241
ANNEXES	251
Annexe Chapitre 1	252
Annexe Chapitre 2	271
Annexe Chapitre 3	281
Annexe Chapitre 4	297
Annexe Chapitre 5	322
Annexe Chapitre 6	342
Annexe Chapitre 7	367
Annexe Chapitre 8	384





le Scriptorium

présente :

Introduction
de la campagne



LES DAMNÉS DE LA TREIZIÈME MARQUE

LES DAMNÉS DE LA TREIZIÈME MARQUE

INTRODUCTION

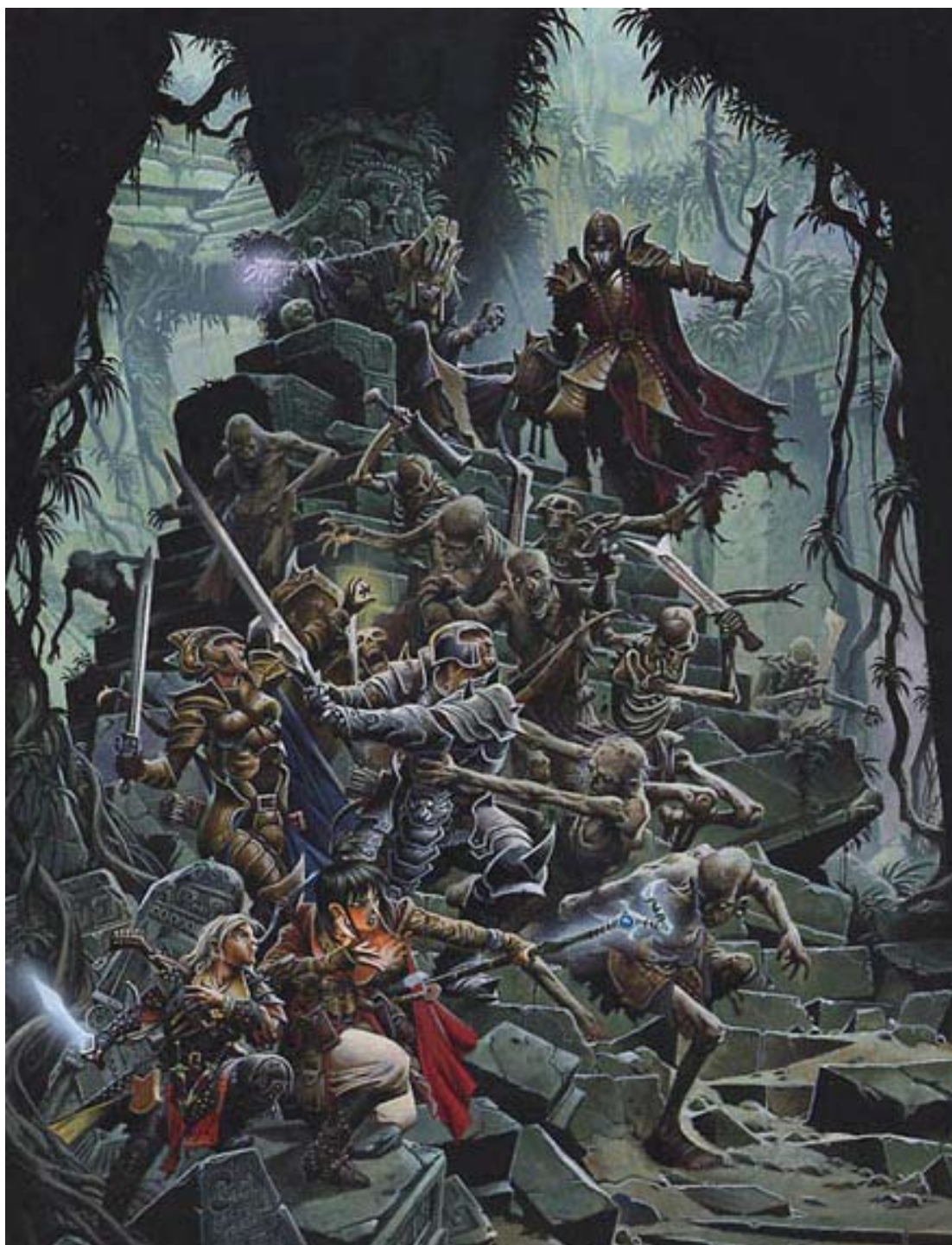


Image © Wizards of the Coast

ÉCRIT PAR KRAHOR ET SANDCHASER (SEBL)

**PRÉPARATIF À LA CAMPAGNE DES DAMNÉS DE LA TREIZIÈME
MARQUE**

Pour jouer cette partie, vous aurez besoin du manuel suivant : Eberron – Univers

INTRODUCTION

Ce document présente la campagne des Damnés de la Treizième Marque. Il a pour but de préparer entièrement le maître du jeu qui voudrait faire jouer cette campagne, en résumant l'intrigue et en détaillant les problèmes auxquels il pourra être confronté. Ce document explique aussi comment cette campagne a été conçue et qu'est-ce qu'on y trouvera.

Pour faire jouer la campagne des Damnés de la Treizième Marque, le maître du jeu aura un certain nombre de préparations à faire, qui sont détaillées plus bas. Il faudra dans un premier temps lire cette introduction à la campagne, puis mettre au point et préparer chaque scénario avant de les faire jouer.

Bon jeu !

Table des matières

Avant-propos	7
Eberron	7
Aperçu de la campagne	7
A qui s'adresse-t-elle ?	8
Nouveaux dans Eberron	8
Niveau	9
Groupe	9
Alignement	9
Les forgeliers	10
Constitution du groupe	10
Que vais-je trouver ?	11
Une campagne à compléter	11
Peu de détails	11
Des PNJ détaillés	12
Des encarts pour le MJ	12
L'histoire	12
Erandis d'Vol	12
Les plans de Vol	14
Les sectes du Dragon Au-Dessous	14
Déroulement de l'histoire	16
Les décisions des personnages	18
Donner l'illusion des décisions	18
Jouer sans la guilde	18
Rejoindre les rangs de Vol	18
Mort d'un personnage	19
Les scénarios	19
Chapitre 1 : La marque des condamnés	19
Chapitre 2 : La bibliothèque des secrets	20
Chapitre 3 : Le puits de la mémoire	20
Chapitre 4 : Le souffle de la Prophétie	20
Chapitre 5 : La Mort aux trousses	21
Chapitre 6 : Deux pieds dans la Tombe	21
Chapitre 7 : Cryptogrammes et assassins	21
Chapitre 8 : À la fin des temps	22
Le temps qui passe et les niveaux	22
Musique d'ambiance	24

AVANT-PROPOS

La campagne des Damnés de la Treizième Marque a été conçue en plusieurs mois grâce à l'aide et au soutien des membres du forum du Scriptorium. Elle se déroule dans l'univers bien connu d'Eberon, crée par Keith Baker. Le but a été de créer une campagne à long terme, pour que les personnages découvrent une grande partie de l'univers et se familiarisent avec les particularités d'Eberon.

Les différents scénarios qui constituent cette campagne ne sont pas indépendants, et ne peuvent pas être joués indifféremment, ils forment bien une suite logique. Le style de jeu insufflé à cette campagne, mis à part le parfum Eberon qui sera de toute façon très présent, a un caractère épique. En effet, les joueurs vont évoluer au milieu d'une trame qui affecte une grande partie du monde, et très vite devenir des héros dont l'action sera très importante.

EBERRON

La campagne se déroule donc dans l'univers créé par Keith Baker. Elle est très difficilement transposable dans un autre univers puisqu'elle utilise les particularités d'Eberon, qui le caractérisent (les dracogrammes, l'histoire liée aux elfes et aux dragons, les PNJ...), de ce fait, elle tourne autour de sujets qui n'existent pas dans les autres univers. Par contre, il est toujours possible de s'inspirer de cette campagne, des péripéties et des PNJ pour recréer une campagne semblable dans un univers différent.

Pour jouer cette campagne telle qu'elle est présentée, il est donc nécessaire de connaître relativement bien l'univers d'Eberon, et de posséder le manuel de base. En effet, les scénarios décriront seulement les actions de l'entourage des personnages, sans appuyer, ou peu, les détails de l'univers. Quand ils traverseront une ville, par exemple, on considérera que le maître du jeu connaît un minimum celle-ci en ayant préalablement lu sa description dans le manuel.

Eberon est un univers à la saveur particulière, à l'ambiance des films de cape et d'épée, des intrigues sombres ou des meilleurs Indiana Jones. Cette campagne tente d'utiliser un peu toutes les ambiances permises par Eberon. Elle emmènera les personna-

ges au milieu d'un mystère, qui les conduira vers la découverte de secrets anciens bien cachés, le tout, rythmé par des rebondissements et des découvertes surprenantes qui font la spécialité d'Eberon.

Pour en savoir un peu plus sur cet univers, vous pouvez lire son [article de présentation](#) sur le site du Scriptorium.



APERÇU DE LA CAMPAGNE

La campagne des Damnés de la Treizième Marque, est axée sur l'histoire étonnante d'un dracogramme disparu et oublié de tous. Ce treizième dracogramme, porté autrefois par la maison Vol, n'est à l'heure actuelle plus porté par personne. Les anciens porteurs de cette marque ont tous été anéantis, ou presque. Erandis d'Vol, l'héritière de la fortune de la maison Vol, et ennemi principal de cette campagne, a « survécu » au massacre et tente par tous les moyens de retrouver sa maison d'antan, en reconstituant ce dracogramme disparu.

Les personnages de cette campagne vont être affectés directement par les plans de Vol, puisqu'ils vont contracter une marque noire, très proche de ce dracogramme, qui est le fruit des expériences d'Erandis. Mais cette marque est imparfaite et est, contrairement aux véritables dracogrammes, dangereuse pour son porteur. En effet, elle n'est d'abord pas socialement reconnue par les habitants du Khorvaire, le continent principal d'Eberon, et ensuite, elle risque de se développer contre le gré de son porteur jusqu'à le posséder complètement, et finir par le détruire...

Les personnages vont donc devoir effectuer une course contre la mort, en évitant le regard du monde extérieur, tout en cherchant à élucider ce mystère et à se débarrasser au plus vite de cette malédiction avant qu'il ne soit trop tard. La campagne se rapproche plutôt du thème du maître du mal, présenté dans le manuel d'Eberon (p.256), même si elle utilise un peu tous les thèmes exploitables. Elle va se dérouler en deux principales étapes :





- **La découverte de l'intrigue :** Les personnages vont être petit à petit plongés au milieu de l'histoire. Il va falloir qu'ils cherchent des informations relatives à la marque qu'ils ont contractée, et, une fois qu'ils auront compris quelles sont les machinations, trouver qui en est l'auteur et la raison qui l'a poussé à établir un tel plan. Cette première étape nécessitera principalement de l'enquête, du jeu d'acteur, de la réflexion, de la recherche de renseignements mais aussi de l'action, des poursuites, des combats, et surtout des voyages au milieu de contrées nouvelles.
- **Le passage à l'action :** Une fois que les personnages auront rassemblé les principales pièces du puzzle, ils devront se mettre à la recherche du fautif et de son antre. Il faudra donc qu'ils mènent l'enquête dans les dangereux lieux apparemment en lien avec leur ennemi, puis qu'ils se rendent à son repère pour récupérer ce dont ils ont besoin. Une fois qu'ils auront trouvé de quoi se défaire de la marque, il faudra mettre en œuvre le processus qui permet l'annulation de cette malédiction et pour cela, partir à la recherche d'un puissant artefact convoité par beaucoup...

A QUI S'ADRESSE-T-ELLE ?

Nouveaux dans Eberron

La campagne est plutôt prévue pour des personnages qui n'auraient encore jamais joué dans l'univers

vers d'Eberron, ou peu. Elle convient aussi très bien à des habitués de l'univers, seulement, il est préférable que les joueurs ne connaissent pas trop les secrets révélés dans le manuel de l'univers, ce qui risquerait de gâcher la surprise. En effet, il sera facile de deviner qui est l'ennemi principal de l'histoire pour un joueur connaisseur dès qu'il entendra parler du dracogramme de la mort, alors que dans la campagne cela nécessite une enquête plutôt poussée. Toutefois, si le joueur interprète bien son rôle (et puisqu'il n'est pas censé connaître quoi que ce soit à son sujet), ce n'est pas une gêne importante. La campagne convient donc aussi bien à des joueurs débutants (à D&D ou à Eberron) qu'à des joueurs plus aguerris, mais le maître du jeu devra maîtriser la partie en conséquence. De plus, peuvent être mises en place des intrigues qui brouilleront les pistes des personnages (voir option du Seigneur des Lames).

Niveau

La campagne est prévue pour des personnages de bas niveau (niveau 1 de préférence). Cependant, on considère au départ de celle-ci que les joueurs se connaissent déjà, il est donc tout à fait possible de faire jouer un scénario préalable pour que les joueurs se rencontrent, et enchaîner ensuite sur la campagne. L'important est qu'au commencement de celle-ci, le groupe soit au niveau 1 ou 2.

À la fin de la campagne, les personnages devraient arriver dans les très hauts niveaux tant convoités à Donjons et Dragons. Selon les choix du maître du jeu quant à la distribution des points d'expérience (voir plus loin), ils devraient pouvoir frôler le niveau 20 à la fin du dernier scénario...

Groupe

Il n'y a pas vraiment de groupe idéal pour cette campagne, elle a été faite de telle sorte qu'elle s'adapte plutôt bien à n'importe quelles classes, et que toutes trouvent leur utilité. Bien sûr, un groupe contenant des classes qui se complètent dans leur fonction est plus souhaité, mais il est tout à fait possible, en adaptant le style de jeu, de faire qu'un groupe s'en sorte bien quelle que soit sa constitution. Cependant, un lanceur de sort, ou l'équivalent, est vivement conseillé pour cette campagne, et sera à plusieurs moments plus qu'utile. Plusieurs sorts tels que *téléportation* sont recommandés et peuvent débloquent certaines situations. Mais ce problème peut être contourné en offrant aux personnages de quoi se téléporter autrement, par exemple (objets magiques...).

Quoi qu'il en soit, laisser chaque joueur choisir son personnage comme il l'entend est préférable si l'on sait qu'il devra l'interpréter durant une longue période, il vaut mieux que celui-ci lui plaise et qu'il ne soit pas nécessaire de l'orienter ers quoique ce soit.

Alignement

La principale motivation qui caractérise cette campagne est la peur de la mort. Tout personnage, quelle que soit sa personnalité, cherche à éviter une mort prématurée. Il n'y a donc pas vraiment d'alignement idéal pour cette campagne, et si ça ne tenait qu'à moi, je conseillerais de ne tout simplement pas utiliser le système des alignements (qui est de toute façon trop réducteur par rapport aux nuances que veut donner l'univers d'Eberon). Les personnages à composante neutre seront toutefois les plus concernés par l'intrigue. En effet, plusieurs

fois les aventuriers auront à franchir des interdits, à passer outre la loi et à contrarier certaines personnalités, ce qui pourrait se révéler gênant pour des personnages loyaux bons, par exemple. À contrario, des personnages chaotiques auront certainement un peu de mal à obéir aux ordres de la guilde dans laquelle ils vont être « recrutés », même s'ils comprendront sûrement que c'est le meilleur moyen d'arriver à leurs fins. Et enfin, des personnages mauvais sont toujours plutôt délicats à contrôler, de même pour cette campagne, il faudra un minimum d'adaptation pour que des individus d'un tel alignement évoluent dans le « bon sens ».



Les forgeliers

L'intrigue s'appuie sur le fait que les personnages contractent une marque, un pseudo-dracogramme. La marque est censée affecter n'importe qui (lire l'histoire), seulement on peut se poser quelques questions quant aux forgeliers. S'il peut paraître logique que les autres races faites de chair contractent une marque, cela est plus difficile à concevoir pour un forgelier, fait d'obsidienne, de fer ou de pierre... Mais il est tout à fait intéressant de se pencher sur la question, et si un joueur désire incarner un forgelier, plutôt que de lui interdire, on peut envisager les deux solutions suivantes :

- Les forgeliers, comme toutes les autres races, peuvent contracter la marque. Cette solution très enrichissante peut amener à de nombreuses péripéties et situations captivantes.
- Les forgeliers ne contractent pas la marque comme les autres races, mais le background du personnage le poussera à suivre ses compagnons dans l'aventure, soit parce qu'il est lié d'amitié à l'un d'eux et qu'il lui a juré fidélité, soit parce qu'il veut se sentir utile, ou encore parce qu'il désire ardemment en apprendre plus à ce sujet... Il y a plein de solutions possibles, mais le joueur devra en faire part dans son background, et s'entretenir avec le maître du jeu avant de faire un tel choix.

commencer la partie est qu'il faut trouver une justification qui fera que le groupe (ou chaque personnage) va se retrouver dans la ville de Sharn. Le reste va s'imposer à eux, quoi qu'ils fassent...



04

CONSTITUTION DU GROUPE

Au départ de la campagne, on considère que les personnages se connaissent tous déjà, ce qui est monnaie courante dans les campagnes d'Eberron. Seulement vous préférez peut-être faire jouer la rencontre des joueurs plutôt que de l'expliquer dans un background. Dans ce cas là, il suffit de greffer un premier scénario avant le début de la campagne dans lequel les personnages vont se rencontrer. Ou bien il est aussi possible de faire jouer le commencement de la campagne indépendamment à chaque joueur, ils se rencontreraient ainsi tous dans la guilde et seraient amenés à travailler ensemble...

La seule chose à prendre en compte avant de

QUE VAIS-JE TROUVER ?

Une campagne à compléter

La campagne présentée est complète dans le sens où elle décrit l'aventure des personnages du début à la fin (ou presque, car la fin n'est pas vraiment la fin...), mais elle décrit uniquement l'intrigue principale. Il n'y a pas, ou presque pas, de quête secondaire, ce module parle peu de ce qui se passe autour des personnages, c'est-à-dire des autres problèmes que le leur. Cette aventure assez conséquente, en termes de temps, sera bien sûr une priorité pour les personnages, ils s'y consacreront avant toute chose, mais cela ne veut pas dire que leur vie d'avant ne continue pas. Il est vivement conseillé d'intégrer des scénarios personnels (ou des scénarios du commerce) au milieu de cette longue aventure, ou même de les improviser selon les actions des personnages. S'ils s'égarent pendant l'aventure, ils peuvent tomber sur un nouveau commanditaire qui pourra vendre ses informations contre un service... Le mieux est de s'adapter au background créé par les joueurs, de l'utiliser pour leur montrer que le monde ne s'est pas arrêté autour de ce nouveau mystère, que leur vie, leurs occupations, leurs problèmes, leurs ennemis sont toujours présents. Il faut donc essayer d'ajouter des quêtes secondaires et de les glisser au milieu de la campagne, car cette trame est une trame de fond qui se penche uniquement sur le problème du dracogramme de la mort. Une bonne campagne est faite d'une quête principale (celle que décrit ce module), de quêtes secondaires liées directement à la quête principale (décrites aussi dans ce module)

et de quêtes secondaires « annexes » qui montrent que le monde n'est pas rivé autour des personnages et que leur problème n'est pas le seul présent (ces quêtes sont à ajouter par le maître du jeu en fonction du background des joueurs et de leurs décisions) à préparer ou improviser.

De plus, l'évolution des niveaux est plutôt prévue pour des personnages qui vivraient des aventures à côté de la campagne. Si vous décidez de ne rien ajouter (ce qui est bien sûr possible), les joueurs pourront trouver qu'ils n'ont pas vraiment le temps de profiter de leurs niveaux, qu'ils grimpent trop vite. Mais une évolution rapide peut être aussi tout à fait intéressante. Pour plus de détails, vous pouvez vous reporter au paragraphe sur le gain des points d'expérience.

Peu de détails

La description de la campagne n'est pas faite dans le détail, en effet, la rédaction s'arrête plus sur l'évolution de l'histoire que sur la description des lieux... Si les scénarios se soucient peu de la forme, c'est pour deux raisons différentes. D'abord parce que cela prendrait trop de temps à faire, pour une campagne d'une telle envergure, il faudrait beaucoup de travail pour s'appesantir sur tout ce qui est du domaine de la forme. Ensuite parce que cela permet au maître du jeu d'imposer sa manière de fonctionner, rien n'est imposé dans les descriptions, il est simplement guidé et c'est à lui de faire preuve de ses talents d'improvisation. Ainsi, il n'y a pas d'encarts à lire directement aux joueurs, peu de détails quant aux jets de compétences à faire selon les situations, peu de réponses toutes faites de la part des PNJ...

La seule chose qui pourrait passer pour tel sont les dialogues préconçus. Plusieurs fois vous pourrez



trouver les discours des PNJ déjà décrits, mais cela tient en fait plus d'un aspect pratique que d'une véritable volonté de faire dire au maître du jeu exactement ce qui est écrit. En effet, passer tous les discours au narratif rend la rédaction lourde et difficile, les mettre sous forme de dialogues a pour but d'être plus simple, plus compréhensible, et surtout d'aller directement au fait. Le maître du jeu est entièrement libre de modifier à sa guise ces passages, ou bien pendant la partie d'ajouter à tel ou tel PNJ un accent ou une façon de parler...

Pour pouvoir improviser correctement, le maître du jeu doit bien connaître le monde. Par exemple, si vous savez que les personnages vont se rendre dans la grande ville de Korth, dans le Karrnath, il faut lire la description de cette nation et de cette ville dans le manuel pour réussir à bien appréhender les particularités de celle-ci et retransmettre cette ambiance à vos joueurs. Rien dans le module ne répète ce qui a déjà pu être écrit dans le manuel d'Eberron, on considère que vous connaissez le monde, que c'est un acquis. La ville de Sharn est à connaître en particulier, puisqu'elle est plutôt complexe dans son fonctionnement et dans son style. Si vous possédez le supplément *Sharn, la cité des tours*, c'est un bon « plus » pour bien réussir à retranscrire l'ambiance de cette ville.

Des PNJ détaillés

S'il y a en effet peu de détails, les PNJ les plus importants quant à eux jouissent d'un background plus ou moins long (selon leur importance) décrivant leur personnalité, leur rôle et parfois leur passé. En plus du background, tous les PNJ ont leurs caractéristiques conçues et décrites par plusieurs membres du forum du Scriptorium pour être optimisées de manière à constituer des rencontres intéressantes et palpitantes dignes de l'univers d'Eberron. Tous les PNJ ont été élaborés avec les manuels de base et celui d'Eberron pour être plus accessibles. Seuls certains d'entre eux utilisent certains suppléments pour des questions de cohérence et d'optimisation. Pour ces quelques cas, des explications sont fournies de manière à ce que quelqu'un qui ne posséderait pas le manuel en question puisse tout de même s'y retrouver. Enfin, les tactiques des ennemis pour le combat sont, de manière plus ou moins poussée, décrits et détaillés.

Des encarts pour le MJ

À de nombreuses reprises dans la campagne, vous pourrez trouver des encadrés « Au MJ ». Ces paragraphes qui apparaissent sur fond grisé servent à situer le maître du jeu dans l'évolution de l'histoire. Ils indiquent des éléments de fond que les PJ n'ont pas à savoir, mais que le MJ doit connaître pour comprendre les événements. Ainsi, on y trouve non seulement les réponses aux questions que les PJ se poseront, l'explication des passages clés de l'histoire, mais aussi des conseils quant à la gestion des PNJ, des justifications de certaines manières de procéder... Bref, la réponse à tout ce que le maître du jeu peut être amené à se demander, mais que les joueurs ne sont pas destinés à savoir.

L'HISTOIRE

Erandis d'Vol

Il y a trente-six siècles de cela (c'est-à-dire en -2600), Erandis était la digne héritière de la maison Vol, qui portait le dracogramme de la mort. L'elfe était la première descendante de la grande lignée de la maison Vol. Ce dracogramme était en effet parmi les premiers à apparaître, et ce furent les elfes du continent de l'Aërenal qui en bénéficièrent.

Mais elfes et dragons étaient en conflit perpétuel depuis des années déjà. Les aërenals de la maison Vol voulurent trouver une issue pacifique à cette guerre. La mère d'Erandis, maîtresse de la maison Vol, après des années de recherche, fût à l'origine du premier union mystique entre un dragon et un elfe. Erandis fût le résultat des expériences sordides de sa mère : le croisement entre une elfe et un dragon vert. L'Aërenale et le dragon vert s'étaient donc accordés sur le moyen de mettre un terme aux guerres qui ravageaient les deux peuples, et Erandis d'Vol, qui avait le sang Aërenal de sa mère et du sang de dragon vert, serait la clef de voûte de leur plan.

Dans un premier temps, Vol fût cachée et élevée en secret par sa mère en attendant de voir évoluer la situation. Mais la révélation de cette expérience improbable n'eut pas l'effet désiré. Si la maison Vol et le dragon vert voulaient prouver qu'elfes et dra-

gous pouvaient cohabiter et apprendre à vivre, les deux peuples ne le virent pas de cette façon. Pour la première fois, elfes et dragons se mirent d'accord pour éliminer ce croisement insultant et éliminer la maison du dracogramme de la mort qui avait fait une erreur terrible.

Tous les porteurs du dracogramme de la mort furent massacrés un à un. Avant de mourir, la maîtresse de la maison Vol et mère d'Erandis usa de ses pouvoirs sur la mort pour sauver sa fille de la tuerie. L'elfe survécut, mais elle devint une liche et quitta la vie qu'elle connaissait. Entre le vivant et le mort, Erandis d'Vol ne supporta pas que sa maison soit décimée, mais elle garda le silence durant des centaines d'années de peur d'éveiller l'attention de ses ennemis, les maudissant de tout son être.

C'est grâce à l'exploit de sa mère, mais aussi à ses pouvoirs hors du commun qu'Erandis a réussi à fuir l'Aërenal et à survivre seule. Sur le continent du Khorvaire, elle a commencé à se faire connaître de plusieurs organisations, et petit à petit à passer à la tête de celles-ci. Elle a envoyé ses nouveaux mercenaires murmurer son nom aux oreilles des habitants du Khorvaire, après quoi un petit culte à son effigie se fonda. Le culte du sang de Vol s'est établi au Karrnath, principalement, et ses concepts sur le sang et la non-vie l'a rendu très attrayant auprès des citoyens de cette nation. Il a pris petit à petit beaucoup d'ampleur et a rendu Vol extrêmement puissante et influente.

Vol est même secrètement à la tête de la Griffe d'Émeraude, un ordre qu'elle a elle-même fondé pour servir ses sombres projets. L'ordre de la Griffe d'Émeraude était au départ considéré comme un groupe de fanatiques né du patriotisme Karrnathien, mais il est aujourd'hui clairement vu comme une bande de hors-la-loi. Si seuls

les dirigeants savent vraiment qui ils servent, les membres de la Griffe d'Émeraude ont des yeux et des oreilles sur tout le continent et rassemblent les informations qui intéressent la liche.

Grâce à tous ces serviteurs, Vol peut enfin mener à bien ses plans de vengeance. Elle veut prendre sa revanche sur le passé et anéantir les aërenals et les dragons. Mais par-dessus tout, la liche désire ardemment recouvrer son héritage et recréer la maison du dracogramme de la mort. Dans le château de Malmoelle, sa résidence principale située dans les îles glaciales des principautés Lhazâr, Erandis met en œuvre des expériences multipliées sur le dracogramme qu'elle arbore encore, inactif, sur sa peau flétrie.



Les plans de Vol

Erandis d'Vol a donc mené des expériences au sein de son château. Depuis plusieurs siècles, elle cherche comment faire réapparaître son dracogramme. Finalement, elle a décidé que ce serait elle qui serait à l'origine d'une réapparition, elle qui générerait l'émergence du dracogramme. A partir de son propre ADN, de son immense savoir, d'ouvrages dénichés dans la bibliothèque de Korramberg, de plusieurs maîtres en la matière, de puissants objets magiques et de nombreux cobayes, Vol est enfin parvenue à créer un embryon de sort. Ce sort extrêmement puissant plante sur sa cible une marque noire très proche du dracogramme de la mort. Mais ce n'est pas un réel dracogramme, personne ne peut déceler leur mystère et comprendre comment ils apparaissent, à défaut, Vol a confectionné cette marque qui y ressemble beaucoup, qui confère les mêmes pouvoir, mais qui reste imparfait.

Mais le sort réagit étrangement sur les cobayes de Vol, et elle ne sait pas comment s'y prendre pour le perfectionner. Elle a donc mis au point un plan à grande échelle, ses cobayes ne seraient non plus seulement ses prisonniers du château de Malmoelle, mais les habitants du Khorvaire qui qu'ils soient. Son sort devrait atteindre des centaines, voire des milliers de citoyens de toutes races. Ainsi, elle pourra étudier l'évolution de la marque sur un échantillon immense, parfaire son sort et rallier à sa cause les porteurs de la marque la plus évoluée et la plus puissante pour commencer à refonder sa maison.

Pour mettre en œuvre ce plan, Vol a rassemblé le fruit de ses recherches pour découvrir l'existence de treize artefacts du Xen'drik. Les treize gantelets seraient un réceptacle parfait pour que ses douze acolytes, ses meilleurs mercenaires, soient capables d'user du sort. Elle a donc envoyé la Griffé à la recherche des artefacts, qu'elle a enchanté et distribué aux douze acolytes et à elle-même. Ils sont à présent treize à pouvoir insuffler la marque noire.

Seulement, pour fonctionner, le sort de Vol nécessite certaines composantes. Le sort a en effet besoin des 3 dracolithes existants, ce sont eux qui fournissent sa magie à la marque. S'il était facile de s'en procurer pour ses expériences, à cette échelle là, Vol a dû envoyer ses mercenaires de la Griffé d'Émeraude sur le terrain pour en récupérer un maximum. Que ce soit sur le Khorvaire ou au Xen'drik, les mercenaires parviennent à monopoliser un grand

nombre de ces pierres aux membres de la maison Tharashk (ce sont eux qui en temps normal organisent des expéditions pour aller chercher les dracolithes). Mais pour récolter les dracolithes de Khyber, au fin fond de ces souterrains, cela se révèle bien plus délicat. En effet, les entités qui règnent sur le dessous sont peu compatissantes, les membres de la maison Tharashk avaient réussi à trouver un certain accord pour qu'ils puissent extraire les dracolithes rouges des parois de Khyber, mais ce n'est pas le cas de la Griffé...

Vol a donc dû, avant de passer à l'action, remédier à ce problème. Elle est entrée en contact avec des sectes du Dragon Au-Dessous, des organisations très influentes dans Khyber, et a tenté de trouver un accord pour se réserver les dracolithes. Connaissant l'influence et la puissance de la liche sur le monde extérieur, les sectes du Dragon Au-Dessous se sont révélées très intéressées par une telle offre. En fait, cela collait parfaitement avec des projets qu'ils tiennent depuis fort longtemps. La liche et les dirigeants de la secte ont donc scellé un traité qui oblige, d'un côté, la liche à mener des recherches, grâce à son influence et les nombreux hommes à sa botte, sur un certain artefact, le globe d'Eptor'cix (voir les sous-chapitres suivants), et de l'autre côté les sectes du Dragon Au-Dessous à intervenir au sein des souterrains de Khyber pour faciliter la tâche aux mercenaires pour qu'ils extraient les dracolithes, et même à les aider dans cet objectif (voir sous-chapitre sur les sectes).

Erandis a donc réunit toutes les conditions pour mettre au point son plan. En possession des dracolithes, les disciples et les mercenaires de Vol partent sur le continent marquer des innocents du symbole de Vol. Une fois qu'il y aura suffisamment de marqués, Vol enverra ses meilleurs espions sur le terrain pour faire un état de la situation dans chaque région.

Les sectes du Dragon Au-Dessous

Ces sectes réunies dans les profondeurs de Khyber existent depuis la nuit des temps. Leurs buts sont assez variés, certaines veulent faire revenir les Daëlkirs sur Eberron, d'autres veulent simplement étendre le chaos sur le monde extérieur. Les mem-

bres qui les composent sont assez variés, on compte des humaines et des races ordinaires du Khorvaire, mais aussi des dolgontes, des illithids, des dragons, des tyrannoeils... Certains des derniers Daëlkirs dirigent les sectes les plus importantes.

Dans leurs plans les plus fous, les sectes envahissent le monde extérieur et ouvrent un passage vers le plan de la folie, Xoriat. Pour leurs ambitions, les sectes mènent de très nombreuses recherches, mais leur projet le plus sérieux est sans doute la recherche d'un artefact très puissant le Globe d'Ep-tor'cix. Ce globe, dont la légende remonte à des milliers d'années, n'est pas vraiment convoité pour la simple raison que tout le monde pense qu'il en s'agit que d'une histoire sans fondement. Mais les sectes ne l'entendent pas de cette oreille, la puissance que posséderait l'objet est telle qu'ils ne peuvent pas faire comme s'il n'existait pas. Pour cette raison, Sversfiss, un daëlkir très influent sur Khyber, a envoyé ses agents sur le terrain pour faire des recherches fouillées sur le sujet. Les résultats ont été plutôt concluants, puisqu'à mesure que les enquêtes avancent, les indices portent à croire que le Globe a bel et bien existé. L'artefact a vite pris toute l'attention des sectes, et leurs efforts sont regroupés autour de cette recherche.

Essirise, un dragon noir, est l'un des principaux agents de Sversfiss. Elle voyage entre l'Argonesse et le Khorvaire (à Sharn principalement) pour trouver des traces de la fabuleuse relique. A Sharn, Essirise prend l'apparence d'une elfe au crâne rasé, et achète les services de plusieurs agents pour accélérer son action sur le continent. En Argonesse, Essirise possède un appartement dans l'immense cité de non-dragons, Io'lokar, et tente de tirer des informations de l'Assemblée (l'organisation de dragons qui cherche à accélérer la « Prophétie »).

Il faut dire que la proposition de Vol est tombée au moment où les sectes avaient le plus besoin d'assistance. N'étant pas sans connaître l'influence de Vol sur le dessus, Sversfiss a passé avec elle un accord et doit l'aider dans son plan de conquête en l'assistant pour ses extractions de dracolithes, tandis que Vol envoie ses agents là où



Sversfiss veut qu'ils aillent. Quand il sera enfin en possession du légendaire Globe, le daëlkir pourra enfin accomplir son désir de conquête et semer la terreur dans le Khorvaire.



Déroulement de l'histoire

COMMENCEMENT

- **Du côté des personnages :**

Les personnages commencent à Sharn. Ils vont être victimes du plan de Vol, puisque tandis qu'ils traversent les rues de la ville, ils vont tomber sur une bande de la Griffes d'Émeraude, dirigée par Murkhas, bras droit et acolyte de Vol. Murkhas a appris à lancer le sort de Vol à partir du gantelet. Pendant que ses mercenaires s'attaquent à des victimes désignées au hasard, il prononce l'incantation et génère sur la peau des innocents la marque. Les personnages ne pourront pas grand-chose face à cette bande de mercenaires entraînée, et surtout face au puissant Murkhas.

- **Du côté de Vol :**

Les personnages sont parmi les dernières victimes, le travail du bras droit de Vol et de ses autres disciples prend, à ce moment là du récit, presque fin. La première partie du plan de Vol est presque terminée au début de la campagne. Les marqués font leur apparition parmi les habitants du Khorvaire...

EVOLUTION

- **Du côté des personnages :**

Les personnages, affublés de la marque, vont devoir se débrouiller pour trouver des explications, puisqu'il semble que ce tatouage ne soit pas une bonne chose. Dans leurs recherches, ils vont tomber sur une guilde qui comme eux possède la marque noire et l'ont contracté de la même façon. Avec l'aide de la guilde, et grâce à leurs compétences exceptionnelles, les personnages vont se lancer sur les traces des mercenaires, fouiller dans les vieux documents, questionner de grands érudits, pour en apprendre un peu plus.

- **Du côté de Vol :**

Vol passe à la deuxième phase de son plan : elle envoie ses espions à travers les villes du Khorvaire qui ont subi le courroux de ses disciples. Ses espions devront faire un rapport détaillé de l'évolution de la création de Vol. A Sharn, là où il y'a le plus de

marqués, ce sont les jumeaux fous, deux elfes aux pouvoirs psioniques, qui sont chargés de la tâche. Les personnages verront peut-être leurs visages plusieurs fois, mais il est très difficile de pouvoir les retrouver...

DÉCOUVERTE DE LA MARQUE

- **Du côté des personnages :**

Dans leurs recherches, les personnages vont hélas éveiller quelques soupçons, et les autres membres de la guilde des marqués, dans leurs imprudences ne pourront pas toujours passer inaperçus. La situation va vite se dégrader, comme c'était prévisible : les autorités vont prendre conscience de l'existence d'un nouveau dracogramme, ou plutôt d'une marque étrange, et cela plait à peu de monde. Les maisons de dracogrammes s'en méfient, l'église de la flamme d'argent y voit une abomination, les autorités sont chargées de s'en emparer pour les questionner, les habitants en ont peur... Les marqués vont devoir être plus prudents que jamais et ne pas se dévoiler au public. De toute façon les personnages ont des pistes vers l'Aërenal et l'Argonesse, c'est l'occasion pour eux de s'éclipser un peu tout en menant l'enquête sur ces terres inconnues.

La chasse aux marqués va s'étendre sur tout le territoire, un véritable massacre va avoir lieu, et les marqués diminuent en nombre.

- **Du côté de Vol :**

Cette évolution non prévue par la liche est un véritable problème. Ses cobayes se font tuer un à un, et son plan part en fumée par la même occasion. La Griffes va tenter de limiter les dégâts en capturant quelques marqués pour les amener dans le château de Malmoelle, en menant plusieurs actions à travers le Khorvaire. Mais surtout, Vol veut éliminer les auteurs de trouble : la guilde qui est à l'origine de cela. Les personnages et la guilde des marqués en savent beaucoup trop et risquent de compromettre les plans, il faut à tout prix les éliminer.

DÉCOUVERTE DES MANIGANCES

- **Du côté des personnages :**

Les personnages vont trouver en Aërenal et en Argonesse les secrets du passé du dracogramme de



la mort. Cela va les amener sur la piste de Vol, et il faudra trouver son repère avant d'y pénétrer. Par la même occasion, ils découvrent quelques indices sur le globe d'Eptor'cix grâce aux recherches menées par Essirise.

En attendant, la chasse des marqués s'atténue peu à peu, les personnages de retour à Sharn constatent les effets de leur absence. Ils sont maintenant cherchés par Vol, il faut faire vite.

- **Du côté de Vol :**

Vol envoie donc ses meilleurs mercenaires (les jumeaux, par exemple) aux trousses des personnages. En attendant, il faut qu'elle étudie ses cobayes pour perfectionner sa marque. Dans le même élan, elle recherche activement le globe d'Eptor'cix qui lui permettrait d'augmenter l'étendue et la puissance de son sort.

Murkhas et Vol ont amadoué Civax, en lui promettant de lui retirer la marque s'il passait de leur côté et les aidait à retrouver les personnages. C'est lui qui aura révélé l'emplacement de la guilde aux jumeaux.

LE CHÂTEAU DE LA LICHE

- **Du côté des personnages :**

Quand ils auront trouvé l'emplacement du château, les personnages devront y pénétrer pour trouver un grimoire contenant le sortilège. C'est là qu'ils rencontrent Civax puis Vol...

- **Du côté de Vol :**

Les personnages que Vol cherche activement se trouvent dans son repère. Maintenant qu'ils se situent devant elle, la liche entrevoit de nouvelles options plutôt que de les tuer directement :

- Leur proposer de la rejoindre : en effet, leur marque est très évoluée et donc très intéressante, ils sont d'une puissance remarquable et donc des atouts considérables (ainsi ils pourraient faire partie des premiers de la lignée du dracogramme de la mort).
- S'ils ne sont pas d'accord pour la rejoindre, les capturer pour en faire des cobayes de choix.

VERS LE DÉNOUEMENT

- **Du côté des personnages :**

Les personnages devront faire leur choix (entre rejoindre Vol ou non). Dans le second cas, ils devront trouver un puissant magicien pour déchiffrer leur grimoire et rédiger un sort inversant le processus. Mais ensuite, il faudra partir à la recherche du globe d'Eptor'cix, soit parce qu'ils en auront besoin pour rendre le contre-sort efficace et pour qu'il affecte tous les marqués, soit parce que Vol en a besoin et qu'elle les enverra le chercher. Grâce à leurs contacts et aux indices qu'ils auront glané, les personnages seront amenés à visiter les terres du Xen'drik.

- **Du côté de Vol :**

Vol s'intéresse de plus en plus au globe, elle envoie de plus en plus d'hommes au Xen'drik où l'artefact semble se cacher, et de plus en plus de main d'œuvre de la Griffes d'Emeraude récolter des dracolithes, car il lui en faudra un maximum si elle veut étendre sa nouvelle marque rapidement. Dans le même temps, elle tente d'en savoir un peu plus sur les plans des sectes du Dragon Au-Dessous, car elle risque de devenir très dangereuse. Pour cela, elle a capturé un rakshasa et le retient captif dans le château de Malmoelle et essaie de lui tirer les vers du nez.



LES DÉCISIONS DES PERSONNAGES

Donner l'illusion des décisions

La campagne se construit sur certains événements, et de ce fait elle peut paraître assez linéaire. Mais il est plutôt difficile de ne pas prévoir les actions des personnages pour rédiger un tel document. J'ai tout de même essayé d'éviter ce problème, et cela se résout souvent par assez peu de description laissant l'improvisation au maître du jeu.

Un secret de maître du jeu est de donner l'illusion à ses joueurs qu'ils contrôlent parfaitement la situation, et même si c'est le principe du jeu de rôle ce n'est pas entièrement le cas. Le tout est de leur faire croire que leurs actions ont des répercussions en fonction de leurs décisions. Par exemple, dans un donjon, si les personnages tournent à droite, ils tombent sur un PNJ important, mais ils seraient tombés sur ce même PNJ s'ils avaient tourné à gauche. Seulement, ils penseront que le PNJ se trouvait, quoi qu'il arrive, à droite. Ils ont l'illusion d'avoir fait un choix qui change le cours de la situation.

De même dans cette campagne, les personnages feront plusieurs rencontres et découvriront certains secrets quel que soit les moyens qu'ils utilisent. Les événements arrivent quoi qu'ils fassent, mais ils auront l'illusion que ce sont eux qui les ont déclenchés...

Jouer sans la guilde

Dans cette campagne, la guilde des marqués, que les personnages rencontreront dès le début, joue un rôle très important. Elle a une fonction de commanditaire, comme il est monnaie courante dans Eberon, et dirige les personnages vers plusieurs pistes. De ce fait, il n'est pas vraiment laissé de choix, les personnages devront, quelles que soient leurs ambitions, se plier aux ordres de la guilde.

Cela peut déplaire à certains joueurs, ou même au maître du jeu qui peut préférer laisser les person-

nages libres de toute décision. Dans ce cas il faudra aménager la campagne et la modifier considérablement pour l'adapter à un tel choix. La guilde est la source des premiers renseignements et donne à plusieurs reprises des pistes aux personnages. Si les personnages décident de faire sans, ils auront sans doute besoin de l'aide de PNJ qui joueront un rôle similaire...

De toute façon, la guilde des marqués intervient surtout pour le lancement de la campagne, et est présente dans la première partie, ensuite, les personnages auront à se débrouiller seuls.

Rejoindre les rangs de Vol

Quand ils la rencontrent pour la première fois au château de Malmoelle, Vol va proposer aux personnages d'avoir l'honneur d'être les premiers membres de la maison du dracogramme de la mort. La suite de la campagne est cousue en admettant que les personnages ont refusé l'offre (ce qui sera sûrement la solution la plus choisie). Mais s'ils l'acceptent, il y a en fait peu de changements à apporter. Seulement une bonne improvisation à avoir. En effet, pour la suite de l'aventure les personnages vont tenter de déchiffrer le grimoire de Vol, là, ce ne sera pas nécessaire puisque Vol s'en chargera ou s'occupera d'améliorer la marque des personnages de manière à supprimer les facteurs dangereux. Puis, normalement, ils partent à la recherche du globe d'Eptor'cix pour augmenter l'efficacité du contre-sort. Dans la deuxième optique, ils devront aussi retrouver l'artefact, mais cette fois-ci au compte de Vol...

La campagne pourrait alors souffrir du manque du fameux combat final où, dans l'optique la plus probable, les personnages auront à affronter Vol. Mais dans la deuxième optique, les nouveaux ennemis des personnages (et de Vol, donc) seront les sectes du Dragon Au-Dessous, qui voudront récupérer le globe et se venger de Vol. Le « Grand Méchant » deviendrait alors Sversfiss, le daëlkir !

Et puis, il y a d'autres options encore possible. Par exemple, les personnages pourraient rejoindre partiellement Vol, en profitant de sa magie pour se débarrasser de la marque puis l'affronter pour mettre fin à ses agissements...

Bref, les options sont toutes plus intéressantes les unes que les autres, et peuvent être exploitées de bien des manières à la discrétion du maître du jeu.

MORT D'UN PERSONNAGE

Dans une trame telle que celle-ci, la mort d'un personnage est toujours délicate à gérer. En effet, les personnages sont les héros de l'histoire, ils sont un groupe d'aventuriers inséparables, si l'un d'eux vient à mourir (ce qui risque hélas d'arriver étant donné la difficulté de certains combats) il faut trouver une solution pour que le joueur continue l'aventure.

Si la mort d'un personnage a lieu au début de la campagne, il est assez aisé de trouver une explication pour qu'un nouveau personnage entre parmi le groupe. Il suffit de prétendre qu'il s'agissait d'un membre de la guilde, ou d'un autre marqué qui complète le groupe pour les mêmes raisons que son prédécesseur. Seulement à plus haut niveau, il est difficile d'expliquer qu'un tel personnage existait déjà parmi les marqués.

Il reste toujours la solution de la résurrection, qui est selon moi à éviter sous peine de rendre la mort peu crainte. Mais Eberron résout ce problème, puisque dans cet univers, la mort n'est pas traitée comme d'habitude. Quand un personnage vient à décéder, son âme va à Dolurrh. Et une fois sur Dolurrh, chaque jour passé (sur le monde d'Eberron, le temps n'existant pas sur Dolurrh), la mémoire diminue et risque même de disparaître. Il est alors impossible de rappeler à la vie un personnage qui n'a plus de souvenir, puisqu'il refusera systématiquement. Il faut donc faire très vite pour ramener un mort à la vie, et cela peut mener à une aventure palpitante (trouver un prêtre suffisamment puissant...).

LES SCÉNARIOS

La campagne se découpe en 8 chapitres. Tous sont dans la continuité, mais se démarquent par leur style et leurs événements. Voici les résumés de chacun d'eux.

Chapitre 1 : La marque des condamnés

Ce chapitre introduit la campagne. Les personnages tombent par hasard sur une elfe au crâne rasé (Essirise, le dragon noir) et ses sbires. Aussitôt après, la bande de mercenaires du bras droit de Vol s'attaque à eux et leur inflige le sort qui fait apparaître la marque. Dans leurs recherches, les personnages vont tomber sur la guilde des marqués qui va leur expliquer ce qu'ils savent sur la marque. Nos aventuriers vont donc comprendre les dangers de celle-ci et devoir adhérer à la guilde pour avoir plus de chances de se débarrasser du fléau. Ils vont être envoyés par le chef, Trom, et son bras droit Civax, à la recherche des mercenaires, et vont donc apprendre qu'ils sont victimes d'une expérience qui vise à reproduire un dracogramme. Pour savoir qu'est-ce que cela veut dire, il leur faudra se rendre à la bibliothèque de Korramberg...





Chapitre 2 : La bibliothèque des secrets

Les personnages se rendent donc à Korramberg par le biais des caravanes de la maison Orienne. Sur leur chemin, ils font quelques rencontres et devront même aider la maison Kundarak à la recherche d'un voleur. Arrivés à la bibliothèque (où ils découvrent que le groupe des sbires de l'elfe au crâne rasé sont les auteurs d'un vol) ils apprennent que s'ils veulent avoir accès aux archives privées de la bibliothèque, ils devront rendre un petit service. Les personnages devront donc pénétrer une cité souterraine et faire fuir des kobolds qui revendent leurs terres. Finalement, s'ils accomplissent leur mission, ils pourront découvrir que leur marque s'apparente au dracogramme de la mort. Mais qui pourrait vouloir voir réapparaître ce « treizième » dracogramme disparu depuis longtemps ? Les personnages découvrent l'existence d'un érudit qui en sait étrangement long sur les dracogrammes, les aventuriers iront le questionner pour finalement apprendre que les aërenals et les dragons sont liés à l'histoire de ce dracogramme.

Chapitre 3 : Le puits de la mémoire

L'existence de la marque commence à se faire savoir, les marqués ne sont plus en sécurité. Après avoir découvert la mort d'un membre de la guilde, les personnages sentent que c'est le moment de s'éclipser et d'aller enquêter ailleurs. Ils ont deux pistes : l'Aërenal ou l'Argonesse. Se rendre sur le continent des dragons est bien trop compliqué et

l'Aërenal est bien plus proche. Il est donc logique qu'ils se tournent vers le continent des elfes qui vénèrent la mort. Après un voyage en galion tourmenté (où ils rencontrent Kolberkain le pirate des îles Lhazâr) ils arrivent dans la cité portuaire. Là, on les dirige vers Shaë Mordaï, ce sont eux et les morts qui gardent les secrets de l'histoire. Mais la cour est hostile à tous ceux qui ne sont pas elfes, les personnages devront donc faire autrement. Ils font alors la rencontre d'Erky, l'aventurier féral qui cherche à organiser une expédition pour l'Argonesse. Il convainc les personnages de le suivre dans un puits pour qu'ils trouvent leurs réponses et lui des renseignements sur l'Argonesse. Dans les souterrains, les personnages apprennent le passé sanglant et la disparition de la maison Vol qui portait la marque. Mais ils n'ont pas de nom à mettre à leur ennemi...

Chapitre 4 : Le souffle de la Prophétie

Pour savoir exactement qui eu l'idée de recréer la marque, les personnages devront se rendre en Argonesse. Le hasard a fait qu'ils ont rencontré Erky, et peuvent se joindre à son équipage pour atterrir sur le continent des dragons. Pendant les mois du voyage, les personnages auront le temps de se familiariser avec le quotidien des marins, puis ils devront éviter les Sérènes qui protègent les plages de l'Argonesse. Sur le continent, ils feront face à de nombreux problèmes. Ils devront échapper aux griffes d'un dragon rouge, traverser les plaines immenses à pied, escalader les montagnes, pénétrer les jungles denses, combattre les créatures exotiques... pour finalement trouver Io'lokar, la ville des puissants non-dragons, et Aarazthorus,

le siège de l'Assemblée, l'organisation des dragons qui cherchent à accélérer la Prophétie. Grâce aux dragons (notamment Lurren, l'érudit de Sharn qui est en fait un dragon), ils pourront apprendre que Vol, l'héritière de la maison du dracogramme de la mort, est encore vivante et ourdit dans les ombres. Il est à parier qu'elle est à l'origine de ce plan extraordinaire qui vient bouleverser la prophétie. A Io'lokar, où ils devront se faire discrets, ils pourront retrouver les traces d'Essirise et glaner des indices sur le globe d'Eptor'cix. Il faudra ensuite trouver comment rentrer à Sharn...

Chapitre 5 : La Mort aux trousses

A leur retour à Sharn, les personnages ont une mauvaise surprise : le massacre des marqués a pris une ampleur gigantesque, et la guilde est décimée. Trom parvient à guider ce qu'il reste des siens hors de Sharn, leur nouveau camp sera à la lisière de la forêt royale. Les personnages devront trouver le



repaire de leur ennemi. Pour cela, ils sont mis sur la piste d'un culte vénérant le sang : le sang de Vol, étroitement lié à la liche. Le culte est établi au Karrnath, et apparemment plus particulièrement à Atur. Dans le temple d'Atur, les personnages rencontrent à nouveau Murkhas, accompagné du grand prêtre du temple : Malévanor. Mais ce sera grâce au roi du Karrnath que les personnages découvriront que le repère de la liche est quelque part dans les principautés Lhazâr. Pour y aller, il faut traverser les monts de Mror et ses dangers... Durant cette traversée du Khorvaire, les aventuriers devront faire le tri entre leurs véritables alliés et ceux qui tentent de les manipuler...

Chapitre 6 : Deux pieds dans la Tombe

Une fois dans les principautés, les personnages tombent nez à nez avec Kolberkain, le pirate rencontré lors de leur traversée vers l'Aërenal. En échange de l'aide des aventuriers pour qu'il reconquière son trône de prince, il acceptera de les guider jusqu'au château de Malmoelle, où est terrée la liche. Il faudra ensuite le pénétrer, éviter les nombreux gardes, fouiller les étagères, interroger les prisonniers, traverser les salles pleines d'expériences insolites... pour finalement tomber sur Civax qui semble avoir trahi les siens pour avoir ce que les personnages cherchent : la tablette contenant le sortilège. Les personnages devront combattre le traître pour accéder à la salle qui retient la tablette, puis tomber sur Vol... La liche leur proposera de rejoindre ses rangs, si les personnages refusent il s'ensuivra un combat dans lequel nos aventuriers n'auront aucune chance. Il faut s'échapper !

Chapitre 7 : Cryptogrammes et assassins

Les personnages devraient donc être en possession de la tablette qui contient la formule du sortilège créé par Vol. Mais encore faut-il décrypter son langage et créer le contre-sort. Les personnages rencontrent donc Ignus, un forgerier spécialiste du domaine. Contre rémunération, il répond à la demande des personnages. Seulement, Vol n'a pas



abandonné sa recherche des personnages, elle les scrute et envoie un halfelin tuer Ignus et récupérer le grimoire. Les personnages devront éviter ce drame. Finalement, Ignus leur apprendra que pour que le contre-sort soit efficace il faut un catalyseur, un objet très puissant qui pourrait augmenter l'efficacité du sort, ainsi que les trois sortes de dracolithes. Pour ce qui est du catalyseur, le globe d'Eptor'cix semble être l'objet parfait d'après les informations qu'ils ont plusieurs fois glanés, mais c'est une légende et il sera difficile de le trouver. Les dracolithes aussi posent problème, puisque les journaux relatent la disparition des stocks des marchands, les explorateurs de la maison Tharashk ne reviennent pas de leurs expéditions. Les personnages devront se débrouiller eux-mêmes et pénétrer les profondeurs de Khyber où ils découvriront un certain nombre d'éléments du puzzle. Mais que font des membres de la Griffes d'Émeraude dans ces souterrains ? Les personnages doivent se dépêcher de rassembler les éléments nécessaires au contre-sort et devancer les sectes du Dragon Au-Dessous ainsi que Vol. Pendant ce temps, ennemis et alliés ne cessent de solliciter les personnages.

déterminera qui repartira avec le globe. Mais on ne vient pas si facilement à bout de Vol, pour la tuer définitivement il faudra trouver les autres parties de son âme. Et le globe est très convoité, si les personnages veulent éviter la colère des puissantes sectes, il faudra le détruire...

LE TEMPS QUI PASSE ET LES NIVEAUX

La campagne s'étend sur environ 3 ans (voire plus si on ajoute quelques quêtes), les personnages pourront donc apprécier les différentes saisons au fil de l'aventure, comme présenté sur le tableau qui suit.

Pour ce qui est des niveaux, l'évolution est très approximative, et n'est pas du tout calculée en fonction des rencontres. Si vous voulez respecter les règles décrites dans le Guide du Maître, il faudra rajouter un certain nombre de combats. Il n'est pas décrit précisément quand les personnages montent de niveau, mais vous pouvez vous fier à la table qui suit, qui présente trois échelles de montées de niveaux (selon la difficulté souhaitée) et correspondent à peu près à la difficulté des scénarios.

22

Chapitre 8 : À la fin des temps

Ce chapitre conclut plus ou moins la campagne. Les personnages se rendront au Xen'drik pour dénicher le globe. Pour cela, ils devront collaborer avec un illithid qui les enverra à Ashtakala, passer par les Confins d'Eldyn, trouver un schéma dans les souterrains de Sharn, trouver une cité enfouie dans un volcan du Xen'drik... Mais Essirise est sur la même piste que les personnages, il faudra trouver le temple de Yamatur avant elle. Enfin, les personnages auront, après s'être débarrassés des derniers mercenaires de Vol, à pénétrer le temple de Yamatur. Enfin, un combat final contre Vol



Année	Saison	Mois	Chapitre
998 C.R.		Vult	—
999 C.R.	Hiver	Zarantyr	
		Olarune	
		Thérendor	
	Printemps	Eyre	
		Dravago	
		Nymm	
	Été	Lharvion	1
		Barrakas	2
		Rhân	
	Automne	Syphéros	
		Aryth	
		Vult	3
Hiver	Zarantyr		
	Olarune		
	Printemps	Thérendor	
Eyre			
Dravago			
1000 C.R.	Été	Nymm	4
		Lharvion	
		Barrakas	
	Automne	Rhân	
		Syphéros	
		Aryth	
	Hiver	Vult	
		Zarantyr	
		Olarune	
1001 C.R.	Printemps	Thérendor	6
		Eyre	
		Dravago	
	Été	Nymm	7
		Lharvion	
		Barrakas	
	Automne	Rhân	8
		Syphéros	
		Aryth	
Hiver	Vult		

Chapitre	Période	Niveau facile	Niveau moyen	Niveau difficile
1	Début	1	1	1
	Milieu	1	1	1
	Fin	2	2	2
2	Début	3	3	3
	Milieu	4	4	4
	Fin	5	5	5
3	Début	6	6	6
	Milieu	7	7	7
	Fin	8	8	8
4	Début	9	9	9
	Milieu	1	10	10
	Fin	11	11	11
5	Début	12	12	11
	Milieu	13	13	12
	Fin	14	13	12
6	Début	15	14	13
	Milieu	15	14	13
	Fin	16	15	14
7	Début	16	15	14
	Milieu	17	16	15
	Fin	17	16	15
8	Début	18	17	16
	Milieu	18	17	16
	Fin	19	18	17



MUSIQUE D'AMBIANCE

Certains groupes apprécient de jouer avec de la musique, c'est d'ailleurs un moyen efficace pour plonger dans une ambiance spécifique.

Il faut cependant rester modéré dans son utilisation, et la réserver pour les passages importants. La musique ne doit pas être omniprésente sous peine de devenir lourde à la longue, je recommande cependant de faire un usage illimité des sons et bruits de fonds. On peut en trouver des très variés dans les fichiers de plusieurs jeux vidéos (Neverwinter Nights est très fourni en ce qui concerne musique et sons) plongeant dans l'atmosphère d'une ville moyenâgeuse, d'un milieu naturel, d'un donjon etc.

Suivent quelques idées de bandes sons pour jouer cette campagne, qui conviennent selon moi le mieux à l'ambiance désirée. Cependant, si vous jugez qu'elles ne retranscrivent pas suffisamment bien l'idée que vous vous faites de la campagne, libre à vous de la changer et m'envoyer vos remarques...

Shards of Eberron

Ce disque a été vendu avec le supplément Sharn, la cité des tours. Si vous n'avez pas la chance de l'avoir entre les mains, peut-être trouverez vous une âme charitable le vendant sur un site approprié.

Cette musique composée par David P. Davidson est conçue pour l'univers d'Eberron et sera, de ce fait, très adaptée à la campagne. Les différents morceaux correspondent à divers lieux ou ambiances, à vous des les utiliser sans modération !

B.O. Princess Mononoke

La bande originale du grandiose film d'animation du très célèbre Hayao Miyazaky a été réalisée par Joe Hisaishi. Comme c'est le cas dans le dessin animé, cette B.O. devrait être réservée aux grands espaces et aux milieux naturels. Elle rendra alors le décor magique, plongeant les joueurs dans une atmosphère féérique.

B.O. Dune

La musique de Toto et de Brian Eno est très adaptée au monde d'Eberron, puisqu'elle convient par-

faitement au thème de la découverte, et les personnages risquent d'en faire un certain nombre...

B.O. Waterworld

James Newton Howard compose là une bande originale s'inscrivant selon moi parfaitement bien dans le cadre de continents exotiques. Quand les personnages traverseront le Xen'drik ou l'Argonesse, cette bande originale sera donc particulièrement recommandée...

B.O. 28 days later

John Murphy réalise certains morceaux d'une ambiance très horreur, particulièrement recommandée pour foutre les choquottes aux personnages, que ce soit lorsqu'ils parcourent les couloirs du château de Malmoelle ou dès qu'ils rencontrent des morts-vivants. Seuls certains morceaux sont à garder, cependant, beaucoup ne collent pas tout à fait avec le style fantasy.

B.O. Pirates des Caraïbes

Si le ton très changeants des morceaux de la B.O. de Pirates des Caraïbes peut être dérangent (on passe d'un ton romantique et langoureux à une musique très rapide versée action à une allure folle), cette B.O. signée Hans Zimmer est parfaite pour les scènes de pirates (évidemment), et elles sont nombreuses. A chaque fois que les personnages traverseront les océans sur un fameux drakkar fin comme un oiseau (santiano !), la musique de Hans Zimmer saura à coup sûr leur faire pousser des ailes.

B.O. Jurassic Park

Cette bande son sera idéale pour les traversées de continents exotiques tels que l'Argonesse, mais surtout pour les explorations au Xen'drik. La musique est de Michael Giacchino & The Northwest Sinfonia.

B.O. Conan

Une incontournable, inévitable pour toutes les parties de D&D, et encore plus pour celles d'Eberron. Tous les morceaux sont à prendre et à insérer selon la plus pure tradition héroïc fantasy ! A consommer sans modération.

B.O. Sunshine

Sans avoir (encore) vu le film, je ne pense pas me tromper en affirmant qu'il est de très bonne facture. John Murphy (encore lui !) et le groupe Underworld réalisent une bande originale suffisamment prenante pour mettre en avant tout le côté mystérieux de la campagne.

raissent tout à fait adaptées. La musique de Crysis (je ne connais pas le jeu) convient au poil pour les milieux urbains, les enquêtes, les poursuites, et les acheminements vers des moments importants. Celles de Morrowind, Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Diablo, bref, tous ces jeux bercés fantastique, sont également très adaptées à une campagne de ce type.

B.O. Jeux vidéos

Certains jeux vidéos ont une B.O. parfois bien mieux réalisée que pour certains films. N'étant pas un expert en la matière, je ne peux pas être de très bon conseil là-dessus, cependant, certaines musiques de jeux vidéos que j'ai entendues me pa-

Autres

Les musiques des films à grand succès tels que Star Wars, Indiana Jones, Le Seigneur des Anneaux peuvent être utilisées en veillant à ne sélectionner que les moins discernables (éviter la musique du générique de Star Wars, par exemple).

Musique	Compositeur	Exemple morceau	Exemple passage
Shards of Eberon	David P. Davidson	Into the dungeon	Château de Malmoelle (Chapitre 6)
Princess Mononoke	Joe Hisaishi	The forest of the Shishi god	Confins d'Eldyn (Chapitre 8)
Waterworld	James Newton Howard	Speargun	Traversée Argonesse (Chapitre 4)
28 days later	John Murphy	The Church	Monastère du sang pourpre (Chapitre 5)
Pirates des Caraïbes	Hans Zimmer	Barbosa is hungry	Assaut drakkar (Chapitre 6)
Jurassic Park	M.Giacchino & Underworld	Primordial forest	Traversée Xen'drik (Chapitre 8)
Conan	Basil Poledouris	?	Temple Yuan-ti (Chapitre 4)
Sunshine	John Murphy & Underworld	Repairs	Traversée du puits de la mémoire (Chapitre 3)
Dune	Toto & Brian Eno	Prophecy Theme	Prophétie draconique (Chapitre 4)
Crysis	Inon Zur	Legion	Montée des marches de la plateforme de Dolurh (Chapitre 6)
Inquisition symphony	Apocalyptica	Inquisition symphony	Combat final sur fulgurant (Chapitre 1)
Star Wars	John Williams	Duel of the fates/ Battle of heroes	Combat Murkhas (Chapitre 5) Combat Essirise (Chapitre 8)
Morrowind	Jeremy Soule	Morrowind title	Voyage (Chapitre 5)
Baldur's Gate 2	Michael Hoenig	The Domain of the Dragon	Caverne du dragon (Chapitre 4)
Halo	M.O'Donnell & M. Salvatori	Ghosts of Reach	Cavernes Khyber (Chapitre 7)
Diablo 2	?	Cave	Palûr Drâl (Chapitre 2)
Le Seigneur des anneaux (I)	Elizabeth Frazer	Lothlorien	Discussion avec Kaïus III (Chapitre 5)







le Scriptorium

présente :
Chapitre 1
de la campagne



LA MARQUE DES CONDAMNÉS

CHAPITRE 1

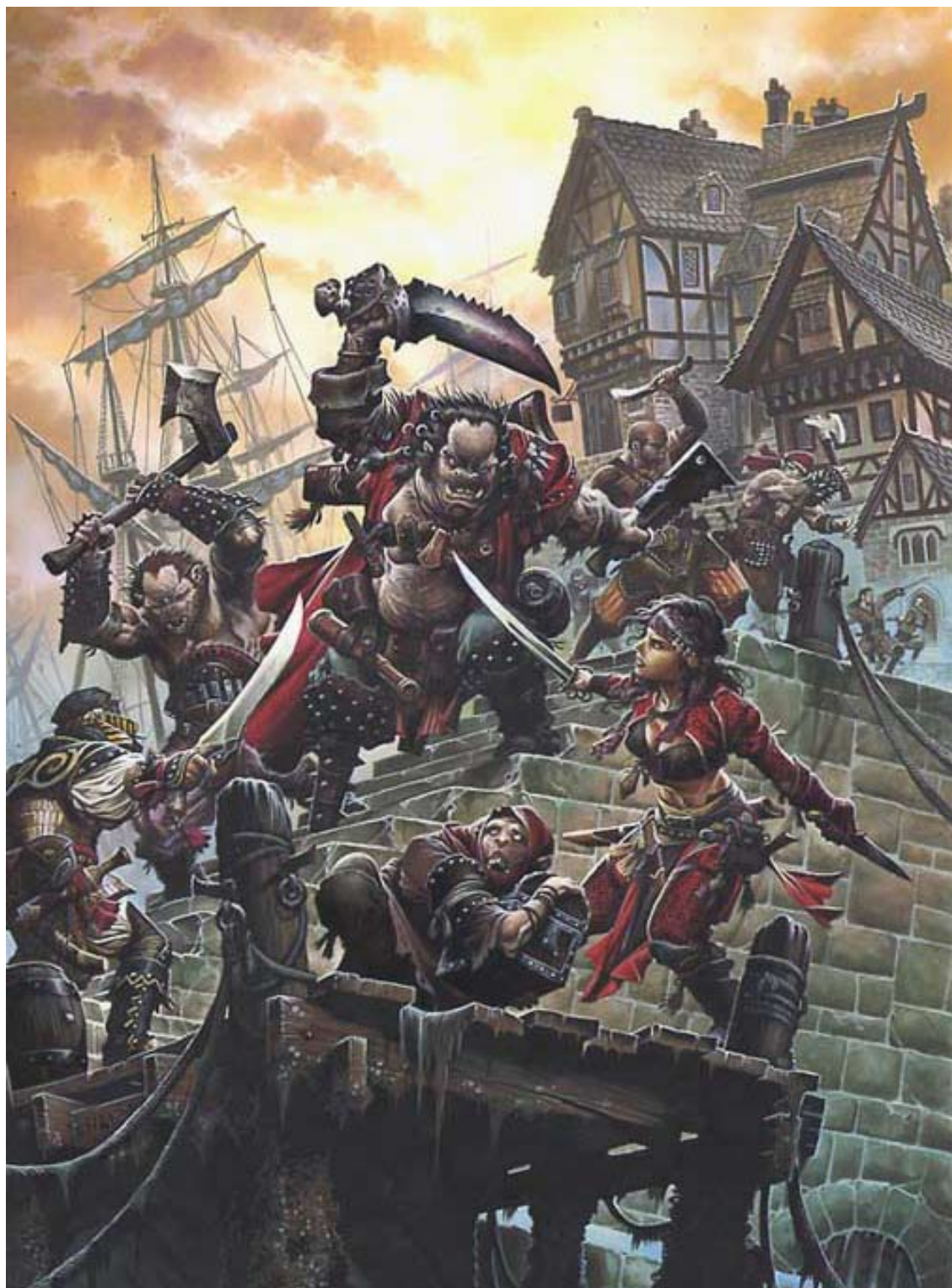


Image © Wizards of the Coast

ÉCRIT PAR KRAHOR ET SANDCHASER (SEBL)

AVEC LA PARTICIPATION D'AEGIS ET LLOCHLYN

POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 1

Pour utiliser cette partie, vous avez besoin du manuel : Eberron – Univers

INTRODUCTION

Ce scénario est conçu pour des personnages débutants, de niveau 1.

Il introduit la campagne des Damnés de la Treizième Marque. Les personnages débutent à Sharn, alors qu'ils vaquent à leurs occupations, ils se font attaquer par une mystérieuse bande. Un mystérieux personnage, un demi-elfe à l'œil crevé, leur inflige un sort terriblement puissant. Le lendemain, les personnages se retrouvent affublés d'une sombre marque étrangement proche d'un dracogramme. Dans leurs recherches, ils vont tomber sur une guilde qui réunit des hommes qui ont subi le même sort qu'eux. Ils apprendront alors que cette marque est dangereuse, qu'elle a déjà fait quelques victimes et qu'il faut donc s'en débarrasser au plus vite. Pour cela, il faudra enquêter pour retrouver le groupe qui est la cause de cette marque et tenter d'en connaître un peu plus pour avoir une piste stable sur laquelle se lancer.

Table des matières

L'elfe au crâne rasé	29
Combat à Sharn	30
L'apparition douloureuse	31
La guilde des marqués	34
Trom	34
La marque	35
La mission	36
Enquête à Sharn	36
Enquête à Wroat	37
Vers Korramberg	39
Annexe	252
Sharn	252
Les gantelets d'induction de la marque	253
Le sort	253
La marque	254
La guilde	256
PNJ	258
Autres	265





L'ELFE AU CRÂNE RASÉ

Tout commence quand les personnages se trouvent à Sharn. Ils vaquent à leurs occupations dans la cité des tours, quand ils croisent un étrange individu qui attire leur attention. L'elfe, une femme d'apparence plutôt jeune, a le crâne rasé, et une cicatrice qui lui traverse le haut de la tête de gauche à droite. Autant dire que ce n'est pas le genre de personne qui passe inaperçue. Le drôle de personnage va à la rencontre d'un groupe de 4 étranges humanoïdes. Même si on croise de tout à Sharn, il est peu commun de voir 4 de ces races regroupées : un kobold, un forgelier, une férale et un elfe. Le groupe semble obéir aux ordres de la femme à la cicatrice. Cette maigrichonne semble même s'énervier contre les 4 aventuriers, et bizarrement, ils donnent l'impression d'avoir très peur. L'elfe à la cicatrice parle de travail mal fait, et demande à ses 4 hommes de repartir sur le champ. Elle demande, très distinctement, qu'ils lui rapportent tout ce qu'ils ramènent ici ; chez elle. Après ce monologue, les 4 s'exécutent et commencent à prendre leurs affaires pour repartir. L'elfe vérifie que personne ne le surveille depuis les hauteurs, avant de rentrer dans ce qui semble être son appartement.

Si les personnages ne se cachent pas pour observer la scène et sont trop facilement visibles, juste avant de pénétrer à l'intérieur de son appartement, la femme a droit à un jet de détection (DD 20) pour les repérer. Si elle voit que les PJ ont manifestement vu la scène, elle crie à ses 4 hommes entrain de repartir : « Attendez ! ». Les 4 s'exécutent, et il suffit que leur chef pointe du doigt les personnages pour que le groupe se lance à leur poursuite.

Au MJ :

Ce premier combat est l'occasion de bien ancrer le visage de ces 4 drôles de personnages dans la tête des PJ. En effet, ils seront amenés à les voir à nouveau, et il vaut mieux que le groupe se souvienne de ces 4 là. Si la rencontre n'a pas lieu, ce n'est pas très grave, le groupe est tellement atypique que de toute façon, les personnages s'en souviendront très certainement.

Cette femme au crâne rasé se nomme Essirise et travaille pour une des sectes du Dragon-Au-Dessous, elle fait des recherches sur l'artefact très puissant : le globe d'Eptor'cix. Elle est au courant des agissements de Vol et surveille par la même occasion, pendant qu'elle se trouve à Sharn, l'évolution du plan. Cet elfe est en fait un dragon noir simplement déguisé pendant qu'il réside à Sharn, il est très puissant et mieux vaut l'éviter. Pour ses recherches, il voyage entre l'Argonesse et Sharn. Comme il ne peut pas être aux deux endroits à la fois, il envoie ses sbires (les 4 aventuriers qui travaillent uniquement pour recevoir leur récompense, sans se douter une seconde qu'ils obéissent à un dragon) sur le terrain. Leur nouvelle mission est de voler certains ouvrages protégés de la bibliothèque de Korramberg (et c'est cela qui fera plus tard que les personnages reverront leur visage).



Les personnages se font finalement attaquer par cette bande constituée d'un kobold, d'un forgelier, d'une férale et d'un elfe.

Déroulement du combat. Aïrk commence le combat par lancer *enchevêtrement* à la première occasion suivi par Kondrak et ses *couleurs dansantes*.

Kondrak et Imma ciblent leurs cibles de flèches tandis que Fer attend la bonne opportunité pour larder de sa coutille les rescapés du sort de son compagnon féral.

Une fois le sort arrivé à terme, Imma se rue au combat. Aïrk et son loup font équipe pour prendre en tenaille les survivants qu'Imma achèvera avec ses attaques sournoises.

- **Aïrk (10 pv)**
- **Kondrak (8 pv)**
- **Fer (12 pv)**
- **Imma (7 pv)**

Le combat va hélas être interrompu...

COMBAT À SHARN

La pluie se fait drue et commence à fouetter le visage. Pendant leur rixe, ou alors qu'ils continuent leur promenade à la recherche d'un endroit où dormir, une bande, cette fois-ci bien plus impressionnante, apparaît. Une dizaine d'individus à l'accoutrement sombre et étrange, et lourdement équipé, se tient devant les PJ. S'ils étaient entrain de se battre contre le groupe des 4 aventuriers, ces derniers sentent le danger et fuient le plus loin possible, imaginant que la bande finira le travail à leur place. De toute façon, la dizaine de grands gabarits semble avoir choisi les personnages comme cible.

Une grande silhouette à fière allure, accoutrée d'une longue cape noire s'avance pour devenir visible. Le demi-elfe porte un bandeau en travers du visage qui lui couvre l'œil droit, et sa main gauche est couverte d'un étrange gantelet violacé parcouru de veinules. Il semble être le chef de ce petit groupe, puisqu'il s'adresse aux PJ en criant (pour couvrir le bruit de la pluie), au nom de ses suivants :

« On vous a jamais dit qu'il était dangereux de traîner dans les bas fonds de Sharn ? Vous auriez dû

vous informer plus tôt ! Mais le hasard nous a mené vers vous, c'est le destin qui en a voulu. On ne devrait pas en avoir pour trop longtemps, et si vous voulez bien nous faciliter la tâche, ce sera encore plus rapide. »

Le demi-elfe s'adresse alors à ses hommes :
« Occupez vous de ceux là ! »

Un combat s'ensuit, et les PJ, qui ne comprennent sans doute rien à ce qui se passe, se rendront vite compte qu'ils ne peuvent pas grand-chose face à ces 10 hommes entraînés.

S'ils tentent de fuir, le chef du groupe (Murkhas) utilise tous ses pouvoirs pour les retenir, et les mercenaires poursuivent les PJ de manière à pouvoir les encercler. Si les PJ parviennent malgré tout à s'échapper, la bande de mercenaires fera tout pour retrouver le groupe et se venger.

Déroulement du combat . Le groupe n'a pas à proprement parler de stratégie, sûr qu'il est de sa force face aux PJ qui sont peut-être encore prisonniers de l'Enchevêtrement d'Aïrk. Les mercenaires s'en prennent aux PJ tout en s'amusant. Ils jouent presque avec eux. Leur but est de les bloquer sans les tuer, ni trop les blesser. Quoiqu'il arrive, ils les tiennent loin de leur chef. Pendant ce temps, le chef reste en retrait, et prononce une incantation étrange et très complexe. Le sort est trop difficile à identifier pour des personnages débutants. Même s'ils peuvent essayer d'user de sorts ou de la compétence *art de la magie* pour en savoir plus, ils apprendront seulement que la puissance du sort est incroyable.

Pendant que le demi-elfe au bandage se concentre sur son incantation, ses mercenaires font en sorte de neutraliser les PJ, et leur infligeant des dégâts non létaux, en entrant en lutte...

L'incantation dure 3 rounds, et au terme de celle-ci (à la fin du 3ème round), des lueurs verdâtres sortent de la main tendue du demi-elfe. Elles se séparent en plusieurs flèches (au nombre des PJ) qui s'élancent et prennent chaque personnage pour cible. La lueur est trop rapide pour être évitée, chacun d'eux se retrouve transpercé par cette flèche verdâtre qui les « assomme » aussitôt. Chaque PJ a droit à un jet de sauvegarde (viguer, DD 20) pour ne pas s'évanouir sur le coup. Les personnages se retrouvent ainsi à terre, tandis que le groupe, ayant apparemment accompli sa besogne, s'en va.



- **6 mercenaires (spadassin) (22 pv)**
- **1 mercenaire (assassin) (13 pv)**
- **1 mercenaire (prêtre du sang de Vol) (19 pv)**
- **1 mercenaire (nécromant) (13 pv)**
- **Murkhas (137 pv)**

AU MJ :

Ce groupe est composé d'hommes du « Sang de Vol », avec à leur tête le bras droit de la liche Vol : Murkhas (ce dernier va devenir un personnage récurrent de l'aventure, il faut donc rendre compte de son importance aux PJ). Autant dire que Vol compte assurer son coup en envoyant son meilleur homme et des mercenaires entraînés. Le combat est volontairement en défaveur des PJ, qui devront quoiqu'il arrive subir le sort (puisque c'est là-dessus que repose le lancement de la campagne). Le sort, créé par Vol elle-même, va causer l'apparition de la marque. Les « flèches » affaiblissent dans un premier temps les PJ, et vont finir par faire apparaître (un peu plus tard) la marque que Vol cherche à étendre.

Une fois que les PJ sont touchés, et s'ils ne sont pas encore évanouis, ils ressentent une douleur très difficile à supporter, et perdent 2 points de dextérité chacun (de façon temporaire). Murkhas, alors que ses hommes s'en vont tranquillement, lance alors aux PJ couchés à terre :

« *La douleur ne devrait, pas durer trop longtemps, vous devriez y survivre.* »

La mission remplie, ceux-ci s'en vont à la recherche d'autres victimes, et laissent les PJ dans leur douleur...

Les personnages évanouis gisent à terre, tandis que la pluie tombe. Si ce n'est pas le cas de tout le groupe, les PJ éveillés désireront peut-être trouver un abri, ou même peut-être consulter un spécialiste. La maison Jorasco, par exemple, sera heureuse de louer ses services aux PJ. Un sort de détection de la magie détecte une aura grandissante mais difficile à identifier. Une quelconque guérison (que ce soit un soin, un sort de délivrance des malédictions, une guérison suprême...) servira seulement à rétablir les points de dextérité perdus (si le

moyen utilisé le permet), mais aucunement à guérir la « réelle » maladie.

Mais quoiqu'il en soit, nos personnages secoués par les événements devront trouver un nid douillet pour dormir un peu et s'abriter de la pluie, s'ils ne sont pas forcés de rester étendus par terre.

L'APPARITION DOULOUREUSE

Les PJ entament donc leur sommeil. Mais pendant la nuit, un phénomène étrange se produit. Les personnages se retrouvent soudain transportés au milieu d'un cauchemar terriblement réaliste... Tout en étant parfaitement conscients de leurs actes, les PJ atterrissent dans un monde onirique, tous ceux qui sont endormis se retrouvent alors au milieu de rien. Chacun voit autour de lui le même décor. Du blanc partout, sous les pieds des personnages, le sol blanc est tangible, mais impossible à distinguer de l'environnement. Les PJ peuvent constater l'étrangeté du milieu, où tout paraît sans limites... Mais cette blancheur pure se met à prendre des teintes de gris, le décor s'assombrit. Soudainement, une forme se matérialise devant chacun d'eux, une sorte de spectre d'un noir intense. Les ombres informes se jettent sur chacun des personnages, comme pour les engloutir. Les personnages peuvent décider de se laisser prendre ou d'essayer de se débarrasser de ce spectre. Dans ce cas, un combat s'engage pour chacun...



Déroulement du combat. Pour ce combat, il faut prendre chaque joueur à part, car il a lieu séparément pour chacun des protagonistes. L'ombre qui apparaît dans le cauchemar des personnages n'est autre que le manifestement du sort de Vol. Sous l'apparence d'une ombre, il tente de s'emparer des personnages. Le sort vivant essaie à plusieurs reprises d'envelopper sa cible. Ceci fait, le combat est remporté...

- **Ombre primaire (32 pv)**

AU MJ :

Ces phénomènes se présenteront plusieurs fois au cours de la campagne. Il s'agit en fait d'un cauchemar « interactif », où la marque de la mort, imagée par le spectre, tente de s'emparer du PJ pour se développer. Il faut ici traiter la scène comme un combat normal. Il y a autant de combats différents qu'il y a de PJ, aucun d'entre eux ne peut intervenir dans le combat de l'autre. Ainsi, il est conseillé de prendre chacun d'eux à part, pour qu'il combatte seul. Ça pourra en désavantager certains, mais c'est ainsi. De toute façon, la marque générée par le sort est bien trop puissante, et les PJ ne pourront sûrement pas résister, quoi qu'ils fassent.

Le sort de Vol se réveille en fait à un moment inattendu (dans ce cas là lors du rêve des personnages), ce peut être n'importe quand, mais qu'ils soient éveillés ou non, seul le PJ affecté peut voir l'ombre et la combattre. Ce phénomène peut donner forme à des événements improbables s'ils se présentent en plein public (les personnages affectés auront l'impression que l'ombre est réelle et apparaît dans le décor où ils se trouvaient, et tandis qu'ils essaieront de se défendre dans leur « rêve », le public les verra s'agiter, se recroqueviller, devenir fous...).

Quand le spectre s'est emparé d'un personnage (avec « enveloppement »), celui-ci se réveille, avec les conséquences de sa défaite...

Chacun leur tour, les personnages se réveillent vers un brusque retour à la réalité (dès lors que le spectre du cauchemar s'est emparé d'eux). Une fièvre brûlante, des nausées, et surtout une douleur étrange qui se manifeste en une partie du corps bien précise se font ressentir.

En regardant l'endroit d'où provient cette douleur, on peut se rendre compte qu'elle est en fait issue d'une marque nouvellement apparue... Tous les PJ sont affublés d'un symbole complexe d'une dizaine de centimètres, ancré dans la peau en un endroit du corps. Tous les symboles sont les mêmes, des tâches noires filiformes qui s'entrecroisent et se mêlent pour former un tout. La marque, est complètement intégrée à la peau, c'est bien plus qu'un simple tatouage ou quoique ce soit d'autre.

Pourtant, même en cherchant bien, il est impossible de l'identifier comme l'un des douze dracogrammes existants, car s'il y a des ressemblances, la forme et la couleur sont totalement différentes de ce que les PJ ont déjà pu rencontrer.

Après le combat contre le spectre, les PJ se retrouvent tous fatigués.

Les PJ tireront sans doute rapidement les conclusions, la marque qu'ils viennent de contracter est en fait l'effet dont parlait le chef de du groupe rencontré, mais il est impossible de déterminer de quoi il s'agit exactement. Et, les personnages le savent,

aucun dracogramme ne peut apparaître de cette façon, cette marque n'est pas naturelle...

Nos personnages vont alors devoir se lancer dans une conquête aux explications, dans la grande cité des tours, à la recherche d'un spécialiste qui pourrait leur donner la nature exacte de cette marque. Plusieurs solutions sont envisageables.

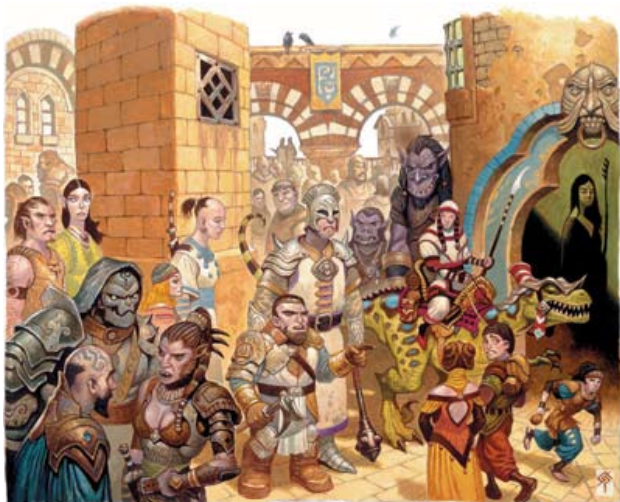
Ainsi, ils pourront aller voir du côté de la maison Jorasco, de quelques autres maisons à dracogramme, ou chercher un spécialiste... Mais à chaque fois, où qu'ils se rendent, on leur répond, très étonné, qu'ils n'ont jamais vu cette marque auparavant, et qu'il vaut mieux pour les PJ de partir d'ici très vite, avant d'avoir des ennuis.

AU MJ :

La marque des PJ est plus ou moins voyante (selon où elle se situe). Une marque trop voyante peut être très gênante pour celui qui la porte, en effet, ce symbole inconnu (qui ne ressemble à aucun dracogramme déjà existant) en effrayera plus d'un et compliquera la diplomatie et les renseignements... Cela dit ça peut apporter un « plus » à la partie, une difficulté supplémentaire pas inintéressante.

Mais il faut garder à l'esprit que quand les gens de la ville entendront parler de cette marque, ils refuseront de donner le moindre renseignement et enverront balader les PJ. A eux d'être discret, et de s'y prendre de manière intelligente pour ne pas éveiller trop de soupçons s'ils veulent tirer des habitants de la cité des tours quelque information.

Il faut les laisser chercher un moment, qu'ils demandent aux quatre coins de la ville si quelqu'un connaît une personne susceptible de leur apporter son aide. Comme toujours, les rues sont bondées, la pluie a cessé de tomber et les habitants de Sharn sortent pour profiter des derniers jours de soleil. Les personnages auront de quoi questionner.



Les PJ retourneront certainement sur les lieux du combat pour y trouver un quelconque indice, seulement il ne reste rien d'intéressant. Ils peuvent tenter de questionner les habitants des alentours, mais ces derniers ne peuvent rien révéler aux PJ (et n'en ont d'ailleurs aucune envie).

Au fil de leur recherche (qui peut durer plus ou moins longtemps) une femme remarque les PJ, et s'approche discrètement d'eux en étant la plus prudente possible. Il est aussi possible de faire en sorte

que les PJ l'aient interrogé par hasard, ou même que ce soit une personne trouvée au fil de leurs recherches intelligentes (on aura pu les diriger vers cette femme qui semblait rechercher des marques tels que les PJ), après un jet de renseignements (DD 15) par exemple.

Finalement, la personne (une jolie humaine pré-nommée Sara) se révélera fort intéressée, et leur demandera de lui montrer leur marque pour confirmer s'il s'agit bien de ce à quoi elle pense. Après quoi, elle demandera aux personnages de la suivre pour qu'elle les conduise vers une planque secrète où on sera ravi de les accueillir :

« Ca va peut-être vous paraître étrange mais tout vous sera expliqué si vous me suivez, vous possédez la marque que moi aussi, et que tous ceux qui se cachent là-bas possèdent. Venez et vous aurez quelques maigres explications, promis. »

Sara les fait traverser le dédale des allées de la métropole. Ils descendent aux fins fonds de la cité, dans les rues mal famées et pauvres de Sharn. Puis, ils arrivent dans un coin apparemment très peu fréquenté de la ville. Sara les amène devant une porte au-dessus de laquelle une enseigne indique : « auberge ». Finalement, après avoir jeté furtivement un coup d'œil autour d'elle, elle pousse la porte en bois qui menace de s'écrouler, et entre dans une taverne en mauvais état. Ici, un féral costaud qui semble tenir le bar s'exclame, presque joyeusement : « Tiens, des nouveaux ? ». Sara lui répond alors : « oui, ils sont avec moi, tu peux ouvrir l'arrière porte. ». L'homme s'exécute et actionne un levier derrière le comptoir qui ouvre une porte vaguement camouflée derrière un rideau. Les PJ, toujours dans le flou, sont conduits à travers un labyrinthe de couloirs.

Sara, emmène les personnages devant un humain assis sur un fauteuil. Celui-ci arbore sur son front la même marque que les PJ... A ses côtés, un humanoïde au physique très étrange se tient debout. Le teint blanchâtre et les traits très peu nombreux qui composent son visage trahissent sa race, c'est un changelin. Il est rare d'en voir sous leur forme naturelle, ceux-ci préférant généralement adopter des apparences plus communes. Mais celui-ci avait dû assumer son apparence. A première vue, le changelin n'inspire pas trop de confiance, mais qui sait qui il est réellement. Un jet de détection réussi (DD 10) permet de remarquer une partie de la marque noire qui dépasse de sa manche.

Ça ne fait pas de doute, personnages sont en présence de gens qui ont subi le même sort qu'eux.

LA GUILDE DES MARQUÉS

Trom

L'homme assis sur son fauteuil demande alors aux PJ de s'installer, avant d'entamer son discours :

« Bonjour, mon nom est Trom, je suis le chef de cette organisation. Et voici Civax, mon fidèle bras droit. Je vais essayer d'être court et précis, et vous épargner des détours inutiles. Nous n'avons guère de temps à vous consacrer, car nous devons privilégier l'action à la parole, même si j'aurais aimé qu'il en soit autrement. Bien, Sara, la femme qui se trouve à vos côtés, vous a mené jusque à nous à cause de cette marque qui a dû se manifester chez vous il y a peu. Tous, ici, sommes également affectés de cet hideux symbole, comme vous pourrez le remarquer. Et c'est ce qui nous a poussé, il y a de cela quelques mois, à monter cette guilde pour se cacher de la population et avancer dans nos recherches. J'ai rassemblé tous ceux qui comme moi avaient reçu de la main de ces brigands cette marque noire, à Sharn et ses alentours. Même si nous sommes nombreux, et que des agents tels que Sara partent en reconnaissance pour évaluer le nombre de marqués et les amener ici, il y a sûrement beaucoup de porteurs de la marque solitaires ailleurs qu'en Brélande. Nous ne venons pas tous de Sharn, des habitants du Thrane, d'Aundair, et même du Karrnath ont rejoint nos rangs.

Tout ce que nous savons sur la marque à présent, c'est que des pouvoirs étranges se manifestent chez ceux qui le portent, mais qu'il ne ressemble pourtant à aucun dracogramme, de près ou de loin. Civax vous apprendra à utiliser et maîtriser ces pouvoirs très rapidement.

Mais ces pouvoirs ne sont pas sans conséquence, leur utilisation amplifie la douleur que la marque génère, et il y a encore plus grave. Tout d'abord, cet horrible cauchemar, qui apparaît plus que fréquemment, et qui a déjà tué les plus faibles dans leur sommeil. Chaque nuit, la marque risque de vouloir prendre son possesseur, de s'approprier son corps afin de se développer. Le symbole qui nous recouvre veut s'étendre et fini par s'emparer entièrement de son porteur, au risque de le tuer.

La marque peut même nous tuer encore plus rapidement si nous ne faisons rien. C'est ce que font les gens quand ils découvrent qu'une nouvelle abomination apparaît, ils s'en débarrassent le plus vite possible. La révolte à notre égard risque de se faire sentir si ce phénomène se développe.

Vous l'aurez compris, il nous faut trouver comment se débarrasser de celle-ci, comprendre pourquoi ces types étranges ont prononcé cette formule puissante contre nous, qui ils sont et quelles sont leurs motivations. Et cela doit se faire le plus rapidement possible, le compte à rebours est lancé, je ne sais pas quel temps il nous est imparti, mais je préfère agir vite avant que la marque en finisse avec moi.

A plusieurs nous avons plus de chances, seuls dans cette cité hostile, nous jouons notre vie. Je vous demande de nous rejoindre, et de prêter votre force à la guilde. »

Les personnages devront de toute évidence accepter cette offre, sans quoi ils ne pourront rien, ou presque rien, faire tous seuls. La guilde est le seul moyen pour eux de comprendre au plus vite le pourquoi de cette marque.

Quoiqu'il en soit, la guilde ne compte pas laisser filer les personnages si facilement, des marqués qui se promènent dans la nature sont un danger, la marque doit rester un secret bien gardé sans quoi il faut craindre la révolte du peuple. Si les PJ veulent travailler seuls, Trom envoie ses gardes pour les retenir, quitte à les enfermer s'il le faut. Mais il essaie avant tout de les raisonner avec son charisme dominant.

S'ils refusent, ils se rendront bien vite compte qu'ils ont fait une erreur... Ils risquent par exemple de faire une rencontre qui tourne mal, et de se mettre à dos certaines personnes.

Une fois que les PJ auront accepté, Trom, ravi, continuera son explication :

« Bienvenue à vous ! Voilà donc de braves nouveaux pour renforcer l'équipe. Je vous laisse aux soins de Sara, qui vous fera faire un tour des locaux. Revenez me voir demain matin, Civax vous expliquera le pouvoir de la marque, et on concevra ensemble votre prochaine mission.

Autre chose, si vous cherchez un quoique ce soit, faites moi signe, j'essaierai de répondre à vos questions. »

Sara emmène donc les PJ à travers les couloirs, en montrant brièvement les salles les plus importantes (cantine, salle d'entraînement, infirmerie...), pour

les mener finalement dans une salle assez grande. Quatre lits (ou selon le nombre de PJ) sont disposés, séparés chacun par un mur. Ce sont les locaux des personnages, où ils passeront de nombreuses nuits à récupérer... Sara, habituée à conduire les nouveaux arrivants, se fera un plaisir de répondre aux questions des personnages, tant qu'elles restent dans les limites de son savoir :

- Concernant Civax : il a rejoint Trom depuis ses débuts. On ne sait pas grand-chose sur lui, mais il est un atout considérable grâce à ses pouvoirs de changement de forme.
- Concernant la guilde : elle compte à ce jour plus de 50 marqués. Ce sont des anciens citoyens, paysans, aventuriers, ou même des enfants. Chacun effectue des missions pour connaître la nature exacte de la marque et savoir qui se trouve derrière tout ça.
- Concernant Trom : c'est un barde qui a voyagé à travers le Khorvaire. Il s'est naturellement imposé en chef, car il connaît de nombreuses choses et a des contacts très utiles, en plus d'une nature de dirigeant et une organisation incroyables.

AU MJ :

Tous les membres de la guilde ont été affectés de la même manière que les PJ (par des groupes différents toutefois), ils savent que leur marque n'est pas naturelle, et surtout dangereuse pour leur vie. Il sera difficile d'en savoir plus que ça, car la guilde des marqués vient à peine de s'affirmer (bien qu'elle reste une guilde secrète), et s'est créée justement dans le but d'en savoir plus.

La guilde sera, pour le début au moins, le commanditaire des PJ, elle leur expliquera sur quelles bases partir...

Elle est un atout pour aider les PJ bloqués, ou à qui il manquerait une information, mais il ne faut pas l'utiliser pour les mener à la baguette.

Tous les membres sont affectés de missions plus ou moins importantes, telles que chercher de nouveaux membres, ou surveiller les agissements louches... Mais les PJ, au vu de leurs capacités, risquent de recevoir beaucoup de missions de haute importance.

Les PJ passeront le restant de la journée à se familiariser avec la guilde et ses coutumes. Le soir ils peuvent enfin passer une nuit tranquille dans leurs appartements.

La marque

Le lendemain, Civax vient les chercher, et les conduit à la salle d'entraînement :

« Trom veut vous voir dans peu de temps, je vais faire vite. »



Puis il se met à faire des démonstrations des quelques pouvoirs qu'il parvient à maîtriser. Il explique aux personnages que selon les personnes, les pouvoirs ne sont pas exactement les mêmes, mais tous ont en commun l'obscurité et le malsain. Il leur explique que les pouvoirs viendront tous seuls à eux, qu'il n'y a rien à apprendre, que c'est une magie innée.

Mais il faut qu'ils fassent attention, à chaque fois qu'ils utiliseront la marque, celle-ci réagira et deviendra brûlante. C'est une douleur très difficile à supporter.

Civax se met ensuite à expliquer la signification des rêves : il s'agirait en fait de la marque qui se matérialise dans l'esprit de son porteur, et tente de s'emparer. Plus la marque grossit, plus elle empiète sur la personnalité de son porteur. La marque n'est pas seulement physique, elle est aussi mentale, elle fait partie intégrante de celui qui la porte, et veut ne faire qu'un avec lui. C'est généralement à ce stade là que les plus faibles meurent sous le choc. Pour éviter qu'elle ne se propage, il faut à tout prix la repousser lors de ces rêves étranges.

Le changelin explique ensuite que si la marque des personnages est voyante, il vaudrait mieux la dissimuler.



La mission

Trom arrive alors dans la salle d'entraînement, et ordonne aux PJ de le suivre :

« Bien, j'espère que la nuit vous aura été reposante, et votre entraînement pas trop intensif car aujourd'hui vous aurez de quoi faire. Comme vous êtes les derniers à avoir rencontré la bande des types qui nous ont infligé cette marque, vous serez sans doute les plus aptes à les retrouver. Il n'est pas trop tard, avec un peu de chance, ils sont encore dans les murs de la cité. Ils sont sans doute la meilleure piste qu'on puisse avoir, et il est probable qu'ils sachent un certain nombre de choses. Essayez de les retrouver, enquêtez en ville pour savoir où ils sont et où ils vont. Si vous y parvenez, ne perdez pas de temps, et poursuivez-les aussitôt. Si vous réussissez à les trouver, tentez d'en apprendre le plus possible, et au mieux, ramenez-nous l'un d'entre eux. Ne prenez quand même pas trop de risque, gardez les à distance, ils n'ont pas l'air d'être n'importe qui. Vous resterez ensemble, nous espérons beaucoup de vos talents, bonne chance. »

ENQUÊTE À SHARN

Voilà les personnages partis pour une enquête en ville. Il leur faudra questionner un certain nombre de personnes pour savoir si quelqu'un les a vus.

AU MJ :

Il est fort conseillé de connaître au minimum la ville de Sharn pour improviser ce genre d'enquêtes. Par exemple, les personnages auront sans doute du mal à soutirer quoique ce soit dans les hauteurs de la ville là où il y a une majorité de population aisée (et qui plus est qui n'ont sûrement pas été affectés par le même problème que les PJ). Par contre, dans les quartiers malfamés de la ville, les gens aiment les rumeurs, et les personnages seront facilement reconduits vers « quelqu'un qui pourrait les aider »...

Quasiment personne ne pourra affirmer avoir vu le groupe, mais si les PJ se débrouillent intelligemment (renseignement DD 15), ils tombent sur un homme qui leur dira qu'un certain Creilath, un maître enquêteur, accompagné de son garde

du corps Urzat fourre souvent son nez dans toutes sortes d'affaires qui pourraient lui rapporter. Il serait fort probable que celui-ci sache quelque chose à propos de ce groupe mystérieux.

Il ne reste plus qu'à se faire conduire à son bureau. Mais pour que quelqu'un consacre un peu de son temps, les PJ devront être convaincants (DD 15 diplomatie ou intimidation).

Les personnages se retrouvent donc dans une tour assez élevée de Sharn, et plutôt riche. Le bureau de l'enquêteur est situé à l'avant dernier étage (preuve que les affaires doivent bien marcher). Les PJ sont alors conduits jusqu'à l'entrée du bureau. A l'intérieur, ils trouvent Creilath, assis derrière son bureau, et à ses côtés un demi-orque baraqué qui lui sert de garde du corps. Le maître enquêteur ne demande rien, il attend que les PJ commencent à parler. Comme réponse à leur question, il dit simplement :

« Ouais, j'ai déjà vu des types qui correspondent à votre description, un demi-elfe, grand, avec l'oeil crevé, et une dizaine de types qui le suivaient »

Les PJ devront marchander pour avoir des informations. Celui-ci ne lâche rien de ce qu'il sait sans être payé, il se sait en sécurité avec son garde du corps prêt à intervenir. Jets de diplomatie ou d'intimidation seront de la partie pour que celui-ci se laisse convaincre à un prix acceptable. Il met la barre à 20 po l'information. Il baisse en fonction de l'argumentation des PJ, ou de leur bluff (ils peuvent par exemple faire croire qu'ils n'ont pas du tout assez d'argent...) :

- Diplomatie : Creilath réduit la facture de 2 po par point au dessus 10.
- Intimidation (DD 15) : Creilath devient inquiet et commence à redouter les PJ. Il accepte de donner l'information gratuitement, mais se souviendra de ces menaces. Il faut que les menaces soient suffisamment crédibles, car le garde du corps de Creilath est prêt à intervenir en cas de menace d'agression directe.
- Bluff : Creilath accepte de marchander : les PJ fixent un prix de base, un premier jet de bluff réussi (DD 15) réduit le prix à la valeur intermédiaire entre le prix fixé par les personnages et celui fixé par Creilath (la valeur médiane). Un second jet de bluff (même DD) réduit à nouveau le prix à la valeur médiane au nouveau prix et au prix fixé par les PJ, etc.

Une fois qu'ils réussissent à trouver un accord, Creilath dit qu'il a suivi le groupe, assez facilement d'ailleurs, et qu'il a appris que ce dernier se dirigeait vers Wroat pour poursuivre leurs méfaits. Il sait aussi que le fulgurant qui s'y rend est parti tôt ce matin, et qu'un autre doit s'y rendre dans peu de temps...

Les PJ devront donc se dépêcher de prendre le fulgurant jusqu'à Wroat, et trouver le groupe. Ils peuvent passer prévenir la guilde, mais mieux vaut pour eux de se presser.

Sur leur chemin vers la gare du fulgurant, les PJ devront emprunter une aérodiligence qui les amène à la gare (pour 5 pc), ainsi que quelques ascenseurs. Pendant leur trajet à travers Sharn, les personnages ont la désagréable sensation d'être épiés et suivis. S'ils scrutent aux alentours, ils ont droit à un jet de détection (DD 15) pour remarquer qu'ils sont observés et suivis d'assez loin par deux personnes. Ils peuvent alors essayer de voir les espions : ce sont deux jumeaux (détection DD 25) elfes (détection DD 20). Dès qu'ils voient qu'ils sont repérés, les jumeaux fuient et se perdent dans la foule.

AU MJ :

Les deux espions sont des jumeaux elfes, ils sont envoyés par le Sang de Vol pour espionner et surveiller les marqués de Sharn, en partie grâce à leurs pouvoirs magiques.

Ils sont tous deux très doués pour suivre quelqu'un sans se faire repérer, et ce sont les meilleurs agents de l'organisation dans ce domaine. Sharn étant le centre d'intérêts du plan de Vol (où il y a le plus de marqués), ils y ont été affectés, et suivent tous les marqués, qu'ils connaissent presque un à un, pour savoir ce que devient la marque. Ils ne connaissent pas l'existence de la guilde, et ne suspectent pas les PJ de ce côté-là. Même s'ils les ont vu entrer plusieurs fois dans l'auberge, ils ne se doutent pas encore que celle-ci cache un certain nombre de marqués.

Même si pour le moment, ils ne savent rien de compromettant, les PJ devront à l'avenir s'en méfier et être discrets dans leurs actions.



ENQUÊTE À WROAT

Le voyage en fulgurant se passe sans souci majeur. Les personnages arrivent à Wroat en une journée complète de voyage, c'est alors le milieu de l'après-midi. Une fois là bas, impossible de savoir si les hommes de Murkhas sont arrivés ou non, personne ne peut les avoir vu, sauf l'homme du guichet de la gare de Wroat (un groupe de 10 personnes en armes ne passe pas inaperçu). S'ils lui demandent, il affirme qu'il a vu un groupe d'une dizaine de demi-elfes lourdement équipés rentrer dans la ville, mais il ne saurait dire où.

Les PJ n'ont aucune autre information, il est difficile de trouver quelqu'un dans une grande ville comme la capitale de Brélande, même 10 hommes.

Le groupe de Murkhas ne sort que la nuit, quand il n'y a plus grand monde dans les rues. Le meilleur moyen de le repérer est d'attendre ce moment là. Mais Wroat est une métropole importante, et assez vaste. Les PJ pourront, pour s'aider, louer les services d'une maison (la maison Tharashk ou Medani peuvent louer leurs sorts pour détecter le groupe) ou utiliser toute autre astuce intelligente. Dans le cas où ils ne trouvent rien, après quelques heures d'attente pendant leur recherche nocturne, ils croisent un halfelin apeuré qui court à toute vitesse pour fuir une menace inconnue (ou presque). En l'arrêtant dans sa course, les PJ pourront apprendre qu'il a fuit un groupe de 10 soldats armés jusqu'aux dents. Ils sont en train de tabasser son ami, et il part chercher les gardes.

Le groupe de Murkhas ne cherche pas la discrétion et sera facilement localisable. Mais quoiqu'il en soit, il vaut mieux pour les PJ de ne pas chercher l'affrontement direct, étant donné que le groupe est trop entraîné pour eux (ils ont déjà vécu l'expérience). Une fois celui-ci localisé, donc, les PJ devront se faire discret, et même laisser de pauvres gens se faire avoir par le sort du demi-elfe. En les suivant de près (il leur faudra alors réussir quelques jets de discrétion et de déplacements silencieux opposés aux jets de détection et de perception auditive des soldats [mieux vaut ne tirer qu'un seul dé pour tout le groupe, avec un bonus de +2 sur le résultat], selon la distance à laquelle ils se tiennent), les PJ pourront apprendre les choses suivantes (à travers des questions des mercenaires curieux...) :

- Le chef se nomme Murkhas, il semble avoir un rang important.
- La mission consiste à répandre la marque au plus de personnes possibles, pour que l'expérience se fasse sur le plus gros échantillon de personnes différentes possible.
- Le but est de créer une marque la plus proche possible d'un réel dracogramme.
- La mission s'effectue sur plusieurs royaumes, le groupe a été affublé de plusieurs missions dans différentes villes.
- Le marquage sur Sharn est terminé

AU MJ :

Aucun des mercenaires ne connaît le réel but de la mission, ni même qui la dirige. Et Murkhas ne leur dira jamais qui est derrière tout ça, ni quelle est l'origine de cette marque.

A ce moment là de la campagne, les PJ doivent seulement savoir qu'ils sont victime d'une expérience qui vise à reproduire un dracogramme.

Finalement, après avoir réussi à avoir un certain nombre de victimes, le groupe de mercenaires s'en va camper loin de la ville, en attendant de prendre à nouveau le fulgurant. En les suivant (car ils ne pourront pas glaner toutes ces informations en un seul coup), les PJ s'exposent à un risque. En effet, Murkhas est très prudent, à la fin de sa mission sur Wroat ; il usera de sa magie pour détecter les alentours. En remarquant les PJ (sauf s'ils sont réellement prudents), il décide d'envoyer ses hommes se débarrasser d'eux pendant qu'il continue son voyage. Le groupe va camper non loin de Wroat, attendant un nouveau fulgurant.

A leur retour en fulgurant, les PJ vont être victimes de leur imprudence (si imprudence il y a eu). Murkhas a décidé d'envoyer aux troupes des PJ 4 de ses hommes. Ils empruntent le même fulgurant que les PJ, et les attaquent au moment où il n'y a pas de témoins aux alentours. Les personnages seront sans doute situés dans un compartiment isolé, auquel cas les mercenaires peuvent facilement attaquer par surprise et bénéficier d'un round de surprise. Les PJ peuvent difficilement entendre les mercenaires approcher à cause du bruit du fulgurant (DD 20 perception auditive). Si le DD est réussi, les PJ ne sont pas pris au dépourvu.

Déroulement du combat. Un combat en fulgurant est identique à n'importe quel autre combat, ils peuvent se battre dans les différentes salles proposées par le fulgurant (salle de chargement...). Si les soldats commencent à perdre l'avantage, ils tentent de fuir en grimpant sur le toit du fulgurant (une échelle accessible à l'extérieur permet cette manœuvre). Les PJ voudront certainement capturer l'un des soldats, et donc poursuivre ces derniers sur les toits à l'extérieur. S'il y a un combat là-dessus, à chaque tour, chacun doit réussir un test d'équilibre (DD 14) pour ne pas tomber à la renverse sur une case adjacente déterminée aléatoirement (avec un d8). Le fulgurant a une largeur de 4,50 m. Ainsi, si quelqu'un est près du bord, il risque de chuter du haut du fulgurant (l'équivalent d'une chute de 12 m à cause de la vitesse), et peut-être finir le voyage à pied. Les soldats tentent de bousculer les PJ pour qu'ils tombent.

Pendant ce combat, il est possible de faire intervenir des gardiens qui veillent au bon confort des passagers et surveillent l'arrivée des bandits, ils viennent alors en aide aux personnages. Dans ce cas, ils tentent de faire cesser le combat en appelant à l'aide d'autres gardes. Pour que la rencontre reste jouable, l'utilisation d'armes à distance et de sorts suit les règles adéquates concernant les mouvements violents (test de Concentration DD 15 + niveau du sort pour la magie ou -4 aux attaques à distance cumulable pour les sorts d'attaque de contact à distance).

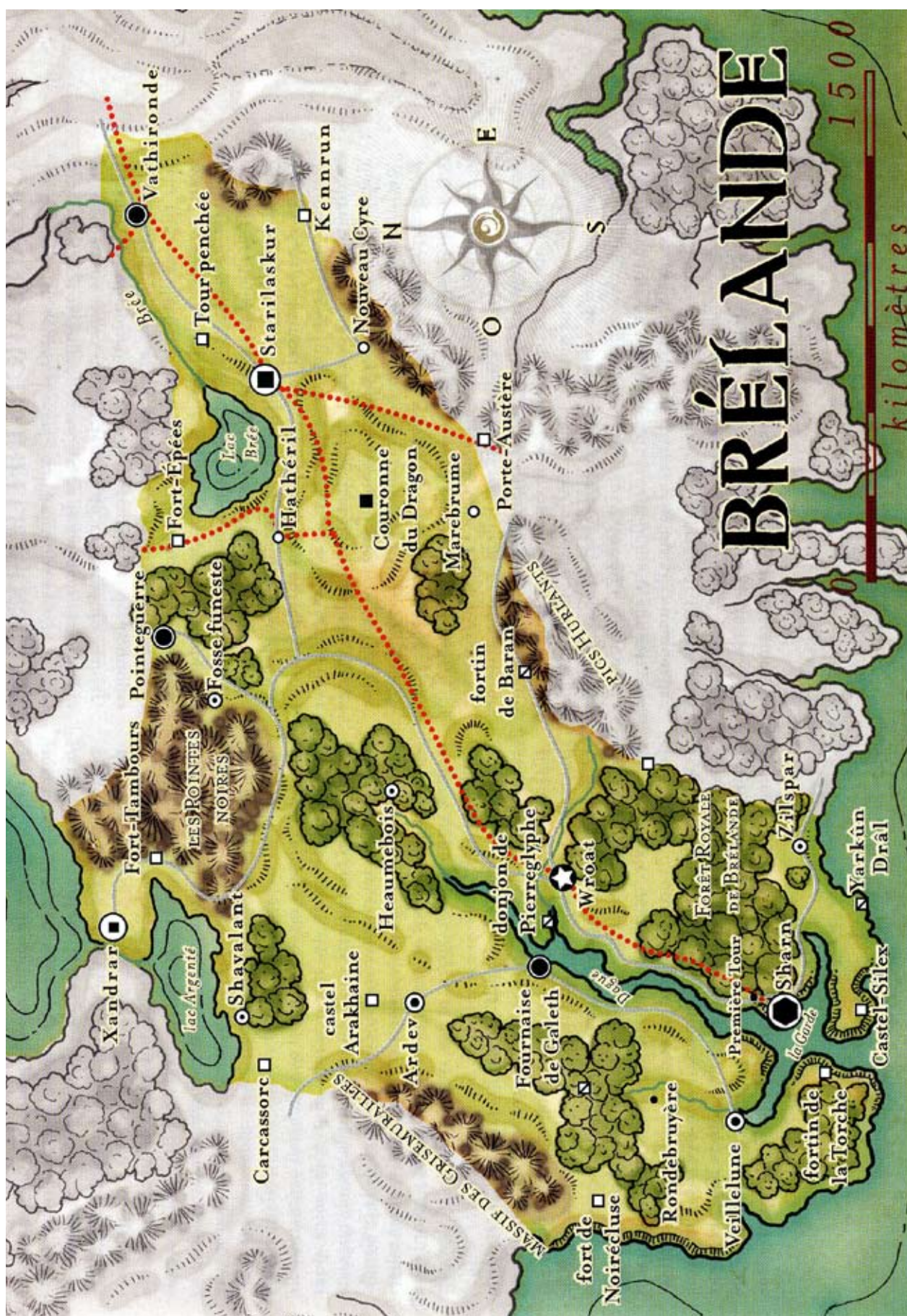
- **1 mercenaire (*spadassin*) (22 pv)**
- **1 mercenaire (*assassin*) (13 pv)**
- **1 mercenaire (*prêtre du sang de Vol*) (19 pv)**

VERS KORRANBERG

Les PJ devraient donc rentrer à la guilde avec les informations qu'ils ont réussi à tirer de leur escapade. Ils auront peut-être même capturé un mercenaire, auquel cas il peut répéter toutes les informations ci-dessus, et même, sous les paroles de Trom, apprendre que Murkhas obéit à un supérieur dont le mercenaire ignore le nom. Murkhas dirige l'opération et il ne veut rien dévoiler à ses mercenaires.

Mais cette histoire de création de dracogramme semble absurde : ces derniers apparaissent toujours de manière naturelle, jamais personne n'a entendu parler d'une création de ces marques complexes... En tout cas pas de ce qu'on en sait, Trom va donc décider d'envoyer les personnages à la bibliothèque de Korranberg, cette immense source de renseignements sur le passé. Ils devront s'y rendre et fouiller les nombreux livres pour dénicher une information concernant les dracogrammes existants, leur création, et leurs origines.







le Scriptorium

présente :
Chapitre 2
de la campagne



LA BIBLIOTHÈQUE DES SECRETS

LA BIBLIOTHÈQUE DES SECRETS

CHAPITRE 2



Image © Wizards of the Coast

ÉCRIT PAR KRAHOR ET SANDCHASER (SEBL)

AVEC LA PARTICIPATION D'AEGIS ET ELLADAN

POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 3

Pour utiliser cette partie, vous avez besoin du manuel : Eberron – Univers

INTRODUCTION

Ce scénario est prévu pour des personnages de niveau 3. Il fait suite à *La marque des condamnés* et s'inscrit dans la campagne des Damnés de la Treizième Marque.

Les personnages ont donc appris qu'ils sont victimes d'une expérience visant à reproduire un dracogramme. Pour tenter de trouver des informations sur le sujet, les PJ font route vers Korranberg, où la bibliothèque la plus importante du Khorvaire est située. Après un voyage un peu mouvementé, les personnages arrivent à la bibliothèque. Mais il leur faudra rendre un service aux gnomes de la bibliothèque s'ils veulent pouvoir accéder aux archives privées où sont cachées les réponses à leurs questions... C'est donc dans les souterrains de Pâur Drâl que le groupe d'aventuriers s'enfoncera pour mettre la main sur les vieux écrits gnomes.

Table des matières

De Sharn à Korranberg	43
Portrolane	44
Le casse	45
Korranberg	47
Palûr Drâl	48
1. Le défilé	49
2. L'éboulement	49
3. La cité	50
4. Le repère de Xil'txp	51
La bibliothèque	51
Retour à Sharn	52
Lurren	53
Des secrets mal rangé	54
Nouvel ordre	55
Annexe	271
PNJ	271
Autres	273



DE SHARN À KORRANBERG

Une compagnie pour le voyage

Le fulgurant ne reliant pas ces deux villes, le regard des PJ va peut-être se tourner vers l'aéronef. Seulement ce dernier revient assez cher (plus de 100 po par personne pour un aller simple, et le double pour un aller-retour), et il est encore rarement utilisé. Aussi, aucun ne part pour Korranberg avant plusieurs jours.

Surtout qu'une proposition intéressante parvient aux oreilles des PJ. Un gnome nommé Sepalin Siostophe se présente à eux alors qu'ils cherchent un moyen de transport pour Korranberg, à la maison Orienne. Il dit être le directeur d'une troupe de cirque qui voyage à travers les grandes villes du Khorvaire. La grande troupe de cirque Gourada loue les services de gardes du corps pour un voyage vers Korranberg, qui s'effectuera avec les caravanes et les voitures de la maison Orienne. Sépalin flatte les PJ pour qu'ils acceptent :

« J'ai tout de suite vu que vous aviez l'allure de grand héros, rejoignez ma troupe pour nous escorter

la durée du voyage, les chemins ne sont pas très sûrs vous savez, et vous semblez puissants. Vous serez bien entendu rémunérés. Si vous acceptez, nous partons dès demain, qu'en dites vous ? C'est une proposition intéressante non ? »

Si les PJ sont intéressés, le directeur de la troupe, leur explique qu'ils seront nourris et payés (le voyage étant gratuit) s'ils acceptent de défendre les caravanes en cas d'attaques de brigands ou de dangers imprévus.

Le lendemain, la troupe est fin prête, une dizaine de chariots et roulottes regroupant divers acrobates, jongleurs, dompteurs et animaux variés sont attelées aux bêtes élevées par la maison Vadalis. Les PJ, ainsi que deux autres gardes (une elfe rôdeuse 1 et un demi-orque guerrier 1) sont assis dans un chariot au milieu de la caravane.

Chaque jour, les caravanes font le plus de distance possible (environ 120 km), en s'arrêtant à chaque fois dans un petit hameau ou dans un lieu-dit.

Le voyage est prévu pour durer 2 semaines, en comptant une pause de quelques jours à Portrolane. Les PJ seront payés 4 pa par jour (ce qui reste un salaire plus élevé que la moyenne). Les voitures de la maison Orienne se déplacent au rythme de 7.5 km/h, et voyagent pendant 16 h par jour.

Le voyage jusqu'à Portrolane est censé se faire en 1 semaine et demi.

Plusieurs rencontres peuvent émailler ce voyage au gré du MD, elles sont présentées ci-dessous.



Les Larrons de la Forêt Royale

La caravane subit une attaque de plusieurs brigands des grands chemins, sortis de la Forêt Royale à l'Est de Sharn. Il s'agit en fait des « Larrons de la Jungle », une bande de canailles assoiffée de sang. Les personnages ainsi que les deux autres gardes sont là pour protéger la troupe, tout devrait normalement bien se passer. Seulement à la tête de la bande, le célèbre hors-la-loi surnommé « L'Aspic » présente un petit défi. Les deux gardes qui accompagnent les PJ le reconnaissent et le font savoir.

Déroulement du combat. Les brigands s'en prennent aux marchandises, et tuent tous ceux qui s'approchent d'eux. Les PJ sont envoyés attaquer un groupe de 5 brigands, dont « L'Aspic », qui tente de s'emparer des vivres d'une caravane. Pendant ce temps, les deux autres gardes et quelques employés du cirque s'en prennent à un autre groupe de 4 brigands 20 m plus loin.

S'ils n'ont pas l'avantage, les brigands fuient (au bout de 4 rounds, le deuxième groupe s'en va) avec ce dont ils ont réussi à s'emparer.

- *5 Larrons de la Jungle (9 pv)*
- *L'Aspic (20 pv)*
- *(4 Larrons de la Jungle) (9 pv)*

Le cri dans la nuit

Alors que les voyageurs sont au repos et dorment du sommeil du juste, un Gorille Monstrueux en profite pour attaquer le camp en poussant un cri.

Déroulement du combat. Le gorille pousse un hurlement, ce qui permet de réveiller les personnages s'ils dorment. Il s'en prend en premier lieu à la nourriture et attaque si on l'en empêche. Il fuit dès qu'il perd plus de la moitié de ses points de vie.

- *Gorille monstrueux (45 pv)*

L'homme en détresse

Alors que la caravane s'est remise en route, les PJ peuvent entendre un cri (Perception auditive DD 16) au loin dans les frondaisons moites de la Forêt Royale. Il s'agit d'un ranger de la Couronne de

Brélande (rôdeur niveau 3) pris dans la toile d'araignées monstrueuses. Si les PJ réussissent à le libérer, Aton Krisvik les remercie au nom du Roi Boranel. Si les PJ évoquent une attaque des Larrons repoussée avec succès, Aton Krisvik devient amical et leur donne une potion de Soins Importants (NLS 5).

Déroulement du combat. Les araignées attaquent dès que les personnages s'approchent trop près de la toile. L'une des deux araignées laisse tomber le ranger pris dans la toile pour s'attaquer aux personnages, tandis que l'autre commence à s'acharner sur le pauvre rôdeur pour mettre un terme à sa vie. Au bout de 3 rounds, si les personnages ne se sont pas débarrassés d'elle, Aton tombe inconscient.

- *Aton Krisvik (18 pv)*
- *2 Araignées monstrueuses (taille M) (11 pv)*

PORTROLANE

A Portrolane, c'est le Carnaval de la cité et le cirque s'y installe pour une durée de 4 jours, les PJ pourront d'ailleurs assister aux magnifiques représentations qui s'y déroulent et profiter de l'ambiance festive et intrigante de la ville aux mille canaux...

Mais ils pourraient aussi décider de se faire un peu d'argent ou de régler quelques problèmes locaux. Plus bas sont présentées quelques accroches de quêtes secondaires à préparer et à faire jouer à Portrolane.

Le casse

L'enclave Kundarak de la ville a été cambriolée. Les Nains de la Maison de Garde cherchent une aide discrète afin de ne pas perdre leur crédibilité. Le voleur est un des leurs (cette accroche est détaillée par la suite)

Le reportage

Un gnome jovial se présente comme un reporter de la Chronique de Korranberg et demande à faire un reportage sur les activités du cirque. Il s'agit un fait d'un espion (Roublard niveau 3) travaillant pour la Tutelle.

L'accident

Pendant une démonstration d'acrobaties aériennes, un petit vaisseau volant s'écrase sur une colline non loin du port, les PJ vont-ils se porter au secours de son équipage ?



L'assassinat

Lors d'une farandole sur une place de Portolane, un elfe tombe devant les PJ, mortellement blessé, victime d'un assassin. Les PJ ont juste le temps d'apercevoir une petite silhouette qui se glisse parmi les festivaliers avant d'être pris à parti par la police gnome. La Tutelle sait que les PJ sont innocents mais elle les charge de prouver leur innocence en découvrant le vrai meurtrier.

LE CASSE

La maison Kundarak

La belle ville aux mille canaux accueille chaleureusement la troupe de Sepalin. Les larges voies d'eau créent une parfaite harmonie et il en ressort une ville unique, calme et belle. Les PJ ont à peine le temps de descendre de leur chariot et d'imaginer s'installer tranquillement qu'un nain essoufflé arrive en courant vers eux et brise ce calme :

« Vous êtes les gardes de cette troupe ? Suivez-moi s'il vous plaît, la maison Kundarak a besoin de vous, dans l'urgence ! Vite ! Vite, pressez-vous ! »

Il harcèle les PJ pour qu'ils le suivent, jusqu'à un bâtiment étrangement petit. Mais en entrant à l'intérieur, les PJ découvrent en fait que le bâti s'enfonce très profondément dans le sol, et que cette « tour » souterraine est en fait plus large et grande que la plupart des bâtiments. La tour Kundarak est parcourue de mécanismes de sécurité divers et variés. Un jet de connaissances (ayant trait de près ou de loin aux maisons à dracogramme) réussit (DD 10) permet de savoir que la maison Kundarak est dirigée par des nains qui se chargent de surveiller l'or de leurs clients. Après avoir pris un ascenseur, les PJ sont conduits dans le bureau d'un des sous patriarches de la famille, Barendd d'Kundarak. Heureux de voir arriver une aide potentielle, celui-ci s'exclame :

« Quelle chance, vous arrivez juste à temps. Notre belle ville ne possède pas assez de héros et de gardes. J'espère que les héros que vous êtes sauront nous venir en aide, vous êtes notre seul espoir. Il n'y a pas plus tard qu'hier, nos sécurités ont été forcées par quelqu'un, et l'argent de certains de mes plus riches clients a été



dérobé. Il faut absolument que vous nous aidiez à retrouver ce voleur. Nous sommes prêts à vous payer très cher, mais aidez-nous. Vous devez agir vite, mes clients ne vont plus tarder à réclamer leur argent, comment je vais leur expliquer qu'il a disparu, je ne vais tout de même pas voler dans la caisse d'honnêtes gens ! S'il vous plaît, acceptez, je vous en offrirais 40 pièces chacun si vous percez ce mystère. »



A la recherche du cambrioleur

C'est une bonne occasion pour les PJ de s'occuper pendant ces quelques jours, et de se faire un peu d'argent. S'ils acceptent, le nain continue son explication :

« Il s'agit sans aucun doute de quelqu'un de la ville, mais Portrolane est grand. Commencez donc par constater les dégâts qu'il a faits. Cette cellule était l'une des mieux protégées, et pour cause, c'est l'un de nos clients les plus aisés. »

Les PJ sont alors conduits vers une cellule où l'argent est normalement en sécurité. Mais dans la cellule, une brèche a été faite dans le sol, qui conduit vers les égouts. Les barreaux de la cellule et la serrure quant à eux n'ont pas été forcés.

Ils devront alors mener leur petite enquête pour réussir à trouver le voleur.

En empruntant les égouts, ce qui paraît logique, on ne peut déboucher nulle part. Au bout, les PJ sont bloqués par une grille par où l'eau s'écoule, mais impossible à franchir. Il n'y a pas d'autre issue, et toutes les plaques d'égouts sont bien scellées, et n'ont pas été déplacées ou forcées. Pas une seule brèche ni une seule issue forcée, et les alentours sont

protégées de zones anti-magie : le voleur n'a pas pu s'enfuir par les égouts.

Pendant leur enquête dans les profondeurs, les PJ se retrouvent face à des rats qui errent dans les égouts.

Déroulement du combat. Pour rendre le combat plus intéressant, il est possible de reprendre le principe de l'aventure proposée dans le livre de base. A chaque round, on jette 1d12 pour déterminer laquelle des valves sur les côtés s'ouvre. Tout personnage situé dans la ligne de mire de la valve est poussé par un jet d'eau et doit réussir un jet de réflexes (DD 15) ou tomber à terre.

• 4 rats sanguinaires (5 pv)

En interrogeant les membres de la maison Kundarak, les PJ apprennent que le seul garde présent lors du vol était Hemrik, celui-ci est chargé de la surveillance. Pourtant, il affirme n'avoir rien vu. Il était chargé de la surveillance de plusieurs cellules (toutes celles de l'étage), cela a pu se faire pendant qu'il était occupé à faire un tour de garde, dit-il. Pourtant, si on calcule vaguement le temps mis pour faire le tour de l'étage, on se rend compte que celui-ci est nettement inférieur au temps normal qu'il faut pour creuser une brèche dans un sol épais comme celui-ci.

AU MJ :

En fait, contrairement à ce qu'on peut penser, l'auteur de ce vol n'est autre que Hemrik, celui-ci avait accès aux coffres, mais a simulé un passage forcé, en faisant lui-même la brèche pour détourner les pistes.

Le nain qui dit n'avoir rien vu alors qu'il était de surveillance paraîtra louche aux yeux des PJ... Surtout qu'un détail peut attirer l'attention : la cellule contenait l'un des plus gros trésors, et ce genre d'information, seuls les membres de la maison sont disposés à le savoir.

D'autant plus que personne n'a pu emprunter les égouts, si toutes les bouches sont fermées.

En fouillant la salle aux coffres dans le moindre recoin (DD 20 fouille) les PJ trouvent un petit porte-clefs représentant l'enseigne de la maison Kundarak, que chaque trousseau de la maison porte. Seul un membre de la maison a donc pu faire ce vol, et en vérifiant le trousseau de Hemrik, les soupçons seront confirmés, le porte-clefs n'y étant plus.



L'argent sera retrouvé chez lui, et remis à sa place. Barendd convoque les PJ en privé, et leur explique :

« C'est la première fois qu'une telle chose arrive, nous n'aurions jamais pensé qu'un membre de la maison soit capable de trahison. J'espère que cette erreur ne sortira pas d'ici. En gage de compassion et de remerciement, voici 50 po chacun, ainsi qu'une lettre indiquant que vous serez traités comme il se doit si vous désirez louer nos services. Vous serez toujours les bienvenus chez nous. »

Si les PJ ont résolu l'enquête rapidement, il leur reste quelques jours pour apprécier le spectacle (auquel ils sont conviés), avant de reprendre la route vers Korranberg.

KORRANBERG

Le voyage s'effectue sans encombre jusqu'à Korranberg. Voici donc les PJ dans la grande cité portuaire du Zilargo. Il leur faut se diriger vers l'immense bibliothèque, ce n'est pas bien difficile étant donné que la quasi-totalité de l'activité de Korranberg se résume à sa bibliothèque. L'énorme bâtiment dépasse de loin tout le reste, beaucoup de monde afflue vers les portes d'entrée.

Dans la file d'attente, les personnages ne peuvent pas manquer les affiches placardées sur tous les murs : des avis de recherche. Un jet réussi de Renseignements (DD 12) permet de savoir qu'un vol a été commis à la bibliothèque et que les individus recherchés en sont soupçonnés. Un groupe de 4 aventuriers s'est introduit il y a une semaine dans la bibliothèque et s'est emparé d'archives privées concernant la légende du géant, Eptor'cix. Il est constitué d'un kobold, d'un elfe, d'une férale et d'un forgelier. Le groupe s'est enfuit sous les yeux des autorités en emportant plusieurs ouvrages précieux. Si quelqu'un retrouve les coupables et plus encore, les ouvrages qu'ils ont dérobés, la bibliothèque offrira une importante somme d'argent à titre de récompense. Ce groupe particulier, les personnages l'ont déjà rencontré, et il est à parier qu'ils le reconnaissent dans sa description. S'ils veulent plus de détails, ils peuvent s'adresser au personnel gnome qui s'occupe de la bibliothèque, qui leur décrira en détail les 4 personnages, ce qui confirmera



les éventuels soupçons des PJ. L'attitude initiale des bibliothécaires gnomes est indifférente voire amicale si les PJ leur demandent des renseignements sur le vol et se proposent d'enquêter. Il ne faut tout de même pas que les PJ oublient le but premier de leur visite : récupérer un maximum d'informations au sujet des dracogrammes.

A l'intérieur de la bibliothèque, un immense hall circulaire s'étirant très haut en colimaçon au dessus du sol, on leur fournit une pierre orange qu'ils placeront dans un piédestal, et ils pourront chercher parmi les étagères apparues.

Seulement aucun livre traitant de la création ou de l'origine des dracogrammes n'est référencé...

S'ils se renseignent auprès d'une bibliothécaire, celui-ci dira que ce genre d'ouvrages n'est pas encore assez étudié pour faire partie des étagères publiques, les théories fondées là-dessus sont réservées à certaines personnes en particulier. Tout ce qui a trait aux légendes et au passé des dracogrammes fait partie des archives confidentielles, et n'est pas accessible à des personnes du rang des PJ.

La bibliothécaire laisse les PJ, mais revient quelques minutes plus tard. Elle parle alors d'un arrangement possible et conduit ensuite les PJ vers un des administrateurs principaux de la bibliothèque à qui elle explique la situation.

Le gnome, du nom de Fonkin Garrick, demande si les personnages seraient prêts à rendre un immense service à la bibliothèque, en échange de ce qu'ils recherchent... Il n'a pu s'empêcher de voir que les personnages avaient l'allure d'aventuriers et pourraient aider la bibliothèque. La situation est assez délicate, Fonkin se met alors aux explications :

Le Palûr Drâl, une cité en ruine qui s'enfonce très loin au cœur de la montagne, est une ressource précieuse d'informations concernant l'empire de Dhakân. La bibliothèque y a envoyé plusieurs de ses explorateurs les plus érudits et les plus courageux pour tenter d'en apprendre plus sur cette période de l'histoire de Khorvaire encore mal connue. Seulement, l'équipe d'explorateurs aurait du revenir il y a déjà quelques semaines. Toutes les tentatives magiques de localisation ont échoué et aucun informateur ni témoin n'a vu l'expédition revenir du site. Garrick propose aux PJ de partir sur les traces de l'expédition perdue et de retrouver les explorateurs.

PALÛR DRÂL

Il y a fort à parier que les PJ prendront la route de Palûr Drâl et enquêteront en chemin. Moyennant quelques pièces d'argent et quelques tests de Renseignements ou de Diplomatie, ils pourront reconstituer l'itinéraire de l'expédition des explorateurs et confirmer que personne ne les a vus revenir des Monts Brise-Lames. Tout indique pourtant que les explorateurs ont bien atteint leur destination...

Les ruines de l'antique cité dhakâne de Palûr Drâl se situent profondément dans les Monts Brise-Lames. La ville a été construite dans un immense complexe de grottes naturelles dont l'entrée débouche dans un étroit défilé aride.

AU MJ :

Les 5 gnomes de l'expédition ont pénétré dans la cité par ce chemin et ont commencé leur exploration des antiques ruines. Mais Xil'txp, un dolgonte, les a capturés et les retient prisonniers depuis ce temps. Quelques jours plus tard, par coïncidence, une bande de gobelins du clan Kech Volâr venant du Dargun voisin a elle-même investi les ruines dans un but de recherche. Les PJ devront affronter le dolgonte avant de libérer les prisonniers gnomes mais avant cela, il va leur falloir composer avec les Kech Volâr. Ceux-ci ont eu à subir les attaques du dolgonte et de son sbire étrangleur. Les deux aberrations connaissent les ruines comme leur poche et se livrent depuis quelques jours à une intense guérilla contre les hobgobelins. Les hobgobelins n'ont pas connaissance des gnomes tenus en captivité par les monstres. Les Kech Volâr sont ici pacifiquement mais se défendront s'ils sont attaqués. Leur chef, Vech'Hâgra, est une diplomate accomplie et rusée qui préférera utiliser les PJ pour combattre Xil'txp.

1. Le défilé

L'entrée des grottes de Palûr Drâl est facilement localisable (Détection DD 15, Survie ou Connaissances (géographie) DD 12). Les deux éclaireurs de la troupe Kech Volâr sont dissimulés dans le paysage de rocaïlle (Détection DD 22). Leur but est de ne pas se faire détecter par les personna-

ges pour pouvoir prévenir Vech'Hâgra et Rûndâk Vorâl, le combat ne devrait donc normalement pas s'engager.

Déroulement du combat. Ils n'attaqueront pas à moins de devoir se défendre et même dans ce cas, ils tenteront de fuir par l'entrée de la grotte aussi vite que possible. Dans tous les cas, ils utiliseront leur anneau de confiance pour donner l'alerte à Vech'Hâgra et Rûndâk Vorâl.

- **2 Eclaireurs Kech Volâr (14 pv)**

2. L'éboulement

Ce tunnel assez large est baigné par une lueur phosphorescente. Une odeur de moisissure agresse les narines des personnages les plus délicats. Un éboulement bloque le chemin après une centaine de mètres. Grop'sh, l'étrangleur séide de Xil'txp est tapi dans l'ombre au milieu de l'éboulement. Il

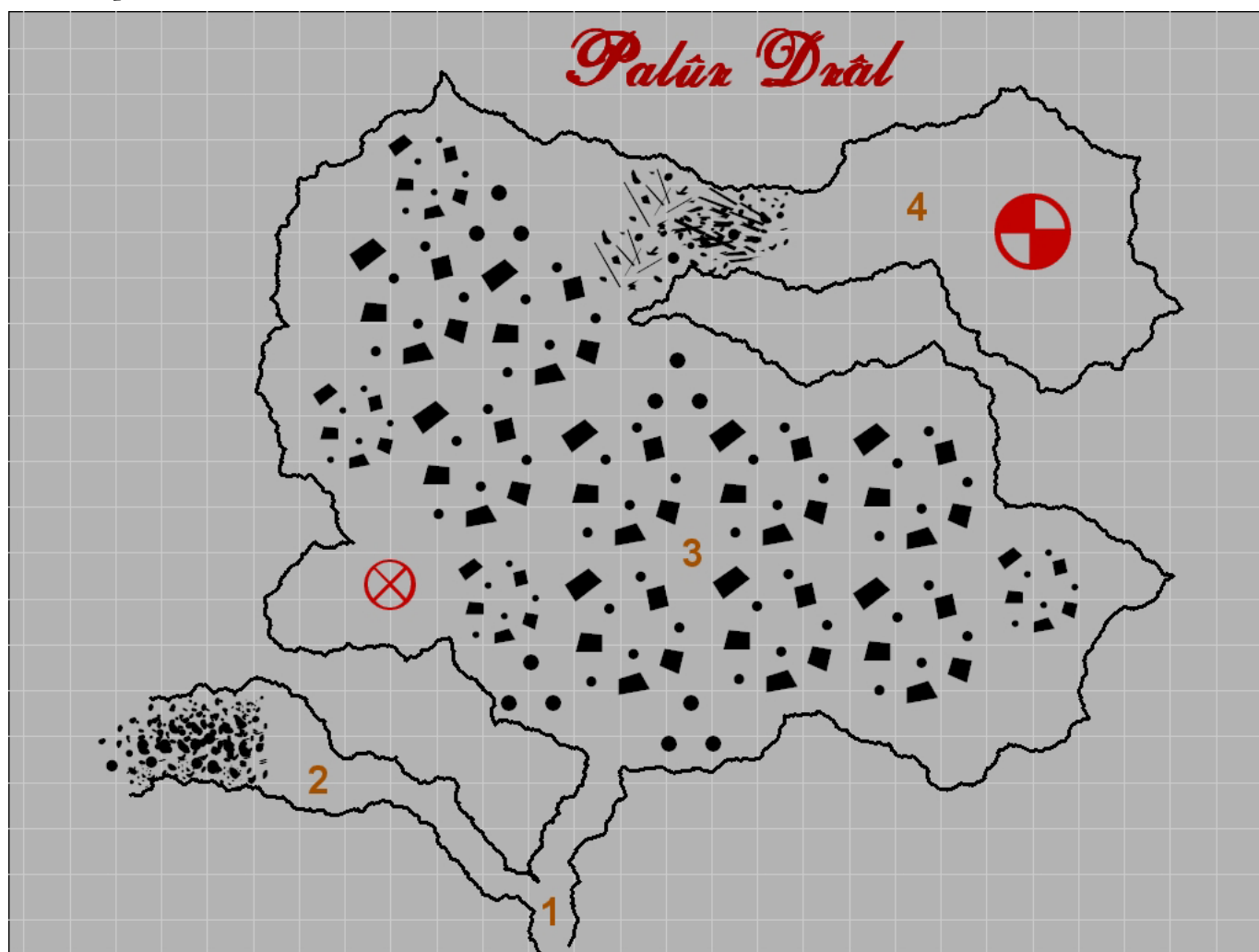
est extrêmement discret (Détection ou Perception auditive DD 25) et n'attaque pas.

Déroulement du combat. S'il est détecté, ils s'enfuira aussi vite qu'il peut par le plafond et rejoindra son maître.

- **Grop'sh, étrangleur (16 pv)**

3. La Cité

Le tunnel débouche sur une vaste salle au plafond vaguement luminescent que d'imposantes concrétions calcaires naissant du sol rejoignent sur une hauteur impressionnante. Entre les stalagmites, les ruines de la cité apparaissent, cyclopéennes et misérables. Les PJ peuvent commencer leur exploration des bâtiments antiques. Au choix du MD, plusieurs événements peuvent survenir lors de cette exploration. Ils sont décrits ci-dessous.



A. LE SOUVENIR KOBOLD

Ce bâtiment a été piégé par une bande de kobolds qui a, un temps, occupé la cité. Ce bâtiment renferme le reste de leur trésor (Fouille DD 20)

- **Chute de pierres depuis le plafond.** FP 3 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; Att +10 corps à corps (4d6, blocs de pierre) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

Les PJ peuvent trouver des gemmes brutes pour une valeur totale de 600 po et une Corde d'Escalade.

Ce bâtiment renferme une autre pièce. La porte de cette salle est verrouillée (DD 20 crochetage, DD 18 pour enfoncer). Dans ce bureau sont éparpillés plusieurs documents des kobolds (écrits en Draconique, Décryptage DD 20). Dans l'un d'eux on apprend que Palûr Drâl referme des ressources importantes de minerais précieux ainsi qu'un gisement de dracolithes de Khyber.

B. LA BIBLIOTHÈQUE DHAKÂNE

Cette tour en ruine renferme des bibliothèques. Elles retiennent quelques livres précieux sur la cité et l'empire Dhakân. Si les PJ arrivent à secourir les explorateurs gnomes, ces derniers seront très intéressés par cette découverte. Si les PJ fouillent à fond ce bâtiment, ils dérangeront un essaim de 5 Striges.

Déroulement du combat. Les striges s'en prennent au personnage qui a dérangé l'essaim, dès qu'ils se font attaquer par un autre PJ, ils s'en prennent à leur agresseur.

- **5 Striges (5 pv)**

C. LE PILIER

Les ruines de Palûr Drâl sont pleines de dangers. Si les PJ ne font pas attention, leurs pas peuvent causer l'effondrement de certains piliers. Ce pilier en question est couvert de signes dhakâns (c'est le mausolée d'un puissant guerrier), il est possible qu'il attire l'attention de certains personnages férus d'histoire ancienne...

- **Colonne qui s'effondre.** FP 4 ; mécanique ; déclencheur par contact (attendant) ; pas de remise

en place ; Att +15 corps à corps (6d6, blocs de pierre) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 24).

En cas d'effondrement, la base du pilier laisse entrevoir la tombe du guerrier. Celle-ci contient une masse +1 en byeshk et une rondache +2.

D. L'EMBUSCADE

Deux Mantes Obscures se laissent tomber du plafond d'un bâtiment que visitent les PJ.

Déroulement du combat. Si les personnages n'ont pas détecté les mantes obscures, ils sont pris par surprise. Les mantes s'en prennent aux premiers entrés.

- **2 Mantes Obscures (6 pv)**

E. LE GUERRIER PIÉGÉ

Deux guerriers Kech Volâr sont tombés dans une fosse garnie de pieux (encore un souvenir kobold). L'un a succombé à ses blessures mais l'autre est encore vivant mais inconscient (Détection ou Perception auditive DD 18 pour remarquer qu'il respire encore). Le sauver et le soigner peut considérablement augmenter les chances des PJ de négocier avec Vech'Hâgra (modificateur de Diplomatie de +4). Si les PJ l'ont soigné et se sont montrés amicaux, le guerrier les guidera dans la cité vers le campement de son clan (3.f). Si les PJ ne prennent pas garde, ils peuvent être eux aussi victimes du piège.

- **Fosse hérissée de pieux.** FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 6 m de profondeur (2d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+2 chacun) ; Fouille (DD 18) ; Désamorçage/sabotage (DD 15).

F. LE CAMPEMENT DES KECH VOLÂR

Le clan a établi un petit campement fortifié dans l'angle sud-ouest de la grotte. C'est ici que les PJ pourront rencontrer le leader des Kech Volâr.

Déroulement du combat. Si les PJ combattent malgré tout, Vech'Hâgra utilise son anneau de confiance à son premier tour de jeu pour ameu-

ter le reste de sa troupe. Si elle considère avoir le dessous avant l'arrivée de ses renforts, Vech'Hâgra rompra le combat et se cachera, gardant le contact avec le reste de son clan via le anneau de confiance. Rûndak Volâr et les deux guerriers Kech Volâr arrivent au round 5. Les deux éclaireurs arrivent au round 7.

- **2 Guerriers Kech Volâr (7 pv)**
- **Vech'Hâgra (13 pv)**
- **(Rûndak Volâr)(17 pv)**
- **(2 guerriers Kech Volâr)(7 pv)**
- **(2 Eclaireurs Kech)(14 pv)**

Dans le cas où les PJ tentent l'approche négociée, l'attitude de base de Vech'Hâgra est inamicale. Si les PJ arrivent à modifier son attitude en indifférente, elle leur racontera ce qu'elle sait au sujet du dolgonte Xil'txp et tentera elle-même d'en savoir plus sur eux. Dans le cas où les PJ réussissent à modifier l'attitude de la hobgobeline en amicale voire serviable, elle leur propose une alliance pour vaincre le dolgonte. Les modificateurs ci-dessous s'appliquent aux tests de Diplomatie visant à influencer l'attitude de Vech'Hâgra.

- Les PJ se présentent comme alliés des gnomes de Korranberg (-4)
- Les PJ se présentent comme des explorateurs (-2)
- Les PJ ont sauvé et soigné le guerrier en 3.e (+4)
- Les PJ lui proposent de compulser les documents découverts en 3.b (+2)
- Les PJ lui proposent de lui donner les documents découverts en 3.b (+6)

4. Le repaire de Xil'txp

Qu'ils se soient alliés ou non avec le clan de Vech'Hâgra, les PJ finissent par découvrir le repaire de l'ensorceleur dolgonte. Xil'txp se terre au nord de la cité dans la partie la plus profonde des grottes. Xil'txp est constamment au courant des activités des PJ et des Kech Volâr grâce à Grop'sh, son séide. Il n'est jamais surpris et tentera même de prendre l'initiative s'il constate que ses adversaires arrivent pour en découdre.

Déroulement du combat. Sa stratégie consiste à utiliser ses sorts pour désorienter ces futures cibles

et ainsi tenter de diviser le groupe adverse. Il utilise ensuite sa connaissance du terrain et sa meilleure mobilité pour attaquer individuellement chacune des cibles et se replier tout de suite après. Il est aidé en cela par Grop'sh. Xil'txp s'attaque aux lanceurs de sorts puis aux combattants de mêlée. S'il a le dessous, il n'hésite pas à utiliser sa potion d'Etat Gazeux pour prendre la fuite.

- **Xil'txp (23 pv)**
- **Grop'sh (16 pv)**

Les cinq membres de l'expédition sont prisonniers d'une fosse, sous-alimentés et vaguement conscients. Ils ne seront pas en état de voyager avant un jour.

L'autre du dolgonte recèle un gouffre qui est une porte du Khyber. L'entrée est constellée de dracolithes de Khyber. Cette information, correctement négociée, peut valoir jusqu'à 2000 po.

LA BIBLIOTHÈQUE

Le retour à Korranberg se passe sans encombre.

A leur arrivée, Fonkin remercie les PJ comme il se doit, en leur offrant 60 po chacun. Comme promis, les PJ seront autorisés à consulter les archives privées.

Ainsi, après quelques recherches (le don *Recherches* peut ici s'avérer utile), ils pourront trouver un livre nommé « l'existence secrète des dracogrammes » traitant des divers savoirs secrets sur ces marques. Les autres livres sont peu intéressants puisqu'ils relatent des théories farfelues sur les raisons de l'existence des dracogrammes (pour certains ils seraient venus après les dracolithes, pour d'autres se sont les lunes qui correspondent chacune à un dracogramme, et leurs donnent leurs pouvoirs...).

Ce livre prend la forme d'entretiens entre l'auteur, un historien zilargue nommé Odion Partenlance et Lurren, un érudit de Sharn qui, d'après ce que les PJ peuvent en lire, est une sommité en matière de dracogrammes.

Ils pourront donc découvrir qu'aucun dracogramme n'a jamais été créé, qu'ils sont tous apparus de manière naturelle et inexpliquée. Il n'a existé que 13 dracogrammes : les 12 connus encore existants, et le treizième, celui de la mort, disparu.

Par la suite, des illustrations imagent les différents dracogrammes. Les personnages reconnaissent facilement à quoi correspondent les 12 premiers dessins, qui représentent les 12 dracogrammes bien connus.

Puis, ils découvrent une esquisse de ce à quoi ressemblait le dracogramme de la mort, le treizième dracogramme disparu. C'est l'horreur qui les saisi, ils reconnaissent parfaitement ce dessin, ils l'ont déjà vu, c'est la marque qu'ils portent sur eux...



RETOUR À SHARN

Maintenant que les PJ se sont fait un peu d'argent, ils pourront utiliser un moyen de transport plus rapide. S'ils décident de voyager en aéronef ou en galion, ils peuvent partir dans les jours qui suivent. Le voyage dure alors un peu plus de deux jours. S'ils veulent se joindre à un convoi de la maison Orienne,

ils peuvent partir instantanément (mais cette fois-ci sans la troupe de cirque). Par contre, ce transport est plus risqué (reprenre les rencontres de l'aller). Le voyage dure un peu moins de 4 semaines.

Arrivés à Sharn, les PJ peuvent prendre un peu de repos à la guilde, tout en expliquant leurs découvertes à Trom et à Civax. Tout comme eux, Trom est effaré :

« Vous êtes bien sûr de ce que vous avez vu ? Le dracogramme que nous portons tous serait donc une reproduction de l'ancien dracogramme de la mort, disparu ? Nous sommes donc victime de quelqu'un qui veut recréer cette marque, et qui est prêt à nous utiliser comme cobayes ! Cette marque en a même amené à mourir ! J'aimerais que vous alliez vérifier vos dires, vérifier si cette marque est bien réelle et si elle correspond bien à ce que vous dites. »

Si les personnages mentionnent le nom de Lurren, Trom (grâce à son savoir bardique) pourra les aiguiller vers le quartier de Sharn où ils pourraient en apprendre plus.

« Un homme du nom de Lurren vit bien à Sharn, dans le plateau central. Il semble, en effet, s'y connaître étrangement bien en matière de dracogrammes. Je ne sais pas exactement qui c'est, ni s'il est un homme de confiance, mais je pense qu'il va falloir que vous lui montriez la marque... »

Trom charge les PJ de trouver l'adresse de Lurren et de lui rendre une visite. Il insiste bien sur le fait que les personnages devront se montrer très prudents en y allant, et une fois dans ses appartements ne rien dévoiler à propos de la guilde. Il faut seulement qu'ils aillent demander si l'érudit a une idée sur le sujet, qui pourrait avoir l'envie de refaire apparaître une marque disparue.

Localiser Lurren demande un test en Renseignements (DD 20). S'adresser à une institution académique comme l'université Morgrave apporte un modificateur de circonstance de +4.

Sur le chemin vers les appartements, les personnages doivent être très attentifs. S'ils font preuve d'une prudence extrême et disent vérifier que personne ne les suit, ils ont droit à un jet de détection (DD 25) pour remarquer, le temps d'une demi-seconde, que les jumeaux les observaient (ils ont déjà pu les voir). Mais cette vision est très courte, trop courte pour pouvoir être confirmée vraiment.

LURREN

C'est en haut d'une tour du plateau central qu'habite Lurren. L'homme brun, assez jeune, accueille les PJ chez lui, et leur demande ce qui les amène. Lurren ne peut pas trahir sa curiosité quand il entend parler de la mystérieuse marque des PJ, et leur demande de se hâter pour qu'il voie ça. Il croit d'abord à une blague, pensant peut-être que les petits malins s'étaient tatoués le dos pour ressembler à la marque. Mais quand il voit le symbole découvert, il semble abasourdi. Personne n'aurait pu se tatouer ça, les formes sont trop complexes, il paraît trop vrai.

« *Comment une telle chose est possible c'est... Il ressemble trop au dracogramme de la mort, je n'en ai vu que dans des livres, mais ils sont presque similaires. Votre dracogramme a quelque chose de trop peu naturel, comment... depuis quand l'avez-vous ?* »

Les personnages peuvent répondre qu'ils pensent qu'il provient d'un sortilège très puissant. Lurren ne sait pas quoi répondre, il étudie depuis trop longtemps la prophétie (voir encadré), et ce bouleversement soudain qui lui apparaît devant les yeux est trop incertain.

« *Mais qui pourrait vouloir faire ça, qui pourrait avoir une magie assez puissante pour créer un dracogramme. C'est impossible !*

Écoutez, le dracogramme de la mort est très vieux, la maison qui le contrôlait a disparu, elle a été anéanti depuis bien longtemps par les elfes d'Aërenal, et les Dragons d'Argonesse. Je ne vois qu'eux pour avoir une magie assez puissante et des connaissances en la matière suffisamment développées pour tenter ce genre d'expérience. Mais je ne vois pas pourquoi ils auraient tenté pareille abomination, c'est contre nature, c'est

forcer la prophétie, c'est...



Sortez, sortez de chez moi, vous en savez bien assez comme ça ! »

AU MJ :

Lurren n'est pas n'importe qui, il fait parti de l'Assemblée, c'est en fait lui-même un dragon de bronze (jeune adulte) de l'Argonesse, métamorphosé en humain pour recueillir un maximum d'informations utiles sur le continent du Khorvaire. Il sait beaucoup plus de chose qu'il n'en dit, mais son but n'est pas de dévoiler des informations, mais bien de les trouver par lui-même, pour étudier et faire avancer la prophétie.

Il a peur des PJ et s'en méfie, ce sont, pour lui, des aberrations qui n'ont pas lieu d'être dans la prophétie.

Pendant leur petite discussion, les jumeaux n'ont pas lâché les PJ, ils les suivent même de très près, étant donné que Murkhas leur a demandé de faire bien attention à ce qu'ils ne foinissent pas trop. Ils découvriront forcément que les PJ cachent quelque chose (en voyant qu'ils sont allés consulter Lurren, par exemple), et qu'ils risquent d'en découvrir un peu trop. Leur crainte est donc confirmée, et comme prévu, ils vont prévenir l'ordre de la Griffes d'Émeraude (qui est lui aussi secrètement à la solde de Vol) qui doit se charger d'éliminer les PJ.

Les personnages en savent maintenant un peu plus sur l'histoire du dracogramme de la mort, et savent qui y a été mêlé.

Sur leur chemin du retour, ils aperçoivent de loin le groupe de 4 aventuriers, le kobold, la férale, le forgelier et l'elfe. Un jet de détection réussi (DD 20) révèle qu'ils ont entre les mains plusieurs grimoires très anciens.

Les PJ devineront de quoi il s'agit, ils ont vu l'affiche à Korramberg dénonçant des voleurs de livres anciens, et correspondants à leur description. Par curiosité, ou pour toucher la récompense, les PJ voudront peut-être les suivre. Seulement ils sont déjà loin, s'ils veulent les traquer par différents moyens pour les rattraper, ils peuvent essayer. Dans ce cas, ils les retrouvent entrain d'entrer à l'intérieur d'une vieille taverne, le Orlan's pub. Ils parlent à l'homme qui se trouve au comptoir, avant de repartir les mains vides vers les appartements de la femme au crâne rasé.

Si les PJ n'essaient pas de retrouver les traces des 4 aventuriers, ils peuvent décider de se rendre directement là où ils étaient au début de l'aventure.

DES SECRETS MAL RANGÉS

Si les personnages se montrent curieux, ils seront donc amenés à pénétrer (par effraction ou derrière le groupe des 4 aventuriers) l'appartement de la mystérieuse femme rasée qu'ils avaient rencontré au début de l'aventure.

La porte de l'appartement est bien sûr fermée. Il faut la crocheter (DD 25) ou la défoncer (DD 20 force) et ainsi déclencher le piège.

- **Piège : glyphe de garde (explosif).** FP 4 ; déclencheur à sort ; pas de remise en place ; effet magique – glyphe de garde (explosif), prêtre de niveau 5, 2d8 acide, jet de réflexes (DD 14) pour réduire les dégâts de moitié ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans un rayon de 1,50 m) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).



L'intérieur n'est pas très grand. Sur l'un des murs de la plus grande pièce, un message lumineux, sans doute écrit par magie, est affiché. L'auteur a utilisé le draconien pour rédiger son message. Si quelqu'un sait lire le draconien, il peut lire :

« Si vous avez rapporté ce que je vous ai demandé, cachez-le chez Orlan il y sera plus en sécurité. Attendez sagement mon retour de Io'Lokar. »

Un jet de Connaissances (géographie/mystères) (DD 28) réussi rappelle au personnage qu'il s'agit d'une ville d'Argonesse.

AU MJ :

Io'Lokar est l'une des plus grandes cités de l'Argonesse, on l'appelle cité des connaissances, car elle est réputée pour les grands chercheurs et les quantités impressionnantes de documents qu'elle héberge.

Essirise se rend là-bas pour continuer ses recherches concernant le globe d'Eptor'cix. Quand elle se déplace, elle prend soin d'emporter avec elle tous ses dossiers qui sont le fruit de ses études. Même si là, il est possible de trouver quelques indices... Le dragon noir qu'est Essirise en a pour plusieurs mois de travail à Io'Lokar, même si pour une créature qui vit aussi longtemps ça paraît très court.

Mis à part ce message mystérieux, on peut trouver une étagère entièrement vide (un jet de fouille (DD 15) apprend qu'elle a été vidée il y a très peu de temps). Des étiquettes renseignent sur les thèmes de chaque rangée. Si on lit le draconien, on peut lire : « Prophétie », « Sharn », « Eptor'cix », ... et tout en bas « Les marqués de Sharn ».

Si les personnages sont arrivés avant le groupe des aventuriers, ces derniers arrivent pendant que les PJ sont entrain de fouiller. Leur réflexe est immédiat : ils attaquent.

Déroulement du combat. Tandis qu'Imma se lance à l'attaque des personnages, elle tente de profiter de son attaque sournoise (si elle agit en premier ou si Fer se met en tenaille avec elle). Aïrk utilise tous ses sorts disponibles avant de se lancer au corps à corps en

compagnie de son compagnon animal. Kondrak, lui, reste à distance et assiste ses compagnons en envoyant des sorts. Pour rendre le combat encore plus intéressant, on peut aussi faire intervenir la garde de Sharn, qui viendrait tenter de défoncer la porte de l'appartement, obligeant les protagonistes de la bataille à trouver une solution très rapidement ou à s'enfuir par la fenêtre...

- **Airk (26 pv)**
- **Fer (35 pv)**
- **Imma (21 pv)**
- **Kondrak (22 pv)**

En prenant le dessus ou en parvenant à immobiliser leurs ennemis, les personnages peuvent tenter d'en apprendre plus (en intimidant, par exemple, leurs adversaires), voici ce qu'ils savent :

- Leur maîtresse se nomme Essirise, elle travaille pour une secte étrange (ils ne savent rien sur la secte).
- Io'Lokar se trouve en Argonesse.
- Elle mène des recherches sur un artefact (ils ne connaissent rien non plus à son sujet) et certaines autres choses.
- Elle fait souvent l'aller-retour entre Sharn et Io'Lokar, c'est une magicienne terriblement puissante.
- Ils travaillent pour elle uniquement pour toucher de l'or.

NOUVEL ORDRE

A leur retour à la guilde, les PJ seront appelés par Trom pour faire un rapport. Dès que les PJ ont fini, lui aussi se met aux explications :

« Avant de vous lancer dans autre chose, j'ai une mauvaise nouvelle. Il y a un certain moment déjà que nos membres parcourent les rues de Sharn pour surveiller les agissements louches. Ils ont remarqué que des espions suivent certains d'entre nous, dans un but qui nous est inconnu. Si ça continue, ils risquent d'apprendre l'existence de la guilde. Pour éviter un drame, on a envoyé certains d'entre nous brouiller les pistes, en se répartissant dans la ville. Il faut redoubler de prudence. Comme vous êtes souvent dehors, on a déjà dû vous remarquer. Vous êtes sûrement en grand danger. »

« Ce type, Lurren, il vous a parlé des Aërenals ? C'est biens ces elfes qui vénèrent la mort, non ? C'est une bonne piste, vous irez là bas. »

Les personnages peuvent aussi parler de cette histoire de la femme au crâne rasé, et de ce qu'ils ont trouvé dans son appartement (s'ils y ont pénétré).

Il est clair que l'Argonesse semble regorger de secrets, mais c'est un continent bien trop dangereux, et même s'il est probable qu'il existe une civilisation là-bas, personne ou presque n'a encore pu en témoigner. Trom préfère pour l'instant que les PJ se dirigent vers l'Aërenal, l'Argonesse restera la dernière solution... De toute façon, il est impossible de s'y rendre, ceux qui peuvent s'y téléporter sont trop peu nombreux, et aucune maison ne voudra tenter le voyage.

Les PJ devront donc préparer leur voyage vers l'Aërenal, et trouver un galion qui y part...







le Scriptorium

présente :
Chapitre 3
de la campagne



LE Puits DE LA MÉMOIRE

CHAPITRE 3



Image © Wizards of the Coast

LE Puits DE LA MÉMOIRE

ÉCRIT PAR KRAHOR & SANDCHASER (SEBL)

AVEC LA PARTICIPATION D'AEGIS ET VALIKOR

POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 6

Pour utiliser cette partie, vous avez besoin du manuel : Eberron – Univers

INTRODUCTION

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

Table des matières

Les Aërenals de Sharn	59	Dans la Jungle du Glaive Lunaire	72
La purge commence	60	La Jungle du Glaive Lunaire	72
Chasse à l'homme dans les entrailles	61	Les Puits de Zaënya	73
La Belle de Tavick	63	Fuite !	76
Rencontres en mer	65	Vers le Valénar... et l'Argonesse ?	76
Les Assaillants des Profondeurs	65	Le Valénar	77
L'Etrange Escale	65	Voyage en mer	78
L'attaque des Ecumeurs	65	Annexes	281
L'attaque des Déchus	66	Le Guet	281
Pylas Talaër	66	Les Zélotes de la Flamme d'Argent	282
Vers Shaë Mordaï	66	La griffe d'émeraude	283
Shaë Mordaï	67	L'équipage de la Belle de Tavick	284
Accueil froid	67	Kolberkain et les Écumeurs des Mers	285
La Cour d'Outre-Mort	67	Barbe Noire et son équipage	286
Parler aux morts ?	68	Shaë Mordaï	287
Le Silloneur	68	Le domaine de Ghalas	289
Nouveau cauchemar	69	La Ruche	290
L'ermite félé	70	La jungle du glaive lunaire	292
La Ruche de Ghalas	71	Les Puits de Zaënya	294
		Équipage pour l'Argonesse	296



LES AËRENALS DE SHARN

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Bonus de +4 sur le reste...

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

LA PURGE COMMENCE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Au MJ :

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

DD de 2, 4 ou 6 en fonction de la parade intelligente qu'ils trouvent (s'encapuchonner, utiliser un sort de déguisement, se cacher, se séparer...). Toute mesure louche fait baisser le DD de 2 (détourner soudainement le regard ou changer brutalement de chemin...).

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

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

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

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

Déroulement du combat.

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

- 6 gardes du Guet



AU MJ :

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

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

CHASSE À L'HOMME DANS LES ENTRAILLES

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

Si les PJ se précipitent à l'extérieur, ils apercevront (détection DD 17) un groupe de 5 personnages à l'allure quelconque s'enfuir par un balcon non loin de là, emmenant une Sara bâillonnée et entravée avec eux. Les PJ arrivent sur ce balcon au moment même où les ravisseurs embarquent dans une aérodiligence. Les moyens qu'ont les PJ de les poursuivre ne manquent pas qu'il s'agisse d'utiliser la magie pour voler ou d'embarquer à leur tour à bord d'une aérodiligence. Cette option implique un test de Bluff (DD 14 en situation de stress, impossible de faire 10) pour convaincre le « chauffeur » du véhicule de se lancer à la poursuite de l'autre aérodiligence, ou un test de diplomatie (DD15 à moduler suivant les arguments avancés par le PJ (+4 à +8)).

AU MJ :

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

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

AU MJ :

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

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

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

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

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

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

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

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

Le combat reprend de plus belle.

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

- **4 Soldats de la Griffe d'Emeraude**
- **1 capitaine de la Griffe d'Emeraude**



AU MJ :

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

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

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

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

LA BELLE DE TAVICK

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

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

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

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

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

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

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

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

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



RENCONTRES EN MER

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

Les Assaillants des Profondeurs

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

L'Etrange Escale

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

L'attaque des Ecumeurs

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

« Les pirates lhazâres ! Tous à vos postes ! »

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

- 14 pirates
- Kolberkain

Au MJ :

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

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

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

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

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



L'attaque des Déchus

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

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

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

- *17 pirates*
- *Barbe Noire*

PYLAS TALAËR

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

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



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

VERS SHAË MORDAÏ

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

AU MJ :

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

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

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

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

SHAË MORDAÏ

Accueil froid

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

Au MJ :

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

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

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

La Cour d'Outre-Mort

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

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

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

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



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

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

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

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

AU MJ :

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

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

Parler aux morts ?

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

LE SILLONEUR

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

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

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

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

Le féral réfléchit un moment, puis :

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

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



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

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

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

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

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

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

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

- **5 Aërenals**

AU MJ :

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

NOUVEAU CAUCHEMAR

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



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

- **Ombre secondaire**

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

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

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

L'ERMITE FÊLÉ

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

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

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

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

AU MJ :

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

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

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

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

LA RUCHE DE GHALAS

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

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

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

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

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

1. ENTRÉE ET SALLE PRINCIPALE

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

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

- **20 Abeilles géantes**

2. CHAMBRE DE LA REINE

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

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

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

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

- **3 Frelons géants**

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

DANS LA JUNGLE DU GLAIVE LUNAIRE

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

La Jungle du Glaive Lunaire

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

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

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

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



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

Les temps de parcours approximatifs entre les différents lieux sont :

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

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

Les Puits de Zaënya

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

Au MJ :

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

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

Au MJ :

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

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

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

AU MJ :

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

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

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

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

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

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

1. ENTRÉE

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

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

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

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

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

2. SALLE DES HÉROS

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

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



3. SALLE MONUMENTALE

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

AU MJ :

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

Voici ce qu'ils pourront révéler :

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

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

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

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

FUITE !

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

AU MJ :

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

VERS LE VALÉNAR... ET L'ARGONESSE ?

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

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



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

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

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

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

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

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

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

LE VALÉNAR

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

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

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

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

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



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

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

AU MJ :

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

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

VOYAGE EN MER

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

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

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

(pour ne pas tomber malade et résister au froid), Escalade (grimper au mât, remonter à bord du bateau), Natation (nager dans la tempête)...

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

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

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

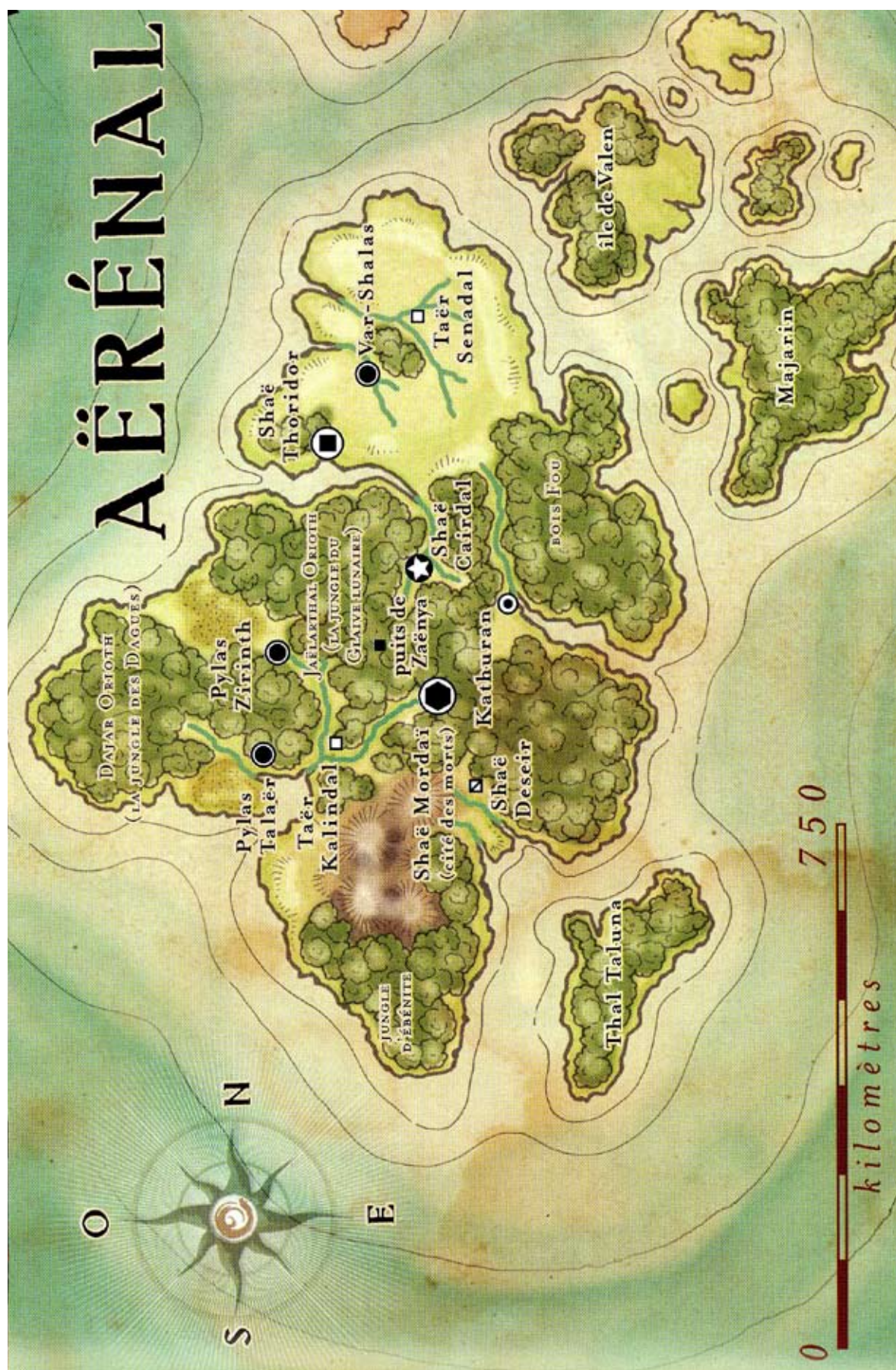
Jets nécessaires : certains sorts, Artisanat (pour toutes les réparations), Force (soulever le mât)...

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

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

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







le Scriptorium

présente :
Chapitre 4
de la campagne



LE SOUFFLE DE LA PROPHÉTIE

LE SOUFFLE DE LA PROPHÉTIE

CHAPITRE 4



Image © Wizards of the Coast

**ÉCRIT PAR KRAHOR, SANDCHASER (SEBL),
ARAVILAR & VALIKOR**

POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 9

Pour utiliser cette partie, vous avez besoin du manuel : Eberron – Univers

INTRODUCTION

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

Table des matières

Carte de l'Argonesse	81	Les informateurs inconnus	104
La tempête	82	Recherche d'Essirise	106
Les Sérènes	83	Les appartements d'Essirise	106
Captifs	83	Le retour d'Izzardo	110
La double proposition	84	Attaque de Io'lokar	110
L'autre du dragon	85	L'observatoire draconique	112
Les offrandes	85	Aarazthorus	114
Izzardo	87	Pénétrer dans la ville	114
L'évasion	88	L'accueil des non-dragons	115
Le grimoire d'Izzardo	88	Explications	116
Poursuivis	91	Vers la cité des tours	118
Repos	92	Annexe	297
Abazzalk'aar	92	Aarazthorus	297
La trahison révélée	92	Io'lokar	297
Fuite !	93	Le globe d'Eptor'cix	297
Dominés ou en fuite	93	Les Sérènes	298
Vers la fabuleuse cité	94	L'Antre du dragon	300
Les montagnes	94	Le Temple du Chaos	304
Le plateau Nestling	95	Vers la cité fabuleuse	310
Les plaines du Vast	95	Io'lokari	312
Les Io'lokari	96	Io'lokar	316
Dans les marais	96	Sbires d'Izzardo	317
Le Temple du Chaos	97	Assassins	318
Io'lokar	103	Les appartements d'Essirise	320
Entrer dans la cité	103	Lurren	321





LA TEMPÊTE

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

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

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

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

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



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

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

« *La Plage des Totems...* »

LES SÉRÈNES

Captifs

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

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

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



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

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

La double proposition

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

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

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

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

Si cette explication manque cruellement de détails, les personnages

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

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

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

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

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



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

AU MJ :

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

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

LA FUITE

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

COMBAT DU COTÉ DE DURZA

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

COMBAT DU COTÉ DU CHEF

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

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

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

L'ANTRE DU DRAGON

Les offrandes

AU MJ :

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

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

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

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

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

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

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

- **Slifvarazmo'tur**

AU MJ :

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

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

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

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

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



Izzardo

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

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

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

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

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

alors une ouverture pour le sortir d'ici :

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

AU MJ :

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

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



L'évasion

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

- **Glyphe de Garde.** FP 5 ; sort ; déclencheur par contact ; pas de remise en place ; effet du sort : Explosion (NLS 10, 4d8 dégâts de son, un jet de sauvegarde Réflexes DD 14 réduit les dégâts de moitié) ; Cibles multiples (toutes les cibles dans un rayon de 1,5m) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage (DD 28).

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

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

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

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

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

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

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

Le grimoire d'Izzardo

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

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

AU MJ :

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

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

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

0. COULOIRS

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

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



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

- **Serviteur**

1. L'ENTRÉE

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

2. SALLE DU PUIT DE VISION

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

3. SALLE D'EXPÉRIENCES

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

4. CELLULE

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

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

5. DORTOIR

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

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

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

6. DÉBARRAS

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

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

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

7. SALLE AU TRÉSOR

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

Poursuivis

Avant de pouvoir lancer sa *téléportation*, Izzardo doit se reposer. Et pour cela, le groupe a intérêt à fuir loin, très loin de l'ancre de Slifvarazmo'tur. En

effet, si ça n'a pas déjà été le cas pendant leur balade entre les murs du natif, les gardes se rendront très vite compte de la disparition des pri-



sonniers et auront vite fait de prévenir leur maître.

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

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

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

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

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

Repos

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

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

AU MJ :

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

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

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

• 8 worgs

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

ABAZZALK'AAR

La trahison révélée

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

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

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

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

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

AU MJ :

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

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

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

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

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

Fuite !

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

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



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

AU MJ :

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

Dominés ou en fuite

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

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

VERS LA FABULEUSE CITÉ

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

Les montagnes

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

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

- **Remorhaz**

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

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

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

- **Sviirtzaxatl**

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



Le plateau Nestling

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

Les plaines du Vast

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

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

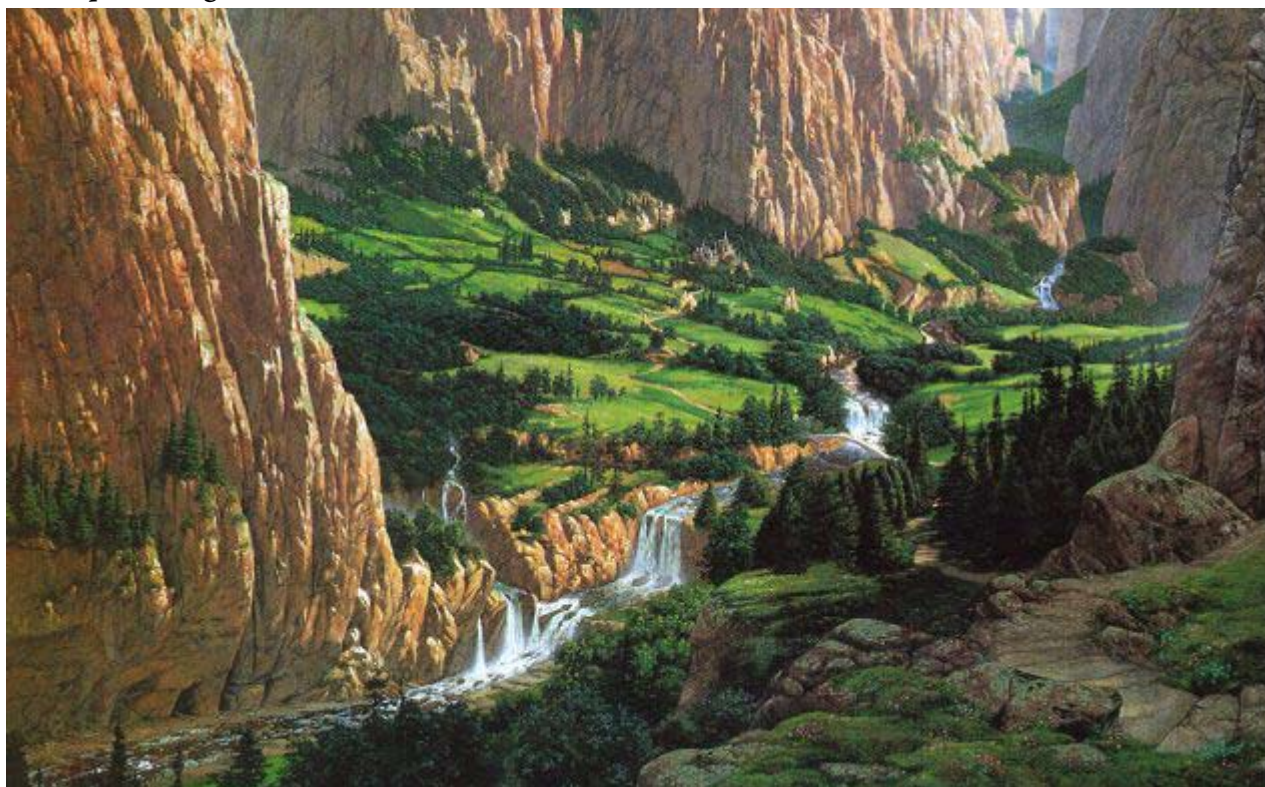
de survie, ils vont vite se retrouver en manque de provisions. Dans ce cas, il va falloir s'aider de la nature et partir à la chasse (Survie DD 10 + 2 par personne en plus, pour avancer à la moitié de sa vitesse et trouver à boire et à manger).

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

d100 Créature rencontrée

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

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



LES IO'LOKARI

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

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

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

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

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

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

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

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

DANS LES MARAIS

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

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

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

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

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

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

AU MJ :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

LE TEMPLE DU CHAOS

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

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



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

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

1. COULOIR

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

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

2. SALLE CENTRALE

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

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

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

3. DORTOIR

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

4. SQUAT

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

5. LABORATOIRE

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

6. NID DE SERPENTS

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

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

- Nuée de serpents venimeux

7. GRAVATS

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

8. ENTREPÔT

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

9. CASERNE

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

10. CHAMBRE D'IZZARDO

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

11. GRAVATS

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

12. SALLE EN PENTE

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

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

13. GARDE-MANGER

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

14. SALLE DE GARDE

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

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

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

15. ANCIENNES CELLULES

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

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

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

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

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

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

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

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

16. SALLE DE CULTE

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

17. SALLE DE GARDES

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

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

- 2 guerriers Yuan-ti sang pur
- Slaad bleu

18. PLANQUE

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

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

19. SALLE DE GARDES

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

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

- 4 guerriers Yuan-ti sang mêlé

20. PRISON

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

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

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

21. CELLULE

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

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

- *Slaad gris*

22. CELLULE EFFONDREE

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

23. SALLE DU PORTAIL

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

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

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

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

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

24. SALLE AU SARCOPHAGE

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

AU MJ :

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

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

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

25. DÉPÔT DE MATÉRIEL

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

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

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

IO'LOKAR

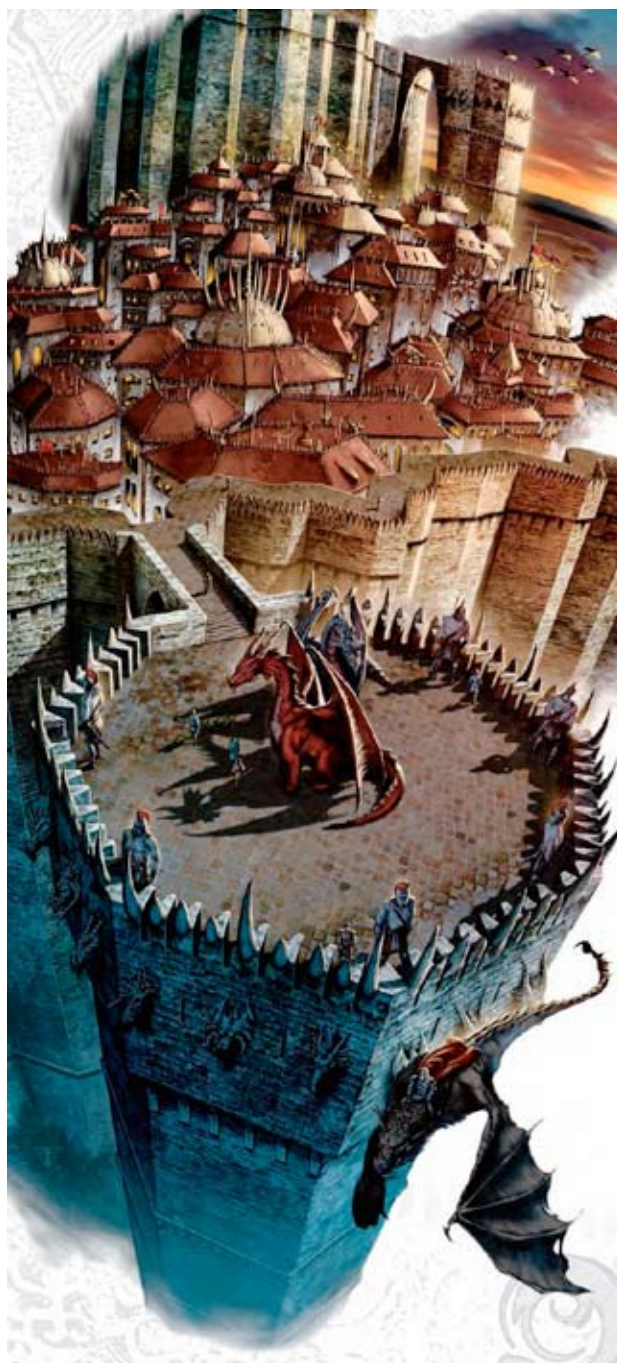
Entrer dans la cité

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

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

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

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



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

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

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

Les informateurs inconnus

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

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

Par la suite, il y a trois possibilités :

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

AU MJ :

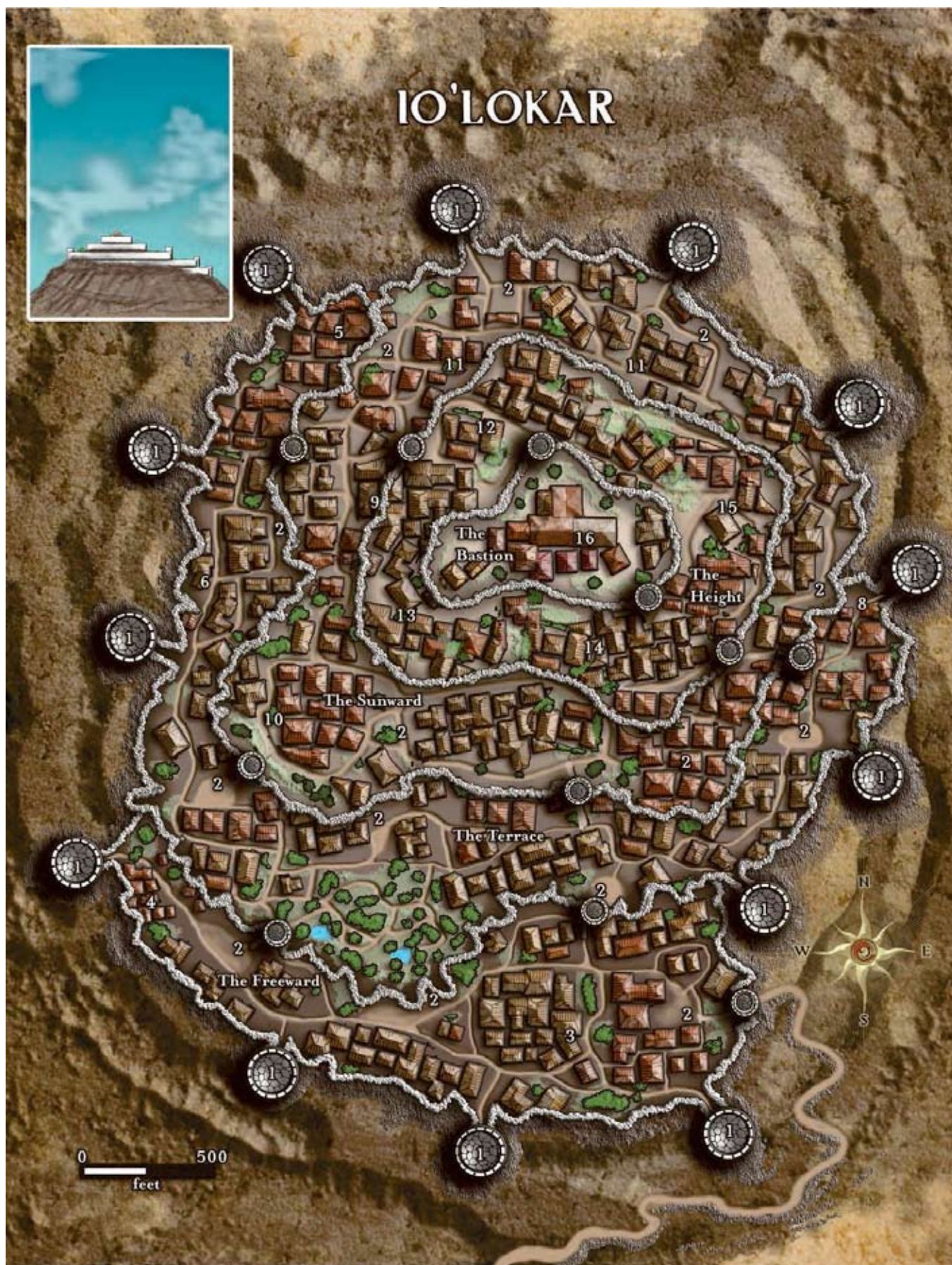
Cette aide mystérieuse provient de Lurren lui-même. En effet, l'érudit de Sharn et dragon de l'Assemblée en Argonesse s'est pris d'affection pour l'histoire incroyable des personnages. Selon lui, il faut fournir une aide urgente aux personnages pour qu'ils se débarrassent de leur marque (il compte cependant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

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

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

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

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



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

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

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

Recherche d'Essirise

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

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

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

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

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

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

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

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

Les appartements d'Essirise

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

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

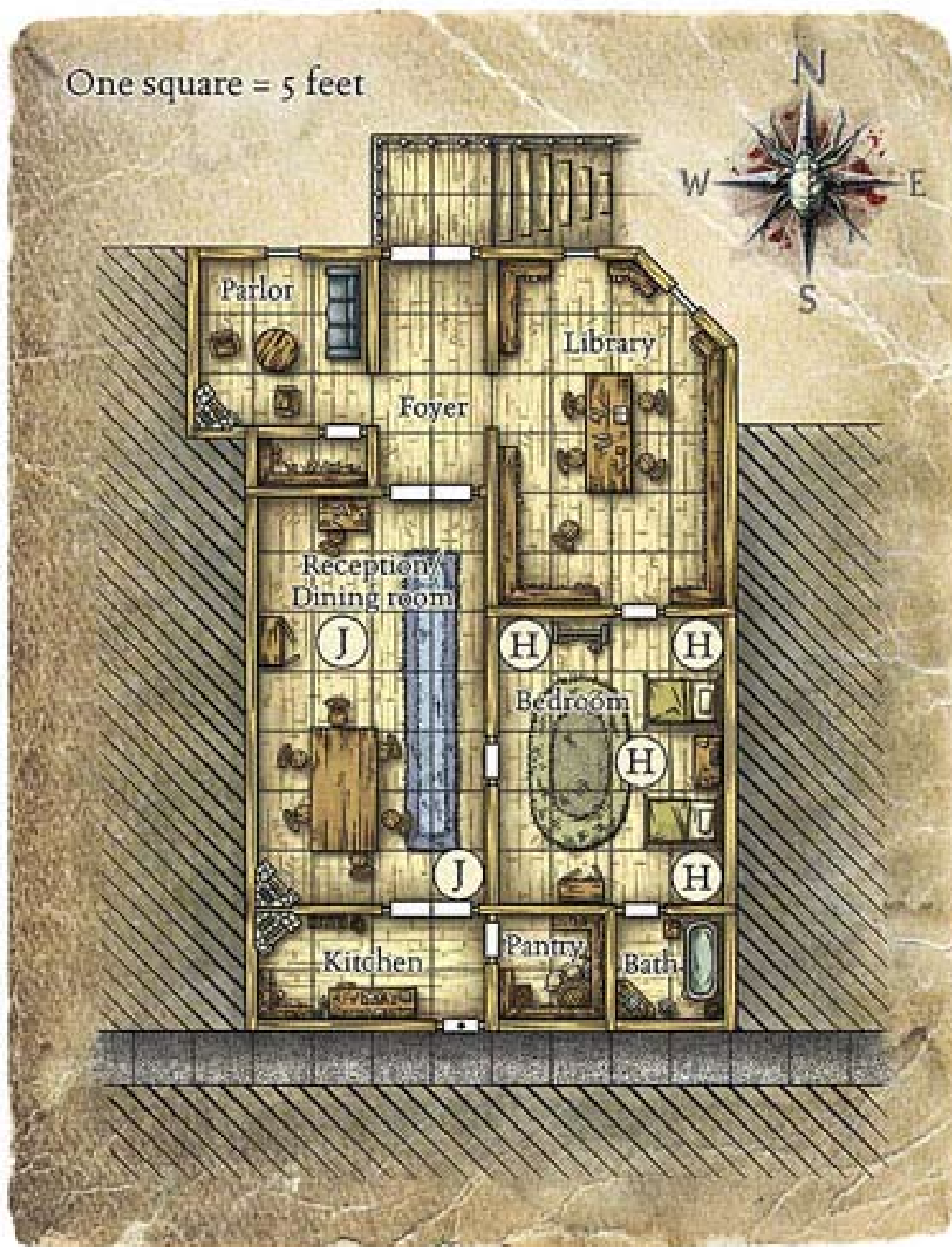
La porte d'entrée en adamantium est fermée à clef (crochetage DD 25). L'ouvrir sans la clef (en la crochétant ou en l'enfonçant) déclenche le piège.

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

AU MJ :

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

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



1. HALL D'ENTRÉE (FOYER).

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

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

- *Garde animé*

2. BIBLIOTHÈQUE (LIBRARY).

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

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

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

3. SALLE DE RÉCEPTION (RECEPTION/DINING ROOM)

La porte de cette salle est piégée.

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

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

AU MJ :

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

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

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

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

4. CHAMBRE (BEDROOM)

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

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

- 2 Yuan-ti, abominations

5. PLACARD (PANTRY)

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

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

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

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

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

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



Le retour d'Izzardo

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

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

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

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

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

AU MJ :

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

Attaque de Io'lokar

AU MJ :

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

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

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

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

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

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

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

AU MJ :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- *Abazzalk'aar*
- *Slaad gris*

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

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



L'OBSERVATOIRE DRACONIQUE

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

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

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

1. SPHÈRES

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

2. OBSERVATOIRE

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

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

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

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



3. SALLE DE CONTRÔLES

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

4. BIBLIOTHÈQUE

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

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

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

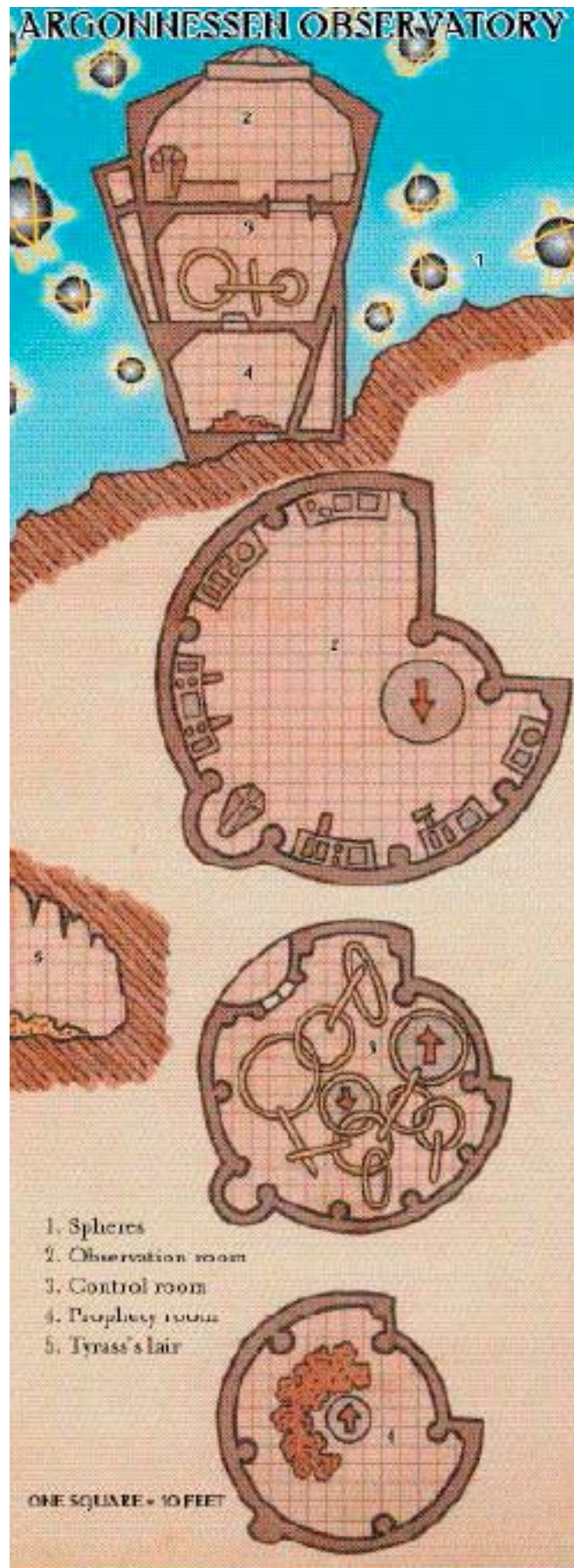
Les personnages peuvent aussi comprendre que le dragon qui a fait ses découvertes vient de l'Assemblée, à qui il doit envoyer ses rapports. L'Assemblée semble être établie dans une ville du nom d'Aarazthorus. Tous les dragons seraient nichés dans les habitations de cette ville et c'est sans doute vers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

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

5. TANIÈRE DU DRAGON

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

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



AU MJ :

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

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

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

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

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

AARAZTHORUS

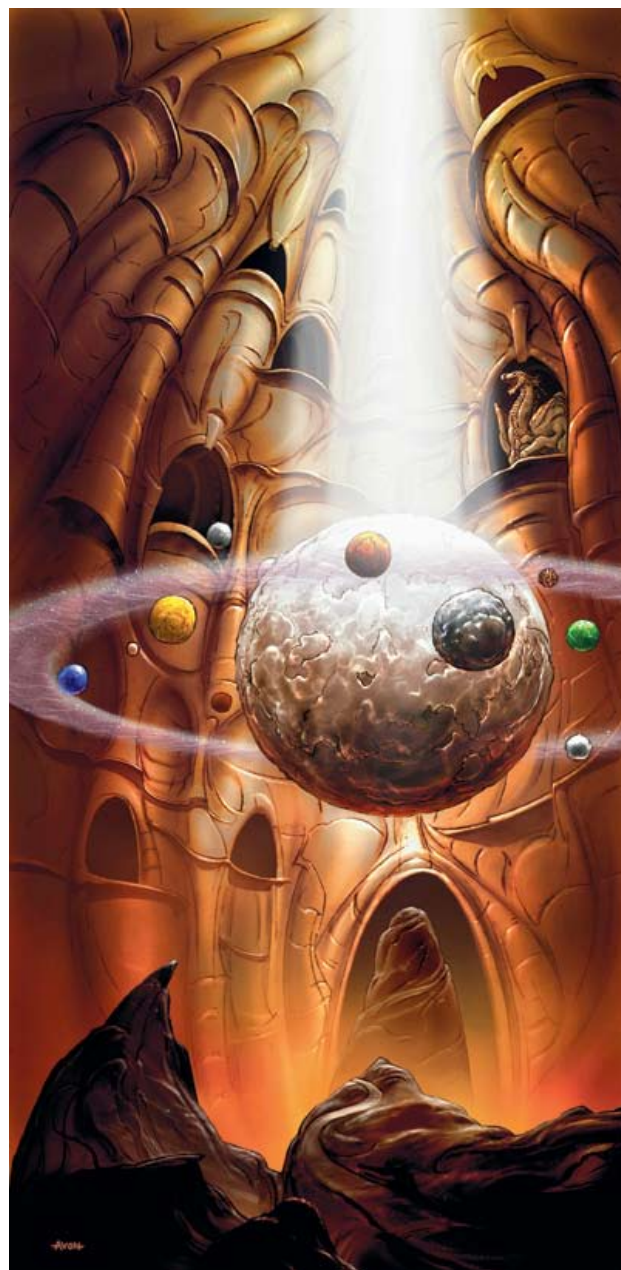
Pénétrer dans la ville

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

AU MJ :

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

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



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

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

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

L'accueil des non-dragons

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

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

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

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



AU MJ :

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

« Comme cela, ça sera plus simple. »

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

EXPLICATIONS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Lurren continue :

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

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



VERS LA CITÉ DES TOURS

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

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

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

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

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





le Scriptorium

présente :
Chapitre 5
de la campagne



LA MORT AUX TROUSSES

LA MORT AUX TROUSSES

CHAPITRE 5

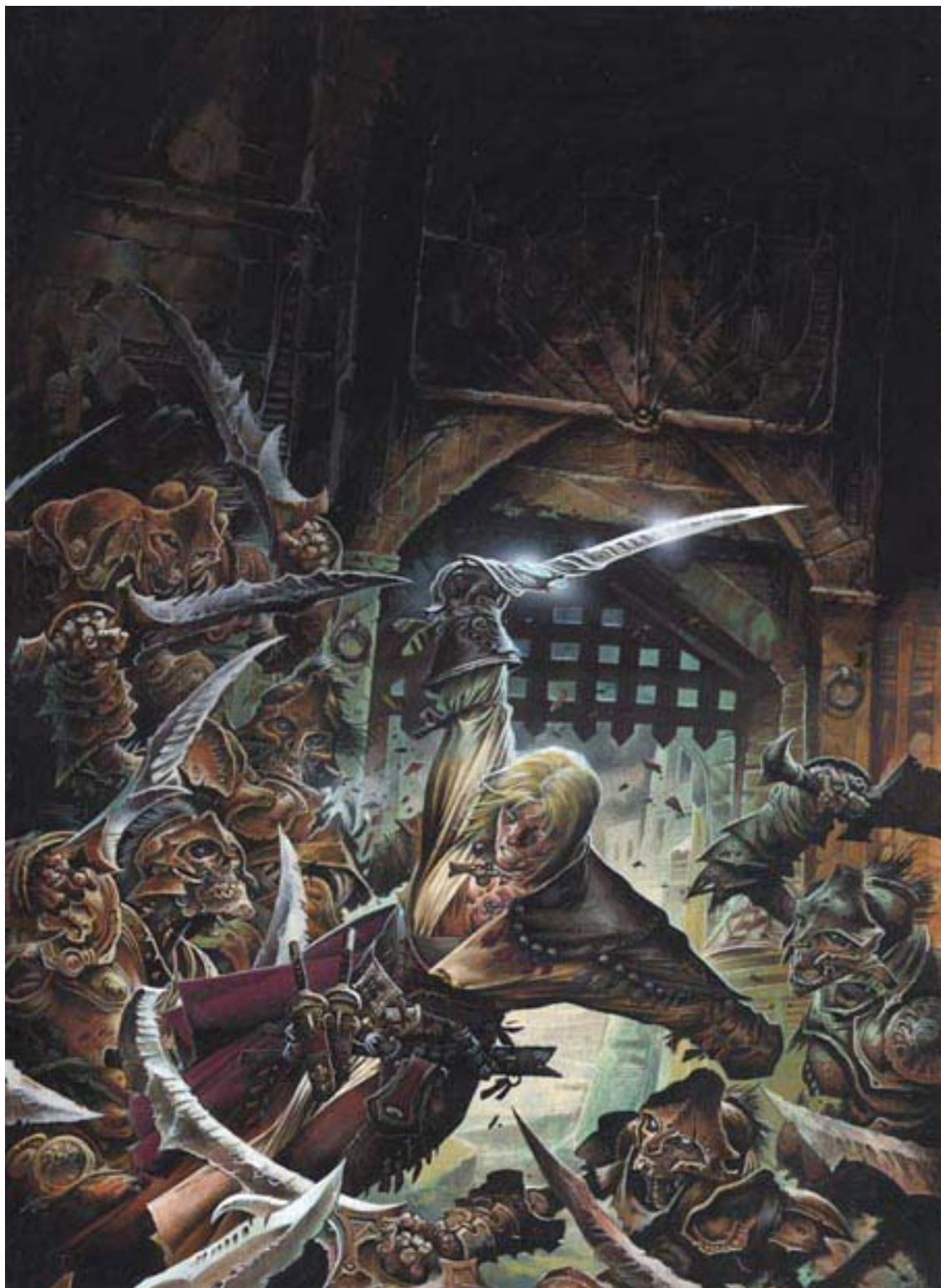


Image © Wizards of the Coast

ÉCRIT PAR KRAHOR

AVEC LA PARTICIPATION D'AEGIS

POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 12

Pour utiliser cette partie, 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...

Table des matières

Mauvaise surprise	121	L'allié inconnu	135
Poursuite	122	Le roi	137
Première Tour	122	La suite du voyage	138
En route pour le Karrnath	123	Trouver un moyen de transport	138
Moyen de transport classique	123	Le retour de la Flamme d'Argent	139
Moyen de transport magique	124	Les Bastions de Mror	139
Scrutés	124	Les souterrains de Mror	141
La chasse aux sorcières	125	Nouvelle évolution	141
Pactiser avec l'Ennemi	126	Les tunnels	141
Accident ?	126	Annexe	322
Les alliés de l'Ennemi	126	Mauvaise surprise	322
Beaurefuge	128	Première Tour	326
La famille royale	128	La chasse aux sorcières	326
Enquête à Korth	131	Pactiser avec l'ennemi	328
Trouver les bonnes personnes	131	Atur	331
Atur	131	Le monastère du Sang Pourpre	334
Les ennemis de nos ennemis...	131	Kaius III	338
Le monastère du Sang Pourpre	133	Les Bastions de Mror	339
Kaius III	135	Les souterrains de Mror	340



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. À 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.

122

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 aérodirigence 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.

Il 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. À 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 établie 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 aidant 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 scrutiny* 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'hésitera 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.



Beaufuge

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 soulager 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 Beaufuge, 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'Émeraude, 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 Beaufuge. 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 feront 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 suggérera aussi à ce que les personnages prennent la route du Karnath :

« 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 Karnath. 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 recherchés activement au Karrnath, et leurs forces de l'ordre sont nettement mieux organisées et plus nombreuses qu'en Brélande. 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).

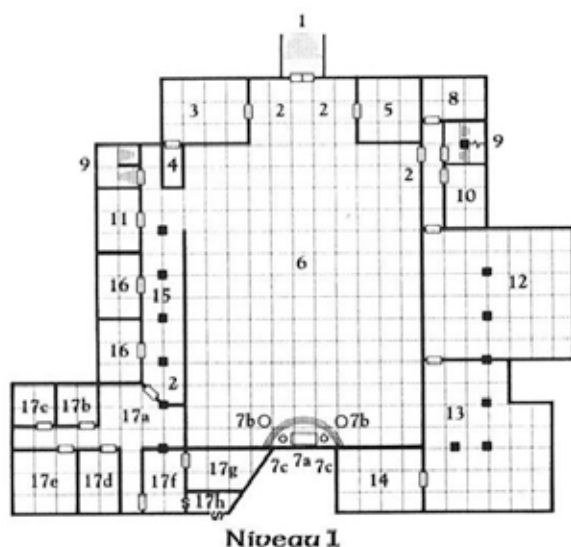
- 1d4 théurges du Sang de Vol

NIVEAU 5

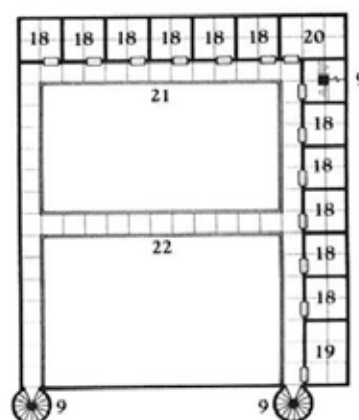
Le niveau le plus haut du monastère est dédié aux prières des prêtres. Ils font quotidiennement des chants funèbres et magiques pour prier Vol, et contribuent à la transformation des cadavres en morts-vivants. C'est grâce à la puissance de ces chants que l'indicible chœur se fit, conférant aux 13 gantelets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

Un carreau = 3 mètres

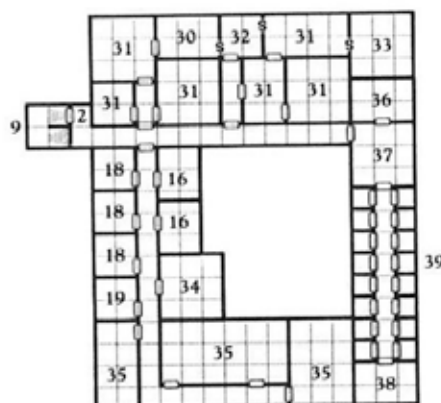
Monastère du Sang Pourpre



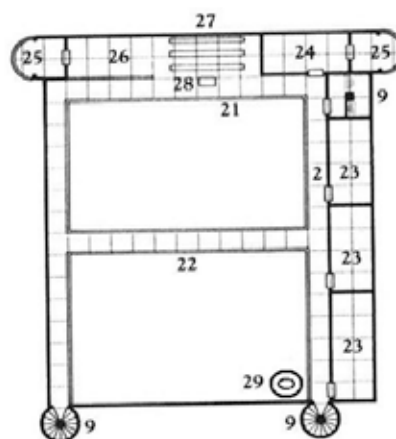
Niveau 1



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'essaye 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 miteuse, 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 démarquer 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).

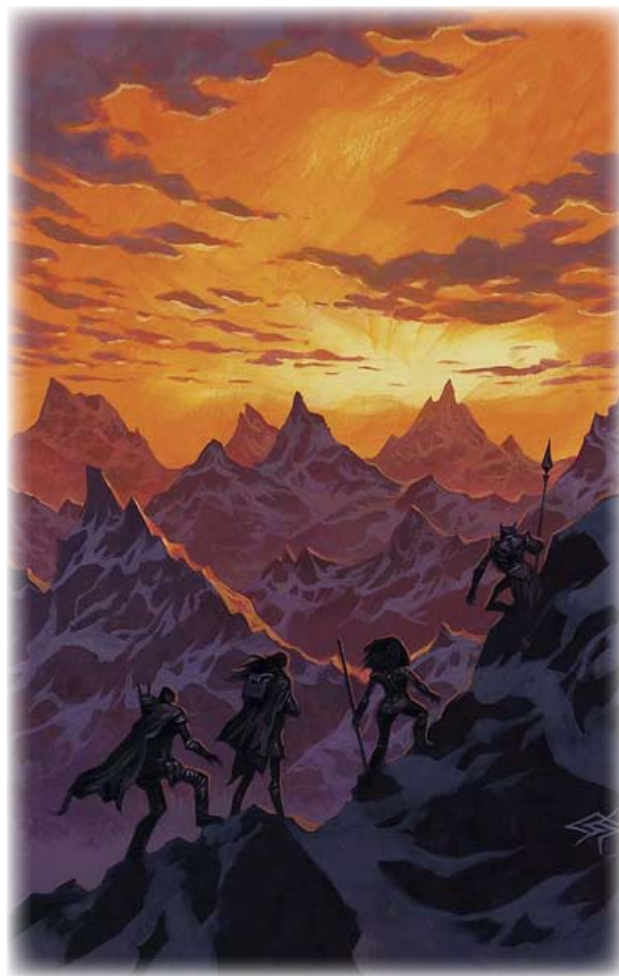
Les galions n'aiment pas aller jusqu'aux principautés, ils subissent trop de problèmes pour que le commerce soit suffisamment rentable, du coup, les galions ne font plus d'échanges avec les principautés.

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'Eglise 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...

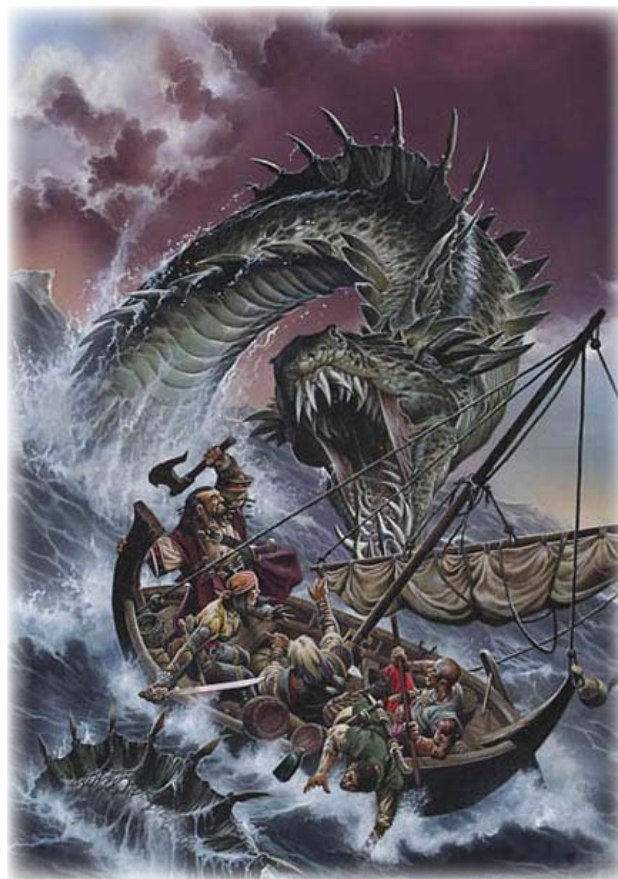
Au bout de 6 heures, l'autre côté du lac est visible, quand soudain, des tentacules sortent de l'eau et tentent de s'emparer de l'embarcation. Les rameurs, apparemment préparés aux attaques des créatures du lac, piquent avec leurs lances les tentacules de la bête. Mais celle-ci est bien plus grosse que 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...

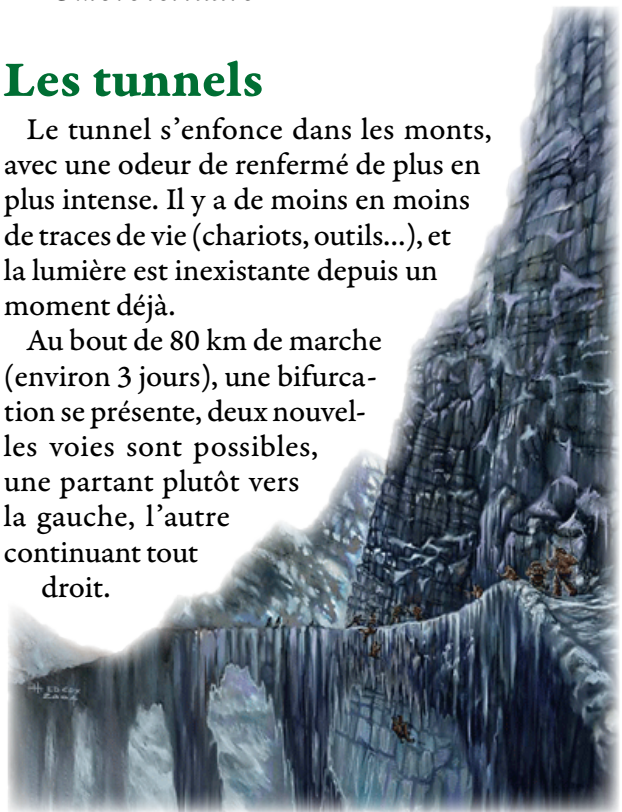
Déroulement du combat. En plus de tenter d'envelopper les personnages, l'Ombre essaie cette fois-ci de le blesser, de lui faire mal avant de s'en prendre à lui...

- **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.





le Scriptorium

présente :
Chapitre 6
de la campagne



DEUX PIEDS DANS LA TOMBE

DEUX PIEDS DANS LA TOMBE

CHAPITRE 6



Image par Wayne Reynolds © Paizo Publishing

ÉCRIT PAR KRAHOR

AVEC LA PARTICIPATION D'AEGIS

POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 14

Pour utiliser cette partie, vous aurez besoin de : Eberron – Univers

© Le Scriptorium, tous droits réservés

INTRODUCTION

Dans « deux pieds dans la Tombe », les personnages pénètrent enfin au coeur du repaire de la maîtresse des morts. L'enquête sur leur ennemi touche à sa fin, il faudra à présent être courageux et intelligent pour se démener dans l'immense complexe de la liche. Les dangers sont nombreux, les personnages devront faire face à des ennemis toujours plus puissants pour dénicher les secrets enfouis dans les bibliothèques mais aussi dans les crânes des résidents du château de Malmoelle. En se débrouillant bien, ils devraient tout de même pouvoir se faire quelques alliés qui les assisteront dans leur quête de l'ultime secret de Vol et de ses écrits concernant la marque noire...

Table des matières

Les principautés de Lhazâr

Les recruteurs	145
Port-Royal	146
Le drakkar de Kolberkain	147
Vers l'île glaciale	148

L'île de Farlen

Le château de Malmoelle

Introduction	149
Principe	150
Entrée	150
Rez-de-chaussée	150
Premier étage	158
Deuxième étage	165
Troisième étage	171
Quatrième étage	174
Cinquième étage	176

Le Gardien de l'œil

181

La salle extraplanaire

183

Dolurh	183
Erandis d'Vol	184
Rester dignes	185
Rejoindre Vol	185
Stratégie différente	186

Annexe

342

Le sceptre d'Vol	342
Le Globe d'Eptor'cix	342
PNJ	342
Les principautés de Lhazâr	342
L'île de Farlen	344
Malmoelle : rez-de-chaussée	345
Malmoelle : premier étage	350
Malmoelle : deuxième étage	352
Malmoelle : troisième étage	357
Malmoelle : quatrième étage	359
Malmoelle : cinquième étage	360
Le Gardien de l'œil	361
La salle extraplanaire	361



LES PRINCIPAUTÉS DE LHAZÂR

Les principautés sont un peu à l'écart des autres nations du Khorvaire, et elles n'ont pas été touchées par le phénomène de la marque. Les personnages devraient donc passer inaperçus et pourront agir tranquillement.

Les recruteurs

Depuis un certain temps déjà (en fait depuis qu'ils ont emprunté la bifurcation, soit vers le milieu du trajet) les PJ se trouvent dans les principautés.

A leur sortie des souterrains, les PJ débouchent sur les plaines des principautés. S'ils ont étudié le chemin à faire, ils savent qu'ils doivent encore continuer à marcher 150 km pour trouver la mer de Lhazâr et, sur la côte, la petite ville de Tantamar (ou toute autre petite ville qui peut remplacer Tantamar). Comme la plupart des villes et des villages de cette nation, Tantamar est une ville de pêcheurs et de marchands où les pirates et les marins viennent s'approvisionner régulièrement.

Sur place, les PJ devront trouver par quel chemin se rendre au repère de la liche et par quel moyen. S'ils se renseignent, on les informe qu'une agence

non loin de là recrute des hommes pour des expéditions, mais il est peu probable que les personnages puissent décider eux même d'où ils veulent aller. Et puis, il faut avoir des notions en matière de piraterie.

Une fois à l'agence, les personnages peuvent voir différentes annonces placardées sur les murs, certaines plus ou moins honnêtes. Une affiche peut retenir l'attention des PJ, un certain Kolberkain (son portrait est retranscrit) recherche du sang neuf pour une expédition qu'il entreprend. Les PJ n'ont peut-être pas retenu le nom de ce pirate qu'ils avaient rencontré lors de leur voyage en galion vers l'Aërenal. Si ce n'est pas le cas, ils ont droit à un jet de Sagesse (DD 15) pour reconnaître l'énergumène. Les personnages devraient vouloir retrouver Kolberkain plus qu'un autre pirate car il est plus ou moins en connaissance de leurs capacités (même si celles-ci ont beaucoup évoluées), les autres les prendront certainement pour des novices. A l'accueil de l'agence, on leur apprend que c'est aux personnages d'aller chercher les recruteurs, le lieu où il faut les retrouver est indiqué sur l'annonce. Ainsi, Kolberkain se rend une fois par semaine dans une auberge de Port-Royal.

Les PJ devront donc trouver un bateau ou un moyen de transport pour rejoindre Port-Royal, ce qui devrait être relativement aisé.



Port-Royal

La capitale de la principauté du prince Ryger est située dans une magnifique baie un peu en retrait. La ville la plus importante des principautés semble très active. Les personnages n'auront aucun mal à trouver l'auberge où devrait se trouver Kolberkain. S'ils n'arrivent pas le bon jour, ils pourront toujours s'y reposer avant le moment opportun. Quand ils seront le bon jour au bon endroit, les personnages pourront tenter de trouver leur potentiel recruteur. Il est assis au comptoir, entrain d'enfiler quelques tonnelets avec ses hommes à rire et à fêter on-ne-sait-quoi. Étant en état d'ébriété, il aura besoin d'un petit rafraîchissement de la mémoire pour replacer le visage des personnages dans leur contexte.

« Oh oh, mais oui, c'est vous les teigneux qu'on avait attaqués, pas loin de l'Aërenal, je vous reconnais ! Mais qu'est-ce que vous venez foutre dans ces îles de pirates, vous êtes des marins de petits océans, pas des flibustiers ! Vous avez de la chance que je sois pas dans mon état normal, sinon je ne vous payerais pas un canon. Tavernier, un autre tonneau pour les aventuriers ! »

AU MJ :

Kolberkain est l'ancien prince d'un village de pillleurs et de terroristes des mers, les dangereux Requins affamés. Il y a plusieurs mois, il était parti pour une expédition vers le Xen'drik, avec un seul et unique vaisseau. Lors de son voyage, il a rencontré un galion commerçant auquel il s'est attaqué pour ravitailler ses troupes et finir le voyage tranquillement. Mais le galion était celui des PJ... L'histoire s'est ébruitée dans toutes les principautés, et en l'absence de leur chef, les marcheurs des mers ont élu un nouveau prince. Jor'mar Erow dirige à présent les marcheurs des mers mieux que son prédécesseur Kolberkain ne le fit. A son retour, Kolberkain fût furieux d'apprendre la nouvelle, et très vite il se vît renié des siens. Seule une poignée de matelots fidèles, ainsi que quelques nouveaux, continuent de composer son équipage. Mais le pirate prépare une vengeance : il compte récupérer son titre et son honneur en combattant les Requins affamés. Son équipage bien trop faible n'est pas de taille, malgré l'avantage qu'aura l'effet de surprise. Il parcourt les principautés à la recherche de nouveaux soldats pour son plan, et l'arrivée des PJ, à qui il reconnaît une force remarquable, est une aubaine. Il compte bien les enrôler avec lui...

La discussion peut enfin commencer, mais il faudra beaucoup de patience pour que Kolberkain daigne écouter sérieusement ce qu'on a dire les personnages. Les PJ peuvent expliquer la raison de leur venue, et Kolberkain en fera de même avec son histoire. Ensuite, aux personnages d'essayer de troquer, de convaincre qu'en échange de leurs services, Kolberkain doit conduire les personnages là où ils le désirent. Ils devront mettre en avant l'atout qu'ils sont s'il veut mener à bien son plan...

Ils arriveront sans doute à s'entendre, car Kolberkain a déjà entendu parler du château de la liche, sur lequel il a glané quelques rumeurs à travers les soldats de la griffe d'émeraude. Mais le pirate craint Vol, car son influence est très importante dans les principautés, aussi il est dangereux de s'attirer les foudres d'une telle puissance. D'autant plus que les Requins affamés ont autrefois noué une alliance avec la Griffe d'Émeraude (ainsi qu'avec la maison Lyrandar), pour asseoir plus facilement leur influence. La Griffe est, et Kolberkain le sait pertinemment (et peut le dévoiler aux PJ si ces derniers ne le savent pas encore) sous les ordres de Vol, se fâcher avec la liche pourrait compromettre son alliance. Il préfère payer les PJ plutôt que d'avoir à les emmener là-bas, mais si ces derniers insistent et lui font comprendre que leur aide est essentielle, Kolberkain acceptera l'offre (car reprendre les commandes de son équipage passe avant toute chose), et fera signer aux PJ un parchemin mettant à l'écrit leur contrat. Après ça, il leur explique son plan :

« Bienvenue à la maison moussaillons, je connais vos atouts, vous serez mes principaux outils. Les Requins affamés s'entretiennent d'ici peu avec des hommes de la griffe, à bord du Fendeur de Vagues, mon meilleur vaisseau. Mais la flotte de Jor'mar surveille les alentours. Je compte récupérer mon navire, ce sera vous qui vous y infiltreraient et feraient le ménage à bord, pendant que nous autres on canardera la flotte de Jor'mar et ses hommes. Bien sûr, vous êtes autorisés à nous filer un petit coup de main. Mais attention, touchez pas trop à mes hommes, j'voudrais pas avoir à récupérer un navire plein de cadavres des hommes que j'ai connu. Des questions ? »

Si nécessaire, Kolberkain précisera la tâche confiée aux PJ et son plan, mais il n'a pas tout étudié en détail, il compte surtout sur l'effet de surprise, ainsi que sa rage et sa hargne pour vaincre. Ce qu'il veut c'est récupérer son navire et montrer à ses hommes qu'il est le plus fort. Pour ce qui est du reste, il sait faire.

Le lendemain, le bateau (un navire de haute mer) part de Port-Royal avec tout l'équipage de Kolberkain. Il se dirige vers Port-limite, sur l'île du Questeur. Ce village lui appartenait, et ses anciens hommes s'y trouvent. Le navire parcourt 72 km par jour, ce qui fait 10 jours de voyage pour environ 800 km entre Port-Royal et Port-limite.

Le soir, le navire s'arrête à 1 km du drakkar que Kolberkain veut récupérer. Le drakkar est accompagné d'une petite flopée d'autres navires. Il s'adresse alors aux PJ :

« Si vous aimez pas l'eau froide, mettez à l'eau la barque et essayez de rentrer discrètement. Moins y'aura d'casse, mieux ce sera. Pendant ce temps on fera diversion, mes hommes feront feu sur mes vaisseaux et on attaquera ceux à qui ça plaît pas. Jor'mar est un demi-orque blondinet. Si vous le voyez, tuez-le de ma part. Oh, et une dernière chose, les soldats de la griffe sont à l'intérieur, gardez-en un ou deux de vivants pour qu'on puisse les interroger à propos de la route, on ne sait jamais. »

Les PJ peuvent accoster le drakkar de Jor'mar par le moyen qu'ils veulent (téléportation, barque, nage...). Ils doivent s'y infiltrer pour faire le ménage et surtout tuer Jor'mar, après quoi le reste de l'équipage devrait se soumettre. Pendant ce temps, Kolberkain s'occupe des autres navires qui pourraient compromettre la mission des PJ.

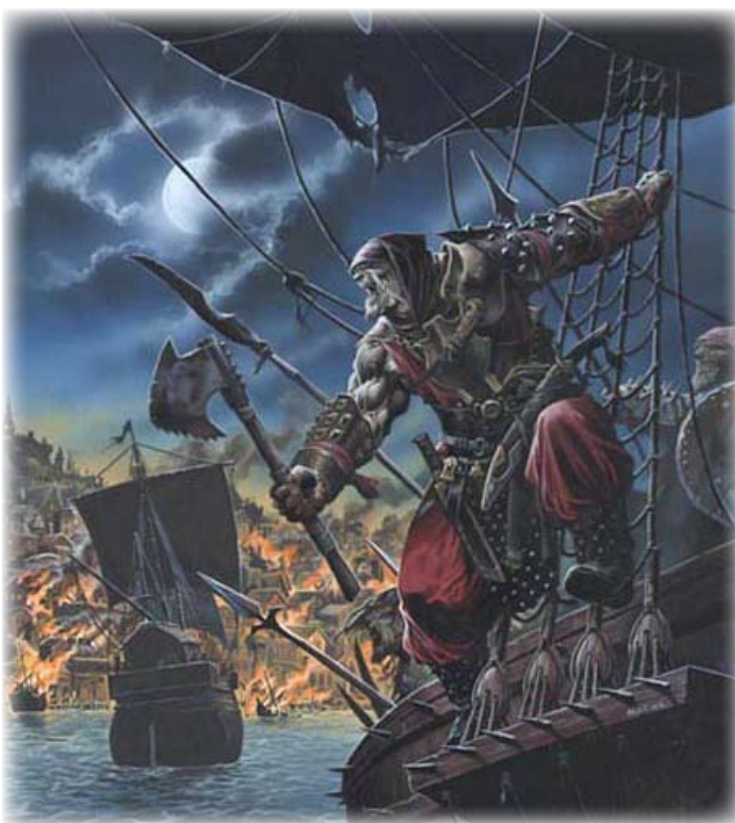
Le drakkar de Kolberkain

1. PONT SUPÉRIEUR ET PRINCIPAL

A l'extérieur, cinq hommes parcourent les ponts et surveillent les alentours. Les personnages ont intérêt à ne pas être remarqués dans leur tentative d'infiltration du navire.

Déroulement du combat. Si les PJ ne sont pas assez discrets et que les gardes ont le temps de les voir (ou de les entendre), ils alertent tout l'équipage (qui se trouve à l'étage inférieur), et commencent à se battre.

- **5 pirates**



2. QUARTIERS DU CAPITAINE

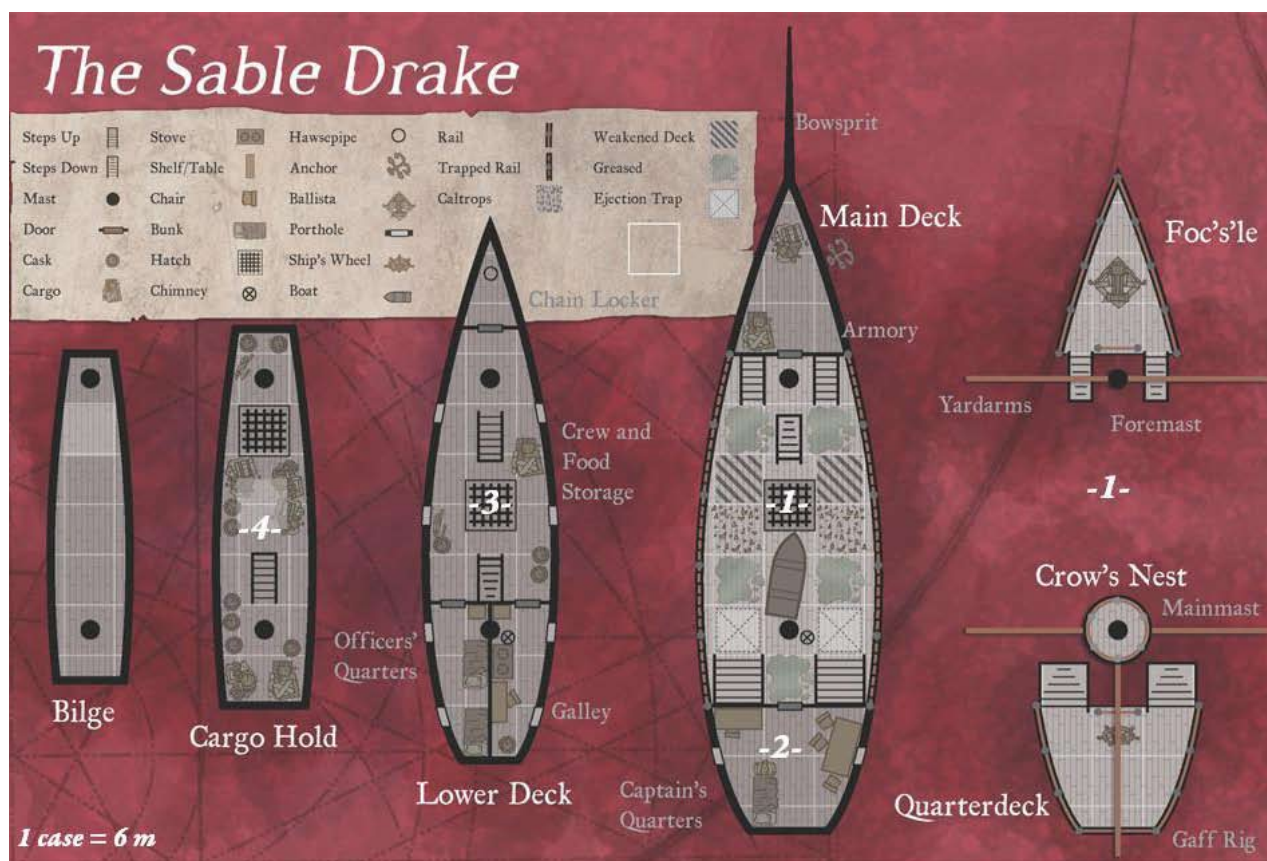
Ce sont les appartements du capitaine. Ici, Jor'mar, un autre homme et trois soldats de la griffe s'entre-tiennent. Si Jor'mar est tué, les pirates se plient aux ordres des PJ et ne les attaquent en aucun cas. Les soldats de la griffe d'émeraude eux reconnaissent les PJ et les attaquent.

Déroulement du combat. Jor'mar ne prend pas de risque et tente de sauver sa peau en ordonnant à son homme de lui servir de bouclier pour qu'il sorte de la pièce pour aller réveiller tous ses hommes et se réfugier derrière eux. Les soldats ne combattent pas jusqu'à la mort, ils essaient de sauter par-dessus bord si ça tourne mal.

- **Jor'mar**
- **1 pirate**
- **3 soldats de la griffe d'Émeraude**

3. PONT INFÉRIEUR

Les hommes de Jor'mar sont presque tous ici. Une bonne partie dort, l'autre joue aux cartes ou discute. Ils ne sont pas du tout équipés pour le combat, et il leur faut 3 rounds pour s'habiller sommairement s'ils sont réveillés.



Déroulement du combat. S'il y a un combat, c'est que Jor'mar n'est pas tombé. Les pirates se ruent sur les personnages, s'agglutinent autour d'eux pour que chacun tente sa chance.

- 20 pirates

4. CARGAISON

Ici sont rangés de nombreux vivres et autres équipements nécessaires à la traversée des océans. Les personnages pourront trouver des rations de survie, du vin, de la bière, de l'eau...

Vers l'île glaciale

Pendant que les PJ mènent leur mission à bien (qu'ils tuent le nouveau prince et prennent possession du drakkar), Kolberkain a abordé l'un de ses anciens navires par le feu et le sang, et est monté sur le mât pour parler à ses hommes. Jor'mar maintenant mort, les pirates n'ont plus d'autre choix que de se plier aux ordres de Kolberkain, ce qui se fait assez rapidement.

Le prince vient alors remercier chaleureusement les PJ de leur aide, et invite tout le monde à un banquet festif, et leur explique qu'après quelques jours de repos bien mérités, ils prendront le large vers l'île glaciale de Farlnen où doit se trouver la liche. Il précise par contre qu'une fois sur l'île, ils devront se débrouiller, il n'a pas plus de précisions sur l'endroit où se trouve le château.

Kolberkain est un homme de parole, aussi, il prend son drakkar et ses meilleurs hommes pour accompagner les PJ. Les otages de la griffe d'émeraude seront un atout certain (si les PJ ont pensé à ne pas les tuer) pour les guider jusqu'à l'île dans un premier temps, puis donner une indication approximative d'où se trouve le château. En effet, si les personnages savent être persuasifs (et il faudra faire fort, car les soldats ont peur de la liche plus que de quiconque), ils apprendront que le repaire de Vol est niché quelque part à l'Ouest des Monts Phalanges

Le voyage dure une vingtaine de jours. Le temps de trajet est réduit à 16 jours si l'équipage est accompagné des hommes de la Griffes.

L'ÎLE DE FARLEN

Le bateau arrive devant l'île glaciale de Farlen. Le château de la liche est dissimulé quelque part dans les pics gelés des Monts Phalanges, non loin de la côte toutefois.

Par différents moyens, on peut trouver la direction du château. Par magie (certains sorts de repérage) par exemple, ce qui est le moyen le plus probable, ou bien en cherchant un peu au hasard avec les renseignements donnés par les mercenaires de la Griffes, car même s'ils ne s'y sont jamais risqués, ils connaissent l'emplacement approximatif du château.

La tempête envahi l'île, le tonnerre gronde et les éclairs jaillissent de tous parts. La roche devient glissante et la plus battante fait que les personnages peinent à avancer. D'autant plus qu'il faut traverser des montagnes glissantes. Et bientôt, ils le voient. Le château est à découvert, une immense plaine s'étend devant lui, tandis que derrière, ce sont des sommets vertigineux qui s'élèvent. Il est posé contre le flanc d'une montagne. Celui-ci est plus haut que large. Sa façade est grossièrement taillée, et très sombre, le château semble composé de trois grosses parties (trois tours) de largeurs plus ou moins égales. De loin, on jurerait qu'il n'est pas habité...

Alors qu'ils traversent la plaine, les personnages peuvent voir du haut du château un nuage sombre qui se dirige vers eux. Plus le nuage s'approche, plus ils peuvent voir distinctement de quoi il s'agit : une nuée de créatures volantes, des têtes difformes maintenues par des ailes de chauve-souris. Elles se ruent sur le groupe des PJ.

AU MJ :

Ces créatures sont des Vargouilles, elles proviennent de plans extérieurs quand Vol ouvre des portails sur ces plans. Elles se sont réfugiées sur le toit du château et s'attaque à toutes les proies qu'elles trouvent en tentant de les dévorer.

Déroulement du combat. Ces créatures sont peu dangereuses pour les PJ, mais elles sont très nombreuses et agaçantes, elles tentent de mordre et utilisent leurs cris. Les personnages devraient vite essayer de rentrer dans le château plutôt que d'essayer de s'en débarrasser, car plus ils en tuent, plus il en arrive.

- *Nuée de Vargouilles*



LE CHÂTEAU DE MALMOELLE

Introduction

Le château de la liche est un immense complexe, formé de cinq étages et un rez-de-chaussée. Il est habité par les puissants serviteurs de Vol, ses sbires, ses cobayes et ses prisonniers.

La magie qu'a érigée Vol empêche toute téléportation au sein même du complexe, depuis celui-ci, ou vers celui-ci. A peine à l'extérieur et la téléportation redevient possible. Il est également impossible de scruter à l'intérieur. La magie y est autrement possible.



La roche dans laquelle a été taillé le château est tellement solide qu'elle est comparable à de l'adamantium pour ce qui est de sa solidité et sa résistance, et il en va de même pour tous les murs qui composent le bâtiment. Les fenêtres et ouvertures sont protégées par d'épais barreaux d'adamantium d'un diamètre de 15 cm.

Les portes : Les portes sont généralement en bois épais (5 cm d'épaisseur, solidité 5, points de résistance 20), sauf indication contraire. Certaines sont verrouillées et parfois même piégées. Les portes colorées et dotées d'un point sont verrouillées, et parfois piégées (la décision et le choix du piège reviennent au MJ).

Les murs : Les murs extérieurs sont de la pierre taillée. Les murs intérieurs sont en maçonnerie renforcée. Tous sont renforcés par magie (voir Guide du Maître p.59)

Hauteurs sous plafond : En général, la hauteur sous plafond des salles est de 6 m, ce qui fait salles relativement volumineuses.

Lumière : Des torches éternelles sont présentes dans la majorité des pièces.

Principe

Les personnages vont devoir trouver la tablette magique qui contient la formule du sort qui leur permettrait de découvrir comment supprimer la marque. Mais Vol ne cache pas ses trésors n'importe où, elle a érigé un portail vers Dolurh, le Royaume des Morts, où elle a bâti sa salle secrète. Ce portail, situé tout en haut de la tour, ne s'ouvre que si une bille est placée dans l'orbite vide d'une statue. Mais cette bille est précieusement conservée par le Gardien de l'Œil, qui se promène dans le château. Les personnages devront donc apprendre cette histoire, trouver qui est et où se trouve le Gardien, et mettre la main dessus... Pour cela il leur faudra explorer tout ou partie du complexe, interroger ceux qui s'y trouvent, et se faire discrets. Le Gardien de l'Œil peut être n'importe où, étant donné qu'il se balade dans le château, c'est au MJ de décider à partir de quand les personnages le rencontreront...

Les personnages pourront développer la stratégie qu'ils désirent, s'ils veulent entrer de manière discrète, ou en bluffant (en se faisant passer pour un autre), ou même en utilisant la manière forte. Un mélange de tout cela sera sans doute le plus approprié pour la traversée du château.

Entrée

Multiples sont les façons d'entrer : en escaladant la façade (Escalade DD 30, la roche étant très glissante à cause de la pluie), en passant à travers un mur au moyen d'un sort (autre que téléportation), ou en découvrant les entrées secondaires sur les côtés du château. Les entrées secondaires sont en pierre et verrouillées grâce à un lourd cadenas (solidité 20, points de résistance 40), (Crochetage DD 28).

Mais la façon la plus évidente d'entrer est de passer par l'entrée principale. L'immense double-porte d'entrée est en fer et doit faire dans les 7 m de large pour 6 m de haut. Cependant, une porte plus petite est prévue au milieu de celle-ci. Un garde tout fait de fer flanque l'entrée. Avec deux chaînes, il tient en laisse deux tigres enragés à la fourrure bleutée.

Déroulement du combat. Au moindre intrus à moins de 30 m, sans poser de question, le golem lâche les tigres qui se ruent sur eux. Lui reste devant la porte, la protégeant en dernier recours. Si ses fauves sont battus, il active depuis l'extérieur un mécanisme qui fait tomber une lourde grille en adamantium devant l'entrée. Cette grille ne peut être relevée que de l'intérieur.

- **Golem de fer**
- **2 tigres sanguinaires**

Avec la grille devant il n'est pas possible d'enfoncer la petite porte, cependant il est possible de glisser ses mains pour la crocheter. La petite porte est verrouillée (Crochetage DD 30). L'ouvrir déclenche le piège.

Une fois la porte ouverte, quelqu'un peut entrer en passant au travers de la grille au moyen d'un sort (comme *état gazeux*) ou en se transformant en créature assez petite (taille TP) pour se faufiler. Après, il suffit d'actionner le levier de la salle 1 qui soulève la grille.

Rez-de-chaussée

Le rez-de-chaussée est l'étage le plus actif du château de Malmoelle, les prêtres, les soldats et le personnel se trouvent généralement à cet étage. Il y'a aussi quelques salles réservées aux invités, et une grande bibliothèque. Il est donc l'étage le plus fréquenté du complexe, ce qui est à la fois une bonne chose pour les personnages qui pourront passer



plus facilement inaperçus s'ils sont un peu malins, et une mauvaise chose car ils ont plus de risques de faire une mauvaise rencontre, et plus d'adversaires à affronter si tel est le cas.

1. COULOIR D'ENTRÉE

Ce large couloir est éclairé par des lustres magnifiques. Les deux portes immenses sont identiques (une petite porte est prévue de la même manière dans la porte du fond). De chaque côté, quatre statues sont abritées dans des renforcements prévus à leur effet. Ces huit œuvres représentent huit héros de la maison d'Vol, reconnaissables grâce à la marque de la mort bien en évidence. Ils tiennent chacun une position différente, certains brandissant une épée, d'autres dégainant une hache. Mais ces statues ont été enchantées par Vol, de manière à ce que chaque intrus qui n'a rien à faire ici soit vite arrêté...

Déroulement du combat. Une à une, les statues, qui sont en fait des golems de pierre, se détachent de leurs socles pour venir combattre les intrus. Dès que l'un d'eux tombe, un autre prend sa place, barrant l'accès à l'entrée.

• 8 golems de pierre

Dans chaque renfoncement vide, on peut voir une meurtrière, laissant deviner une salle de l'autre côté. Le passage est trop petit pour s'y faufiler, sauf si on use d'un sort qui le permet. Derrière, il s'agit en fait d'un accès à des escaliers qui grimpent vers l'étage supérieur.

2. HALL

Ce hall immense est occupé par un escalier en colimaçon qui s'élève dans les ténèbres. Cet escalier parcourt la totalité du château, permettant une distribution de tous les étages. Chaque fois que les personnages passent par cette salle, jeter 1d100 et se reporter à la table suivante pour voir s'ils font une rencontre :

d100 Rencontre

1-50	Aucune
51-70	• 1d3 larbins
71-90	• 1d4 soldats
91-100	• 1d4 prêtres

3. PLACARD À BALAIS

Cette salle plutôt grande pour un placard est pleine d'outils pour le ménage et l'entretien des locaux. Un désordre innommable règne dans cette pièce, où se côtoient balais, serpillières, torchons et poubelles. Un forgelier est désigné à frotter et ranger cette pièce. Nova est en effet le responsable du ménage du château de Malmoelle, et cette pièce est l'endroit où il passe le plus clair de son temps. Si les personnages viennent à lui parler sans cacher leur identité, il ne s'affole même pas mais se lève machinalement pour aller alerter la garde. Il semble avoir des ordres précis, et Vol lui a interdit toute émotion, il est une machine à préserver l'état du château. De ce fait, les personnages auront du mal à discuter avec lui, et il faudra être particulièrement convaincant pour lui faire prendre conscience qu'il est un être humain et qu'il a droit de vivre au même titre que n'importe qui, que les mœurs ont évolué et que les forgeliers ne sont plus des robots. Si les personnages parviennent à accomplir cet exploit (ce qui nécessitera beaucoup de tact et un dialogue juste), s'ils réussissent à le faire sortir de sa neutralité pure et dure, il semblera fondre en larmes. Après avoir raconté son calvaire quotidien et la dureté avec laquelle il est traité, le tout dans un ton de dépression malade, Nova pourra répondre à ses nouveaux héros. S'il aura au début du mal à dévoiler des informations cruciales, pour peu que les personnages le forcent un peu, il saura être d'une aide précieuse. Voici ce qu'il sait :

- Vol n'est pas au château à l'heure actuelle.
- Cet étage est celui des larbins, des invités et des gardes. Les étages supérieurs lui sont interdits, mais il sait qu'il y a des choses peu enviables.
- Les douze acolytes, les soldats favoris de la liche, vivent ici. Certains sont en mission, d'autres résident ici, au deuxième étage (partie qui leur est réservée).
- Parfois, quand Vol est au château et qu'elle ne veut pas être interrompue dans ses recherches, elle s'éclipse dans une pièce secrète dont presque personne ne connaît l'emplacement. Dans cette pièce elle mène ses recherches les plus importantes, et entrepose le fruit de son travail ainsi que ses objets les plus précieux.
- Il faut une clé ou quelque chose pour y accéder. Vol a confié la garde de cette clé à un homme étrange rencontré récemment, celui-ci se balade entre les étages mais personne ne connaît son visage...

- Vol a averti que si quelqu'un parvenait par malheur à entrer dans sa salle secrète, elle le saura immédiatement et il en payera les conséquences.
- Nova connaît un bon nombre d'autres informations peu importantes, celles-ci sont exclusives et celles qui se révéleront sans doute les plus intéressantes pour les PJ. Mais s'ils veulent connaître d'autres détails, Nova est à même de les aider.

4. SALLE DES FRESQUES

Cette pièce ne contient rien de particulier, et personne n'y reste bien longtemps. Elle n'est qu'une salle qui permet de passer de la partie centrale du château à la partie ouest. De magnifiques tapisseries décorent les murs, et semblent faites dans le but de rappeler à ceux qui passent par là qui est leur maître. En effet, une elfe squelettique à la peau flétrie située en haut du mur, rayonnante, domine une immense armée. Cette armée est divisée en plusieurs bataillons, qui correspondent vraisemblablement aux divers groupes que la liche dirige. Les personnages pourront reconnaître la Griffes d'Émeraude (des soldats en armure arborant le signe de leur organisation), des prêtres priant leur déesse sous les ordres du puissant Malévanor et enfin un nombre important de morts-vivants (certains sont immenses et semblent particulièrement puissants, les personnages n'en ont jamais vu de tels). Les douze acolytes sont situés entre Vol et son armée, Murkhas à leur tête.

5. CELLULE SPÉCIALE

Cette grotte creusée à même la roche est utilisée comme cellule pour les prisonniers les plus coriaces ou les plus importants. La porte est fermée à clef (DD 28 crochetage, 28 force pour enfoncer) et protégée par un symbole d'affaiblissement et une alarme. La caverne est sous l'effet permanent de *zone d'antimagie*. C'est une salle très protégée, et les gardes sont prêts à intervenir à tout moment s'il y a une fuite.

- **Symbole de faiblesse.** FP 8 ; sort ; déclencheur par contact ; pas de remise en place ; effet : affaiblissement temporaire de 3d6 points de Force pendant 180 minutes ; Vigueur (DD 25), annule ; cibles multiples (dans un rayon de 18 m) ; Fouille (DD 35) ; Désamorçage/sabotage (DD 35).

- **Alarme.** Déclencheur à sort ; pas de remise en place ; effet magique – alarme, magicien de niveau 10 ; son audible dans un rayon de 18 m, peu audible dans un rayon de 54 m ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).

Si l'alarme est déclenchée, elle attire les gardes de la salle 12. Si quelqu'un voit les personnages pénétrer la cellule, il alerte aussitôt les gardes. Quand ils entrent, les PJ pourront voir une cellule creusée dans une roche suintante, sans lumière ni arrivée d'air. L'odeur est difficilement tenable, pourtant, un rakshasa est là, tapis dans le coin de la caverne. Il est tout à fait surpris de les voir entrer. Son visage s'illumine alors :

« Vous n'êtes pas d'ici vous, hein ? Pourquoi vous venez ouvrir ma cage, qui vous envoie ? »

Les PJ peuvent répondre ou non à sa question, elle n'a de toute façon pas vraiment d'impact :

« Peu importe, vous avez l'air d'être pressés, si vous me faites sortir d'ici sans que je sois vu par les gardes de Vol, je vous offre une information de valeur. »

Un test de psychologie (DD 26) réussi permet de voir que le rakshasa n'est pas vraiment digne de confiance, et si les personnages lui laissent une issue, il filera sans piper mot. Si les PJ désirent avoir l'information avant, le rakshasa sourit et refuse. Mais quelques jets de diplomatie ou d'intimidation réussis le feront changer d'avis, quoiqu'il en soit, la seule information qu'il donnera n'est pas vraiment de valeur pour des personnages arrivés jusque là, mais elle a son importance :

« Vous avez gagné, je vais vous expliquer rapidement la situation. En fait, c'est Vol qui m'a fait enfer-

mer ici. Je suis un messager des sectes du Dragon Au-Dessous. Vol a besoin pour ses plans de l'aide de notre organisation, les membres du Dragon Au-Dessous sont en étroite collaboration avec la liche, mais elle ne nous fait pas confiance, elle me garde captif pour que je lui en dise un peu plus. Je n'ai pas coopéré jusque là, mais ses tortures mentales sont terribles, je ne résisterai pas longtemps. C'est tout ce que vous avez à savoir, maintenant je dois filer ! »

Ce rakshasa est un membre de la secte du Dragon Au-Dessous. Il a été capturé par la liche Vol. En effet, celle-ci entretient une relation avec cette secte qui lui fournit les dracolithes de Khyber dont elle a besoin, en échange, elle rendra un « service » à cette secte (service qui aidera indirectement ses plans). Mais elle ne donne pas une confiance absolue à cette secte, et a capturé secrètement l'un de ses membres pour tenter de savoir ce que prépare réellement le Daëlkir, et ce, afin qu'elle puisse s'y préparer. Ce rakshasa du nom de Shrazbaram n'a pour l'instant rien dévoilé, les esprits de ces créatures étant presque infranchissables. Les PJ peuvent le reconduire vers la sortie, mais il essaiera tous les moyens pour s'évader, maintenant que la porte est ouverte.

6. COULOIR DE TRANSIT

Un escalier en colimaçon commence sa montée dans ce couloir et permet d'aller jusqu'au 4ème étage. Le couloir en lui-même est très fréquemment traversé par les nombreux prêtres, soldats et invités qui occupent cette partie ouest du rez-de-chaussée. Les personnages qui y passeraient auront de grandes chances de rencontrer l'un d'entre eux, à cha-



que fois qu'ils y passeront, jeter 1d100 et se reporter sur ce tableau pour voir s'ils l'ont effectivement eue : mauvaise rencontre :

d100 Rencontre

1-40 Aucune

41-50 1d3 larbins

51-75 1d3 gardes + 1d3 prêtres

75-100 Spécial*

*Ce peut être un invité de Vol qui se trouve dans l'une des pièces du rez-de-chaussée ou n'importe quelle personne susceptible d'être là (à la discrétion du MJ).

7. SALON

Cette salle étrangement bien décorée contraste avec le reste de l'ambiance du château. Des divans, des chaises rembourrées et des coussins sont installés sur le sol où de nombreux tapis sont posés. Une fresque sur le mur est à la gloire de la maison d'Vol, elle dépeint plusieurs elfes portant fièrement de la marque de la mort.

8. SALLE DES INVITÉS

A l'instar du salon, cette salle sert à faire patienter les invités. Rhast, un représentant de la Griffes d'Émeraude et son suivant, reconnaissables grâce à leurs armures et le symbole de leur organisation gravé dessus, sont assis là aux côtés d'un ogre massif. L'ogre n'attaque pas, mais les mercenaires de la Griffes reconnaissent les personnages et combattent jusqu'à la mort. L'ogre-mage a en fait été charmé par Vol pour être mis aux services de ces deux mercenaires, mais il obéit difficilement.

Déroulement du combat. Les mercenaires de la Griffes viennent au corps-à-corps. L'ogre-mage attend 4 rounds avant de comprendre qu'il doit intervenir, sous les ordres du représentant. Il utilise alors ses sorts.

- *Rhast*
- *Suivant de Rhast*
- *Ogre-mage*

9. SALLE D'ENTRETIEN

Une table circulaire en bois est placée au centre de cette pièce en forme de secteur circulaire. Des chaises rembourrées et ornées sont disposées tout autour de celle-ci. Cette pièce accueille les invités qui veulent s'entretenir avec un membre du château de Malmoelle. Il règne une atmosphère pesante

malgré le confort que dégage le mobilier. La tapisserie lourde et sombre semble peu appropriée, on pourrait penser que l'on veuille intimider les hôtes en les emmenant dans cette salle. Sur la table, des papiers font un compte rendu des conversations qui se sont tenues ici, en fouillant les personnages peuvent trouver des entretiens tenus de la main de Vol, qui ont eu lieu récemment avec ce qu'il semblerait être des membres d'une secte malveillante qui opère dans les souterrains de Khyber, ou encore avec des commandants de la Griffes... Un test de Fouille (DD 25) réussi permet de sortir des papiers un parchemin particulier. Écrit dans un langage singulier (le draconique), il a l'air de relater une discussion entre Vol et un dragon natif de l'Argonne, de l'Assemblée même ! Les textes parlent de la Prophétie, c'est certain, mais les propos sont d'une complexité telle qu'il est impossible de savoir avec précision de quoi il en retourne. Quoiqu'il en soit, une telle information est invraisemblable, et les personnages ne devraient pas exclure la possibilité que certains membres de l'Assemblée aient en fait des liens avec Erandis d'Vol, de quoi créer une nouvelle méfiance...

10. RÉFECTOIRE

Une table rectangulaire est disposée au milieu de la salle, où des assiettes sales sont encore présentes. Un prêtre demi-elfe grassouillet est occupé à finir les restes. Quand les personnages entrent dans la salle, il tente de fuir par la porte qu'ils n'ont pas empruntée pour rejoindre les prêtres de la salle 15 et les prévenir.

11. CUISINE

Cette grande cuisine a l'air d'être plutôt peu utilisée. Cependant, un elfe est occupé à frotter le sol et nettoyer la vaisselle. Cet elfe plutôt stupide est facilement influençable, et parle vite sous la menace. En plus de cela, il sait un certain nombre de choses, et si les bonnes questions sont posées, il saura répondre :

- Vol n'est pas au château actuellement
- Les quartiers de la liche sont aux quatrième et cinquième étages, elle y garde ses trésors et secrets. Presque personne n'a le droit d'y accéder.
- Les plus précieux trésors de Vol sont dans une salle située dans un autre plan, pour y accéder il faut nécessairement passer par le Gardien de la Bille, une personne dont personne ne connaît

l'identité, qui serait la seule à pouvoir ouvrir un portail sur cette salle.

- Chaque étage a une fonction bien précise (l'elfe peut énumérer les particularités de chaque étage, mais il sait de moins en moins de précisions au fur et à mesure des étages, étant donné qu'il passe la majeure partie de son temps au rez-de-chaussée).

12. GARNISON

Cette grande pièce est le lieu de repos de la garnison. Quelques soldats s'entraînent à l'épée tandis que d'autres discutent en attendant les ordres. Ils sont parfois envoyés en mission avec l'un des douze acolytes, mais ils servent aussi à défendre le château quand ils sont là. L'escalier de colimaçon qui leur est réservé leur permet de naviguer rapidement d'un étage à l'autre.

Déroulement du combat. Ces guerriers ne sont pas de la chair à canon, ils savent se battre et sont l'élite de l'armée de Vol. Dans un éventuel combat contre les personnages, ils s'organisent de manière à être le plus efficace possible, en prenant les personnages en tenaille, en les encerclant pendant que certains attaquent à distance...

- **12 gardes d'élite de Vol**

13. RANGEMENT

L'équipement des soldats est soigneusement rangé dans cette salle. Ils doivent en effet être en mesure de le saisir rapidement si une intervention urgente vient à être requise. Globalement, les armes sont inintéressantes : des lances, des épées longues, des arcs, des arbalètes, des boucliers, des armures en plus ou moins bon état sont disposés sur des étagères et dans des coffres. Mais en regardant bien (Fouille DD 30) on peut trouver au fond d'un coffre quelques 126 po, 25 pp, 3 *potions de soins importants*, une *serpe +2 de foudre*, une *épée bâtarde sanglante* et une *chemise de mailles +3 en mithral*.

14. SALLE DE SOINS

Des lits sont installés au fond de cette pièce tranquille peu éclairée. Quelques hommes s'y reposent et profitent des soins conférés par les prêtres.

15. EGLISE

Cette salle sombre au plafond très haut est l'église du château. Au centre du mur nord, un autel est consacré aux offrandes et au culte de la liche. Une immense fresque peinte sur les murs décrit un terrible combat opposant une armée des elfes de l'Aërenal d'un côté, et des immenses reptiles volants de l'autre.



Au centre même de ce conflit, une créature étrange mêlant les traits des elfes et ceux des dragons se tient fièrement debout. Des statues décorent aussi cette salle. Elles représentent principalement Vol (de façon méliorative bien sûr) qui arbore un dragonogramme ressemblant fortement à la marque des PJ. Un balcon entoure la haute salle. Des prêtres prient et honorent le Sang de Vol. Un escalier monte jusqu'aux balcons (en connexion avec le premier étage).

Déroulement du combat. Un ou deux prêtres partent chercher les soldats de la garnison en 12 pour compléter la puissance de feu des prêtres. En attendant, quatre d'entre eux tentent de monter sur les balcons en 38 pour être hors de portée des PJ, et les autres combattent au corps à corps.

- **8 grands prêtres du Sang de Vol**

16. RANGEMENT

Ici sont rangés les couteaux et les matériels pour les sacrifices en l'honneur de Vol. Un fouillant dans les accessoires qui traînent, on peut en retirer un couteau serti de diamants valant 100 po, 133 pp et 255 po.

17. BATAILLON DE MORTS

Cette salle très spéciale est « divisée » en plusieurs sections par plusieurs murs. C'est en quelques sortes la garde personnelle de Vol qui se trouve « rangée » dans cette salle. Un peu plus d'une soixantaine de morts-vivants, créée par les hommes de Vol, est immobile à l'intérieur. Un bataillon de morts-vivants fait office de petite armée pour la liche. Ils sont endormis, jusqu'à ce que Vol veuille les réveiller et les envoyer effectuer une mission particulière. Toutes ses créations ne sont pas ici, mais cette réserve est là en cas d'urgence ou d'intervention rapide.

18. COULOIR PIÉGÉ

Les deux double-portes sont verrouillées (Crochetage DD 25). Ce couloir est là pour

empêcher les curieux d'approcher la bibliothèque. Seuls ceux qui ont le droit s'y accéder connaissent le mot de passe qui désactive tous les pièges de ce couloir. Tous les pièges s'activent si on enfonce certaines dalles du sol en marchant dessus. Il y a trois zones piégées dans le couloir, d'une largeur de 3 m chacune et d'une longueur égale à la largeur du couloir. Elles sont espacées de 3 m.

- **Gaz empoisonné.** FP 10 ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; effet : un gaz sort d'ouverture prévues dans les murs, et entraîne une diminution permanente de 1 Con/3d6 Con ; Réflexes (DD 18), ½ dégâts ; cibles multiples (dans tout le couloir) ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31).
- **Sol électrifié.** FP 6 ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; effet : toutes les créatures étant en contact avec le sol subissent 6d10 points de dégâts d'électricité ; Vigueur (DD 26), annule ; cibles multiples (dans un rayon de 18 m) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).
- **Flèches empoisonnées.** FP 7 ; déclencheur par contact ; remise en place automatique ; effet : des flèches empoisonnées sont décochées depuis les orifices prévus dans le mur, elles attaquent chaque créature avec 1d20+10, si elles touchent elles infligent 1d6+8+poison ; poison : perte temporaire de 3d6 points de Con ; Vigueur (DD 20), annule poison ; cibles multiples (dans un rayon de 18 m) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).



19. BIBLIOTHÈQUE D'HIZIS

Hizis est la grande prêtresse du château de Malmoelle, elle dirige les prêtres du complexe et assiste Vol dans la gestion du culte du Sang de Vol. Actuellement, la prêtresse est dans ses appartements au deuxième étage. La bibliothèque est remplie de livres sur la religion du monde d'Eberron, les cultes, les suppositions quant aux divinités et au fonctionnement de la religion... Une fouille approfondie (Fouille DD 35) permet de trouver un parchemin de magie divine (*aura maudite, création de mort-vivant dominant*), et un *traité de perspicacité* +2. S'ils cherchent des informations sur le Sang de Vol (Fouille DD 30), les personnages trouveront un manuel écrit en elfe sur la création et les buts de cette religion.

20. BIBLIOTHÈQUE DES MORTS

Cette bibliothèque très haute (le plafond est à 9 m de hauteur) est la plus lugubre des trois. Elle est sombre, et une odeur de cadavre s'en dégage. En effet, des ossements et des corps gisent par terre. Des prêtres encapuchonnés sont juchés sur des escabeaux pour attraper d'épais ouvrages rangés dans des étagères immenses. D'autres s'essaient à lire des formules qu'ils trouvent dans des livres qu'ils ont piochés. Des morts-vivants résultants de leurs essais titubent encore dans la salle... Les manuels traitent pour la quasi-totalité des principes du culte, de l'histoire d'Erandis d'Vol (s'ils ne l'avaient pas appris par les dragons de l'Argonesse, ils pourront ainsi découvrir toute l'histoire du pourquoi de la liche et de la destruction du dracogramme de la mort...). En cherchant bien (Fouille DD 35), les PJ peuvent tout de même trouver quelques livres intéressants : un livre parlant de l'ordre de la griffe d'émeraude (et de sa liaison secrète avec Vol), un traité de constitution +4, un traité d'intelligence +3 et un parchemin de magie profane (*localisation suprême, scrutation suprême*)

Déroulement du combat. Si les personnages entrent dans cette pièce, et que l'un des prêtres les repère, il prévient les autres qui se mettent à user de parchemins d'animation des morts pour créer des squelettes et des zombies qui serviront de chair à canon pendant qu'ils utiliseront leur magie pour tenter de mettre à bas les personnages. Les quelques morts-vivants qui sont dans la salle s'en prennent eux aussi aux nouveaux arrivants.

- *5 grands prêtres du Sang de Vol*
- *2 ettins squelettes*
- *2 zombies ogres*

21. BIBLIOTHÈQUE D'ANATOR

La partie circulaire de cette salle de 9 m de haut est recouverte d'étagères pleines de livres. Cette bibliothèque est réservée au mage Anator. Ce dernier est l'assistant de Vol, il l'aide dans certaines de ses trouvailles et est son partenaire lors des rituels qu'elle entreprend. Assis sur un fauteuil, un elfe à la peau flétrie et au visage à moitié décomposé a la tête plongé dans un parchemin. Anator déteste être dérangé pendant qu'il se trouve à la bibliothèque, et même s'il a entendu des bruits de bagarre dans la salle d'à côté, il ne daignera pas se déplacer. Même s'il voit les personnages, sachant pertinemment qu'ils n'ont rien à faire ici, il ne fera rien, laissant la tâche à ceux qui surveillent le château. Par contre, s'ils gênent sa lecture, il passe à l'attaque.

Déroulement du combat. S'il a entendu du grabuge, Anator se sera préparé en lançant *globe d'invulnérabilité partielle*, *peau de pierre* et *champ de force* sur lui-même. Dans le combat, Anator se lance un sort de *vent divin*, et depuis le haut de la salle jette ses sorts les plus puissants, veillant à ne pas toucher la bibliothèque et à ne pas l'endommager. Si ses étagères et ses livres subissent des dégâts, il entre dans un excès de fureur et appelle à la rescousse. Sinon, il attend d'être en très mauvaise posture pour demander de l'aide.

- *Anator*

22. CAVE

Cette pièce carrée accessible uniquement grâce à l'escalier en colimaçon est la cave du château. Des vins d'une grande qualité sont entreposés ici, dans des bouteilles et des tonneaux couverts de poussière. Une servante est là, complètement saoule, une bouteille presque vide lui tenant compagnie. Les personnages ne pourront pas en tirer grand-chose, vu l'état d'ébriété très avancé de cette femme. S'ils arrivent malgré l'état de la fille, à la faire parler, elle pourra répondre à toutes les questions des PJ, pourvu qu'ils ne disent rien à propos de cette histoire (la femme ne se rend pas compte de la situation, et prend les personnages pour des larbins). Cette opération est cependant risquée, car les personna-



ges s'exposent au risque de retirer des informations un peu faussées par le manque de lucidité de leur interlocuteur.

Premier étage

Le premier étage reste assez fréquenté. Il sert principalement de quartier pour les prêtres et les soldats, et pour les invités. Il y a également une salle d'entraînement pour les serviteurs de Vol, et c'est également là que se tient la salle du conseil. Bref, cet étage, s'il est moins actif que le rez-de-chaussée, les personnages doivent se méfier car c'est ici que viennent les résidents du château pour y trouver du repos ou s'entraîner.

23. SALLE DU CONSEIL

Des cartes et des plans recouvrent les murs de cette pièce immense. Une grande table ronde en pierre taillée entourée de chaises trône au centre et occupe une majeure partie de la pièce. Un passage dans celle-ci permet d'accéder à l'escalier en colimaçon,

situé au centre même de la table en pierre. Sur cette table est gravée une carte précise du Khorvaire, avec ses villes principales. Trois colonnes sont dressées et donnent du charme à cette salle, lui donnant l'importance qu'elle mérite. C'est dans cette pièce que sont manigancés les plans diaboliques de Vol et de ses acolytes. C'est ici qu'elle prépare dans le secret les conquêtes à venir avec ses hommes les plus importants.

En fouillant, on peut trouver plusieurs informations intéressantes :

- Un plan titré en elfique « Le Globe d'Ep-tor'cix » où les continents d'Eberon sont représentés. Plusieurs lieux sont barrés d'une croix, montrant que des recherches ont dû être faites précédemment sans succès. Mais un cercle rouge sang entoure une partie du continent du Xen'drix, à proximité de Cap Tempête, la ville portuaire la plus civilisée de cette partie du globe.
- Un autre plan concerne les marqués. Apparemment, il s'agit des centres où a été répandue la marque (si un personnage lit l'elfique,



il le comprendra). Les personnages peuvent les compter, il y'en a douze...

- Une fouille plus approfondie des tas de plans accrochés aux murs (Fouille DD 38) révèle un petit bout de papier où est griffonné, toujours dans le langage des elfes, « *Corruption du marqué Civax...* ».

24. FORGE

Une chaleur insoutenable accompagnée de bruits de marteaux qui heurtent des bouts de ferraille donnent à cette grande forge une atmosphère très désagréable. Une dizaine d'ouvriers de races différentes, tous enchaînés par une longue chaîne à un poteau central, travaillent autour d'un haut fourneau sous les ordres d'ingénieurs elfes. Au-delà des armes de bonne facture et de quelques autres objets de très haute qualité au stade de la finition, les ouvriers semblent être concentrés sur un projet apparemment très important. Un sceptre non achevé sur lequel les forgerons se tuent à traquer la moindre imperfection, les ingénieurs vérifient chaque détail de la conception, et les magiciens préparent leurs enchantements. L'objet est encore en morceaux, et quelques-uns d'entre eux sont soigneusement déposés sur une table prévue à cet effet, d'autres doivent être soigneusement déposés au fond d'un coffre cadenassé, disposé sous la table. Il s'agit là d'un artefact qui se prépare depuis longtemps...

Entre l'épaisse fumée et le bruit infernal de la forge, les travailleurs sont coupés du reste du château et ne font pas forcément attention aux nouveaux arrivants, tant ils sont concentrés sur la réalisation de leur tâche. Si les personnages essaient de se faire passer pour amicaux en espérant qu'il n'y ait pas eu de fuite quant à leur présence ici (Bluff ou diplomatie DD 25), ou s'ils se montrent particulièrement intimidants (Intimidation DD 25), voici ce qu'ils pourront apprendre de ce projet :

- Ils construisent un sceptre unique, un artefact pour leur maîtresse Erandis d'Vol.
- Le sceptre d'Vol, puisque c'est ainsi que l'a baptisé la liche, doit être doté des enchantements les plus puissants des meilleurs magiciens du château, et finira par subir les expériences de Vol elle-même. Il en résultera un artefact très puissant au service d'Erandis.
- Le sceptre d'Vol devrait permettre à son propriétaire de contrôler plus facilement les porteurs de sa marque pour les soumettre. Après

avoir corrompu tous les marqués possédés par la marque, elle pourra rassembler aussi tous ceux qui y auront résisté...

- Il reste encore beaucoup de travail pour achever le sceptre

Les personnages voudront peut-être tenter de saboter ce projet qui menace leurs proches ainsi qu'eux-mêmes, puisqu'ils sont parmi les résistants... Mais la forge est constamment occupée, il n'y a aucune opportunité pour faire un vol discret ou quoique ce soit d'autre. S'ils veulent par exemple s'emparer des pièces sur la table ou dans le coffre, il sera difficile de ne pas passer par la force... Quoiqu'il en soit, les pièces sont tellement protégées par la magie qu'il sera bien difficile de les détruire, donc si les personnages s'en emparent ils devront les garder sous la main ce qui donnera une raison supplémentaire d'être activement traqués. Ils devraient y réfléchir à plusieurs fois avant d'entamer une telle tentative.

Déroulement du combat. Si les personnages dévoilent un côté hostile ou tentent de saboter le projet, les magiciens de la forge tenteront de les ralentir tandis que les ingénieurs elfes partent chercher de l'aide (ils courent vers les renforts les plus proches). Les esclaves se réfugient dans un coin, ils ne peuvent de toute façon pas fuir.

- *3 profanes d'élite de Vol*

25. RANGEMENT D'OUTILS

Cette petite pièce de 3 mètres carrés sert de stockage des outils de la forge. Des marteaux, des pinces, quelques enclumes et autres sceaux sont entreposés ici.

26. SALLE DES INGÉNIEURS

Dans cette salle adjacente à la forge est installée une table basse. Dessus, des plans d'ingénieurs sont étalés. Ils décrivent divers projets, dont celui d'un sceptre détaillé dans un gros dossier. Le projet, titré « Le sceptre d'Vol » décrit la création de plusieurs pièces d'un sceptre, par des formules très complexes et des enchantements totalement inconnus des personnages.

S'ils fouillent plus en profondeur dans la centaine de paperasses non triée (Fouille DD 30), ils pourront découvrir l'existence de plusieurs autres descriptions techniques, comme celle d'une sorte de forgeron gi-



gantesque affublé d'armes destructrices à la place de ses mains, et d'une armure prodigieuse.

27. SALLE VIDE

Cette salle déserte ne contient rien. Mais contrairement aux pièces avoisinant la forge, celle-ci conserve une température agréable. Les ingénieurs viennent parfois s'y reposer quand la chaleur devient trop insoutenable. Mais une fouille approfondie des murs (Fouille DD 25) permet de localiser une pierre qui s'enfoncé. Rien ne semble se passer pourtant, mais pour peu qu'un personnage tâtonne à nouveau le mur, il peut déceler l'existence d'une illusion (Volonté DD 20) qui donne l'impression que rien n'a bougé, alors qu'une ouverture s'est faite dans le mur lorsque la pierre a été enfoncée.

28. COULOIR

Ce couloir non décoré et dont les parois sont encore brutes, taillées à même la roche, semble ne recueillir que des gravats. Seulement ce n'est qu'une impression, car si les personnages le traversent, une créature jaillit d'un mur pour se placer devant eux.

Cet être, qui semble avoir été autrefois un gnome, mais qui à présent est tout défiguré, et apparaît comme le fruit d'expériences les plus obscures. Une orbite vide, une main manquante, une carrure squelettique, le tout couvert d'un simple pagne effiloché, la créature pourtant encore leste et forte dévisage les personnages de sa moitié de regard sombre. Le gnome lance alors aux PJ, de sa voix sifflante et chuchotante :

« Z'êtes pas des copains de la liche vous hein ? Je le sais, je connais tout le personnel par cœur, et toutes les salles de ce château, aussi. Alors, il va falloir être gentil avec moi ou je risque de cafter, vous vous en êtes pas mal tirés jusqu'ici, mais je suis sûr qu'avec tous les gardes et les magiciens sur le dos vous risquez d'avoir un peu de mal, pas vrai ? ».

Contrarié d'avoir été aussi franc, il se reprend :

« Non, je fais méchant comme ça, mais j'aime pas bien la liche non plus, vous savez, et je pense que si elle savait que je traîne encore dans le coin, elle m'enverrait fissa rejoindre son armée de morts. Après tout, c'est à cause d'elle que je suis dans cet état, avec toutes ses expériences sordides que j'ai subies, mon pauvre corps est méconnaissable. Depuis je suis coincé ici, impossible de rentrer chez les miens sur cette île glaciale ! Alors je me promène dans les couloirs du château, j'aime bien

espionner, je connais les petits secrets de tout le monde, et parfois, je tombe sur des cas exceptionnels, comme vous, mais je dois avouer que vous êtes les premiers à résister aussi longtemps... Ah tiens, moi c'est Pwuko, et vous, comment on vous appelle ? »

Pwuko est l'un des êtres les plus renseignés de tout le château, mais il préfère garder secrets toutes ses connaissances, sauf si on sait négocier correctement avec lui. Ce que Pwuko désire le plus au monde est de rentrer chez lui, dans l'Aundair. Pour le convaincre de divulguer quelques renseignements, les personnages devront trouver comment le faire sortir d'ici et gagner le continent. S'ils présentent des solutions improbables ou des promesses qu'ils ne tiendront pas à Pwuko, voici la réponse qu'auront les personnages :

« Pas la peine de chercher, s'il y avait un moyen de sortir d'ici ça fait longtemps que je l'aurais trouvé. La seule solution qu'il existe pour se tirer, c'est de profiter d'un portail de Vol. A chaque fois qu'elle rentre au château, la liche ouvre un portail sur une salle. Autant dire qu'il est tout simplement impossible de filer. Trouver une telle occasion est fort peu probable, d'autant plus que la liche ne compte pas revenir de sitôt. Et quand bien même elle se présenterait, passer de l'autre côté du portail est une mission périlleuse, j'aime mieux ne pas savoir où se promène Erandis... »

Avec un peu de bluff et de diplomatie, les personnages devraient réussir à donner un espoir de sortie à Pwuko, soit en lui promettant solennellement de le téléporter sur le continent, soit en lui affirmant que Vol va venir au château et qu'il faut qu'il utilise son portail pour fuir. Pwuko connaît le château par cœur, il peut suivre sans problème les personnages et les surveiller. S'il est convaincu que les PJ sont honnêtes, il peut leur apprendre à peu près tout et n'importe quoi et, notamment, voici ce qu'il daignera révéler :

« Vol planque ses trésors les plus précieux dans le plan de la Mort, si c'est ça que vous cherchez, vous devrez vous y rendre. Le portail vers sa salle secrète est situé au dernier étage du château, mais pour l'ouvrir il faut une bille. La liche a accordé sa confiance à un marqué, elle lui a donné la tâche de Gardien de l'Œil. Pourquoi lui ? La raison est simple : il peut changer de forme à volonté, c'est la personne idéale. Il n'est pas identifiable, il peut se promener dans le château sans que personne ne connaisse son identité. Malin, hein ? Et s'il veut accéder à la salle, Vol risque de s'en rendre compte grâce aux protections magiques dont

la salle est dotée, qui l'alertent à chaque fois qu'un individu ouvre le portail. Bonne chance si vous voulez le retrouver, moi-même j'ai du mal à le discerner du reste du personnel. Il faudrait le connaître sacrément bien pour mettre la main dessus... ».

Une fois que les personnages auront rassemblé plusieurs pièces du puzzle, ils devraient soupçonner Civax, le changelin de la guilde des marqués, d'être le Gardien de l'Œil. Eux qui le connaissent devraient connaître un détail qui trompe son identité : sa marque, toujours présente quelle que soit sa forme. Voici donc une piste stable pour commencer les recherches...

29. COULOIR DE TRANSIT

Un escalier en colimaçon continue sa montée dans ce couloir et permet d'aller jusqu'au 4ème étage. Le couloir est un peu moins fréquenté qu'au rez-de-chaussée, mais il vaut mieux ne pas trop y traîner. En effet, les personnages ont de grandes chances de rencontrer un soldat, un larbin ou n'importe qui susceptible de passer par là, à chaque fois qu'ils y passeront, jeter 1d100 et se reporter sur ce tableau pour voir s'ils font effectivement une mauvaise rencontre :

d100 Rencontre

1-50 Aucune

51-60 1d3 larbins

61-85 1d3 gardes + 1d3 profanes

85-100 Spécial*

*Ce peut être un invité de Vol qui se trouve dans l'une des pièces du premier étage ou n'importe quelle personne susceptible d'être là (à la discrétion du MJ).

30. SALLE D'EXERCICE

Cette pièce est la salle d'entraînement personnelle de Yéména, l'une des douze acolytes de Vol dotés du gant qui sert à infliger la marque. De nombreuses armes différentes sont placées dans des rangements prévus à cet effet. Elle médite aussi dans cette salle et déteste être dérangée pendant ses heures de méditation.

Déroulement du combat. Si Yéména est dépassée par les événements, elle tente de fuir en salle 38 où, depuis les balcons, elle demande de l'aide aux prêtres de la salle 15 s'ils sont encore là.

- **Yéména**

31. SALLE DES TROIS ÉPREUVES

Cette immense pièce baigne dans la sérénité. Une ouverture dans le mur laisse s'écouler l'eau des bains (salle 32) qui va se jeter, dans un bruit apaisant, au dehors du château où elle semble disparaître aussi curieusement qu'elle a été créée (en effet, les personnages ont l'impression que l'eau de la salle 32 est stagnante).

Quand un personnage s'approche suffisamment de l'eau, une forme humanoïde s'y crée et en sort. La Dame de l'Eau est en fait la pure création de Vol. Elle a été créée avec des sorts de divination, principalement, et doit, un peu à la manière du miroir magique de Blanche Neige, donner réponse aux questions qui lui sont posées. Mais la Dame est joueuse, et elle aime se jouer de ses interlocuteurs en les testant, avant de donner sa réponse. La créature aqueuse s'exprime alors d'une voix langoureuse :

« Désirez-vous savoir si votre quête sera une glorieuse victoire ou si elle est vouée à un échec cuisant ? »

Si la réponse est négative, la forme aqueuse explose et disparaît, jusqu'à ce qu'un autre personnage se présente. Si en revanche elle est positive, la créature continue :

« Êtes-vous prêts à affronter les trois épreuves pour connaître la réponse ? »

Le dénouement est fonction de la réponse, comme précédemment. Une réponse positive et la forme humanoïde continue :

- « Aucune règle pour ces épreuves, vous devrez les réussir par quelque moyen que ce soit, si vous désirez arrêter en cours, vous le pouvez, mais je ne vous accorderais pas de réponse. Je commence donc par la première épreuve, je vais tester votre intellect et votre sagesse par deux énigmes qu'il vous faudra résoudre en moins de 3 minutes pour chacune. »

- **Voici la première :**

Je suis souvent tenue, mais rarement touchée. Je suis toujours mouillée mais ne rouille jamais.

Parfois je suis pendue, parfois je suis mordue. Pour bien m'utiliser, tu dois avoir l'esprit vif.

Réponse : la langue

- **La deuxième :**

Plus vous en retirez et plus je deviens grand, Mais je serais comblé si vous en rajoutez.

Réponse : Le trou



- La deuxième épreuve est fonction des personnages. Selon leurs compétences, des défis se présenteront à eux. La grande salle va se modifier par magie, et proposer des obstacles tous plus impressionnant les uns que les autres. Des pièges à retardement vont se créer, et les personnages habiles devront les désamorcer pièce par pièce avant que le compte à rebours ne s'achève et qu'il se déclenche (il faudra donc passer plusieurs DD dans un temps limité). Des fossés profonds de plusieurs dizaines de mètres vont se former au centre de la salle, et s'agrandir au fur et à mesure que le temps avance, les personnages devront donc le franchir avant qu'il ne soit trop large (et qu'il n'y ait plus de prise d'élan possible), et actionner le levier qui refermera le précipice. Des murs d'escalade à grimper, des cordes à escalader le plus rapidement possible (on peut imaginer une corde qui se consume petit à petit, avec un fossé au dessous), un test d'apnée, des fouilles... Tous les tests peuvent être mis en place pour présenter un défi face à la maîtrise des compétences (physiques ou autres) des personnages. La Dame de l'Eau précise que la magie est strictement interdite lors de cette épreuve, quiconque en fera l'usage mettra un terme à celle-ci...

- La troisième épreuve teste la bravoure, le courage, et les capacités de combat. Elle est en fait composée de trois épreuves : les personnages devront trouver les trois salles où sont retenues des créatures démoniaques et puissantes, qui ont été enfermées car elles étaient incontrôlables, et les affronter. Ces salles se trouvent en fait au deuxième étage, ce sont les salles 41, 42-43 et 44 (toutes connexes à la salle 40). Les personnages devront donc venir à bout de ces trois sous-épreuves, et en apporter la preuve à la Dame de l'Eau.

Si les personnages viennent à bout des trois épreuves, la Dame de l'Eau répondra alors, sur un ton ambigu à souhait :

« Vous serez très bientôt confrontés à un choix

difficile. L'avenir de votre quête en dépendra. Mais vos âmes ne seront épargnées que si, telles les épreuves, vous bravez les défis avec sagesse et bravoure. A vous de décider des moyens pour y parvenir... »

Après cette presque réponse, la Dame de l'Eau disparaîtra, pour laisser à la place une récompense beaucoup plus concrète. Les personnages pourront récupérer au fond de l'eau la *Couronne des Seigneurs*. Cet artefact confère à son porteur un bonus de +4 dans une caractéristique au choix.

La caractéristique doit être choisie en début de journée, et peut être modifiée à volonté à chaque nouvelle journée.



32. BAINS

A l'origine, cette grande pièce servait de bains à tout le personnel. Mais elle n'est plus utilisée depuis longtemps, et on peut aisément comprendre pourquoi : le sol, verdâtre, est gluant et il est très difficile de s'y déplacer (vitesse réduite de moitié), l'eau a pris une étrange teinte marron, et une odeur de moisi qui provient du sol et des murs humides emplit toute la pièce. Pourtant, l'eau stagnante donne l'impression de s'agiter, comme si quelqu'un ou quelque chose osait encore s'y baigner. Effectivement, quelques secondes plus tard, une petite créature ailée sort de l'eau et virevolte jusqu'aux personnages. La fée s'exclame alors en commun :

« *Hooo, vous voulez vous baigner ? Mais, mais, c'est interdit, plus personne ne vient ici, c'est mon chez moi. Pourquoi vous êtes là ? On m'avait juré que je serais tranquille. Alors, répondez, qui vous à dit de venir ici ?* ».

Glopoo la fée vit seul dans ces bains, il était autrefois prisonnier de Vol tout comme beaucoup d'autres méphites. Mais il est parvenu à s'échapper il y a de cela quelques années, et a, par chance, découvert ce petit coin de paradis. Les personnages peuvent le lui demander, il racontera avec plaisir son histoire, en terminant chaque phrase par :

« *Mais, shht, si la maîtresse venait à l'apprendre...* »

S'il sait pertinemment que Vol se fiche éperdument de son cas, il se plait à se présenter comme une sorte de fugitif. Glopoo connaît un petit peu le château, entre deux baignades il se promène et se tient au courant. Les PJ pourront sans trop forcer le convaincre de leur raconter les petits secrets. Il expliquera alors comment est organisé le château, qui sont les résidents... Par contre, si les personnages essaient de savoir quelque chose au sujet de Vol ou de ses trésors, Glopoo se fige et n'ose plus répondre. Il craint trop la maîtresse des lieux. Le seul moyen de lui tirer les vers du nez est de lui rendre un service. Glopoo se languit de ses anciens compagnons, avec qui il voudrait partager cet endroit, si les personnages parvenaient à les faire sortir de leur cellule du troisième étage, il leur serait infiniment reconnaissant. Les personnages n'ont plus qu'à s'exécuter (voir la description de la salle 61 pour plus de détails). Glopoo dévoilera alors que Vol cache ses secrets dans une salle interplanétaire dont l'entrée est au dernier étage. Pour l'ouvrir, il faut trouver le changelin qui possède la clé...

33. CHAMBRE D'INVITÉS VIDE

Cette chambre confortablement meublée et dotée de plusieurs matelas ainsi que de fauteuils et de bureaux est destinée à accueillir les invités au château de Malmoelle. Elle est actuellement vide, et constitue un parfait endroit pour que les personnages puissent se reposer tranquillement et confortablement, sans risque d'être dérangés.

34. CHAMBRE D'INVITÉS

Cette chambre a été meublée pour un géant. D'immenses tapis sont disposés sur le sol, et un lit a été collé au mur du fond. Il fait incroyablement chaud dans cette salle. Assis sur son lit, un Efruit caresse la crinière enflammée de son molosse. Une chaîne lourde retient celui-ci.

Déroulement du combat. L'Efruit demande de quoi il s'agit, ne reconnaissant pas les personnages. S'il découvre qu'ils sont des intrus, ou a été prévenu que des étrangers au château se promenaient quelque part dans celui-ci, il attaque.

De mauvaise humeur, il a de toute façon 50% de chances d'attaquer quiconque entre. Le molosse ne peut pas attaquer dans un rayon de plus de 6 m de l'attache de sa chaîne (ce qui correspond à la longueur de celle-ci).

- **Zaxolon**
- **Molosse de Zaxolon**

Zaxolon combat jusqu'à la mort, mais si les personnages parviennent à l'interroger, il affirme travailler pour les sectes du Dragon Au-Dessous, et collabore avec Vol pour qu'elle fournisse une aide dans la recherche d'un artefact.

Zaxolon est là pour s'entretenir avec Vol, il est un membre puissant des sectes du Dragon Au-Dessous. Il est venu concerter Vol pour connaître son avancement en ce qui concerne la quête du Globe d'Eptor'cix.

35. SALLE D'ENTRAÎNEMENT

Dans cette salle semi-circulaire on entend très souvent des bruits d'épées qui s'entrechoquent ou de sortilèges incantés par les magiciens. En effet, il s'agit de la salle d'entraînement du château de Malmoelle où les gardes et les mages s'exercent pour assurer au mieux la défense de Vol.



Déroulement du combat. Les combattants qui sont ici sont entraînés à se battre ensemble. Ils tenteront donc de développer une technique organisée, où les lanceurs de sorts sont derrière les prêtres, où les prêtres s'adonnent à renforcer la puissance des soldats, et où les soldats protègent les lanceurs de sorts en combattant au corps-à-corps.

- *4 gardes d'élite de Vol*
- *3 profanes d'élite de Vol*
- *2 prêtres d'élite du Sang de Vol*

36. RANGEMENT

Cette grande pièce renferme une centaine d'armes impeccablement rangées par catégories. La plupart sont simples, mais une recherche approfondie permet de dégoter une *javeline de foudre* (*Guide du Maître* p 226) ainsi qu'une *rapière +1 de feu intense*.

Des dizaines de grosses caisses qui n'ont rien à voir avec l'armement sont entreposées ici, contre les murs. Une fouille suffisamment ciblée permet de trouver une caisse verrouillée (Crochetage DD 25). Celle-ci est vide mais ouverte en son opposé sur ce qui semble être une autre salle. En effet, la caisse qui s'ouvre sur le côté conduit vers la pièce 37 dont l'accès est autrement invisible. En la traversant, on déclenche le piège qui s'actionne dès qu'on pose son genou à terre. La caisse se referme alors des deux côtés, et du gaz empli l'espace. Pour sortir, il faut à nouveau pouvoir crocheter l'une des deux ouvertures (crochetage DD 25).

- **Gaz empoisonné.** FP 10 ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; effet : un gaz sort d'ouvertures prévues dans la caisse, et entraîne une diminution temporaire de 1d6 For/3d6 For ; Vigueur (DD 18), effet annulé ; cibles multiples (dans toute la caisse) ; Fouille (DD 30) ; Désamorçage/sabotage (DD 30).

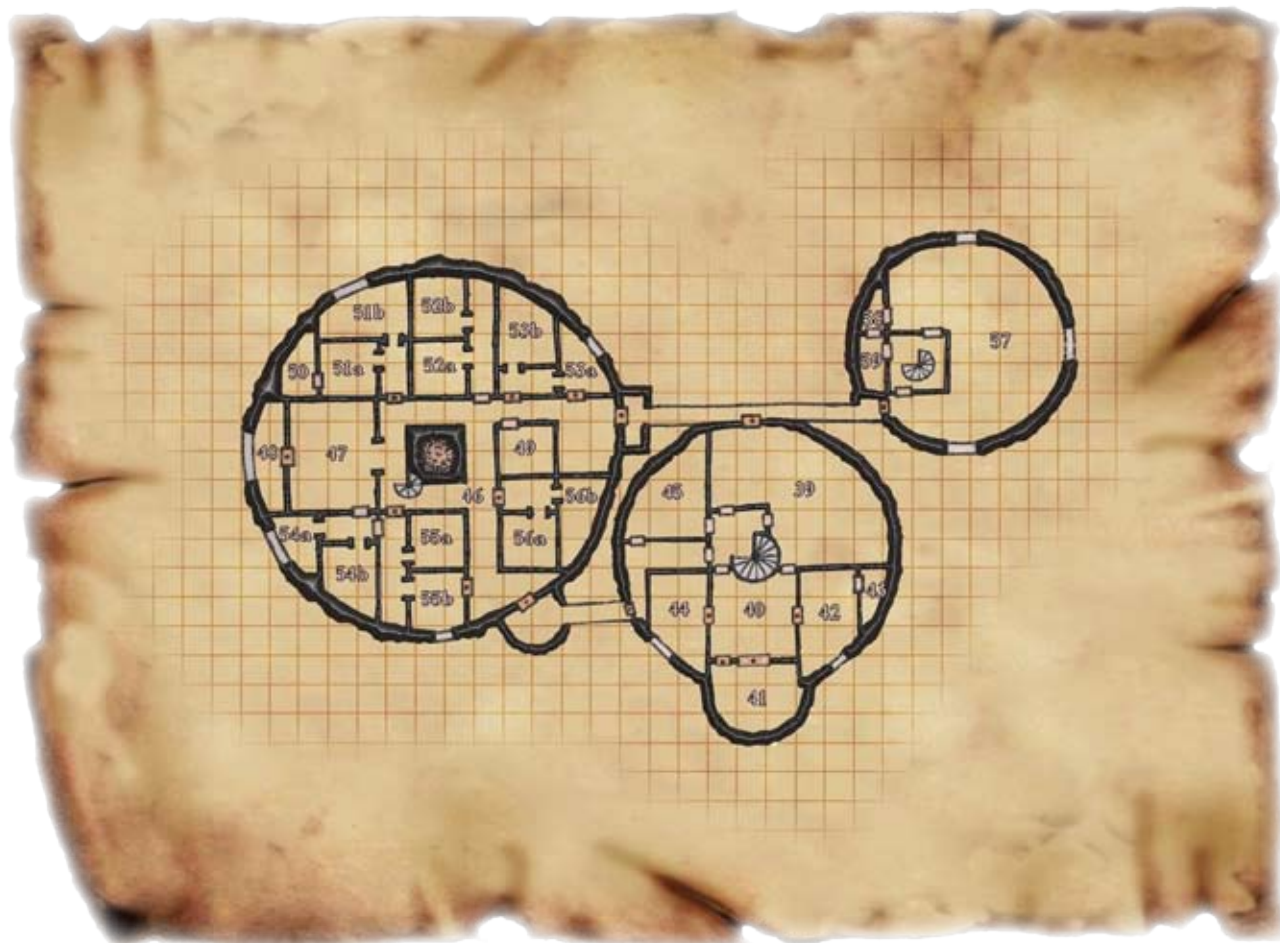


37. RANGEMENT SECRET

Cette petite pièce dissimulée derrière un pile de caisses, et dont beaucoup ignorent l'existence renferme en fait les plus merveilleuses créations des forgerons du château de Malmoelle. Les objets qui sont stockés ici sont réservés à l'usage des meilleurs éléments. On y trouve : une *serpe acérée +2*, un *épieu de feu +2*, un *écu en fer +3*, des *gants de force +2*, une *chaîne cloutée de froid intense +2*, et quelques autres armes et armures intéressantes (au choix du MJ).

38. BALCONS

Ces balcons donnent sur la salle 15 du premier étage. Les prêtres de cette salle de prières viennent parfois s'agenouiller sur les balcons pour prier. Si les personnages viennent à se battre en salle 15, c'est ici que les prêtres monteront pour se tenir à distance de leurs cibles tout en leur jetant des sorts divins.



Deuxième étage

La partie centrale de cet étage est bien plus lugubre que les étages plus bas. On y pratique la torture et la manipulation des cadavres. Le reste sert de quartiers pour les douze acolytes de Vol, ces puissants personnages qui ont pratiqué le sort créé par Vol pour insuffler la marque dans le Khorvaire. Certains s'y trouvent, d'autres sont en vadrouille.

39. ANIMATION DES MORTS

Cette grande pièce est pleine de corps et de cadavres. Les mouches qui y trouvent leur repas ne font qu'empirer le décor, et comme si ça n'était pas suffisant, l'odeur y est épouvantable. Cette salle occulte est destinée aux prêtres et aux magiciens qui s'occupent de réanimer les morts. Au sol sont tracés des cercles qui amplifient la magie de ranimation. Les restes des corps inutilisés ont été regroupés en un tas immonde, qui dégage une odeur dégoutante. Les prêtres effectuent un travail sans relâche, pour être le plus productif possible et satisfaire

Erandis. Prononçant des incantations inconnues, ils réveillent plusieurs corps en zombies qui seront conduits par les gardes dans la salle du bataillon des morts, en 17.

Déroulement du combat. Les magiciens et les prêtres préfèrent envoyer leurs créations au corps à corps tandis qu'ils utilisent leurs sorts.

- 7 *grands prêtres*

40. GARDE

Cette salle est une salle de garde. Les quatre hommes postés ici protègent les salles adjacentes. En effet, les salles connexes ne doivent pas être ouvertes pour plusieurs raisons, mais d'une manière générale, les êtres qui sont enfermés à l'intérieur ne doivent pas en sortir. Les gardes vérifient qu'il ne s'agit pas d'une personne importante, et si ça n'est effectivement pas le cas, ils demandent de repartir. Si les personnages n'obéissent pas, ils s'attaquent à eux.



Déroulement du combat. Les gardes se ruent sur une personne pour l'achever, et si quelqu'un s'approche de l'une des portes, ils s'attaquent à lui en priorité.

- **4 soldats d'élite de Vol**

41. PRISON DU TÉNÉBREUX

La grande porte de cette salle a été munie d'un sceau magique très puissant, érigé par Vol elle-même, rendant la salle entièrement hermétique. La petite porte, la seule ouvrable depuis l'extérieur, est verrouillée (Crochetage DD 35) et protégée par un symbole d'étourdissement.

- **Symbole d'étourdissement.** FP 7 ; sort ; déclencheur par contact ; pas de remise en place ; effet : toutes les créatures dans un rayon de 18 m sont étourdies pendant 1d6 rounds ; Vigueur (DD 25), annule ; cibles multiples (dans un rayon de 18 m) ; Fouille (DD 35) ; Désamorçage/sabotage (DD 35).

La créature que retient cette prison est le fruit de la puissance de Vol. Au fil de ses expériences, elle est parvenue à créer un mort-vivant terriblement puissant à partir du cadavre d'un fiélon très intelligent, Habashkasaar. Ce spécimen est le premier, mais aussi le plus incontrôlable, l'esprit du fiélon demeure et tente de se venger. En attendant de trouver une solution, Vol l'a enfermé dans cette pièce. Depuis, Vol tente de créer d'autres ténébreux, toujours à partir de démons ou de créatures puissantes, le gardien de sa salle en est un, né d'un monstre des désolations démoniaques, le ver pourpre. Elle maîtrise de mieux en mieux cette nouvelle magie, parvenant à asservir ses créations. Celui-ci, bien que n'étant pas le plus puissant, est le plus dangereux... Si les personnages réussissent à entrer dans cette salle, la créature fête sa liberté en détruisant tout sur son passage.

Déroulement du combat. Le ténébreux est très énervé, il compte bien mettre à sang le château pour se venger, à commencer par ceux qui ont ouvert la porte. Le ténébreux commence par se lancer rapidement, puis il s'approche à 9 mètres ou moins pour user de son regard imprécatoire et frapper à l'aide de *confusion* ou d'*immobilisation de monstre*, le tout couplé à des *ténèbres maudites* à incantation rapide.

Après, il use de *doigt de mort* contre un lanceur de sorts et réutilise *ténèbres maudites* à incantation rapide. Enfin il engage le corps à corps en tentant de désarmer son adversaire. Dans sa folie, il n'essaiera même pas de fuir.

- **Habashkasaar**

42. SANCTUAIRE DES OMBRES

Cette pièce baignée dans le noir est apparemment vide. Elle ne contient que quelques gravats. Pourtant, elle est baignée dans une vieille magie nécromantique, qui se ressent par une atmosphère lugubre, et une odeur de cadavre. Une porte au fond de celle-ci donne accès à la salle 43. Sur cette porte est gravée la représentation d'un sorte de fantôme qui dévore tour à tour des individus.

43. CHAMBRE DU DÉVOREUR

Le dévoreur est une entité qui n'a pas de forme, et qui ne vit d'ailleurs pas. Le dévoreur est la pièce elle-même. A chaque fois qu'un individu entrera dans cette pièce, il disparaîtra aussitôt aux yeux de tous, pour réapparaître sous une forme éthérée dans le sanctuaire des ombres. Cette forme éthérée, tout comme le dévoreur, a soif d'âmes. Il est pris d'une irrésistible envie de prendre le corps des individus vivants qui se trouvent dans la pièce. Il met donc toute son ardeur à combattre les individus de la pièce (en veillant à chaque fois à s'acharner sur un seul à la fois). Dès qu'un individu est battu, il passe sous forme éthérée avec son maximum de points de vie, et se met à combattre au côté de son meurtrier. La seule manière de ramener un individu dans son état normal est de le battre. Ce dernier revient alors avec ses points de vie initiaux (avant la forme éthérée). Un personnage battu par une ombre revient avec -1 points de vie. L'ombre peut être jouée soit par le joueur original (il devra alors interpréter correctement son personnage), soit par le MJ...

44. MAUSOLÉE DES TUEURS

Une pauteur atroce sort de cette pièce plongée dans le noir. Neuf statues représentent ce qui semble être d'anciens tueurs au regard froid, levant leurs épées. A leurs pieds, des squelettes pourvus d'une longue langue s'animent. Ils sont les cadavres animés d'anciens grands tueurs ayant travaillé pour Vol, et désirent à tout prix retrouver la vie. En attendant, ils doivent étancher leur soif de mort en tuant.

Déroulement du combat. Chaque mohrg veut sa proie pour lui, les premiers se répartiront sur chaque personnage, les autres viendront compléter.

- *9 mohrgs*

45. SALLE DES TORTURES

Des chaînes pendent depuis le plafond, des instruments de torture jonchent le sol et des tables pleines de sang sont installées ça et là. Un prisonnier, qui montre sur son torse nu la même marque que les personnages, est suspendu par les mains aux chaînes. Le tortionnaire, un humanoïde enlacé de chaînes, exerce sur ce prisonnier les pires souffrances. Il est accompagné de son assistant, un demi-elfe aux yeux sombres. Il connaît bien le château et si des intrus entrent, ils s'en rendra vite compte se fera une joie d'en faire de nouveaux cobayes pour ses tortures.

Déroulement du combat. Le Kyton utilise son pouvoir sur les chaînes pour gêner les personnages. Puis, avec son assistant, ils tentent de prendre en tenaille un personnage pour l'affubler d'attaques surnaturelles.

- *Huma le tortionnaire*
- *Himoel*

Le prisonnier est encore gisant, et sa gorge pleine de sang l'empêche de parler. Il faut lui apporter quelques soins pour pouvoir l'interroger. Ce dernier sait que Vol cache ses plus précieux secrets dans une salle d'une autre dimension, et pour avoir accès à cette salle, il faut trouver le Gardien qui conserve une sorte de clef pour ouvrir un portail vers cette salle.

46. COULOIR DE TRANSIT

Un escalier en colimaçon continue sa montée dans ce couloir et permet d'aller jusqu'au 4ème étage. Le couloir est un encore moins fréquenté qu'au premier étage, cependant il reste imprudent d'y traîner. Cette fois-ci, les personnages ont des chances de rencontrer l'un des douze acolytes. Chaque fois qu'ils y passeront, jeter 1d100 et se reporter sur ce

tableau pour voir s'ils font effectivement une mauvaise rencontre :

d100 Rencontre

1-80 Aucune

81-90 • *Acolyte (au choix)*

91-100 • *Spécial**

*Ce peut être un invité de Vol qui se trouve dans l'une des chambres du château ou n'importe quelle personne susceptible d'être là (à la discrétion du MJ).



47. SALLE D'ENTRAÎNEMENT DES DOUZE

C'est dans cette pièce où sont installés quelques mannequins et où traînent quelques armes que les douze acolytes de Vol s'entraînent. Qu'ils soient lanceurs de sorts ou guerriers, ils méditent et combattent entre eux ici. Il est possible que les personnages arrivent ici en poursuivant un acolyte qui fuirait ici, ou même en y tombant par hasard. Quoiqu'il en soit, Zlabir est actuellement entraîné de s'y entraîner.

Déroulement du combat. S'il voit un intrus entrer, il reste calme et prend cette intrusion comme une partie de son entraînement. S'il voit que ça comment à devenir sérieux, il emprunte la porte vers la salle d'entrée et de sortie (salle 48) et effectue un spectaculaire saut dans le vide pour amortir aisément sa chute au sol. Il finit par entrer dans le château pour alerter le plus de gardes possible.

- *Zlabir*

48. ENTRÉE ET SORTIE

Une grande ouverture sur le mur du fond de cette salle fournit une vue imprenable sur l'île glaciale. Cette pièce non isolée est aussi très froide. Les douze acolytes utilisent cette ouverture pour sortir et entrer dans l'enceinte du château. Il arrive parfois de voir l'un d'entre eux se jeter au dehors, et disparaître par téléportation.

49. SALLE VIDE

Cette pièce a été désertée depuis longtemps. Elle est vide et ne contient rien d'intéressant.

50. NICHE

Ce petit espace non aménagé est réservé à l'animal de compagnie d'Askul. Il n'est d'ailleurs accessible que depuis les quartiers de l'acolyte. Si les personnages entrent à l'intérieur de cette niche improvisée, ils tomberont nez à nez avec le molosse. Celui-ci est attaché par une chaîne au fond de la pièce, mais il peut aisément se promener à l'intérieur de celle-ci.

Les carcasses d'animaux qui gisent au sol informent que le molosse ne peut depuis un petit moment se nourrir que des restes de viande moisie. Il est très affamé, et s'il peut serrer dans sa mâchoire de la viande fraîche, il le tentera sans hésiter. Si les personnages sont hors de portée mais qu'il s'est rendu compte de leur présence, il aboiera aussi fort que possible pour amener les acolytes présents.

Déroulement du combat. Le molosse a peu de chances face aux personnages, mais il tente quand même de saisir des morceaux de chair à ces derniers.

- *Molosse*

51A. QUARTIERS D'ASKUL

Askul réside ici quand il n'est pas en vadrouille dans le Karnath. Cette chambre richement décorée est vide de toute présence. En fouillant, on peut trouver un coffret verrouillé (Crochetage DD 25) dans lesquels sont placés 55 pp, 123 po, une perle noire valant 500 po et une dague ornée de diamant d'une valeur de 1000 po.

51B. QUARTIERS D'AMANGAR

Cette salle toute simple, sans décoration particulière, avec un petit lit et une étagère, semble être

prévue pour une humanoïde de petite taille. Elle ne contient rien de particulier. C'est ici que vit Amangar, une halfeline des douze acolytes.

52A. QUARTIERS DE NARGA

Cette chambre poussiéreuse au possible est privée de toute lumière. Il y a très peu de décoration, et encore moins de mobilier, seul au centre de la pièce est posé un sarcophage, dont le couvercle est entrouvert, laissant deviner deux yeux menaçants. Si Narga la vampire est réveillée, elle ne cherchera pas à comprendre s'il s'agit d'un ami ou d'un ennemi pour attaquer.

Déroulement du combat. Narga ne quitte pas sa pièce qui est l'une des seules pièces plongées dans le noir. Si elle est en mauvaise posture, elle criera au secours (alertant Oamina si elle est à côté, ainsi que les acolytes qui s'entraînent en 47), puis se changera en chauve-souris pour fuir en longeant les zones d'ombre.

- *Narga*

52B. QUARTIERS D'OAMINA

L'elfe qui vit ici a porté beaucoup d'attention à l'aménagement de son logement. La décoration tout à fait unique mélange un genre gothique et noble. Les meubles sont soigneusement sculptés, et le tout parfaitement rangé. Oamina, l'une des meilleures parmi les acolytes, et une favorite de Vol, a l'air d'une personne très stricte et disciplinée. Méditant en position du lotus sur son lit, si elle voit les personnages entrer, ni une ni deux, elle bondit arme à la main.

Déroulement du combat. Oamina ne doit pas mourir, les personnages devraient la retrouver bien plus tard. Il s'agit de toute façon d'un personnage puissant, elle ne devrait pas succomber si facilement. Oamina court en direction des personnages, tente de donner une attaque brève tout en filant chercher au moins un renfort parmi les acolytes présents (elle ira voir en priorité Narga dans la chambre voisine, en 52b).

Oamina n'est pas bête, si elle voit rapidement qu'elle perd l'avantage, elle n'attendra pas d'être en trop mauvaise posture pour fuir...

- *Oamina*



53A. QUARTIERS DE MURKHAS

Cette pièce est plongée dans le noir, les volets ont été fermés et un drap bouche toute possible arrivée de lumière. Si les personnages trouvent une source de lumière, ils constateront tout de suite que cette chambre est celle d'un guerrier. Des armes de toutes catégories sont rangées dans divers coins de la chambre. Un lit tout juste défait est installé contre un mur. Si les personnages fouillent la chambre (Fouille DD 15) ils peuvent trouver caché sous le lit un petit coffret. L'ouvrir nécessite un test de crochetage (DD 30), la serrure étant d'une qualité incroyable. À l'intérieur de ce coffret, une petite clé sertie de diamants est déposée (cette clé sert en fait à ouvrir le bureau de Vol, Murkhas n'est pas censé en posséder un exemplaire mais il est persuadé qu'en fouillant de temps à autres le bureau de sa

maîtresse, il pourra lui être d'une plus grande utilité). En fouillant un peu plus (Fouille DD 20), les personnages trouveront dans le tiroir de la table de chevet, entre divers papiers inintéressants un bout de parchemin où sont griffonnés les visages des personnages, avec un message clair : « *A ne jamais oublier : les abattre* ».

Si les personnages ont précédemment tué Murkhas, et que Vol a donc procédé au rituel qui le transforme en vampire, la chambre aura été dotée d'un énorme récipient rempli de sang frais.

53B. QUARTIERS DE DUNE

Cette chambre privée, l'une des plus grandes de toutes, est prévue pour un humanoïde de taille imposante. Dune, le demi-géant vit ici. S'il n'a pas été réveillé par les personnages, ces derniers pourront le trouver entrain d'exercer sa principale activité : dormir. Dune est un guerrier de taille, il sait utiliser sa force à bon escient, et est un excellent stratège, mais il aime se reposer avant de passer à l'action. Étant donné qu'il prépare en ce moment même une mission importante, il a décidé de rester tranquille avant de partir. A moins que les personnages aient une bonne raison de le réveiller, il est insensible aux petits bruits, et peu de choses semblent être capables de perturber son sommeil profond. Toutefois, si Dune se réveille, il entre dans une rage féroce, et combat avec une énergie incroyable pour une personne qui vient de se lever.

Déroulement du combat. Dune n'a pas le temps d'enfiler une armure, alors il s'empare simplement son épée bâtarde toujours déposée à côté de son lit et utilise toutes les manœuvres qu'il connaît pour se défaire au mieux des personnages. S'il perd l'avantage, il tentera d'aller se réfugier dans la salle d'entraînement en hurlant à l'aide sur son chemin.

• Dune

54A. QUARTIERS D'OOLLO

Dans cette chambre il n'y a rien d'intéressant à dégoter, et rien ne trahit la personnalité de son occupant. Seul le strict nécessaire a été installé dans cette pièce : un lit, une armoire où traient quelques vêtements, et un coffre qui, malgré sa serrure fermée (Crochetage DD 25) est complètement vide. Oollo est la sœur de Karlin.

54B. QUARTIERS DE KARLIN

La chambre de Karlin, le frère d'Oollo est visiblement celle d'un lanceur de sorts. Des robes de magicien sont soigneusement accrochées dans une large penderie, et des composantes pour sorts sont classées par milliers sur des étagères qui occupent entièrement le mur Est. En fouillant ces étagères, les personnages peuvent trouver un perle noire d'une valeur de 550 po, une dague sertie de diamants de 600 po, et des pièces de diverses époques. Il y en a en tout pour environ 40 pp, et 1000 po.

55A. QUARTIERS DE JAMIC

Cette chambre ne contient plus qu'un lit et une armoire. Son propriétaire a visiblement déménagé, et ne vit plus du tout au château de Malmoelle. En effet, Jamic, quelque peu en froid avec le reste des acolytes a préféré se trouver un nouveau logement. Il a cependant oublié une bourse de 76 pp dans l'armoire, et quelques babioles insignifiantes.

55B. QUARTIERS DE YÉMÉNA

Yéména est la plus habile des douze acolytes. Elle passe le plus clair de son temps dans la salle d'entraînement du premier étage qui lui est réservée. Sa chambre ressemble elle aussi à une salle d'entraînement : toutes les affaires et le mobilier sont écartés du centre pour laisser un petit espace destiné aux étirements et à la mise en forme physique. Un tapis de sol et un range-armes accentuent l'idée d'entraînement intensif de Yéména.

56A. QUARTIERS DE ZLABIR

Cette chambre confortable est vide de toute présence. En effet, Zlabir, son propriétaire est actuellement dans la salle d'entraînement des douze. Outre sa richesse enfermée dans un gros coffre (Crochetage DD 30, 4000 po) il a aussi laissé sans surveillance son arme favorite : Saphina, une *lance +3 sanglante*.

56B. QUARTIERS DE KARAZ

Le dernier des douze acolytes est resté sobre dans la décoration de sa chambre. Il est très discret aussi bien dans son attitude que dans l'aménagement de sa chambre, mais reste efficace et fort prometteur.

57. SALLE DE RÉUNION DES DOUZE

Pour chaque mission importante qui concerne généralement les douze acolytes, tous se réunissent dans cette immense pièce. Au cœur de la salle, une table ronde en pierre est entourée de douze sièges en pierre identiques avec des dossiers immenses. Au centre de la table, une boule en verre dont le diamètre est d'environ 1,50 m est posée sur un socle de pierre orné de pierres précieuses sombres.

À l'intérieur de cette boule, on peut observer distinctement l'image de la ville de Sharn. Le point de vue se déplace lentement dans une partie de la ville, si bien qu'on peut y voir nettement l'activité de plusieurs habitants de la ville. Après un bref tour du quartier, l'intérieur de la boule se voile pour laisser ensuite apparaître la ville de Korth. Les points de vue se succèdent, laissant apparaître douze villes différentes, et le cycle se répète pour, à chaque fois montrer un endroit différent de chacune des villes ou des régions.

Les personnages pourront facilement comprendre qu'il s'agit des douze lieux où les acolytes ont répandu la marque. Cette boule de divination est un artefact très précieux dégoté par la Griffes d'Emeraude au Xen'drik, elle donne une vision très nette d'un ensemble de lieux où elle a déjà été emmenée.

Une espèce d'autel est située à côté de la table ronde. Cette console circulaire est dotée de treize cailloux ovales de la taille d'un poing, qui sont répartis circulairement autour d'un plateau. Au centre de ceux-ci, une écriture dans le langage draconique dit ceci :

« Lorsque les treize porteurs placeront leurs mains gantées sur leurs pierres respectives, et que le rituel sera accompli selon les règles, l'accomplissement du Phénomène se réalisera, et le pouvoir d'induire la marque traversera chacun des artefacts. ». C'est en effet sur cet autel que les acolytes, ainsi que Vol, doivent charger chacun des gantelets de la magie qui permet de transmettre la marque.

58. RÉSERVE DES ACOLYTES

Cette petite réserve est celle des acolytes, elle leur permet de finir de s'équiper avant de partir en mission. Sont rangés ici 42 *flèches +2*, 50 *carreaux +2*, 20 *billes +1*, 3 *lances +2*, 2 *haches de lancer +1*, des sacoches de composantes pour sorts...

59. RÉSERVE DE DRACOLITHES

Dans ce petit espace sont disposées des étagères destinées à accueillir les trois sortes de dracolithes qui existent. Cependant, celles-ci paraissent bien vides : les personnages ne pourront trouver qu'une petite dizaine de dracolithes d'Eberon, deux de Sibérys, et aucun provenant de Khyber. Les stocks ont été épuisés, et les dracolithes deviennent de plus en plus rares à force de creuser les roches de Khyber, de fouiller les terres du Khorvaire et de s'attribuer toutes les ressources des pluies de Sibérys. Mais les rituels ainsi que le lancement du puissant sort d'affiliation de la marque nécessitent toujours plus de dracolithes...



Troisième étage

Cette partie du château est la plus répugnante et la plus dangereuse. Les prisonniers et les cobayes des futures expériences de Vol sont retenus dans les nombreuses cellules de cet étage. Vol pratique ses expériences primaires ici, avant de les peaufiner dans ses propres étages. Certains morts-vivants qui ont survécu à ses tests rôdent encore dans certaines de ces salles, d'autres sujets sont mourants, certains encore tentent en vain de s'évader.

60. QUARTIER DES COBAYES

Ce complexe est fait de cellules hermétiques à la magie. Toutes les portes sont fermées à clef. À l'intérieur de ces cellules sont enfermés les cobayes qui serviront aux expériences de Vol et de ses sbires. Ce sont en fait tous les prisonniers de Vol dont elle ne peut plus rien tirer. Ils sont nourris de temps en temps avec de la bouillie ou même des restes des organes des cobayes utilisés, distribués dans des ga-

melles par les gardes qui passent de temps en temps par ici. En pénétrant à l'intérieur de certaines cellules, les personnages pourront constater avec effroi que certains prisonniers désespérés sont tombés dans le cannibalisme, crevant de faim ils ont mangé l'un de leurs congénères...

Les personnes qui sont enfermées là vivent des horreurs, et sont plongées dans la peur de ce qui les attend, ils en viennent même à souhaiter de ne jamais être appelés par les gardes à sortir de la cellule. Si les personnages trouvent quelqu'un qui ne se méfie pas d'eux, qui est capable de parler et n'est pas encore tombé dans la folie, il pourra décrire brièvement ce qu'il a entendu sur le château, et le sort que subissaient ce qui tombaient à cet étage. Il peut même apprendre aux personnages que la partie Est de cet étage est l'endroit où ont récemment été enfermés les marqués. À cause de cela, tous les prisonniers qui étaient enfermés là bas ont été entassés avec les autres ici, où les conditions d'emprisonnement sont encore plus exécrables.

D'une manière générale, les cobayes se refuseront à fuir. Les personnages devront être très convaincants pour les pousser à sortir de leurs cellules et à voler de leurs propres ailes.

61. QUARTIER DES CROISEMENTS

Toutes ces petites salles sont fermées à clef. Pour la majorité de celles-ci, on pourra trouver étalées par terre, des cages rouillées plus ou moins grandes, dans lesquelles des créatures horribles, résultats de croisements impensables, se meurent petit à petit. Elles sont le fruit des croisements et des tests de Vol, qu'elle garde en secret pour s'en resservir plus tard. Des homoncules et des créatures humanoïdes sont le fruit de sa magie et de son imagination étrange. En traversant les couloirs, les personnages risquent de tomber sur une créature qui a réussi à s'échapper. Jeter un d100 pour connaître la rencontre :

d100 Rencontre

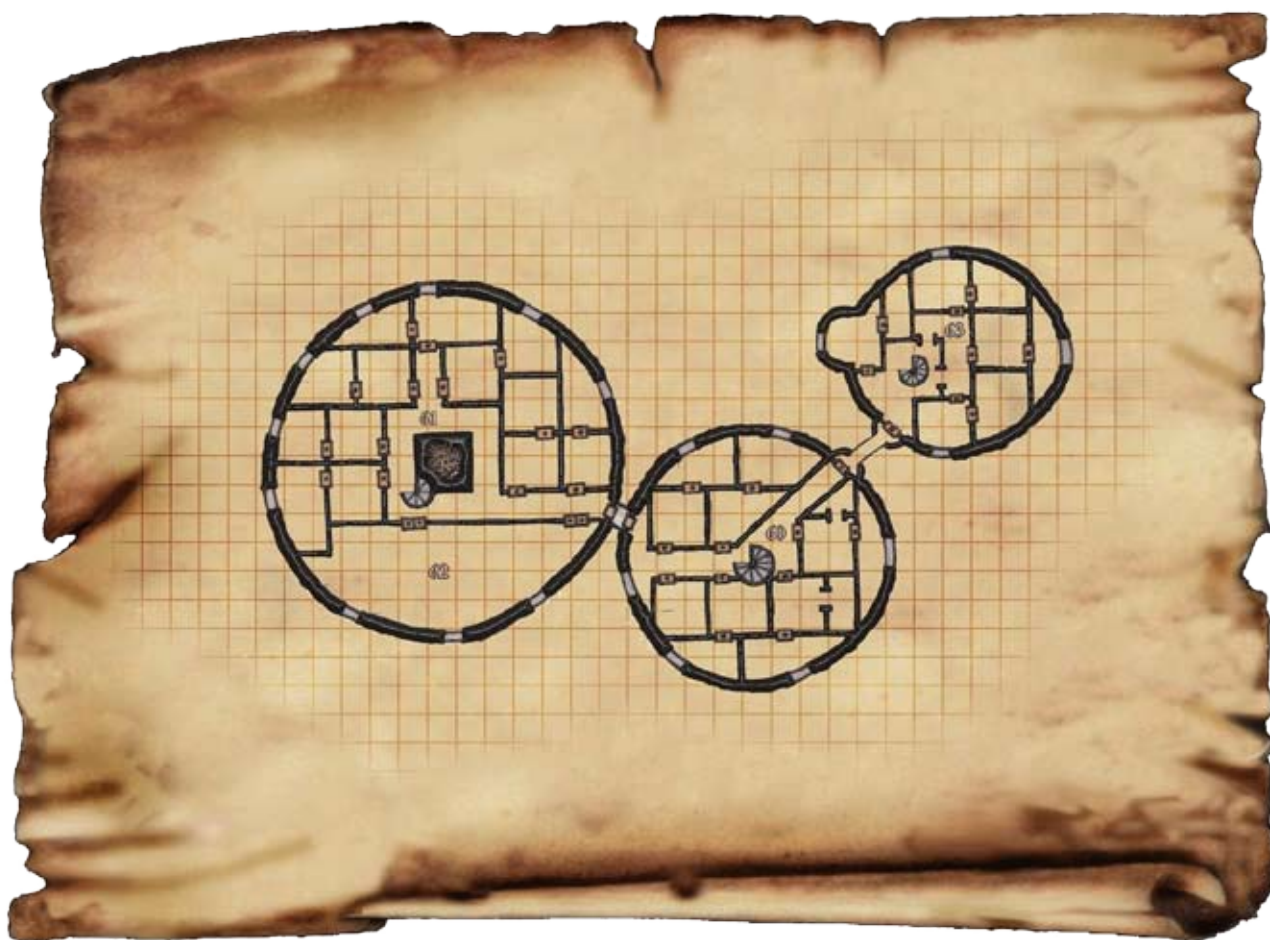
1-40 Création quelconque

41-50 *Sort vivant (au choix)*

51-75 *1d6 vases (au choix)*

75-100 *Chimère*

En rentrant dans l'une des cellules, les personnages risquent de faire des rencontres assez aléatoires, toutes plus terrifiantes et intrigantes les unes que les autres. Voici quelques exemples de ce à quoi peuvent être confrontés les personnages :



172

- Dans cette pièce sont retenues prisonnières quelque dizaines de fées. Elles sont enfermées dans des cages pendues au plafond. Certaines d'entre elles ont été dépourvues de leurs ailes, d'autres de leurs yeux. D'autres encore ont complètement perdu la raison, et sont devenues complètement folles. Ces fées sont les compagnes de Glopoo (salle 32), les personnages l'ont peut-être déjà rencontré, auquel cas ils sauront sûrement qu'ils doivent les libérer et les amener jusqu'à lui pour espérer recevoir ses renseignements précieux. Mais cette tâche n'est pas aussi facile qu'elle n'en a l'air, en effet, les personnages devront jongler entre les fées qui ne leur font pas confiance et qu'il faudra convaincre, et celles que la folie a gagnée, et qui tenteront d'attaquer les PJ...
- Les PJ entrent dans une pièce pleine de cages rouillées, entassées les unes sur les autres. Dans ces cages, des animaux enragés grognent et tentent de défoncer les barreaux de leurs cages, des croisements hasardeux encore inachevés peinent à émettre un son, des bêtes à qui on a ôté une partie du corps gémissent de douleur... Soudain, une cage en hauteur bascule et s'écrase sur le sol. La cage s'ouvre et une créature ignoble s'extrait des débris...
- Cette pièce est remplie de petits diabolotins qui virevoltent. Il semblerait que ces petits humanoïdes ailés aient chacun un élément assigné. Certains ont des ailes en feu, d'autres ont des écailles sur la peau, d'autres encore sont vaporeux... L'anarchie règne ici : les différents éléments ne font pas bon ménage et ça se voit. Les méphites se tirent la queue, d'autres usent de leurs pouvoirs pour se nuire, les bassines d'eau cohabitent avec les brasiers... Quand les personnages entrent, toute l'attention semble se porter sur eux. La nuée de méphites se rue alors sur les nouveaux arrivants, pendant que d'autres ouvrent une porte du fond de la salle. Derrière celle-ci, un méphite qui semble un peu plus gros et surtout plus intelligent que les autres sort tel un commandant de guerre.

Déroulement du combat. Les méphites sont joués comme une nuée, ils attaquent de concert en portant des coups simples. Certains utilisent leurs pouvoirs magiques pour gêner les personnages. Le méphite évolué laisse attaquer la nuée pendant qu'il se lance des sorts de protection et gêne un maximum les personnages. Il attend que toute la nuée soit tombée pour se lancer à l'attaque.

- **15 méphites (au choix, nuée)**
- **Zatch**
- Un cocon magique retient prisonnier l'esprit fantôme d'une créature. Pour l'ouvrir, il faut dissiper la magie qui empêche l'esprit de sortir, et briser le verre épais qui forme le cocon. L'esprit ainsi libéré remercie les personnages et propose de les aider grâce à sa forme éthérée, ou de leur donner des informations concernant l'étage. Si les personnages sont précis dans leurs questions et insistent sur le gardien de l'œil, l'esprit pourra parvenir à se souvenir qu'un changelin qui a été enfermé a accepté de coopérer avec la liche et a même signé un pacte avec elle. Elle lui aurait ensuite confié l'œil.
- Si les personnages n'avaient pas réussi à récupérer Trom qui avait été enlevé par les mercenaires de la Griffes d'Emeraude à Sharn, ils auront une mauvaise surprise. Trom est là, étendu sur une table, avec peu de traces de torture, mais visiblement mort. Trom a à la fois été questionné, torturé, et soumis à des expériences sordides de la part de Vol dans cette salle. Il a préféré se donner la mort rapidement plutôt que de souffrir des instruments diaboliques de la liche, et de succomber à ses questions en donnant des informations précieuses sur les personnages... Cette vision devrait être difficile à soutenir pour des personnages qui l'auraient admiré, et qui ne seraient pas parvenus à le sortir des griffes des mercenaires.



62. ANTRE DE L'HYDRE

Dans cette immense pièce, une créature immense est gardée. L'immonde résultat d'une expérience de Vol visant à renforcer les capacités d'une créature a donné cette abominable hydre. Ce spécimen est le plus puissant de son genre. Le monstre à douze têtes est encore trop sauvage pour être utilisé. Quelques chaînes retiennent plusieurs de ses têtes, et à côté, trois hommes tentent en vain de la maîtriser avec de longues lances électrifiées qui permettent de la tenir suffisamment loin d'eux. L'hydre tente désespérément de se libérer de ses chaînes pour se livrer à ses instincts meurtriers. Si les personnages entrent dans cette immense salle, les trois gardes abandonnent la créature, laissant libre cours à son imagination.

Déroulement du combat. Les hommes n'interviennent pas, du moins pas au début. Ils laissent opérer l'hydre. L'hydre est chaînée, elle ne peut pas agir dans un rayon de plus de 9 m. Pour tuer celle-ci, les personnages devront couper toutes ses têtes. Seulement, il en repousse deux au bout de 1d4 rounds à chaque fois qu'une est coupée (jusqu'au maximum de 24). Il faudra infliger des dégâts de feu ou d'acide, et utiliser la magie. Si les personnages prennent l'avantage, les trois hommes viennent au contact pour pousser les plus vulnérables à portée de l'hydre.

- **Cryohydre de Lerne, 10 têtes**
- **3 gardes d'élite de Vol**



63. QUARTIER DES MARQUÉS

Ce complexe, qui était autrefois une prison pour les cobayes au même titre que le quartier des cobayes, est devenu une prison pour les marqués sur lesquels Vol a réussi à mettre la main. Si les personnages parviennent à déjouer les pièges qui protègent les portes, à les déverrouiller et à dissiper la magie qui les entoure, ils pourront retrouver des anciens membres de la guilde des marqués, et d'autres porteurs de la marque de la mort.

De cette manière, ils pourront libérer tous les marqués, et peut-être même, s'ils arrivent à obtenir la carrure de meneurs tel que l'est (ou l'était) Trom, à trouver les phrases justes et percutantes, à mener une révolte au sein du château. Ils pourront trouver un rangement d'armes pour les équiper, et semer le trouble parmi les gardes, pendant que les personnages auront voie libre pour chercher l'œil.

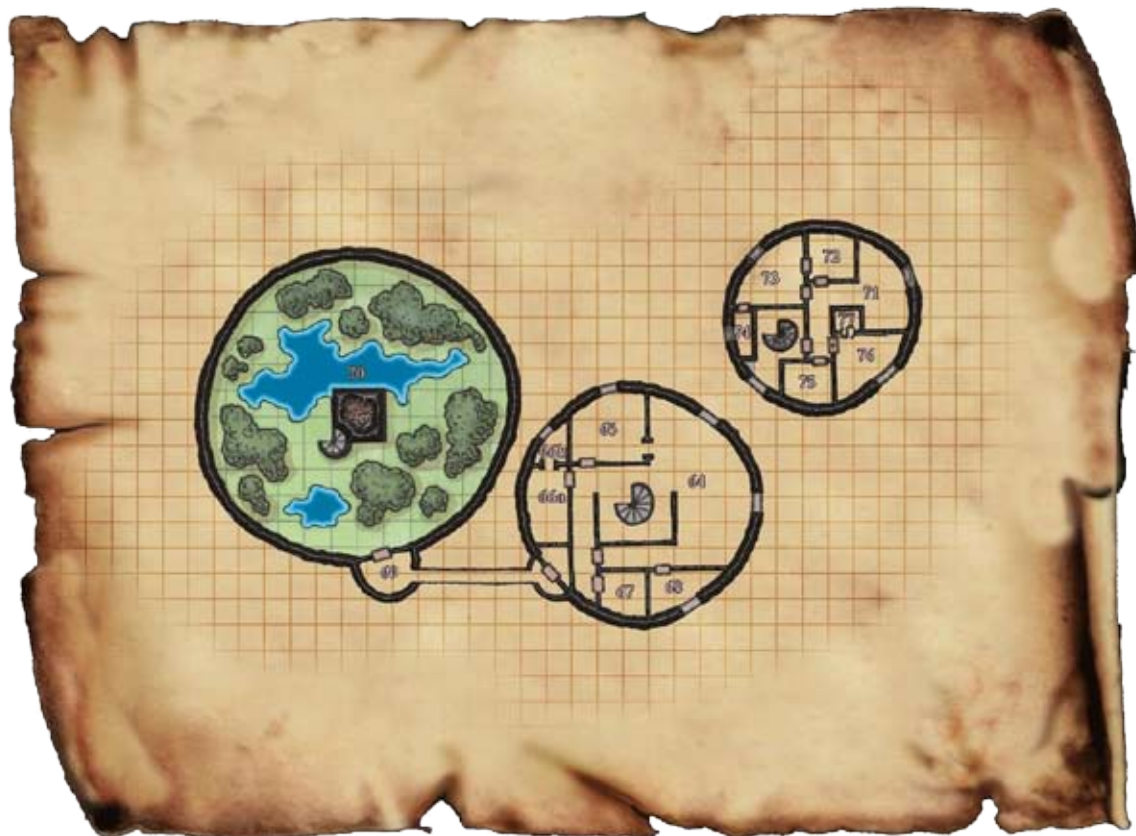
Les marqués savent un certain nombre de choses, notamment que Civax a tenu un pacte avec Erandis d'Vol, lui prêtant allégeance. La liche lui aurait alors confié une mission qui lui sied à merveille : être le gardien de l'Œil. Avec ses pouvoirs de changement de forme et de téléportation par les ombres, même si un membre du château voulait lui prendre, il lui serait facile de le perdre dans les étages...

Quatrième étage

Cet étage est strictement réservé à la liche. Elle y vient pour réfléchir à ses plans machiavéliques, pour mettre au clair ses créations et ses sorts, ou tout simplement pour être au calme. Certaines créatures résultant de ses sorts les plus puissants vivent ici, et ses acolytes favoris ont parfois le droit de se promener dans le jardin artificiel créé par Erandis.

64. COSMOGONIE

Dans cette grande salle flottent un certain nombre de globes et d'anneaux, qui laissent derrière leur trajectoire des traînées de couleur. Ces mouvements complexes représentent la cosmogonie d'Eberon et permettent à Vol de réaliser des études complexes sur la position des plans, et de savoir par exemple quand ils entrent en opposition ou en conjonction, à quelques années près. Les personnages risquent de trouver tout cela incompréhensible, sauf si l'un d'eux réussit un jet de connaissances de plans (DD 35) auquel cas il peut situer la majorité des plans, notamment Dolurrrh, le Royaume des Morts, sur lequel un repère a été placé. Un personnage sachant lire l'elfique comprendra ceci : « *Bastion personnel* ». Il s'agit en effet de la salle extraplanaire dont les personnages ont peut-être déjà entendu parler.



65. ÉTUDE DES MARQUÉS

Un homme a été attaché par un crochet au niveau de la glotte au milieu de cette pièce plutôt spacieuse. Des chaînes lui maintiennent les bras écartés. Sur son dos s'étend une marque déjà bien développée : la marque de la mort. L'homme s'est déjà vidé de tout son sang, mais Vol semble s'obstiner à faire de la chirurgie exportatrice, comme le témoignent les nombreuses incisions encore fraîches qui lui taillent le corps. Sur les étagères qui entourent la pièce, ce sont des dizaines de corps, ou de morceaux de corps qui sont étendus. Tous des marqués. Des parchemins traitant du fruit des recherches de la liche sont placardés sur tous les murs. Quelques dracolithes traînent sur les tables, elles semblent servir de ressource à des machines totalement étranges. Une étude de celles-ci (Intelligence DD 25) permet de comprendre qu'elles servent en fait, pour certaines, à graver sur la peau un tatouage issu du pouvoir des dracolithes. C'est en fait une reproduction miniature des effets du sort créé par Vol. D'autres machines servent à la découpe des êtres vivants, d'autres encore permettent de prélever des échantillons de sang...

66A. SALLE DES CROISEMENTS

Trois cuves rouillées occupent une partie de cette pièce. Elles sont remplies d'un liquide opaque qui dégage un léger parfum. À l'intérieur de deux d'entre-elles, des corps squelettiques semblent en état de stase. Une marque moins développée que celle des personnages leur recouvre la peau. Ces corps sont en fait ceux de cobayes de Vol, les personnages peuvent reconnaître deux membres de la guilde. Les PJ peuvent tenter de les sortir de là, mais rien n'y fait, ils sont morts. Des étagères sont présentes sur tous les murs. Sur celles-ci, des bocaux couverts de poussière sont rangés. À l'intérieur de ceux-ci, des organes divers et variés flottent dans le même liquide qu'il y a dans les cuves.

66B. SALLE DES GREFFES

Une table ronde en bois ainsi qu'un meuble constituent le seul mobilier de cette pièce. Sur le meuble sont entreposés des instruments tout à fait étranges, des ciseaux de tous types, des pinces et des aiguilles qui semblent servir à triturer des parties du

corps. Sur la table, un cadavre immonde a le ventre ouvert, son intestin est déroulé sur la table et il semble qu'il manque certains de ses organes. Vol procède dans cette salle à des greffes, elle prélève sur ses cobayes ce qui l'intéresse pour l'étudier et parfois le greffer sur un autre individu. C'est une activité nouvelle, elle ne fait que s'entraîner pour le moment et n'arrive à rien de concret.

67. LABORATOIRE

Les milliers d'éprouvettes contenant pour chacune des liquides ou des morceaux de matière organique indiquent que cette salle est le laboratoire privé d'Erandis d'Vol. Une recherche dans le laboratoire permet de dégoter une information intéressante : sur un grimoire soigneusement rangé dans un tiroir du plan de travail sont décrites en elfique des études pour créer une sorte de poison qui reproduirait à l'identique les effets du sort d'induction de la marque. Cette nouvelle découverte, explique la liche, permettrait de répandre la marque non plus uniquement grâce à ses douze acolytes, mais à n'importe qui saurait appliquer à ses flèches le poison...



68. SALLE DE COMMUNICATION

Une simple table ainsi qu'une chaise sont installés en plein centre de cette pièce. Un gnome y est assis, plongé dans ses parchemins. S'il voit les personnages arriver, il commence d'abord par s'affoler, et, bien qu'il aimerait s'enfuir, il ne peut pas le faire puisqu'il est enchaîné par la cheville au coin de la salle. Nibolim, ce gnome de la maison Sivis est cantonné à rester enfermé ici et à transmettre les messages les plus importants de Vol. Au départ enlevé par celle-ci contre son bon vouloir, il s'est finalement habitué à cette vie ennuyeuse, et préfère ne pas trop se poser de questions. Il connaît beaucoup de choses au sujet de la liche, notamment certains de ses plans les plus importants, son travail étant de les transmettre. Mais pour le forcer à parler, il faudra être plus menaçant que ne l'a déjà été Vol avec lui, ce qui risque de s'avérer trop difficile. Le scribe préfère encore mourir que de subir les tortures de sa maîtresse. La diplomatie ne marche pas, seule la torture le fera parler. Si les personnages réussissent l'exploit, en usant les bons mots ou la magie, voici ce que sait Nibolim :

- Vol recherche activement un artefact nommé le Globe d'Eptor'cix. Cet artefact qui est le plus puissant catalyseur de magie qui existe permet de moduler sans limite le moindre sort. Vol désire s'en servir pour étendre l'influence de la maque au monde entier, et améliorer son développement. Personne n'est sûr que le Globe n'est pas une légende, mais ce serait trop risqué de passer à côté.
- Vol n'est pas la seule à vouloir le Globe, elle s'est d'ailleurs associée avec d'étranges sectes qui en ont aussi besoin pour leurs obscurs desseins.
- Nibolim peut aussi révéler tous ce qu'il est apte à savoir et que les personnages ne sauraient pas encore à ce stade là, qu'ils auraient pu apprendre par quelqu'un d'autre (lien de Vol avec les autres organisations comme la Griffes d'Émeraude, ou le Sang de Vol...).



69. BALCON

Ce balcon est ouvert sur l'extérieur. Quand les personnages y passeront, ici ou même sur le pont qui relie la tour Ouest à la tour centrale, ils seront aussitôt attaqués par la nuée de vargouilles qui vole en escadron autour du château.

Déroulement du combat. Comme précédemment, les vargouilles sont avant tout une gêne, elles mordent et usent de leurs cris, et tentent de bousculer les personnages dans le vide.

• *Nuée de vargouilles*

70. JARDIN ARTIFICIEL

C'est le jardin intérieur de Vol, et aussi le dernier étage de cette partie du château. La végétation y est abondante, et de l'eau est même présente. Les personnages ne reconnaissent aucune des espèces de végétaux qui fleurissent ici, tout est particulièrement exotique. Le jardin artificiel est l'une des seules salles calmes, où la liche et ses convives peuvent se divertir et discuter. L'atmosphère contraste complètement avec le reste du château, l'ambiance y est particulièrement calme et reposante. Ce jardin est entièrement fait de magie, bien sûr, et Vol est particulièrement fière du résultat. Ses études sur la vie et la mort l'ont aidé à créer de toute pièce des végétaux qui n'existaient pas dans la nature.

Cette pièce est l'endroit rêvé pour la rencontre avec le Gardien de l'œil, Civax.

71. OBSERVATOIRE

Une immense lunette, composée d'une dizaine de lentilles qui se combinent selon un système complexe, est installée devant l'ouverture dans le mur. Cette salle est l'observatoire de Vol, elle y guette l'évolution de Sibéry et des lunes. Quelques notes sur les observations de la liche sont déposées sur une table basse à côté de la lunette. Dessus, les personnages peuvent y voir un croquis très bien fait représentant une lune de couleur rouge. Au-dessous, il est noté en lettres capitales : « *TREIZIEME LUNE* ». Les personnages pourront sans aucun mal deviner qu'il s'agit de l'apparition d'une nouvelle lune due au développement de la marque de Vol. Ils l'auront d'ailleurs peut-être déjà constaté depuis l'observatoire en Argonesse...

72. SALLE VIDE

Cette pièce est vide de tout objet et dénuée d'intérêt. Elle reste un lieu de choix pour se cacher, puisque personne n'oserait s'approcher de trop près des appartements de Vol. Mais c'est aussi ici que passe par fois Tipoli le fantôme. Cet être se promène dans le château depuis que celui-ci existe. Il n'a aucune animosité envers personne, mais joue parfois des tours aux résidents de Malmoelle. Si les personnages viennent à le rencontrer, ils pourront peut-être tirer parti de sa connaissance des lieux et de son intangibilité, pour servir d'éclaireur par exemple...

73. CHAMBRE

La chambre de la maîtresse des lieux n'est pas aussi luxueuse qu'on pourrait l'imaginer. Vol ne dormant jamais, elle s'y rend seulement pour se reposer l'esprit ce qui, là encore est chose rare, étant donné qu'elle préfère se rendre dans son jardin artificiel. Une énorme cuve remplie d'un liquide vert, semblable à celle présente en salle 66, est accrochée contre le mur du fond. Une petite échelle déposée sur le côté permet d'y entrer. Cette cuve fait en fait office de lit à la liche, elle lui permet de se régénérer et de se reposer. Cela mis à part, il n'y a rien d'intéressant à trouver dans cette chambre, si ce n'est des bouts de peau morte appartenant à Vol.

74. PLACARD

Ce placard accessible depuis la chambre contient toutes les affaires non magiques de Vol. On y trouve différentes robes, des cannes, et quelques bijoux sans grande valeur.

75. SALLE AUX PENTACLES

Au sol de cette salle sont tracés des dizaines de cercles de taille et de composition différentes, donnant à l'endroit une allure mystique. De l'autre côté de la salle est déposé un coffre. Si les personnages veulent s'y rendre, ils devront soigneusement éviter de marcher sur les cercles, sans quoi ils déclencheront leur pouvoir. En effet, ces cercles sont des *symboles de sommeil*, de *mort*, de *faiblesse*, de *douleur*... lancés par Vol pour s'entraîner à les perfectionner. Autant dire qu'ils sont très puissants et qu'un faux pas conduirait à un danger mortel. Pour les éviter, ils devront soit sauter, soit voler par-dessus, ou marcher entre eux (tests de saut, d'équilibre ou d'acrobaties selon la tâche). Le coffre est ouvert, il

contient un parchemin pour chaque *symbole* existant (voir *Manuel des Joueurs*).

76. SALLE AUX TRÉSORS

Cette salle est fermée à clef et protégée par un sort érigé par Vol. Si quelqu'un tente de l'ouvrir par mégarde, il le déclenche.

- **Symbole de faiblesse.** FP 8 ; sort ; déclencheur par contact ; pas de remise en place ; effet : affaiblissement temporaire de 3d6 points de Force pendant 180 minutes ; Vigueur (DD 25), annule ; cibles multiples (dans un rayon de 18 m) ; Fouille (DD 35) ; Désamorçage/sabotage (DD 35).

La salle aux trésors de Vol ne contient pas ses biens les plus précieux, qui sont eux retenus dans la salle extraplanaire. Cependant il y a là dedans la fortune d'un dragon ! Mais, comme toute fortune, elle est gardée : un golem de pierre est posté juste derrière la porte et préserve le trésor de tout intrus.

Déroulement du combat. En bon gardien, le golem s'attaque en priorité à ceux qui sont dans la pièce et qui touchent à la fortune de Vol, jusqu'à la mort.

- **Golem de pierre amélioré**

S'ils se débarrassent du gardien, les personnages auront accès illimité à toute la fortune de la liche : un tas de 20200 po plus 4121 pp est étalé par terre. En vrac, 5 perles blanches (100 po chacune), 13 topazes jaunes (400 po chacun), 12 perles noires (700 po chacune), 7 opales de feu (1100 po chacune) sont cachées dans ce trésor. Il y a également un *arc long composite* +3 (bonus de force +2), un parchemin de *mur de feu*, de *vol*, de *confusion*, de *cône de froid*, un *anneau de marche sur l'eau*, une *chemise de mailles en mithral* +3, un *anneau de protection* +1, et d'autres objets au choix du MJ.

77. CACHE SECRÈTE

Pour trouver l'entrée de cette cache, il faut réussir un test de Fouille (DD 35) qui permet de voir qu'un bout du mur n'est pas solidaire du reste. Il faut ensuite réussir un test de Force (DD 27, les bonus s'ajoutent s'ils y a plusieurs participants à l'effort) pour pousser ce bloc et avoir accès à la cache. On y trouve : 12300 po, un pendentif précieux fixé à une



chaîne en or fin (2000 po), des vêtements tissés d'or fin (7300 po), un anneau en or serti d'une gemme (125 po), statuette en os (1500 po), une grande tapisserie en laine (200 po), un instrument en bois exotique orné de pierres précieuses (6000 po), un chrysoprase (200 po), un grenat Almandin (500 po), un rhodochrosite (1300 po), une perle noire (800 po), un chrysoprase (40 po), un *harnois* +3, une *cuirasse* +3, une *perle de thaumaturgie* (9ème niveau), une *grande hache* +4, et d'autres objets magiques puissants au choix du MJ.

Cinquième étage

C'est le dernier étage du château, et évidemment l'un des plus importants. Ici se tient le bureau privé de Vol, où elle passe une grosse partie de son temps et où elle rédige ses nouveaux sorts et ses plans d'invasion. Si quelques trésors sont rangés là, les plus précieux le sont dans la salle secrète qui n'est accessible que pour celui qui obtiendra l'œil pour ouvrir le portail.

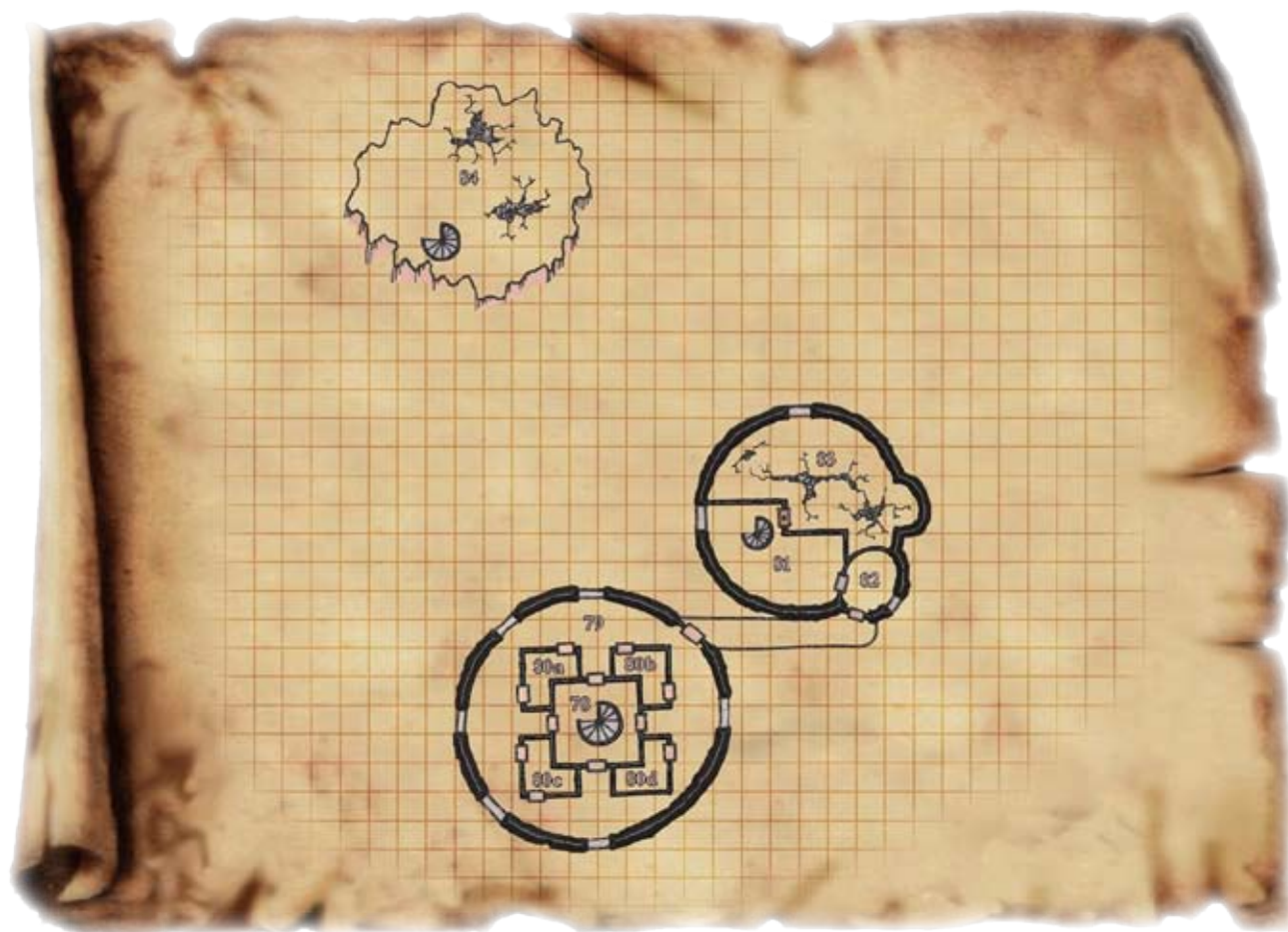
78. CAGE D'ESCALIER

Dès que les personnages arrivent à cet étage, ils commencent à se sentir mal à l'aise. Quiconque arrive par cette cage d'escalier doit réussir un jet de Vigueur (DD 25) sous peine d'être confus pendant 3d6 minutes, sinon, il est nauséeux pendant 1d6 minutes.

79. CYCLE DE LA VIE

Cette pièce qui en entoure quatre autres (plus la cage d'escalier) est faite de chaînes et de roues toutes liées entre elles, faisant le tour de la salle. Les personnages peuvent distinguer quatre gros écriteaux, toujours dans le langage elfique.

Trois sont liés par des chaînes : « Vie », « Mort », « Mort-Vie ». Un quatrième est lui affublé d'un mécanisme complexe, sous l'écriteau « Vie-Vie ». Ces quatre écriteaux sont situés en face des quatre salles. Le tout est magnifiquement agencé, et tourne selon une idée très complexe, motivée par on-ne-sait quelle magie.



80A. VIE

La salle de la vie est remplie d'animaux vivants enfermés dans des cages, ainsi que de croquis du corps humain et des différents organes qui le composent.

80B. MORT

La salle de la mort est pleine de cadavres, certains accrochés aux murs, d'autres simplement étalés au sol. Tous sont dans un stade différent de décomposition, et ont été rangés pour aller du plus récent, un elfe tout juste mort, au plus avancé, un corps dont seuls les os sont encore présents.

80C. MORT-VIE

La salle de la mort-vie est plongée dans l'obscurité la plus totale. Si quelqu'un est capable de voir dans le noir ou si une torche est allumée, il peut voire des squelettes et des corps décomposés. Si quelqu'un s'approche, les yeux d'un squelette s'animent soudainement, aussitôt suivi par quelques autres.

Les morts-vivants qui reposaient tranquillement dans la salle de la mort-vie se mettent à tous se réveiller. Si les personnages referment aussitôt la porte, plongeant ainsi la salle dans le noir, les morts-vivants se « désactivent » à nouveau. Sinon ils attaquent.

Déroulement du combat. Les mort-vivants tentent de sortir de la pièce où ils sont restés enfermés depuis des mois, certains d'entre eux attaquent les personnages, d'autres préfèrent fuir dans le château.

- *3 zombis minotaures*
- *2 trolls squelettes*
- *Nécrophage*

80D. VIE-VIE

La salle de la vie-vie est la plus étrange de toutes. C'est la seule qui n'est pas connectée aux autres, en effet Vol est encore trop peu expérimenté dans ce domaine pour y comprendre quoi que ce soit. A l'intérieur, entre les schémas et les parchemins placardés au mur décrivant des croisements entre des humanoïdes et des monstres, au centre de la pièce gît un humanoïde, mi-homme mi-dragon vert. Il semble inanimé, l'expérience de Vol n'a pas fonctionné...

81. SALLE DE GARDE

Cette pièce qui donne à la fois accès à la bibliothèque de Vol et à son bureau est gardée par un golem de fer enchanté par Vol. En cela, il est plus fort et plus résistant que la plupart des golems de fer. Les personnages devront le battre s'ils veulent accéder au bureau de Vol.

Déroulement du combat. Le golem de fer suit une stratégie bien fixe définie par Vol : il s'acharne sur un personnage et, s'il est submergé, il tentera de se saisir de l'un d'eux pour le jeter du haut du toit, espérant attirer avec lui le reste du groupe qu'il s'occupera de bousculer par la suite.

- *Golem de fer amélioré*

82. BIBLIOTHÈQUE DE VOL

Les deux entrées de la bibliothèque sont verrouillées et protégées par une rune qu'a érigée Vol. Quant on force la porte, il se déclenche.

- *Symbole de faiblesse.* FP 8 ; sort ; déclencheur par contact ; pas de remise en place ; effet : affaiblissement temporaire de 3d6 points de Force pendant 180 minutes ; Vigueur (DD 25), annule ; cibles multiples (dans un rayon de 18 m) ; Fouille (DD 35) ; Désamorçage/sabotage (DD 35).



Cette pièce circulaire est donc la bibliothèque de la liche, encore plus de grimoires et de parchemins que dans la bibliothèque du rez-de-chaussée sont entreposés là. Les étagères s'élèvent dans les hauteurs, et il est impossible d'accéder aux livres du haut sans voler ou escalader les étagères (les étagères montent jusqu'à 12 m de haut). On y retrouve l'histoire de la liche, avec la guerre entre elfes et dragons, et la maison Vol qui tente de calmer le jeu... Mais il y a aussi des journaux retraçant la vie de Vol, et ses plans machiavéliques nombreux. Une fouille poussée (Fouille DD 25), permet de mettre la main sur des ouvrages et des journaux qui retracent tous les plans de Vol ainsi que son histoire, de quoi rassembler toutes les pièces du puzzle. En résumé, les personnages peuvent découvrir ceci :

- Dans un journal assez récent, Vol raconte qu'elle est en train de chercher un sort plus puissant, qui affecterait un plus grand nombre de personnes à la fois, pour étendre son pouvoir plus rapidement. Elle aurait découvert la possibilité d'altérer la prophétie grâce à des tablettes très anciennes trouvées dans les Désolations Démoniaques.
- Dans une première étape, grâce à ces tablettes, elle mis au point le sort que les PJ ont subi.
- La seconde étape fut de trouver des catalyseurs suffisamment puissants pour recevoir ce sort pour la restituer. Dans ses recherches, la liche découvrit qu'une légende parlait de treize gantelets de chair corrompue. Dans la plus grande quête qu'ai jamais organisé Vol, les treize gantelets furent rassemblés. Par un grand rituel, elle enchantait ces treize artefacts, et appris à douze de ses meilleurs acolytes à s'en servir. Ce sont eux qui par la suite ont été envoyés pour répandre la marque.
- Par la suite, Vol a également découvert l'existence d'un artefact oublié très puissant, le globe d'Eptor'cix qui aurait le pouvoir d'intensifier et de modifier la réalité même, en conférant une puissance inouïe à la magie la plus simple. Ainsi, elle a lancé des recherches pour découvrir où se cache ce fabuleux trésor, et ainsi l'utiliser pour étendre sa marque dans le continent entier en peu de temps.
- Pour mettre au point son nouveau sort, elle a besoin de connaître les effets exacts de l'actuelle marque pour savoir quoi modifier. Mais les composantes principales du sort demeurent les 3 dracolithes (Eberon, Sibérys et Khyber),

et pour atteindre le plus grand nombre possible de personnes, il lui en faut des milliers.

- Dans sa tâche, Vol a décidé de s'aider de diverses organisations pour accélérer le processus. Aussi, un certain Civax demande en échange de son aide d'avoir le privilège qu'on retire sa marque.

En cherchant bien (Fouille DD 30), on peut trouver un *traité de Dextérité* +4, un *traité de Sagesse* +3, ainsi que de nombreux parchemins magiques, allant du niveau 2 à 7 (à déterminer aléatoirement).

83. BUREAU DE VOL

Sur la porte de cette pièce a été soigneusement tracé un symbole. Quand on force l'ouverture de la porte (en l'enfonçant ou en la crochétant), les traits du symbole s'illuminent et le sort dressé par Vol se déclenche.

- **Symbole de mort.** FP 9 ; sort ; déclencheur par contact ; pas de remise en place ; effet : tue une ou plusieurs créatures dans un rayonnement de 18 mètres et dont la somme des points de vie ne dépasse pas 150 ; Vigueur (DD 26), annule ; cibles multiples (dans un rayon de 18 m) ; Fouille (DD 35) ; Désamorçage/sabotage (DD 35).



Cette grande salle est le bureau d'Erandis d'Vol. La salle, assez mal rangée contient un bureau, quelques chaises, des objets magiques dont Vol se sert fréquemment (*boule de cristal* dotée de vision lucide, ...) ainsi que des parchemins et des lettres en cours d'écriture. Un large cratère occupe une bonne partie de la surface du sol, chose curieuse pour un bureau.

Une grosse et magnifique statue d'un dragon vert, gueule ouverte, a été placée dans le renfoncement de la salle. L'un de ses yeux brille d'un rouge vif, tandis que de l'autre côté l'orbite est vide. Sur le sol en face de la statue a été tracée une rune. Quiconque marche dessus sans connaître le mot de passe pour le désactiver (c'est-à-dire tout le monde sauf Vol) déclenche l'effet du piège.

- **Crachat du dragon.** FP 10 ; sort ; déclencheur par contact ; pas de remise en place ; effet : un cône de 12 m de flammes crépitantes jaillit du de la gueule du dragon, infligeant 15d6 points de dégât ; Réflexes (DD 25), ½ dégâts ; cibles multiples (dans un cône de 12 m) ; Fouille (DD 35) ; Désamorçage/sabotage (DD 35).

Si l'on place l'œil manquant dans l'orbite du dragon vert, la statue se met à cracher de l'énergie pure telle des flammes, remplissant la faille de la pièce. Quelques minutes après, le cratère est devenu une sorte de vortex. Le portail est ouvert. Celui qui saute dedans, ou même y plonge la main, est aussitôt aspiré de l'autre côté. Il atterrit dans la salle secrète d'Erandis d'Vol...

84. LE TOIT

Le toit est totalement ouvert sur le ciel. Une sorte de longue-vue, construite de la main de la liche, et améliorée magiquement est installée ici. Elle permet une observation confortable des lunes, ainsi que de l'anneau de Sibérys (qu'on voit tout de même moins bien qu'en Argonesse). C'est en effet l'observatoire de Vol, qu'elle observe constamment pour voir si un changement quelconque se fait sentir (elle a elle aussi remarqué la treizième lune incomplète nouvellement apparue).

Des failles agrandies par le gel témoignent de la vieillesse du château. C'est ici que résident les vargouilles qui ont accueilli les PJ, s'ils ne s'en sont pas débarrassé auparavant, la nuée se rue à nouveau sur la chair fraîche.



Déroulement du combat. Comme précédemment, les vargouilles sont avant tout une gêne, elles mordent et usent de leurs cris.

- **Nuée de vargouilles**

LE GARDIEN DE L'ŒIL

Les personnages doivent, pour ouvrir la salle secrète de Vol, trouver le Gardien de l'œil et lui prendre la clé (l'œil qui va dans l'orbite vide de la statue du dragon) pour activer le portail. Le gardien se trouve être Civax, l'ancien membre de la guilde des marqués, le bras droit de Trom.

Quand les personnages auront découvert ceci, ils devront se mettre à sa recherche dans les salles du château. Civax peut-être n'importe où, du moment qu'il s'agit d'une salle où il est autorisé à aller. Les personnages devront donc être méthodiques et utiliser toutes leurs ressources pour mettre la main dessus. Selon leur inventivité et le choix du MJ (vous voudrez peut-être qu'ils explorent en profondeur le château ou non), ils le trouveront plus ou moins rapidement. S'ils n'y arrivent pas, il est toujours possible qu'ils tombent dessus par hasard. Mais Civax change constamment de forme, pour brouiller les pistes, il ne faudra donc pas le chercher sous son apparence coutumière.

Quand les personnages l'auront démasqué, Civax prendra la parole :

« Ha ha, c'est plutôt étrange de se retrouver en ces circonstances, non ? Vous avez dû en baver pour arriver jusqu'ici, alors que moi, on m'y a simplement téléporté. Je ne sais même pas où on est, et je m'en fiche d'ailleurs, je n'avais pas encore prévu de filer. Bref, j'imagine que vous êtes ici pour la même raison que moi, vous cherchez comment faire en sorte que la... marque ne vous mange pas tous crus ? Vous avez changé depuis la première fois où on s'est rencontrés, et votre marque aussi d'ailleurs. Pour moi, il n'y a que la marque qui ait changé, elle m'affaiblit jour après jour... »

Les personnages l'amèneront sans doute directement sur le sujet de l'œil...

« Vous êtes plutôt bien renseignés, je ne suis donc pas si inconnu que ça à ce qu'on dirait. Le plan de Vol ne fonctionne pas aussi bien qu'il l'aurait fallu. Mais je peux vous dire une chose certaine : vous faites une grossière erreur. N'essayez pas de tout faire foirer, pas

maintenant. Ne prenez pas l'œil, Vol vous tuera tout de suite après, elle sait que vous êtes là, elle attend de voir si vous osez aller jusqu'au bout. N'y allez pas, c'est un piège ! Partez, fuyez, vous le pouvez encore ! »

Civax ne cédera pas, il ira jusqu'au bout de ses convictions, et ne cédera pas l'œil. Si les personnages tentent de lui prendre de force, ce qui risque à fortiori d'arriver à un moment ou un autre, Civax usera de son pouvoir de téléportation par les ombres ainsi que son changement de forme pour filer et perdre les personnages dans le château. Il les emmènera dans les coins les plus dangereux afin qu'ils succombent entre les griffes des soldats, des prêtres ou des magiciens du château. S'ensuit donc une course poursuite qui risque d'être difficile à cause des pouvoirs du changelin, et rythmée par quelques combats que Civax se fera une joie d'observer. Il y a beaucoup de scènes rendues possibles par le décor, comme des combats dans les escaliers, ou des interactions avec le décor...

AU MJ :

Le changelin a en fait rejoint le camp de la liche, en effet, Murkhas a perçu le potentiel de Civax en le rencontrant à Sharn. Voyant sa nature mauvaise, il a envoyé ses hommes le chercher, et lui a proposé un marché. Si le changelin acceptait de trahir la guilde en dévoilant son repère et en aidant le Sang de Vol à retrouver les PJ, il serait récompensé par Vol, qui lui ôterait sa marque. Civax sait très bien que Vol risque de ne pas tenir ses promesses. Mais en attendant, Vol a trouvé à Civax ce travail de Gardien de l'œil, qui lui permet entre autres de tester sa fidélité. Lui donner une telle responsabilité, en lui mettant à portée de main quelque chose qui lui permettrait d'enlever sa marque, est un test cruel mais efficace. D'autant plus que Vol garde un certain contrôle sur Civax, puisqu'elle le surveille, et serait aussitôt avertie si la porte vers la salle extraplanaire venait à s'ouvrir.

Civax, voyant l'opportunité de retirer rapidement sa marque a aussitôt accepté le marché, et s'est mis aux côtés de la liche. C'est aussi lui qui a envoyé la griffe d'émeraude détruire la guilde implantée à Sharn, pour récupérer le maximum de marqués survivants et les livrer aux expériences de Vol...

Civax apparaît donc directement comme le traître parfait. Si ça n'est pas entièrement faux,

et qu'il a en effet osé collaborer avec l'ennemi en leur livrant tous ses compagnons, Civax a un plan en tête. Après s'être accordé la confiance de la liche, et quand celle-ci ne l'espionnera plus, le changelin compte bien profiter de sa position. Il sait ce que renferme la salle, et il possède la clef... Si celle-ci venait à être sans surveillance, il ne lui resterait qu'à enfoncer l'œil dans l'orbite du dragon et récupérer la tablette magique qui contient toute la description du sort... Il compte en faire profiter tous les marqués, notamment les survivants de la guilde pour ne pas être seul à faire face au contre-coup. Civax est dans une situation embarrassante : s'il dévoile son plan aux personnages, il prend le risque d'être découvert et de donner à Vol la preuve qu'il n'est pas digne de confiance, mais en ne leur disant pas, il se fait passer pour le pire des traîtres. L'arrivée des personnages vient donc quelque peu perturber ses plans bancals : il est persuadé que les personnages n'ont aucune chance face à la liche. Il fera donc tout pour qu'ils n'aient pas la clef, tout en sachant qu'il n'est pas assez puissant pour les affronter seul. Sa technique est donc simple : la fuite, ce qu'il sait faire de mieux, tout en conduisant les personnages face au danger...

Quand les personnages parviendront à attraper le changelin sans qu'il ne puisse de nouveau s'échapper, ils devront décider de son sort. Après avoir récupéré l'œil, ils choisiront ou non de tuer Civax... Ce dernier gémera jusqu'à son dernier souffle, implorant les personnages de ne pas activer le portail en signant ainsi la fin de tout espoir...

LA SALLE EXTRAPLANAIRE

Dolurrrh

Pour arriver ici, les personnages auront dû arracher l'œil à Civax, l'avoir inséré dans l'orbite vide de la statue du dragon, située dans le bureau de Vol, et sauté à travers le portail ainsi créé. Ils atterrissent alors dans un lieu fermé, gris et morne. C'est le Royaume des Morts, le plan Dolurrrh. Ils ressentiront aussitôt le désespoir et l'apathie, et ce sentiment grandira au fur et à mesure qu'ils resteront dans ce plan. Le portail derrière eux demeure ouvert. Ils sentent tout de suite qu'ils ne doivent pas rester trop longtemps confinés ici, sans quoi le plan prendra le contrôle sur leurs âmes (voir la description du plan dans le manuel d'Eberron). Tous les sorts sont affaiblis.

Étant donnée la configuration des lieux et les murs qui les entourent, les personnages n'auront pas de choix quant au chemin à prendre : ils devront emprunter un sentier droit, et plutôt long. Au bout d'une heure de marche, le chemin se resserre, et un pont se crée au dessus d'un gouffre d'une profondeur infinie. Le désespoir grandit toujours, et de plus en plus les personnages se sentent vulnérables. Le pont continue sur plusieurs kilomètres, jusqu'à arriver à un escalier très fin (1 mètre de largeur) qui grimpe dans l'obscurité de Dolurrrh. En haut de l'escalier, enfin, une plateforme large d'une dizaine de mètres se dessine dans la noirceur du Royaume des Morts.

Tout est là, le trésor tant convoité de la liche : entre l'or et les objets magiques (si les personnages prennent le temps de s'en saisir, c'est au MJ de décider ce qu'ils trouvent). Au bord de la plate-forme est placée une ouverture en pierre sculptée, comme si ce cadre devait accueillir une porte ou quelque chose de ce genre. Sur un porte-livre est posée une énorme tablette de pierre magique. Les lettres majuscules inscrites dessus confirment la pensée des personnages leur redonnant une lueur d'espoir : « *La marque noire* », ou plutôt le sort qui l'induit, est rédigé dans cette plaque de pierre magique qui est devant eux. Malheureusement, le premier pas fait sur la plateforme détruit la faible illusion que s'étaient faits les personnages : venu de nulle part,

une sorte de ver géant fait d'ombre surgit du sol. Il est le gardien des lieux. Créé par Vol de la même manière que le ténébreux du château, le ténébreux rampant va tenter de dévorer les personnages...

Déroulement du combat.

Ce combat extrêmement dangereux au vu de la puissance de la créature et des conditions du plan va considérablement affaiblir les personnages, mais ils devraient pouvoir s'en tirer de justesse. Le ténébreux rampant usera de tous ses pouvoirs comme décrit dans le Manuel des Monstres.

- *Ténébreux rampant*





Erandis d'Vol

Quand ce combat est terminé et que la créature s'en retourne rejoindre les enfers, les personnages vont tenter de s'avancer récupérer la tablette, croyant que plus rien ne s'y opposera. Mais à peine l'un d'entre se saisit-il de l'épais ouvrage qu'un bruit ressemblant à un éclair pourfendant le ciel retentit. Derrière eux, un énorme portail vient de s'ouvrir dans le carde qu'avaient repéré les personnages, et, membre après membre en sort une elfe squelettique à la peau flétrie. L'ennemie suprême des personnages, une immonde faite de chaire pourrie et de membres squelettiques se tient là, et il est facile de comprendre pourquoi chacun la craint. L'être le plus influent et le plus dangereux du Khorvaire va prendre la parole. Ce qui semble avoir été une elfe a maintenant la peau décousue, presque plus de cheveux, et un corps extrêmement maigre. Des écailles qui semblent à peine tenir en place sont réparties sur plusieurs parties de son corps. Ses traits allongés, ses yeux de reptile, ses dents pointues et ses ongles aiguisés telles des lames de rasoir

trahissent son appartenance à une famille draconique. Vol, Erandis d'Vol, s'exprime alors de sa voix vieille et usée :

« Des vivants dans le Royaume des Morts... Je vois que la marque s'est plutôt bien développée... J'espère que vous ne vous attendiez pas à ce que je vous saute à la gorge, bande de petites vermines ? Des cas si intéressants que les vôtres, si puissants... J'aurais dû vous traiter avec moins de négligence, et sans doute plus de respect. Au lieu de cela j'ai tenté de vous tuer. Vous êtes devenus une menace, et votre présence ici en est la preuve. Il est vrai que jamais vous n'auriez dû trouver l'emplacement de cette salle, et moins encore y pénétrer, je devrais vous punir. Mais je ne le ferais pas, et vous savez pourquoi ? Vous seuls pouvez changer l'avenir d'Eberron. La marque se répand et elle sera bientôt suffisamment développée pour être pareille au dracogramme qu'on m'a assassiné. L'histoire parle pour moi, on a tué ma famille, ma maison, mon héritage. Suis-je réellement celle qui essaie de bouleverser l'histoire ? Je mets mon ardeur au travail pour récupérer ce qui m'a été pris, tout ceci n'est que justice, et si les marqués connaissaient la vérité et voulaient coopérer, aucun être ne souffrirait du retour du dracogramme de la mort. Si je ne

vous tue pas maintenant, alors que ça serait si facile, c'est parce que j'ai besoin de vous. Devenez les lieutenants de la maison d'Vol, et ensemble, reprenons ce qui m'a été pris, ramenons la maison du dracogramme de la mort au rang qu'elle mérite. Si vous parveniez à convaincre les marqués de l'honnêteté de ma tâche, ensemble, nous recréerions la marque sans douleur, sans violence. Je vous propose de devenir les chefs les plus puissants du Khorvaire, vous en avez le pouvoir, l'avenir de la Prophétie dépend de votre choix... Posez vous simplement la question : n'êtes vous pas, depuis le début, dans le mauvais camp ? Vous avez agi contre la marque, mais je peux faire en sorte qu'elle devienne votre allié. Si vous cherchez avec moi le Globe d'Ep-tor'cix, le pouvoir de la marque n'aura plus de limite, et j'imposerai par force sa résurgence. Soyez avec moi dans ce combat... »

Erandis d'Vol a exposé la plupart de ses arguments, et elle peut en apporter des tas d'autres pour que les personnages rejoignent les siens. La suite, et le reste de la campagne, va dépendre du choix de ces derniers...

Au MJ :

Si les convictions de Vol paraissent plus honnêtes de son point de vue, elle embellit bien évidemment la vérité. Ses ambitions ne pourront certainement pas se faire sans verser la moindre goutte de sang. Mais quelque part, Vol n'est pas comme la plupart des « Grands Méchants », ses plans sont motivés par des raisons plus que louables, seuls les moyens utilisés font d'elle un ennemi.

Le discours de Vol a pour but de remettre en question tout ce que les personnages ont accompli, et ils devront réfléchir très vite pour déterminer dans quel camp ils doivent se ranger. Vol caressera les personnages dans le sens du poil avec des arguments qui devraient toucher les personnages dans leurs convictions, tout en se faisant passer pour la victime d'une incroyable histoire. Elle abordera des sujets très profonds tels que la vie et la mort, le bien et le mal, mais ces discours philosophiques n'auront pour but que de brouiller les repères des personnages, pour qu'ils n'aient plus de critères auxquels se raccrocher.

En tant que MJ, vous devrez être très persuasif, tout en gardant à l'esprit que Vol veut tout de même garder son image de maître absolu, et que les décisions lui reviennent...

Rester dignes

Les personnages ne rejoignent pas Vol. Cette option semble la plus probante, d'abord parce que les personnages ont toujours vu Vol comme un ennemi indescriptible et qu'ils sentent qu'elle n'est pas tout à fait honnête, et parce que ce serait extrêmement douloureux pour eux d'avoir surmonté toutes ces épreuves pour finalement en arriver à rejoindre leur ennemi. La suite de la campagne suppose que les personnages opteront pour cette solution.

Le seul problème est que Vol n'est pas de cet avis, et si les personnages s'entêtent dans leur réponse malgré les arguments de Vol, celle-ci décidera qu'il est temps d'en finir avec eux. Et les personnages ne sont pas en état de combattre, d'abord parce qu'ils ne sont pas assez puissants pour affronter un tel ennemi, et ensuite parce qu'ils sont affaiblis par le combat contre le ténébreux et par les conditions du plan Dalurrrh. S'ils ne se rendent pas compte du danger, pensant que c'est leur dernier combat, ils se trompent, et il faut à tout prix les rappeler à l'ordre : leur unique solution est de fuir !



Déroulement du combat. La liche est bien trop puissante, les PJ ont tout intérêt à fuir dès que possible quand ils s'en seront rendu compte. Il faut absolument qu'ils partent pendant qu'ils possèdent la tablette, il n'y a aucune chance pour qu'ils arrivent à se débarrasser de Vol aussi facilement. De plus, la liche est en colère, elle tient à en finir le plus vite possible. Pour fuir, rien de plus simple : les personnages peuvent emprunter le portail créé par Vol qui se ferme devant leurs yeux (cette solution est même presque trop évidente). Les personnages n'ont sans doute pas le sort adéquat pour changer de plan, et retourner au portail vers le château reste très hasardeux. Il est possible qu'ils trouvent une autre solution que celle-ci, mais la suite admet qu'ils empruntent le portail. Si ça n'est pas le cas, ce n'est pas très grave, il y aura relativement peu d'adaptation à faire.

- *Erandis d'Vol*

Rejoindre Vol

Mais il faut aussi prendre en compte les conditions du Royaume des Morts, qui pourraient tout à fait affaiblir les personnages et influencer leur décision. Peut-être qu'ils seront convaincus par le discours de Vol, ou même qu'ils ont leurs propres raisons d'accepter cette offre. S'ils prennent la décision peu banale de rejoindre le camp de l'ennemi, on peut penser que tout s'arrête là, mais ça n'est pas du tout le cas. En fait, l'aventure continue presque comme s'ils avaient fait le choix de continuer seuls. En effet, Vol ne pourra pas ôter la marque des personnages avec une simple formule. L'unique solution sera de retrouver le Globe d'Eptor'cix, ce qui se serait de toute façon passé quel que soit la décision prise. La



seule chose qui changera pour les personnages est qu'ils n'auront pas besoin de trouver un traducteur pour déchiffrer la tablette (voir chapitre 7). Cela mis de côté, leur travail sera le même, en un peu plus facile car ils seront cette fois-ci guidés par Vol.

S'ils répondent positivement à la liche, celle-ci les amène directement au château, leur affecte une chambre, et leur explique le déroulement des événements. Elle pourra leur affecter quelques missions pour tester leur pouvoir et leur fidélité (ces missions serviraient entre-autres à compenser tous les avantages et le travail que leur évite cette alliance). Elles auront forcément un lien avec la marque, ce peut être par exemple aller surveiller la récolte des dracolithes (il n'y aurait dans ce cas qu'à récupérer les aventures décrites dans le chapitre suivant où les personnages doivent récupérer des dracolithes)... Ces missions faites et la fidélité des personnages prouvée, Vol les fera passer à quelque chose de bien plus sérieux : trouver le Globe d'Eptor'cix. La quête de l'artefact s'effectuera sensiblement dans les mêmes conditions que s'ils étaient seuls, ils devront

même parfois faire en sorte de ne pas s'afficher comme des alliés de Vol pour avoir droit à certaines informations. Pour cela, ce sera au MJ de s'adapter en fonction de ce que font les personnages et de ce qui est décrit par la suite...

Le changement majeur est tout de même la perte de l'ennemi final. Il faut donc trouver un ennemi de remplacement : rien de plus simple. Le combat final est censé se faire contre Vol pour s'arracher le Globe d'Eptor'cix. Mais Vol n'est pas la seule à le convoiter, on peut donc facilement remplacer Vol par un membre des sectes du Dragon Au-Dessous qui ne prête pas sa confiance à Vol (un Daëlkir conviendrait parfaitement) et qui aurait mené sa propre enquête sur le sujet, et trouver l'emplacement de l'artefact en même temps que les personnages.

La structure du récit suit donc son cours, seuls les méthodes, les alliés et les ennemis changent. L'histoire sera à adapter en conséquence.

Stratégie différente

Les deux solutions précédentes ne sont pas les seules et uniques à envisager. Les personnages peuvent tout à fait mettre au point une stratégie différente. Cette solution reste cependant concevable, étant donné que les personnages ont peu de temps accordé pour réfléchir et qu'ils sont plongés dans un état de désespoir avancé. Et il est difficile de se concerter pour comploter au nez de l'ennemi. Toutefois, ils pourront par exemple accepter l'offre dans un premier temps pour, par la suite, profiter des informations de Vol, lui dérober la tablette et la trahir. Cela relève de la stratégie de Civax, et s'ils ne l'ont pas tué il est à parier qu'ils s'allient pour trahir ensemble Erandis d'Vol. Cette stratégie certes très risquée est à adapter en fonction des mesures prises par les personnages. Peut-être seront-ils très vite démasqués et auront dans ce cas une seconde opportunité pour fuir...

Les personnages pourraient aussi, dans un cas extrême, se séparer. Cet aspect est plutôt difficile à gérer et à décourager absolument. Il y aurait deux groupes à gérer, ce qui peut se révéler plutôt difficile. Cependant, ça reste intéressant à traiter, et promet des rencontres entre personnages fascinantes.





le Scriptorium

présente :
Chapitre 7
de la campagne



CRYPTOGRAMMES ET ASSASSINS

CRYPTOGRAMMES ET ASSASSINS

CHAPITRE 7



Image © Wizards of the Coast

ÉCRIT PAR KRAHOR

AVEC LA PARTICIPATION D'AEGIS

POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 15

Pour utiliser cette partie, vous aurez besoin de : *Eberron - Univers*

© Le Scriptorium, tous droits réservés

INTRODUCTION

Après avoir fuit l'antre de la liche, les personnages mettent à nouveau pied à terre sur le Khorvaire, et ce nouveau retour à la dure réalité du monde va se faire ressentir de plus en plus. Les personnages devront à nouveau faire face à leurs ennemis, mais aussi à leurs alliés occultes et respecter les pactes qu'ils avaient pu passer précédemment avec eux, sous peine de se retrouver une fois encore la cible de leur fureur. Tout en fuyant les organisations qui les poursuivent, les personnages devront trouver comment se servir de la tablette dérobée à Malmoelle, car la puissance qu'elle contient n'est pas à mettre entre des mains innocentes, et le langage crypté qu'il recèle n'est pas compréhensible pour beaucoup. Quand l'utilisation de l'objet sera comprise, les aventuriers devront faire vite, et mener à bien la fin de leur quête...

Table des matières

Grisemurailles	189	Trouver l'entrée de Khyber	203
Pourchassés	189	Khyber	203
La cabale des ténébreux	190	Dérober les dracolithes	205
Murkhas	191	Dracolithes de Sibérys	207
Les zélotes de la Flamme d'Argent	192	Cap-tempête	207
Les dragons de l'Argonesse	193	Sur les traces de la griffe	209
Les rakshasas	194	La suite	210
Yiashtaka et Meneval	195	Annexe	367
Les Aërenals	196	Le globe d'Eptor'cix	367
Kaïus	196	Grisemurailles	367
Civax	197	La cabale des ténébreux	367
Trouver un traducteur	198	Murkhas	369
Le forgelier savant	198	Les zélotes de la Flamme d'Argent	373
Les académies volantes	198	Les dragons de l'Argonesse	375
Attente	199	Les rakshasas	376
Course-poursuite à Arcanix	200	Yiashtaka et Meneval	377
Le grimoire	200	Les aërenals	378
Explications	200	Kaïus	378
S'organiser	201	Le forgelier savant	379
Dernière évolution	201	Course-poursuite à Arcanix	380
Les dracolithes	202	Dernière évolution	380
Dracolithes d'Eberron	202	Les dracolithes	381
Dracolithes de Khyber	202		



GRISEMURAILLES

Les personnages ont donc profité du portail érigé par Vol dans le plan de Dolurrrh juste à temps avant qu'il ne se ferme. Ils atterrissent dans une ville à l'architecture très hasardeuse, mélangeant des styles plutôt différents. Les personnages auront tout juste le temps d'apprécier le décor déconcertant, et ses habitants tout aussi diversifiés (il semble y avoir tous types de races, ici : en plus de quelques humains, on y voit des goblinoïdes, des ogres, et même parfois des minotaures, bref, des races peu communes dans le Khorvaire). Un test de Connaissances en géographie (DD 25) permet de savoir qu'il s'agit d'une ville du Droâm, un test plus approfondi (DD 30) permet de deviner à l'architecture qu'il s'agit de la ville de Grisemurailles. Mais la petite pause touristique ne devrait pas durer bien longtemps, à côté des personnages se tiennent trois mercenaires qui n'ont pas l'air de trop rire, il semblerait même qu'ils s'attendaient à voir Vol sortir de ce portail. Ces trois acolytes, Amangar et les frère et sœur Karlin et Oollo, étaient en effet en mission avec leur maîtresse. Après quelques secondes d'hésitation, Amangar intervient :

« Hé, vous là, vous êtes qui ? Elle n'a pas pu vous laisser partir, vous avez fui, que lui avez-vous fait ? »

Les personnages devront réagir rapidement et fuir avant que les trois acolytes ne tentent de se saisir d'eux pendant que Vol recrée un portail pour venir les chercher. Ils devront donc se téléporter ou courir très vite pour sortir des murs de Grisemurailles et se cacher en attendant que les tensions s'apaisent un peu...

POURCHASSÉS

La petite excursion des personnages au château de Malmoelle leur a offert une sorte de répit. S'ils ont dû, le temps de sa traversée, affronter mille dangers, ils ont en attendant évité la cohue du Khorvaire, et perdu les nombreux ennemis qui les traquaient. Mais en sortant de l'ancre de leur ennemie, les PJ sont à nouveau le nez face à leurs problèmes, et le retour aux sources risque d'être plutôt désagréable. En plus des sombres personnages avec qui ils ont pu passer des pactes, des dragons qui veulent

leur peau, des organisations qui traquent les marqués et des Aërenals qui n'apprécient pas qu'on se mêle de leurs affaires, ils viennent de se faire un nouveau poursuivant, et de taille cette fois-ci. En violant l'entrée de Malmoelle, les personnages se retrouvent comme des cibles prioritaires de la liche, et autant dire que Vol a les moyens de nuire... Entre ses acolytes et la Griffes d'Émeraude, Vol a trouvé le temps de mettre au point un nouveau rituel qui change les créatures les plus démoniaques en mort-vivants terriblement puissants à sa botte : les ténébreux. Les personnages ont déjà pu rencontrer un ou deux d'entre eux au château de Malmoelle : le prisonnier démon Habashkasaar et le gardien de la salle extraplanaire en sont de puissants représentants. Mais cette fois-ci, Vol en enverra plusieurs à leurs trousses.

Toutes les rencontres qui suivent sont à insérer dans ce chapitre. Il y en a beaucoup, ce qui risque de donner peu de repos aux personnages. Il n'y a pas d'ordre particulier, chaque rencontre est à amener au gré de l'aventure, selon les pauses que feront les PJ, et en fonction du choix du MJ. Elles sont toutes relativement importantes et ne sont donc pas à jouer comme de simples rencontres aléatoires.



La cabale des ténébreux

Alors que les personnages s'occupent de leurs affaires, et qu'ils se retrouvent dans un lieu parfaitement isolé de la foule, ils ressentent soudain un froid intense. Qu'ils soient de jour ou de nuit, ils peuvent voir très nettement les alentours s'obscurcir à travers un nuage ténébreux presque palpable. Aucune forme tangible semble apparaître, pourtant en regardant vers les étoiles, un personnage peut voir que celles-ci sont masquées par ce qui semble une espèce de chauve-souris géante, aussitôt suivie par deux autres comme elles. Les ténébreux ailés fondent alors sur leurs cibles.

Au MJ :

Les PJ sont dorénavant des cibles prioritaires. Après la rencontre avec Vol dans son château, celle-ci compte bien mettre fin à leurs agissements. Le vol de sa tablette (ainsi que, sûrement, quelques trésors ou informations personnelles) rend compromettant ses plans futurs. Le vol d'un tel objet, qui permet de mettre à nu toutes ses découvertes, est terriblement gênant pour Erandis, puisqu'il pourrait devenir un remède contre la marque qu'elle compte bientôt étendre sur le continent entier (au moyen du puissant artefact, le Globe d'Eptor'cix).

La liche mobilise donc maintenant ses forces sur les personnages (ainsi que sur la recherche du globe), et lui envoie ses plus puissantes créatures, qu'elle conduit grâce à ses sorts de scrutation. Elle scrute donc les PJ, s'ils n'ont aucun moyen de protection, et peut ainsi découvrir quelques-uns de leurs plans.

Les ténébreux sont les créations les plus puissantes d'Erandis, ils sont envoyés par petits groupes parfaitement organisés, qui seront des défis considérables.

Déroulement du combat. Les trois ténébreux ailés usent de la même tactique : ils se sont lancés rapidement avant le début du combat, et ils commencent par convoquer quelques morts vivants pour servir de chair à canon, puis pendant que les personnages sont occupés à s'en débarrasser, ils usent de leur absorption de magie sur les armes que tiennent les personnages. Ensuite, pendant que deux d'entre eux s'attaquent aux personnages au corps à corps (en commençant par les lanceurs de sorts), l'autre use de quelques pouvoirs magiques comme *doigt*

de mort, *immobilisation de monstre* ou *invisibilité*... Quand un ténébreux a perdu trop de vie, il se relève au rand de lanceur de sorts, et l'autre prend sa place, ainsi de suite.

• 3 ténébreux ailés

Au MJ :

Ce chapitre peut sembler difficile si toutes les rencontres s'enchaînent, c'est pourquoi il faut laisser un peu de repos entre chacune d'entre-elles si vous désirez que les personnages s'en sortent, ou bien laisser quelques longues pauses rassurantes suivies d'un enchaînement de combats difficiles si vous voulez être plus réalistes et corser la difficulté. Dans tous les cas, il faut montrer que la fin est proche, et que les personnages n'arriveront pas si facilement au bout.

Plus tard dans l'aventure, les personnages vont être soudainement victimes de la même sensation que précédemment : l'atmosphère s'obscurcit, mais cette fois-ci, ils peuvent voir un ténébreux ailé monté par un ténébreux bipède. Ce dernier se jette au sol avec une rapidité féroce. Sans hésiter ils engagent le combat.

Déroulement du combat. Le ténébreux ailé vient au contact des personnages, tentant de gêner au mieux les lanceurs de sorts, en infligeant des dégâts s'il le faut. Se préparant au combat, le ténébreux bipède aura eu recours à *invisibilité* et *rapidité*. Il s'approche tout d'abord des personnages à 9 mètres ou moins pour user de son regard imprécatoire et frapper à l'aide de *confusion* ou d'*immobilisation de monstre*, le tout couplé à des *ténèbres maudites* à incantation rapide. Ensuite, il use de *doigt de mort* contre un lanceur de sorts et réutilise *ténèbres maudites* à incantation rapide. Puis il engage le corps à corps et tente de désarmer un guerrier ennemi avec toutes ses capacités.

- *Ténébreux ailé*
- *Ténébreux bipède*

Par la suite, et ce sera la dernière tentative de la cabale des ténébreux (sauf si le MJ désire corser l'affaire en envoyant d'autres groupes), les personnages vont être surpris par un ver entièrement fait d'obscurité pure. Le ténébreux sort de la terre devant eux, ne faisant presque aucun bruit.

Déroulement du combat. Le ver combat en creusant, il fore des tunnels et jaillit du sol sous ses victimes. En plus de sa *rapidité* qu'il s'est précédemment lancé, le ténébreux rampant tente de lancer une *immobilisation de monstre de groupe*. Après cela, il tentera à plusieurs reprises d'engloutir ses adversaires. S'il perd le dessus, il restera de plus en plus éloigné ou caché sous la terre, en lançant dès que l'occasion se présente des *cônes de froid* ou *doigt de mort*.

- **Ténébreux rampant**

Murkhas

Lors de leur voyage, pendant la nuit (que les PJ dorment ou non), Murkhas et sa bande arrivent soudainement, heureux de retrouver enfin leurs ennemis jurés.

Malgré son allure changée, ses dents pointues sortantes et son visage sombre, les PJ reconnaissent sans problème leur ennemi de toujours :

« *Voilà enfin les héros du Khorvaire. Quelle audace, entrer dans le château de ma maîtresse. Vous êtes repartis avec quelque chose qui m'appartient il me semble. Mais je ne pose même plus la question, je vais vous le prendre de force, comme il est d'usage avec vous, puisque vous ne voulez jamais rien comprendre.* »

Ce combat serait l'occasion pour les personnages de récupérer le gantelet de Murkhas dont ils auront ultérieurement besoin. Cependant, ils ne le savent sûrement pas encore. Quoiqu'il en soit, le combat peut être précédé d'un échange entre le groupe de

Murkhas et celui des personnages, échange bien évidemment virulent et parcouru d'insultes en tous genres.

Déroulement du combat. Murkhas s'est préparé, il a bu une *potion de rapidité*. Une fois qu'il a montré son visage et que le combat peut commencer, il engloutit une *potion d'invisibilité suprême*, puis place un châtiment du bien couplé d'une attaque sournoise. Il restera ensuite en duel avec le guerrier du groupe, jusqu'à ce qu'il soit blessé grièvement, auquel cas il tentera de se replier en usant de *ténèbres profondes* et en se soignant avec son imposition des mains. Pendant ce temps, les mercenaires se ruent sur les personnages, en se répartissant sur chacun d'eux pour qu'ils soient tous occupés. Le prêtre soigne occasionnellement les blessés, et utilise autrement tous ses sorts pour gêner ou tuer les personnages.

- **Murkhas**
- **3 mercenaires de la Griffe d'Émeraude**
- **Prêtre de la Griffe d'Émeraude**



AU MJ :

Pendant leur enquête, Vol continue sa recherche des PJ, et elle les scrute continuellement. Sa première attaque ayant échoué, elle décide d'envoyer directement son meilleur élément, sans perdre de temps. Il s'agit évidemment de Murkhas, le demi-elfe que les PJ croyaient peut-être avoir tué est en fait en vie sous une autre forme. Vol, furieuse d'avoir perdu son bras droit, l'a ramené à la vie en accomplissant un rituel (fort semblable à celui qui transforma Kaius 1er en ce qu'on croit être Kaius 3ème) qui a changé Murkhas en vampire. Assoiffé de vengeance, le bras droit de la liche aura retrouvé les PJ grâce aux sorts de Vol, et, avec un groupe à ses ordres, va essayer d'en finir durant une nuit.



Les zélotes de la Flamme d'Argent

Dès que les personnages se risquent à fréquenter une ville suffisamment importante, ils tomberont sur un groupe de chevaliers de la Flamme d'Argent qui a été affecté à la mission de trouver les personnages. Aussitôt, une partie du groupe se charge d'envoyer à Burt une missive prioritaire via la maison Sivis la plus proche, et l'autre partie se met à traquer les personnages. Ils tentent de les suivre discrètement (Détection DD 25 pour remarquer qu'ils sont suivis) en attendant une occasion pour les attraper vivants. S'ils n'y parviennent pas, ils attaquent pour les distraire un moment en attendant l'arrivée de Burt.

Déroulement du combat. Les zélotes de la Flamme combattent uniquement au corps à corps, ils n'ont pas de tactique particulière sinon d'encaisser le moins de coups possible tout en retenant l'occupation des personnages.

- **4 paladins de la Flamme d'Argent**

Un peu plus tard (au choix du MJ, ce peut être quelques minutes, heures ou jours plus tard), Burt arrive accompagné de quelques hommes, soit par téléportation soit à bord d'un aéronef selon la localisation des personnages. Tel le shérif qui pourchassait sans relâche ses proies, il hurle à leur intention :

« *Ha ha ha, vous croyiez m'échapper, lavettes, cette fois-ci, ne fuyez pas, vous n'aurez pas autant de chances que les fois précédentes ! J'arrive pour accomplir la justice qu'il faut, battez vous vaillamment que mes exploits soient contés en héros.* »

Déroulement du combat. Burt se lance au corps à corps dès qu'il peut, et il défie tous ceux qui ont l'allure de guerriers. Il préfère laisser les lan-

AU MJ :

Burt et ses hommes n'ont pas cessé de poursuivre les personnages. Pour cela il a multiplié les effectifs des hommes de la Flamme d'Argent qui pourchassent les personnages telle une chasse aux sorcières. Les hommes affectés à cette mission connaissent parfaitement le visage des personnages, dès qu'ils les repèrent, ils savent qu'ils doivent avertir Burt.

Par la suite, si Burt reçoit le signal, il se débrouillera pour utiliser l'un des moyens de transport qu'il a préparés : si les personnages sont loin de Fort-de-Flamme où il se trouve, il utilisera la *téléportation* conformément aux descriptions des agents qui lui ont donné le signal, sinon il attaquera à bord d'un aéronef.

ceurs de sorts à ses lanceurs de sorts, tentant de faire le reste tout seul. Le prêtre et le profane s'attèlent à aider Burt en en faisant la cible de tous leurs sorts tels que force du taureau et quelques soins. L'un des mercenaires vient aider Burt au corps à corps, l'autre crible les personnages de flèches.

- **Burt**
- **Angus**
- **Prêtre de l'Église de la Flamme d'Argent**
- **Profane de la Flamme d'Argent**
- **2 paladins de la Flamme d'Argent**



Les dragons de l'Argonesse

Un beau jour, les personnages vont recevoir une visite inopinée (ou bien ceci arrive s'ils rendent spontanément visite à Lurren). Sous sa forme de jeune homme humain, leur ami Lurren va intercepter les personnages de préférence dans un lieu calme et où la foule est peu présente. En les prenant à partie, il lancera sur un ton pressé la discussion :

« Vous voilà, je suis désolé, j'ai peu de temps et je ne devrais pas être ici. J'ai décidé de vous apporter mon aide malgré les risques que je cours. Vous en avez grandement besoin. J'ai pu lire dans la Prophétie que vous avez récupéré la tablette de... Erandis d'Vol. Ce sera nécessaire mais pas suffisant pour vous débarrasser de la marque. Il vous faudra traduire le sort, et réunir les composantes, par la suite... »

Lurren est interrompu dans sa lancée, car une flèche acide de melfest venue se planter dans sa cuisse. Cette attaque n'avait bien évidemment pas pour but de le blesser mais de le couper dans son élan. Lurren

a juste le temps de regarder d'où elle vient et de crier le nom inachevé de l'assaillant « *Nimasfaro...* » avant de reprendre sa forme draconique, aussitôt suivi par l'ennemi demi-orque, que peuvent apercevoir les personnages, qui prend l'allure d'un dragon d'argent. Les deux commencent alors un combat dans les airs, mais l'ennemi est plus gros et plus puissant que le trop jeune Lurren, les personnages devront intervenir pour sauver leur ami...

Déroulement du combat. Nimasfaro'fell, le dragon d'argent concentre ses attaques sur Lurren, il détourne son attention des personnages. Le travail de ces derniers sera donc de le tuer ou le faire fuir avant qu'il n'ait eu raison de leur ami... Bien entendu, Lurren se défend aussi vaillamment qu'il le peut.

- **Nimasfaro'fell**

AU MJ :

L'Assemblée est divisée, et les dragons ne savent plus trop où se mettre. Tous prônent d'une manière ou d'une autre l'accomplissement naturel de la Prophétie. Seulement pour certains, ce que fait Vol fait partie de la prophétie, et il faudrait la laisser faire sans intervenir. Pour d'autres au contraire, cette logique est absurde et le plan de Vol va complètement à l'encontre d'un déroulement naturel des choses, et il faut donc l'en empêcher en apportant une aide aux personnages qui semblent être le dernier espoir. Les débats violents qui ont eu lieu ont divisé l'Assemblée en deux groupes : l'un accordera son aide aux personnages s'ils la demande par eux-mêmes (cela passera par Lurren, principalement), l'autre tentera de nuire au premier groupe pour qu'il n'agisse pas. A priori, les personnages ne devraient donc pas être attaqués directement, à priori seulement...

En effet, Lurren va tenter d'intervenir pour apporter des renseignements aux personnages, mais un dragon de l'Assemblée va venir interrompre la discussion pour censurer l'érudit.

D'un autre côté, Slifvarazmo'tur, le dragon rouge qui voulait s'emparer des personnages en Argonesse veut renouveler sa chance, et il va tenter de profiter de la faiblesse des personnages pour les attraper plus facilement. Après un combat difficile, il va passer à l'action...





Avant ou après cette péripétie, un nouvel événement (facultatif, au choix du MJ) intervient, juste après que les personnages aient eu à faire face à une situation difficile. Slifvarazmo'tur, le dragon rouge auquel les personnages avaient eu affaire en Argonesse (ils s'en souviendront rapidement) n'a pas lâché l'affaire, il veut toujours s'approprier les personnages, et cette fois-ci il est déterminé à ne pas les laisser s'enfuir aussi rapidement.

Mais les personnages ont évolué, et ils ne sont plus aussi vulnérables qu'avant, ensemble, ils sont mêmes plus puissants que Slifvarazmo'tur. Pour être intéressante cette rencontre doit donc apparaître juste après un combat difficile, où les personnages auront utilisé déjà un certain nombre de ressources.

Déroulement du combat. Slifvarazmo'tur désire toujours les personnages vivants. Cette fois-ci, il va intervenir juste après un combat (celui avec Lurren, par exemple), pour avoir l'avantage de la santé et des ressources. Le dragon commencera par finir d'épuiser les personnages avec son souffle et ses attaques au corps à corps. Il n'utilisera de ses sorts que s'il est menacé, auquel cas il prendra son envol pour les lancer depuis les hauteurs. Ensuite, quand l'un des personnages sera suffisamment faible, il lui

lancera immobilisation de monstre pour s'en saisir par la suite. En effet, il se contentera d'un seul personnage si l'occasion se présente, les autres devront ensuite le poursuivre en vol pour récupérer leur ami qui se dirige droit vers un repère tranquille...

- *Slifvarazmo'tur*

Les rakshasas

LA FAMILLE ROYALE

Les personnages iront peut-être spontanément la voir, mais cela reste peu probable. Dans le cas contraire Faarnath sous l'apparence du conseiller-stratège de la famille royale tentera de rencontrer les personnages, accompagné de quelques gardes, « au cas où ».

Il essaiera alors de les faire raconter leurs mésaventures de manière extrêmement précise : Faarnath veut des noms, des lieux, et des détails. Ainsi, au fur et à mesure que les personnages donneront des

AU MJ :

Si les personnages ne l'ont pas tué la première fois à Beaufuge, Faarnath est toujours en vie et à réussi à conserver sa position. Et, sous les ordres de Faarnath le succube, les Seigneurs de la Poussière sont toujours en quête d'un rôle à jouer dans les grands événements qui se trament, et cherchent toujours des pions pour apporter le chaos. Les personnages sont ces pions. Mais tout dépend de ce qu'ils ont fait au précédent, s'ils n'ont pas démasqué Faarnath derrière son masque, ce dernier va garder son image de conseiller-stratège de la famille royale. Sinon, il tentera une nouvelle approche pour glaner des informations : si l'identité de Faarnath a déjà été dévoilée au grand jour, il n'en restera pas là. Pendant que les personnages s'infiltreraient à Malmoelle, Faarnath aura pu trouver quelques membres de la guilde des marqués, les aura espionné sans agir, et utilisera leur apparence... En dernier cas, il se résoudra à ce que les rakshasas font rarement : utiliser la force brute.

S'ils s'en tirent avec les informations nécessaires, les Seigneurs de la Poussière s'en serviront pour guider les ennemis des personnages vers eux, pour envoyer les personnages au casse-pipe... Bref, pour semer la confusion entre tous les protagonistes de l'histoire.

renseignements « peu importants », le conseiller-stratège ira de plus en plus dans le détail, jusqu'à demander où se trouve le repère de Vol. Cette discussion sera une nouvelle chance pour les personnages de déceler l'identité véritable de Faarnath, occasion qu'ils ont ratée auparavant. Ils seront, le cas échéant, des formidables espions des Seigneurs de la Poussière.

LES AMIS DE LA GUILDE

Si l'identité du succube est connue des personnages, Faarnath arrivera au moment le plus crédible (par exemple si les personnages s'approchent de Sharn) accompagné de rakshasas, sous la forme de membres de la guilde des marqués que les personnages reconnaîtront. Ils entameront alors une discussion des plus prudentes possibles, demandant des nouvelles des personnages, se réjouissant de leur retour...

Ils demanderont alors ce qu'ils devront raconter à Trom sur leur voyage, de manière à avoir toutes les informations intéressantes. Les personnages auront une chance de déceler, soit le déguisement physique des arnaqueurs (jets de Détection contre leurs sorts de changement de forme), soit le déguisement moral (jets de Psychologie contre des DD opposés au Bluff de Faarnath).

LA MANIÈRE BRUTE

Si toutes les tentatives précédentes échouent, Faarnath se résoudra à utiliser la force pour avoir les informations qu'il veut, il s'attaquera alors aux personnages pour les forcer à parler.

Déroulement du combat. Faarnath reste le plus en dehors possible du combat, laissant faire ses minions, et n'attaquant que quand les coups son faciles. Dès qu'un personnage se retrouve hors de combat, il demande à ses hommes de s'en saisir, et menace de mettre un terme à sa vie s'il n'obtient pas les informations nécessaires. Si les personnages coopèrent, il tiendra promesse et laissera filer le mourant.

- *Faarnath*
- *2 rakshasas, Zakya*
- *Lieutenant rakhasa*

Yiashtaka et Meneval

Dans un premier temps, les personnages recevront de Yiashtaka un message mental leur rappelant leur accord. Il leur demandera alors de le rejoindre au plus vite dans sa tour près de Beaurefuge. Dans ce message, il menacera les personnages de lui envoyer ses minions s'ils ne viennent pas. Si les personnages ne s'exécutent pas dans les jours qui suivent, Yiashtaka usera à répétition de *scrutation*, jusqu'à ce que les personnages ne s'en protègent pas et soient visibles. Il se téléportera alors à leurs côtés, s'ils sont seuls, accompagné de Meneval. Il demandera à nouveau des explications, en échange de quoi il promet des renseignements. Les personnages ont le choix, ils peuvent coopérer, et Yiashtaka livrera quelques bribes d'informations concernant Vol, dévoilant qu'elle a trouvé une piste pour le Globe d'Eptor'cix, et qu'elle commencerait à Grisemurailles... Ou bien, les personnages peuvent refuser de livrer leurs informations, et Yiashtaka passera au combat.

AU MJ :

Si les PJ ont passé avec l'illithid membre des Sectes du Dragon Au-Dessous, ce dernier n'en aura pas oublié une miette. Lui et son assistant Meneval tenteront de récupérer leurs informations dues auprès du groupe des personnages.

S'ils sont toujours en vie mais n'ont pas passé d'arrangement avec les personnages, ils tenteront quand même une nouvelle approche « amicale ».

Déroulement du combat. Yiashtaka fait un signe à Meneval qui se téléporte aussitôt, disparaissant. Yiashtaka tient les personnages dans son champ d'action et avale une potion de vol. Il use alors de ses sorts à distance en réserve jusqu'à l'arrivée de Meneval. Huit rounds plus tard, Meneval revient, accompagné de membres des Sectes du Dragon-Au-Dessous qui s'étaient préparées à cette occasion.

- *Yiashtaka*
- *Meneval*
- *Tyrannœil*
- *Roublard des sectes*



Les Aërenals

Alors qu'ils sont à la recherche de dracolithes (voir plus loin), les PJ subissent une série de coups bas qui semblent tous venir du même auteur : quand les personnages tentent de se faire discrets, une voix mystérieuse se met à alerter l'ennemi, quand ils se battent, ils reçoivent des sorts ou des attaques venues d'ailleurs, quand ils tentent une prouesse technique (escalade, saut, etc.), ils reçoivent systématiquement une gêne... Quand ils tenteront de savoir d'où tout cela provient, il leur faudra prendre l'ennemi la main dans le sac et se mettre à sa poursuite. Ils découvriront alors que les quatre aërenals qu'ils avaient rencontrés à Atur sont derrière tous ces coups fourrés. Quand un dialogue pourra enfin s'installer, les aërenals répèteront à tort et à travers que les personnages n'ont pas à se mêler de leurs affaires, que c'est à eux de laver le mal qu'ils ont laissé s'installer. Au fur et à mesure de la discussion, les personnages pourront comprendre que c'est la fierté du peuple aërenal qui fait qu'ils n'acceptent aucun coup de main, et qu'ils se sentent coupables des manigances de Vol. Les personnages pourront alors, au choix, discuter avec eux pour qu'ils les laissent faire ce qu'ils ont à faire, discuter pour qu'ils s'allient et agissent main dans la main, ou les tuer pour être certain de ne pas croiser à nouveau leur route. Les deux premières options demanderont beaucoup de diplomatie (plus la seconde que la première), mais si elle réussit, les deux équipes pourront trouver un terrain sur lequel s'entendre et se décider sur comment agir sans se gêner. Dans le cas d'un combat, les capacités des adversaires promettent une rencontre fort intéressante.

AU MJ :

Les aërenals sont toujours sur la piste de Vol et de ses plans, grâce au groupe conduit par Vecra la guerrière. Depuis la dernière rencontre, les aërenals ont bien évolué dans leurs recherches et ont fait le lien entre la disparition des dracolithes (voir plus loin) et les machinations de Vol. Ils auront donc décidé d'enquêter la dessus, en travaillant pour la maison Tharashk. Si les personnages font de même (voir plus loin), les aërenals seront au courant, et partiront sur leurs pistes en tentant de leurs mettre des bâtons dans les roues.

Déroulement du combat. Contrairement à la première fois, les aërenals profitent de la détermination des personnages pour tenter de les tuer sans remords. Ils mettent au point une stratégie qu'ils ont l'habitude d'utiliser : Vecra et Liza se lancent au corps-à-corps et se placent en tenaille de manière à ce que la première profite de ses attaques sournoises. Marlow et Oatef utilisent leurs premiers rounds pour améliorer au maximum les capacités des attaquants de front, et les suivants pour limiter les personnages dans leurs actions.

- **Vecra**
- **Marlow**
- **Liza**
- **Oatef**



Kaius

Un jour que les personnages font une pause pour se reposer, pendant la nuit, si quelqu'un monte la garde il peut voir s'approcher (Détection DD 23) une silhouette encapuchonnée. S'il réagit de manière agressive, aussitôt la femme se défend :

« Non, vous faites erreur, je ne viens pas vous tuer. Je suis envoyée par le roi Kaius III en personne, il veut des nouvelles ».

Si les personnages se résignent à attaquer, la femme, prenant soin de ne pas ôter sa capuche, continue sur un ton d'agressivité retenue, on voit que la femme n'a pas l'habitude de jouer les diplomates :

« Je suis Moranna, la régente de Kaius. J'ai dû enquêter aux quatre coins du Khorvaire pour vous trouver, vous pouvez me remercier de ne pas avoir trop fait de bruit vous concernant. Le roi Kaius voudrait s'assurer que son... aide, est bien restée secrète, comme convenu. En avez-vous parlé à qui que ce soit ? Il faut que j'insiste, cela ne doit absolument pas filtrer, le roi est prêt, en échange de votre discrétion, à vous apporter l'aide qu'il peut. Malheureusement, il m'a contraint de vous menacer, que si vous ébruitez quoi que ce soit à son sujet, il est prêt à déployer l'armée la plus puissante du Khorvaire à vos trousses... Il le fera, soyez-en sûrs. »

AU MJ :

Contrairement à la plupart des autres protagonistes, Kaius n'a aucune animosité envers les personnages, il n'éprouve pas de sentiment amical, mais pas d'indifférence non plus. Il compte cependant témoigner sa présence. Il désirera savoir si son aide s'est sue ou non, car il a secrètement peur de la liche.

Bien sûr, il ne se rendra pas par lui-même rendre visite aux personnages, il préfère envoyer Moranna sa fidèle régente. Moranna va donc parcourir le Khorvaire en enquêtant pour savoir où se trouvent les personnages. Elle va finir par les trouver, mais ce qu'elle ne sait pas, c'est que depuis le début, elle est suivie de très près par Emine, ou plutôt Yatus de son vrai nom, le rakshasa des Seigneurs de la Poussière (encore eux) qui va tenter de leurrer les personnages pour s'approprier les informations...

Aussitôt qu'elle eût fini, une femme se jette sur son dos, retirant avec force sa capuche :

« *Tu es démasquée vampire ! Traïtresse, tu dois mourir ! Aidez moi, il faut la tuer !* »

Les personnages pourront reconnaître la femme qui les a envoyés vers Kaius, Emine. Peut-être avaient-ils des doutes sur sa personne, ou peut-être lui prêtent-ils plus confiance à elle plutôt qu'à Moranna, qu'ils n'ont jamais vu. Celle-ci, brusquement coupée reprend son agresseur :

« *Emine ? ! J'ai toujours su que tu n'appartenais pas vraiment à la famille royale, c'est toi qui a arrangé cette rencontre avec le roi n'est-ce pas ? Héros, c'est elle la traïtresse, ne vous faites pas avoir !* »

Les deux commencent à se battre, les personnages devraient éviter qu'elles ne s'entretuent, et les séparer ou combattre à côté de celle qui leur paraît la plus honnête. Peut-être feront-ils une grossière erreur, ou non...

Déroulement du combat. Si les personnages décident d'aider Emine, Moranna sait qu'elle ne tiendra pas, elle tente alors de fuir aussi loin qu'elle peut, et Emine encourage les personnages à la poursuivre et la tuer. S'ils aident Moranna, Emine combat un moment, puis s'enfuit.

- (Yatus)
- (Moranna)

Si au final Emine a remporté la confiance des personnages, elle tentera d'en savoir plus sur l'aventure des personnages, de quoi semer à nouveau le doute, et créer, si les personnages venaient à découvrir qu'elle était l'ennemie, un véritable cas de conscience : vont-ils s'attirer les foudres de Kaius en ayant attaqué sa servante favorite ? Sinon, Moranna leur est reconnaissante, et tente de rattraper le coup en affirmant qu'elle n'est pas un vampire. En remerciement, elle fait un présent aux personnages, un présent très précieux : *Kalissa la rapide*, une *rapide* +2, *tueuse de morts-vivants, rapide*, c'est une arme qui appartenait à Kaius, mais qui selon Moranna sera de grand secours aux personnages.

Civax

Si les personnages retournent rendre visite à la guilde non loin de Première Tour, suffisamment tard dans l'aventure, ils tomberont sur Civax. Ce dernier pourra alors leur expliquer le plan qu'il projetait et que les personnages ont mis à mal. Cette rencontre n'a qu'un but social. Elle peut se passer très bien, mais peut tout aussi bien tourner très mal si les PJ ont toujours des doutes sur Civax, ou même s'ils lui reprochent ses moyens malhonnêtes pour parvenir à ses fins. Cependant, Civax est un personnage d'une grande aide, et pour prouver que ses motivations sont bonnes, il acceptera d'aider les personnages du mieux qu'il peut (ce qui peut se révéler fort utile pour la suite).

AU MJ :

Les personnages n'ont sans doute pas pu avoir le courage de tuer leur ancien compagnon Civax, même en croyant qu'il était le traître parfait. Depuis Civax a trouvé comment fuir du château, sachant que sa mission avait échoué et que Vol aurait vite fait de le tuer pour ne pas avoir accompli sa tâche de gardien. Quelques mois plus tard, Civax parvient à retrouver ce qu'il reste de la guilde des marqués et, si Trom n'est plus là pour la guider, à en reprendre le contrôle.



TROUVER UN TRADUCTEUR

Les PJ sont donc maintenant en possession de ce qu'ils sont venus chercher : la tablette dérobée à Vol, et qui décrit avec précision le sort d'induction de la marque qu'elle a créée.

La tablette, qui est magique, se commande en elfique. Il faut donc savoir parler ce langage pour lui commander d'afficher les « pages » suivantes ou précédentes. Les caractères se dessinent alors au fur et à mesure sur la surface en pierre. Seulement, en retournant sur le continent (par le moyen qu'ils désirent, mais à ce niveau ils devraient savoir user de téléportation) ils pourront se rendre compte que la tablette est rédigée dans un langage incompréhensible. Vol a pris ses précautions en rédigeant ses sorts les plus puissants dans un langage qu'elle seule connaît, un code qu'elle a elle-même élaboré et qu'aucun sort ne peut traduire. Il faut donc que les PJ trouvent le moyen de retranscrire les écrits dans un langage compréhensible afin de pouvoir comprendre le contenu de la tablette. Pour cela, il existe plusieurs solutions, toutes conduisant vers la même personne :

- Tout d'abord, les PJ pourront logiquement se tourner vers la maison Sivis, cette maison qui utilise ses pouvoirs afin de traduire et déchiffrer tout ce qu'on leur demande. Pour un tarif normal, les gnomes de la maison voudront bien s'attaquer à cette traduction (qui prend quelques jours). Mais après plusieurs essais, ils informeront les PJ que leur tentative a échoué. Ils ont seulement réussi à retranscrire une petite partie de l'ouvrage. Ils peuvent affirmer que ce langage secret vise à cacher un sort puissant, mais ils n'ont pu déterminer entièrement lequel. Dans leur échec, la maison s'excuse, et pour se rattraper décide de rediriger les PJ vers un homme célèbre, sûrement le meilleur déchif-



freur du Khorvaire. Ignus enseigne l'art du décryptage dans les fameuses académies volantes d'Arcanix, en Aundair. Ce défi sera sûrement à sa hauteur.

- Ensuite, les PJ pourront aller demander de l'aide au barde Trom s'il est toujours en vie. Lui aussi a déjà entendu parler d'un certain Ignus. Mais il est moins précis dans sa description, il sait seulement que l'homme se trouve quelque part en Aundair, sans savoir quoique ce soit de son activité ou autre.
- Enfin, les PJ iront peut-être parler à Lurren (ce qui leur vaudra de repasser à Sharn où ils devront être prudents). Les connaissances du dragon éclaireront la lanterne des PJ, car même s'il ne parvient pas à déchiffrer la tablette, il envoie les PJ vers

une « connaissance ». Cet homme,

un certain Ignus, enseigne à Arcanix, dans les académies volantes de l'Aundair. Il l'a rencontré durant la Dernière Guerre, et fût fasciné par la logique de cet homme.

De toute façon, les PJ seront amenés à rendre visite à ce mystérieux Ignus, en Aundair. S'ils demandent plus de précisions, leurs interlocuteurs préciseront que cet « homme » est en fait un forgelier, affublé d'une incroyable logique et d'un raisonnement hors pair. Mais il vaut peut-être mieux réserver la « surprise » aux PJ lors de leur rencontre avec Ignus...

LE FORGELIER SAVANT

Les académies volantes

Si les PJ ont été envoyés par Trom, et se retrouvent donc en Aundair sans savoir vraiment où se diriger, ils vagabonderont alors à travers les cités de la nation pour qu'on les envoie finalement à Arcanix.

Une fois sur les lieux de la petite ville d'Arca-

nix, les PJ n'auront aucun mal à être dirigés vers les académies volantes. Mais celles-ci portent bien leur nom, puisqu'elles flottent à des centaines de mètres au dessus du sol. Il faudra donc rejoindre les bâtiments par le vol ou la téléportation. Si cela se révèle impossible, la maison Vadalis loue pour 5 pa des aigles géants qui font le trajet de la terre ferme aux académies volantes.

Une fois que les PJ se retrouvent dans les luxueuses et grandes académies, il leur faut se faire guider. Les PJ tombent alors sur l'un de ses élèves, il les accompagne vers les appartements d'Ignus. Ils peuvent alors découvrir la beauté des lieux, l'architecture et les décors magnifiques. Puis ils finissent par entrer dans les appartements de l'enseignant, celui-ci s'y trouvant effectivement. Les PJ se retrouvent alors nez à nez avec un forgelier...

La discussion s'engage alors, les PJ n'ont qu'à lancer leur requête. Ignus se montrera particulièrement curieux, dans un premier temps, en demandant qui sont les PJ (il leur dit qu'il lui semble les avoir déjà vus quelque part, laisser planer un doute), où est-ce qu'ils ont trouvé ce grimoire, comment en sont-ils venus à lui... Une fois que les PJ auront demandé leur service, et que le forgelier aura posé ses quelques questions, ce dernier fera dans un premier temps mine de ne pas accepter. Il dit qu'il est débordé, que cela prend du temps, surtout si la maison Sivis a déjà échoué. Avec un peu de tact (diplomatie, sorts, ou tout simplement du jeu d'acteur), les PJ peuvent lui faire comprendre que ce sort est extrêmement important, qu'il est leur dernier espoir, etc. Ignus ne saura de toute façon pas résister, cette tablette (surtout s'il sait que la maison Sivis n'y est pas arrivée) représente un défi pour lui, sa curiosité ne saurait faire autrement que d'accepter. Finalement il relève le défi des PJ, et se saisit de la tablette.

Si la maison Sivis a déjà fait quelques recherches, il les demande aux PJ. Cela permettra de commencer un peu plus facilement grâce aux observations entamées.

Ainsi, dès qu'il sait à quoi il a affaire (quand il commence à identifier la puissance du sort), il réclame pas moins de 20 000 po aux PJ. Cette somme représente le coût de la retranscription du sort, dont Ignus devra s'acquitter s'il veut le traduire en le recopiant sur un grimoire vierge.

C'est une somme très importante, peut-être même que les PJ devront gagner un peu d'argent avant de pouvoir rassembler un tel seuil. L'aventure ne manque pas au Khorvaire, les aventuriers devraient facilement trouver un gagne-pain sans trop se creuser la tête.

Attente

Ignus propose aux PJ de rester dans les environs, à Arcanix ou à Beaurefuge par exemple (ce qui leur fait l'occasion de visiter la région). Il les prévient que s'il a du nouveau, il les contactera au moyen de *communication à distance*.

Ainsi, les PJ peuvent prendre un peu de bon temps, s'équiper, créer de nouveaux objets magiques ou préparer la suite des événements. Pendant leur séjour, si les PJ se trouvent dans une ville assez importante, ils peuvent voir un crieur public s'avancer sur une place pour annoncer les nouvelles de la semaine :

« Oyé oyé. Rupture de stocks de dracolithes, les douze sont furieux. Plus de dracolithes de Khyber, d'Eberon ou de Sibérys, les marchands se sont vus interdire leur vente. Lisez la gazette de l'Aundair pour en savoir plus. »

Les PJ peuvent se procurer le journal. Ainsi, il est possible d'apprendre que la maison Tharashk, chargée de ramener de Khyber ou du Xen'drik les dracolithes de ces deux types, ne parvient plus à remplir sa mission. Les membres envoyés sur les lieux de ramassage ne sont jamais revenus, ce qui inquiète la maison qui n'ose plus envoyer ses hommes. Les dracolithes d'Eberon se font eux aussi plutôt rares, les marchands en possèdent pour la plupart mais ne doivent pas en vendre.

Les marchands se sont vus interdire la vente de ces trois types de dracolithes, réservés aux « situations d'urgence » ou aux « maisons nécessiteuses ». La maison Tharashk recherche activement des volontaires pour résoudre le mystère...

Au bout de deux mois seulement, Ignus envoie le message suivant aux PJ : « *La traduction est terminée, veuillez venir à présent dans mes appartements.* »



Course-poursuite à Arcanix

Ce qui suit n'arrive que si Vol est parvenue à scruter les PJ. Si ces derniers utilisent une défense quelconque, le voleur ne peut en aucun cas attaquer Ignus.

Il n'y a plus qu'à faire le trajet qui sépare les PJ d'Ignus. Mais quand ils arrivent dans les appartements d'Ignus, celui-ci se trouve face à un humanoïde de petite taille encapuchonné. Ils sont visiblement entrain de se battre, et Ignus essaye tant bien que mal de se défendre avec ses sorts. L'humanoïde de petite taille tient entre ses mains la tablette et un grimoire. A l'arrivée des PJ, il se rend compte qu'il n'a aucune chance de vaincre et qu'il doit abandonner l'idée d'assassiner Ignus. Il tente de fuir, et sort rapidement par la fenêtre des appartements. Ignus a juste le temps de crier :

« *Il a la tablette et le grimoire traduit, il faut le rattraper dépêchez-vous !* »

Les PJ devront faire vite et user de tous les moyens possibles pour récupérer le grimoire. Le voleur a utilisé une potion d'*invisibilité*, ainsi qu'une potion de *rapidité*, il essaye de semer les personnages dans les académies.

Pour retrouver le voleur, il faudra user de moyens magiques ou de ruse. Ignus peut affirmer aux PJ que le voleur ne pourra pas s'échapper des Académies par le vol ou la téléportation. Logiquement, il suffit de l'attendre discrètement à la maison Vadalis, où il sera forcé de passer pour repartir. Après quoi, il faudra récupérer le grimoire et la tablette de force. Ignus étant là, les autorités n'interviendront pas si un combat venait à se déclencher.

Au MJ :

L'humanoïde encapuchonné est en fait un halfelin du nom de Wellby piedléger, envoyé par Vol (qu'il sert fidèlement). Sa mission est de tuer Ignus et de récupérer la tablette ainsi que de détruire le grimoire. Avec l'arrivée des PJ, il n'a pas beaucoup de chances de s'en sortir, déjà qu'il s'est fait repérer par Ignus. Sa seule solution est de fuir, mais comme il n'a aucun moyen de voler ou de se téléporter, il ne peut s'échapper de l'Académie. Il lui faut donc les semer, après quoi il se dirigera logiquement vers la maison Vadalis pour prendre un aigle géant.



Déroulement du combat. Wellby piedléger tentera de s'acquitter de sa mission coûte que coûte. Si les personnages parviennent à le rattraper, dans un dernier espoir, il sautera dans le vide, espérant peut-être se raccrocher à l'un des nombreux aigles qui volent de la terre ferme aux académies.

- **Wellby piedléger**

LE GRIMOIRE

Explications

Une fois le grimoire récupéré et l'agitation retombée, Ignus prend les personnages à partie dans ses appartements :

« *Je ne sais pas où vous avez trouvé ceci, mais c'est un sort très puissant qu'il contient. D'après ce que j'ai compris, il s'agirait d'une reproduction forcée du dracogramme de la mort. C'est donc ça, vous possédez cette marque dont tout le monde parle ? Vous savez que les autorités vous cherchent, ce document est très dangereux, j'ai failli me faire assassiner en vous aidant. Malgré cela, je ne dirais rien, je vous remets le document traduit.*

Maintenant laissez-moi vous expliquer ce que j'ai compris : les composantes principales qui sont utilisées sont les trois variétés de dracolithes qui existent : Khyber, Eberon, et Sibérys. Il faut impérativement utiliser ces trois variétés en quantité raisonnable pour que le sort fonctionne correctement. Mais attention, le sort que j'ai pu traduire ne pourrait affecter qu'un à deux humanoïdes maximum, pas plus ! Si vous utilisez la magie du grimoire, les écritures s'effaceront et vous ne pourrez pas l'utiliser à nouveau. Ça ne semble pas être une solution à votre problème, n'est-ce pas ? Surtout que reproduire plusieurs fois ce sort serait fort

coûteux. Que voulez-vous faire du sort ? Vous guérir de cette marque ? Si c'est le cas, je crains que ce soit difficile, annuler une magie d'une telle puissance à partir du sort original... Il faudrait déjà trouver un magicien expérimenté qui serait capable d'utiliser le grimoire, après quoi je ne vois aucune solution pour dissoudre la marque... »

Un seul nom devrait naturellement venir à l'idée des personnages : Eptor'cix, ou plutôt son artefact, sa création. Comme ils ont dû l'apprendre plusieurs fois depuis le début de leur aventure, cet artefact dont on ne connaît pas l'emplacement, et dont l'existence est douteuse, permettrait d'amplifier ou de contrer les effets de la magie. Si cela ne leur vient pas naturellement à l'esprit, ou s'ils n'ont pas eu suffisamment de renseignements sur le sujet pour y penser, Ignus intervient peu après :

« Il y aurait bien une solution mais, je doute que ce soit plausible. Oh, et puis non, c'est sûrement une légende ! Mh bon, au cas où vous n'en n'auriez jamais entendu parler, il existerait, quelque part sur Eberon, un artefact ancien, du temps des géants, qui permettrait d'amplifier l'influence et la puissance des pouvoirs les plus simples. Mais, je doute que ce soit réel, plusieurs personnes ont tenté de le découvrir sans jamais y parvenir. »

Les personnages pourront faire de plus ample recherches sur le sujet pour en apprendre davantage. Que ce soit à la bibliothèque de Korramberg, à l'université Morgave ou ailleurs, les PJ trouveront la même chose : aucune information concernant son emplacement, mais cet artefact généralement traité comme une légende permettrait de moduler à volonté un sort, en amplifiant son étendue, sa durée... ou en produisant les effets inverses.

Ignus remet le grimoire traduit aux PJ, ainsi que la tablette originale, leur expliquant qu'il ne tient pas spécialement à être pourchassé par des assassins.

S'organiser

Les personnages ont plusieurs choses à penser :

- Comment lancer le sort, ou plutôt qui pour le lancer. Cette mission pourrait être parfaite pour un éventuel lanceur de sorts du groupe, qu'il soit profane ou divin. S'il n'y a pas de candidat, alors ils devront chercher... Il n'y a pas vraiment de réponse toute faite, et les personnages devraient d'abord s'occuper du reste avant de penser à cela.

- Réunir les composantes du sort. Pour le lancer, il faudra avoir en sa possession les trois variétés de dracolithes. Mais ceci est problématique : les dracolithes se font mystérieusement rares, et leur vente est prohibée. Les personnages devront se fournir par eux-mêmes, en trouvant les différentes sources (voir plus bas).
- Trouver l'emplacement du globe. Les personnages vont devoir trouver ce que personne n'a jamais réussi : où est donc caché l'artefact. Pour cela, il faudra d'abord commencer sur les pistes de l'ennemi, puisque cette mission semble être sa priorité. Les personnages connaissent un lieu : Grisemurailles, qui semble être la dernière piste de Vol concernant le Globe...

C'est aux personnages de décider comment organiser leurs recherches, mais quoiqu'il en soit, il faudra que tout cela soit décidé ou fait avant de se mettre en quête du Globe : une fois en sa possession, il faudra agir vite, et être prêt : ils ne sont pas les seuls qui le convoitent !

DERNIÈRE ÉVOLUTION

Une de leur nuit sera plus agitée que les autres. Ils entreront cette fois-ci à nouveau dans un cauchemar. Mais celui-ci est plus terrible encore que tous les autres. Le décor cette fois-ci est entièrement noir. Ce noir n'est pas naturel, puisqu'une ombre plus sombre encore que le décor s'approche, elle est immense et, malgré l'extérieur, on la voit parfaitement bien. Sa puissance se fait sentir dès qu'elle se lance pour s'emparer de son adversaire...

Déroutement du combat. Cette fois-ci, l'ombre fera ressentir sa supériorité toujours croissante : elle ne laissera aucun répit au personnage, s'emparant de lui sans aucun préliminaire.

• Spectre de la mort

A leur réveil, les personnages sont presque entièrement recouverts de la marque, elle s'est imposée à tout le corps, il reste quelques parcelles de la peau qui n'ont pas été affectées, mais globalement, tous les membres ont contracté une partie du dracogramme.



LES DRACOLITHES

Les PJ doivent donc, pour faire fonctionner le sort, avoir les trois variétés de dracolithes (en quantités indéfinies). Mais s'ils ont lu le journal, ils savent ils savent qu'elles ne sont plus en vente. Si ce n'est pas le cas, le marchand à qui ils s'adresseront leur dira qu'il ne vend plus ces articles. Quand ils s'adresseront au vendeur, celui-ci s'exclamera :

« C'est un scandale ! Le commerce de dracolithes marchait si bien, et voilà qu'on nous en prive ! Et la maison Tharashk a désespéré et n'envoie même plus ses hommes. Dites, vous, z'avez l'air plutôt costauds non ? En plus, il vous faut de ces cailloux n'est-ce pas ? Vous voulez pas tenter votre chance, et essayer d'aller voir c'qui s'passé, je suis sûr que la maison Tharashk en serait très reconnaissante ! Si ça vous intéresse, vous pouvez mener votre petite enquête, vous saurez bien retrouver les entrées de Khyber. Ou alors vous allez rendre visite aux demi-orques et aux hommes de la maison, ils se feront un plaisir de vous aider. »

En effet, les PJ seront forcés de récupérer les dracolithes qui leur manquent par eux-mêmes, puisque aucun ne peut se trouver dans le commerce, et les seuls restants sont bien protégés.

Dracolithes d'Eberron

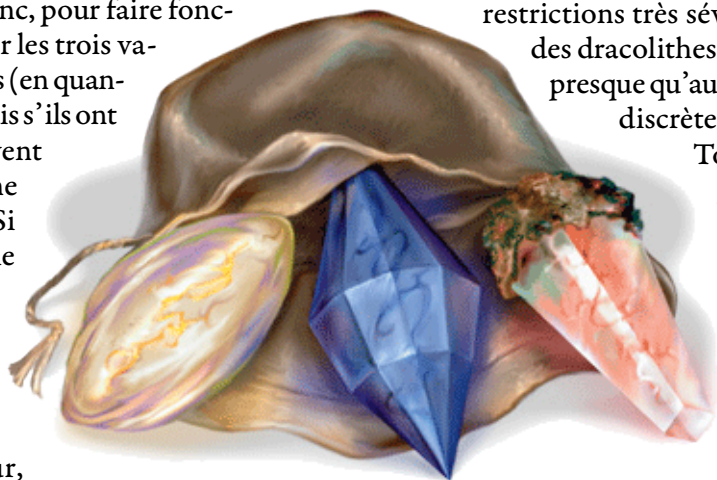
Le dracolithe d'Eberron est la variété la moins en perdition des trois types de dracolithes. C'est la seule variété pour laquelle les personnages n'auront pas besoin d'aller la récupérer sur les lieux de ramassage. En effet, les marchands en possèdent encore quelques uns, même s'ils n'ont pas le droit d'en vendre à des particuliers.

Les personnages s'en doutent peut-être déjà s'ils ont bien interprété les informations, et si ça n'est pas le cas ils pourront toujours l'apprendre d'un marchand peu prudent. Pour récupérer cette variété, donc, les personnages devront soit corrompre un marchand quelconque, par des méthodes magiques

(il y a plusieurs sorts qui permettent d'asservir un simple marchand) ou par l'intimidation (qui plus recommandée que la diplomatie, car devant les restrictions très sévères concernant la vente des dracolithes, les marchands ne cèdent presque qu'aux menaces), soit s'infiltrer discrètement dans une boutique.

Toutes les boutiques sont gardées par des humains de la maison Dénéith.

La tâche dépendra complètement de la stratégie entreprise par les personnages, il y a plusieurs solutions, donc c'est au MJ de s'adapter en fonction des événements...



Dracolithes de Khyber

Commencer par Khyber est plus probable, car il faudra ensuite se tourner vers le Xen'drik (et s'il faut enquêter sur le Globe d'Eptor'cix, ce sera vers là-bas). Si toutefois ce n'est pas le cas, il suffit de se reporter au paragraphe sur le Xen'drik. Soit ils décideront d'aider la maison Tharashk, soit, s'ils en veulent seulement pour leur compte, ils n'ont qu'à se rendre sur les lieux, sans rien d'officiel et seulement pour eux. Un jet de Connaissances en géographie ou en exploration souterraine (DD 20) permet de savoir que les trois entrées les plus connues se trouvent dans les Désolations démoniaques, au Q'barra, et au Dargûn.

S'ils désirent aider à résoudre le problème de la maison Tharashk, et plus généralement du Khorvaire et de toutes les maisons à dracogramme, ils peuvent s'adresser directement là-bas. Les porteurs du dracogramme de la découverte seraient ravis que des héros acceptent de les aider, et peu importe qu'ils soient recherchés (s'ils les reconnaissent).

Cette bonne action pourrait attirer la bonne grâce de la maison des demi-orques. Dans ce cas, la maison Tharashk indique précisément la localisation des 3 entrées utilisées. Puis, elle les informe que devant chaque entrée se tiendront sûrement des gardes qui ne laissent passer personne. Pour passer sans se battre, les hommes de la maison Tharashk ont pris pour habitude de marchander leur entrée contre de l'or.

Trouver l'entrée de Khyber

Quelque soit la méthode, les PJ vont devoir se diriger vers une entrée de Khyber. C'est à eux de décider par quelle région ils entreront dans les entrailles de la terre. Une fois dans ladite région, il leur faudra trouver l'entrée, ce qui pourra se révéler fort aisé (dans le cas où les entrées ont été indiquées par la maison Tharashk) ou assez difficile (si les PJ se sont lancés seuls). Dans le second cas, il faudra enquêter dans la région même, et les habitants de ces trois nations ne sont pas forcément très amicaux. Ou bien, ils pourront faire quelques recherches préalables à la bibliothèque de Korramberg, par exemple, ou à l'université Mograve. De cette manière ils pourraient partir à la recherche d'une carte disparue qui indiquerait l'emplacement d'une entrée de manière très précise.

Il faudra de toute façon improviser en fonction de la région choisie par les PJ. Lire la description de chaque région est une bonne manière de se préparer à ce à quoi les PJ devront se heurter, et de préparer en conséquence ce qu'il adviendra. Il est même possible de glisser une intrigue secondaire (mais ça n'est en rien obligatoire) au sein de ces nations qui regorgent d'intrigues intéressantes.

- Les Désolations démoniaques est sûrement la région la plus dangereuse, du fait des créatures qui y errent en permanence. De plus, l'entrée est située en plein milieu du terrible labyrinthe...
- Le Q'barra est très sauvage, sans une indication préalable, il est dur de trouver l'entrée. La jungle dense de cette nation, et les sectes qui sont présentes en font une région elle aussi très hostile.
- Le Dargûn est sans doute la nation la plus « civilisée » des tois, et par conséquent un endroit de choix pour recueillir des informations. Mais, qu'on ne s'y trompe pas, il y a au Dargûn, autant qu'ailleurs, de quoi s'attirer des ennuis.



La description qui suit peut concerner n'importe quelle entrée, mais il est tout à fait possible de l'adapter en fonction de l'entrée choisie.

L'entrée localisée, donc, les PJ n'ont plus qu'à s'y rendre. Quand ils arrivent sur les lieux, ils découvrent un petit hameau. Ce qui semble être la porte qui mène vers Khyber, une immense entrée taillée dans le flanc de la roche, est entouré d'une dizaine de petites bâtisses.

AU MJ :

Si vous possédez le supplément « Explorers Handbook », il est possible d'utiliser l'entrée de Katal Hazath (normalement située entre le Droâm et la Brélende, mais adaptable à n'importe quelle région).

A chaque entrée de Khyber, de terribles monstres gardent les profondeurs contre les visiteurs inconnus. La maison Tharashk avait réussi à marchander avec certains de ces gardiens, ainsi ils passaient sans encombre contre une certaine somme d'argent régulière, ou un bien quelconque (objet magique par exemple). Les PJ, par contre, ont peu de chances de pouvoir passer un tel accord. En effet, les gardiens de la porte (ils diffèrent pour chaque entrée, mais on considérera que quelle que soit l'entrée choisie par les PJ, les gardiens seront les suivants) ne connaissent pas le groupe, et conformément à leurs habitudes, s'attaqueront directement à eux... Les adversaires sont les fameuses méduses, qui n'ont rien à voir avec les créatures qui vivent dans les antres de Khyber, mais qui gagnent leur vie en dépouillant les aventuriers.

Quand les PJ aperçoivent la porte, ils ne sont pas encore repérés. Pour traverser l'orifice, il faut d'abord passer devant les petites bâtisses. Ensuite, deux méduses font office de garde devant la porte. Les personnages ont deux solutions pour passer. Tout d'abord, la manière forte, qu'ils devraient réussir sans problème vu leur niveau. C'est-à-dire qu'ils peuvent se défaire des deux gardes et entrer en vitesse dans le gouffre (pour éviter d'avoir à affronter la dizaine de méduses qui accourraient), ou bien, ils peuvent entrer discrètement au moyen de sorts d'*invisibilité* et de *téléportation*...



Puis, il y a la manière diplomate. Les PJ pourront suivre les conseils de la maison et se montrer « amicaux » envers les méduses, en leur offrant un objet ou de l'or. Mais attention, l'attitude de départ des méduses est hostile, il faut trouver un accord rapidement sans quoi elles attaquent tout de suite.

Déroulement du combat. Les méduses arrivent toujours en plus grand nombre. Quand deux d'entre elles sont mortes, trois autres arrivent aussitôt, quand ces trois trépassent, il en arrive quatre etc. Les personnages feraient donc mieux de filer plutôt que d'attendre d'être submergés.

- 2 méduses
- (3 méduses)
- (...)

L'entrée de Khyber est un tunnel immensément large. Très vite, il fait très sombre (et il devient impossible d'y voir quelque chose sans la vision adéquate ou un moyen d'éclairage) et l'odeur sent de plus en plus le renfermé. Au bout de deux heures de descente abrupte, le tunnel s'élargit. Apparemment, les parois ont été creusées par des hommes. Ceci est confirmé par les quelques échafaudages délabrés qui sont encore posés contre certaines parties. Des

outils cassés jonchent le sol, et par terre, sous une épaisse couche de terre et de poussière, des rails sont posés. Quelques chariots renversés permettent de confirmer qu'il s'agissait sans doute d'un des premiers chantiers de la maison Tharashk pour extraire les dracolithes des parois de Khyber. Les PJ remarquent alors de nombreux cadavres sur le sol, des humains, mais aussi des demi-orques. Les explorateurs de la maison Tharashk ont tous été tués... Malheureusement, il n'y a aucune trace du moindre dracolithe dans cette immense pièce.

Trois issues (en plus de celle par laquelle les PJ sont arrivés) sortent de la salle et continuent à s'enfoncer, toujours plus profond. Quelle que soit celle qu'utilisent les PJ, le résultat sera le même (on admet qu'ils choisissent la « bonne », mais si toutefois ils se séparaient, il suffirait de leur annoncer que deux de ces issues mènent à des chantiers semblables à ceux qu'ils ont rencontré).

Après une heure de marche dans le tunnel, une forte chaleur se fait ressentir. Plus tard, les PJ se rendent compte qu'elle provient de la lave qui coule dans Khyber. La chaleur est tellement forte (il fait pas loin de 90 °C) que chaque PJ doit réussir un jet de Vigueur (DD 15 + 1 par round) chaque round passé à vingt mètres ou moins de la lave, ou subir 1d6 points de dégâts non-létaux. En effet, un ruisseau de

lave leur coupe le chemin, il s'est creusé un passage en travers de la route, et la suite du tunnel est située de l'autre côté de ce ruisseau. Pour l'atteindre, il faut sauter par-dessus 9 m de lave (test de saut DD 30). Bien sûr, cela est très aisé si les PJ disposent de *vol*, ou s'ils ont quelques sorts qui facilitent les déplacements (*vent divin...*). La lave inflige 2d6 points de dégâts par round passé à son contact, pour une immersion partielle, et 20d6 pour une immersion totale. Au centre du ruisseau de lave, la profondeur est de 2 m, puis elle se réduit jusque sur les côtés. Il faut réussir un test de natation (DD 30) pour réussir à se déplacer aussi bien que dans l'eau à l'intérieur de cette bouillie dense qu'est la lave.

Après avoir passé le ruisseau, le tunnel continue, pour arriver devant un nouveau ruisseau. Les règles précédentes (concernant la chaleur) s'appliquent à nouveau. Mais cette fois-ci, un pont étroit (1,50 m de large, pour 7,50 m de long) permet le passage. Seulement en face, une créature horrible, un œil immense flottant dans les airs, ne compte pas laisser passer les PJ...

Déroulement du combat. Le tyrannœil profite de sa position avantageuse pour mitrailler les personnages de rayons oculaires, alors que ceux-ci pourront difficilement utiliser des sorts pour se protéger, étant donné son cône d'antimagie permanent. Si les personnages sont supérieurs en puissance, le tyrannœil l'est par sa situation et ses capacités très gênantes. Il ne bouge pas de son emplacement, même si un personnage s'aventure sur le pont. Par contre, il fera appel à l'aide si un personnage s'avance à moins de 6 m de lui. Dans ce cas là, deux *dolgontes* arrivent et viennent barrer le pont, tentant de bousculer les personnages dans la lave.

- **Tyrannœil**
- **(2 moines *dolgontes*)**

Une fois les gardiens passés, les PJ arrivent dans un couloir. Par terre, un rail fait son apparition et continue dans le tunnel, pour finalement arriver à un embranchement. Deux nouvelles directions s'offrent aux PJ, le chemin de fer, quant à lui, part vers la droite. Il est plutôt logique de suivre le rail, si toutefois quelqu'un passe par la gauche, il atterrit dans un gouffre de 30 m de profondeur (le PJ peut le voir s'il dispose de la vision adéquate, et ainsi ne pas tomber dedans).

Dérober les dracolithes

En continuant sur le rail, les PJ tombent nez à nez avec un demi-elfe qui remonte. Il porte sur lui le symbole de la Griffes d'Émeraude. En voyant les PJ arriver (les antagonistes s'aperçoivent en même temps), celui-ci s'empresse de retourner d'où il vient. Les PJ peuvent essayer de lui courir après, et si l'un d'eux a une vitesse de déplacement plus élevée, il le rattrape sans problème. Dans le cas contraire (si le PJ se déplace de 9 m, comme le demi-elfe), on joue un test de dextérité opposé. Celui qui l'emporte va plus vite (si c'est le demi-elfe, il échappe aux PJ et retourne dans la grande salle).

Déroulement du combat. Si l'ouvrier se fait rattraper, il crie l'alerte (sachant pertinemment que personne ne viendra, c'est simplement pour effrayer les PJ) et dégaines son arme, prêt à se battre.

• **Ouvrier de la Griffes d'Émeraude**

S'il arrive à fuir, il coure jusqu'à la grande grotte où se trouvent tous les ouvriers et sème l'alerte (voir plus loin). Les personnages devront alors attendre que les choses se calment ou ils n'ont aucune chance d'en sortir vivants.

Si les PJ arrivent à le rattraper, l'homme de la griffe essaie de se défendre un peu, puis de fuir par tous les moyens. Les PJ peuvent le tuer, mais il serait préférable pour eux, étant donné les conditions favorables, d'en tirer le maximum de renseignements, en l'empêchant de s'enfuir. Il refuse de parler au début, mais en l'intimidant, il devient beaucoup plus coopératif. Voici ce que peuvent apprendre les PJ du demi-elfe, en posant plusieurs questions :

- Il travaille sous les ordres de Vol, avec plusieurs mercenaires de la Griffes d'Émeraude. Son travail consiste à récupérer un maximum de dracolithes de Khyber qui sont incrustés dans la roche.
- Les dracolithes servent de composantes aux sorts de Vol, elle en a besoin d'un grand nombre pour étendre sa marque sur le Khorvaire. En effet, elle projette de trouver le Globe d'Ep-tor'cix et d'utiliser son sort à une échelle immense, mais cela nécessite une quantité énorme de dracolithes.
- Mais ils sont trop peu nombreux pour mener à bien la tâche, et empêcher la maison Tharashk d'accéder aux chantiers. Vol a donc fait appel



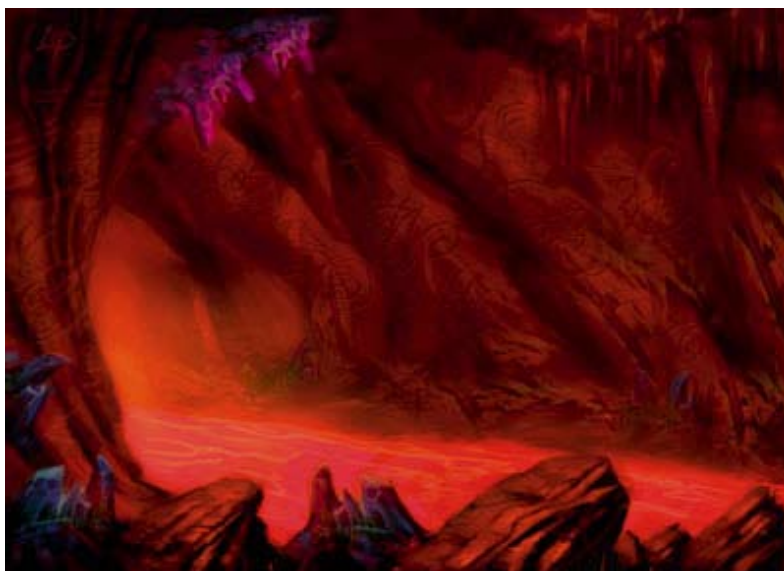
à une mystérieuse secte, connue sous le nom de secte du Dragon Au-Dessous. Les membres de la secte, des dolgrimes, des étran-gleurs, des flagelleurs mentaux et même des humains, habitent dans les profondeurs, ils connaissent bien Khyber. La secte s'occupe de tuer tous ceux qui pénètrent les profondeurs, et aide à extraire les dracolithes des parois pour les livrer à Vol.

- En échange de ce service, Vol a promis un « cadeau » à la secte. Elle est en ce moment même à la recherche du Globe qu'elle leur a promis. Le Globe d'Eptor'cix est un antique artefact, qui permet-trai de modifier un sort basique, en changeant sa puissance, son efficacité, et son étendue. La récompense promise à la secte est cet artefact même (en fait Vol en a entendu parler par l'intermédiaire de la secte), qu'elle a juré de leur remettre une fois trouvé. Les desseins de la secte sont inconnus, et ils se refusent à les dévoiler, ce qui déplaît à la Erandis.

Le demi-elfe ne saurait en dire plus, c'est tout ce qu'il a réussi à apprendre en travaillant dans les pro-fondeurs de Khyber.

AU MJ :

En effet Vol a fait appel à la secte du Dragon Au-Dessous dès qu'elle avait mis au point son plan démoniaque. Par l'intermédiaire de l'un de ses chefs (un dangereux Daëlkir), elle a ordonné à la secte de tuer quiconque voudrait entrer dans les souterrains, sauf ses hommes qui viendraient récolter des dracolithes, et les remonteraient à la surface. Elle a distribué les dracolithes récoltés à ses douze acolytes qui iraient propager la marque (comme ça a été le cas pour Murkhas) pour qu'ils puissent l'utiliser comme composante. En échange, la secte a exigé de Vol qu'elle trouve, à l'aide de ses nombreux hommes et de son influence sur la surface, un artefact situé quelque part au Xen'drik. Ces derniers étant enfermés à Khyber, ils se servent des créatures du dessus pour servir leurs sombres projets. Ainsi, la liche a découvert l'existence de l'artefact, le Globe d'Eptor'cix qui lui serait d'une utilité immense. Elle s'est depuis mise activement à sa recherche.



En continuant le long des rails, les personnages débouchent sur un escalier qui descend en spirale plus en profondeur encore. Les personnages ressentent une chaleur étouffante qui provient des tréfonds. L'escalier débouche en effet sur une rive le long d'un torrent de lave. Cette fois-ci, si les personnages n'ont pas de protection particulière, ils subissent 2d6 points de dégâts chaque minute passée à côté du torrent, sans jet de sauvegarde autorisé.

Il faut continuer quelques minutes en courant le long de la rive pour apercevoir en face, sur l'autre rive, une caverne creusée dans la roche. Si les personnages trouvent comment traverser (le torrent faisant une dizaine de mètres de large), ils peuvent emprunter la caverne, et déboucher sur un pont large d'une trentaine de centimètres en son centre. Le pont traverse sur 30 mètres une faille géante qui semble venir de la surface (on aperçoit difficilement la luminosité de l'extérieur tant les personnages sont en profondeur) et s'enfoncer infiniment jusqu'au centre de la terre. S'il n'est pas difficile de marcher sur 30 centimètres d'épaisseur, les personnages devront tout de même réussir un test d'Équilibre (DD 25) à cause de l'aspect vertigineux de l'endroit (on peut le comparer au pont de Khazad Dum, dans le Seigneur des Anneaux, où Gandalf affronte le Balrog). Les personnages peuvent toujours gaspiller leurs sorts, mais cela reste quelque peu imprudent puisqu'ils ne savent pas ce qui les attend par la suite.

Une fois de l'autre côté, ils sillonnent un chemin pendant une dizaine de minutes, et débouchent enfin sur une immense salle qu'ils surplombent d'une centaine de mètres d'où ils se trouvent. Des écha-

faudages de 70 mètres de haut sont installés contre les murs, et dessus, plusieurs dolgrimes s'acharnent à extraire ces cristaux laiteux parcourus de veinules noires encre en les désincrustants de la paroi solide de Khyber à l'aide de marteaux et de pointes. La cadence des dolgrimes est dictée par quelques dolgontes et humains qui reçoivent eux-mêmes leurs ordres de tyrannœils ou de flagelleurs mentaux.

Il y a en tout 25 dolgrimes, 9 humains, 8 dolgontes, 2 flagelleurs mentaux et 3 tyrannœils. Autant dire que les personnages n'ont aucune chance en cas de combat. Il faudra profiter de leur position en hauteur d'où ils peuvent voir sans risque d'être vus pour réfléchir à un stratagème. Celui-ci aura pour but de récupérer un certain nombre de dracolithes, dans l'un des chariots par exemple.

Les personnages pourront utiliser la discrétion, mais qui devra s'accompagner d'escalade contre les parois, ou de *télékinésie*, d'*invisibilité*, de *vol* et de fuite, de *déguisement*... Les solutions sont une fois de plus multiples. Mais si les personnages se font repérer pour une raison ou une autre, ils ont intérêt à partir très vite ou à utiliser leur *téléportation* en réserve, s'ils en ont (en veillant à ne pas être dans le champ de l'un des trois tyrannœils qui empêche l'utilisation de la magie).

Déroulement du combat. Les créatures faibles (humains et dolgrimes) viennent pour une partie au corps à corps et d'autres attaquent à distance, les dolgontes tentent de profiter du pont précédent pour pousser les personnages dans le gouffre, et les flagelleurs mentaux ainsi que les tyrannœils supervisent et usent de leurs pouvoirs spéciaux. Dans ce combat, les personnages devront fuir tout en se débarrassant des créatures qui gênent leur avancée.

- **Groupe des sectes du Dragon Au-Dessous**

Après cela, il restera à remonter en surface. Bien sûr, ils peuvent tenter de prendre un ouvrier à partie s'ils n'ont pas attrapé le premier, car il est très important qu'ils sachent à peu près ce qui se trame... S'ils le désirent, les PJ peuvent expliquer à la maison du dracogramme de la découverte les événements qui ont lieu sous terre, et pourquoi les explorateurs qui y descendent n'en reviennent jamais. Même si cela ne résout pas le problème, la maison Tharashk est très reconnaissante envers les héros, et leur offre 2000 po (les PJ pourront même vendre certains de leurs dracolithes à prix d'or !).

Dracolithes de Sibérys

Maintenant en possession des dracolithes de Khyber (ainsi que, normalement de ceux d'Eberon), il reste aux PJ à trouver la dernière espèce (à moins qu'ils ne commencent par celle-ci, pour s'attaquer ensuite à ceux de Khyber) : les dracolithes de Sibérys. La principale source, étant donné que ces dracolithes tombent uniquement autour de l'équateur, est le Xen'drik. On suppose aussi qu'il y'en a en Argonesse, mais le continent est bien trop dangereux. Une cité, Cap-Tempête, construite sur l'équateur même, recueille la maison Tharashk qui se charge d'expéditions dans les environs de la ville. C'est là-bas que les PJ devront se diriger, et de toute manière, les transports conduisent, pour une grande majorité, à cette ville.

Pour aller au Xen'drik, étant donné que, normalement, aucun des PJ ne s'y est jamais rendu, et par conséquent ne peut s'y téléporter, il faudra utiliser un transport de la maison Lyrandar. Si toutefois les PJ utilisaient la téléportation par l'intermédiaire de la maison Orienne, il leur en coûterait 5 000 po, et ils ne pourraient pas faire la rencontre avec Gôldrim (il est quand même possible que les PJ se rendent à la maison Tharashk de Cap-tempête, où ils feraient sa rencontre, voir plus loin).

Les galions à propulsion élémentaire effectuent des voyages réguliers depuis Sharn, vers le Xen'drik, une occasion pour les PJ de retourner à leur ville favorite et passer le bonjour à leurs connaissances... Quand ils arrivent au port de Sharn (et il vaut mieux pour eux de rester discrets, car si la marque venait à se faire voir, les habitants maintenant tous au courant, appelleraient les autorités), l'un des ports les plus importants d'Eberon, un galion part pour la cité commerçante de Cap-tempête (ou Stormreanch). Les PJ doivent s'acquitter du coût normal pour le trajet, soit 432 po par tête, pour un trajet de 2400 km.

Cap-tempête

Le voyage à bord du galion commence à merveille. Un membre de la maison Tharashk les remarque, et engage la conversation. Si les PJ ont auparavant aidé la maison Tharashk (voir plus haut), alors ils l'auront déjà rencontré. Sinon, il dit simplement vouloir leur faire une offre. Le demi-orque, Gôldrim d'Tharashk, les convie à s'asseoir dans ses appartements pour parler :



« Je suis Gôldrim d'Tharashk, de la maison Tharashk. Je me rends au Xen'drik pour aider mes compagnons à traquer des voleurs de dracolithes. Les héros que vous êtes pourriez peut-être nous aider à dénicher leur camp principal, pour mettre fin à leurs agissements, contre rémunération s'entend. »

Les PJ peuvent accepter ou non. Gôldrim compte les payer pas moins de 8 000 po par personne si tout se passe bien (c'est bien moins que les bénéfices faits grâce à la vente des dracolithes de Sibéry, cela dit). En l'aidant, les PJ seront déjà guidés par les informations de la maison du dracogramme de la découverte, ce qui peut se révéler être un plus. Le fait que les PJ possèdent sur eux la marque n'a plus de grande importance aux yeux de la maison en pleine faillite (et il n'y a de toute façon pas de raisons que ça se sache), aussi les PJ peuvent par ce moyen forger des liens amicaux facilement. S'ils acceptent, Gôldrim demande aux personnages de le suivre quand ils seront arrivés à Cap-tempête. Au bout d'un jour de voyage, le galion traverse des petites îles, qui ralentissent la progression. Les îles franchies, c'est la tempête qui gêne le voyage. Malgré cela, au bout de trois jours, le galion arrive comme prévu au port de Cap-tempête. Il s'arrête, et les passagers descendent dans la cité en ruines. A ce moment là, tout dépend s'ils ont accepté de suivre Gôldrim ou de faire route seuls.

Dans le premier cas, le demi-orque conduit les PJ dans le bâtiment qui accueille sa maison, où ils rencontrent quelques membres, très peu en fait, portant le dracogramme de la découverte. Il explique alors qu'à chaque fois que des expéditions sont organisées, soit les membres se retrouvent tués, soit ils reviennent les mains vides puisque tous les dracolithes ont été pris depuis la dernière pluie. Ainsi, ils n'ont jamais réussi à mettre un visage sur les assaillants. Gôldrim propose alors que la maison organise une nouvelle expédition, mais que cette fois-ci les PJ escortent les voyageurs. Sur les lieux, ils pourront défendre les porteurs du dracogramme de la découverte si besoin est, et, le dans le cas contraire, essayer de trouver les auteurs de troubles.

Dans le deuxième cas, les PJ se retrouvent seuls dans la cité. Ils devront se débrouiller, et pourront même demander l'aide de la maison Tharashk si besoin est, pour trouver un endroit où peuvent tomber les dracolithes. L'information peut même se révéler payante si les PJ s'adressent à des groupes occultes et peu recommandés. En effet la cité neutre accueille un certain nombre d'organisations peu recommandables. Sinon, ils peuvent user de sorts de divination ou de localisation, à la manière de la maison Tharashk, pour trouver ce qu'ils cherchent.



Sur les traces de la griffe

Quand les PJ escortent les membres de l'expédition, ou dès qu'ils ont localisé l'emplacement d'un lieu de ramassage, ils longent alors l'équateur, en empruntant une jungle épaisse et dangereuse, dans laquelle ils se risquent à rencontre les créatures suivantes (faire un jet toutes les heures) :

d100	Rencontre
0-50	Aucune
51-70	• <i>Scorpion monstrueux, colossal</i>
71-80	• <i>1d4+4 tertres errants</i>
81-90	• <i>1d4+4 yuan-tis, abominations</i>
90-100	• <i>Enlaceur</i>

Quatre heures plus tard, le groupe arrive dans une clairière. Par terre, de nombreux cratères sont présents. Il s'agit en fait des dégâts causés par les pluies de dracolithes, très dangereuses. A côté des cratères se trouvent aussi des traces de travail récent. Un test de Survie réussi (DD 20) permet de voir que la terre a été retournée, fouillée il y a quelques jours. En cherchant bien on peut trouver des traces d'activités, en effet, un test de Survie réussi (DD 25) montre les traces de pas d'un groupe de quelques personnes, en les suivant les personnages partent dans la forêt, où la dense végétation gêne la progression (Survie DD 30). Suivre les traces n'est pas l'unique solution, la magie peut aussi être une aide. Autrement, il est possible de camper non loin du camp, en attendant la prochaine pluie de dracolithes pour surprendre les voleurs.

Si le groupe suit les traces, ils traversent au bout d'une petite heure des ponts de bois construits récemment. En continuant, les PJ peuvent voir un camp installé, des pieux dressés entourent et protègent deux baraquas et une tour de guet, et quelques hommes sont réunis autour d'un feu. Impossible de ne pas les reconnaître, leur armure est marquée du symbole de la griffe d'émeraude, ce sont les hommes envoyés par Vol... A ce moment là, il ne tient qu'aux PJ de décider de ce qu'il adviendra. Les membres de la maison Tharashk ne peuvent évidemment pas se lancer dans une attaque. Dans un premier temps, ils désireront sûrement interroger un soldat en le prenant à part. Sa réaction est la même qu'à Khyber (il tente de s'enfuir pour alerter le camp, et crie au secours) mais il peut être coopératif pour peu qu'on l'y oblige. Dans ce cas, voici ce qu'il sait :

- Il travaille sous les ordres de Vol, avec plusieurs mercenaires de la griffe. Son travail consiste à récupérer un maximum de dracolithes de Sibérys.
- Les dracolithes servent de composantes aux sorts de Vol, elle en a besoin en grande quantité pour étendre sa marque sur le Khorvaire.
- D'autres soldats de la griffe travaillent en ce moment même dans les profondeurs de Khyber, aux côtés d'une mystérieuse secte à qui Vol a fait appel. Sa mission est la même qu'ici, car Vol a besoin des trois types de dracolithes.
- Ils ont récupéré une grosse cargaison de dracolithes de Sibérys, qui attend d'être envoyé à Vol en galion. Elle se trouve dans la tente principale.



Les PJ peuvent se défaire du camp en entier s'ils désirent rendre service à la maison Tharashk, ou trouver cela trop dangereux et préférer infiltrer la tente pour repartir avec les dracolithes dont ils ont besoin. Dans le premier cas, il est difficile de se battre sans alerter tout le camp, mais les PJ bénéficient de l'effet de surprise, ils auront peut-être le temps d'enflammer quelques tentes avant d'attaquer. L'attaque est moins dangereuse qu'à Khyber, car les soldats de la Griffe d'Émeraude ne sont pas aussi puissants que les membres des sectes du Dragon Au-Dessous, mais elle reste à prendre avec prudence.

Déroulement du combat. Les soldats se ruent sur les personnages tandis que le prêtre et le profane se complètent dans l'utilisation de leurs sorts : le profane tente de limiter les actions des personnages, et le prêtre essaie de les tuer directement. Horms, le dirigeant de la mission attend de voir que le combat tourne en leur défaveur pour agir à son tour.

- **10 soldats de la griffe d'Émeraude**
- **Grand prêtre de la Griffe d'Émeraude**
- **Profane de la Griffe d'Émeraude**
- **Horms**

Pour infiltrer la tente, il faut passer la vigilance des deux hommes autour du feu, et éviter que le prêtre et les deux hommes présents dans la baraque principale n'aient le temps de crier. Un sort d'invisibilité résout facilement ces deux problèmes. La baraque principale est aménagée confortablement pour le dirigeant de la mission (un magicien du nom de Horms), et elle retient deux gros sacs chargés de dracolithes de Sibérys. Il ne reste plus qu'à se servir... Après cette épreuve, les PJ devraient pouvoir repartir avec quelques uns des dracolithes dont ils ont besoin.

LA SUITE

Les personnages doivent donc impérativement avoir réuni tout ce dont ils auront besoin pour lancer le contre-sort qui les libérera de la marque, car dans le prochain chapitre ils devront se mettre en quête du Globe d'Eptor'cix, et si tout n'est pas prêt, ils n'auront pas le temps de réfléchir plus en avant. En effet, la suite réserve un enchaînement de péripéties qui laisseront peu de repos aux personnages.

Il vaudrait donc mieux qu'ils aient tout préparé dans le prochain chapitre, entre les objets à vendre ou à acheter, les dracolithes à récolter et à mettre en lieu sûr (les personnages devraient penser à déposer les sacs de dracolithes quelque part sous la surveillance de membres de la guilde, Civax par exemple), les tactiques à mettre en place...

210





le Scriptorium

présente :
Chapitre 8
de la campagne



À LA FIN DES TEMPS

À LA FIN DES TEMPS

CHAPITRE 8



Image © Paizo Publishing

ÉCRIT PAR KRAHOR

AVEC LA PARTICIPATION DE AEGIS

POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 17

Pour utiliser cette partie, vous aurez besoin de : Eberron - Univers

© Le Scriptorium, tous droits réservés

INTRODUCTION

Les Damnés de la Treizième Marque arrivent au bout de leur quête, mais il faudra redoubler d'efforts pour ne pas succomber au dernier instant. La quête du Globe d'Eptor'cix, l'artefact ultime des géants, est un secret très bien gardé. Seul un illithid du nom de Xor'chylic semble en connaître un peu sur le sujet, mais le vicieux flagelleur ne daignera pas livrer ses renseignements à n'importe qui. L'aventure se poursuivra dans la très crainte Ashtakala, où les personnages, traqués par les derniers des douze acolytes, apprendront l'existence d'une cité de géants très ancienne au Xen'drik. C'est dans les sombres dédales de Sharn que les personnages devront retourner pour mettre la main sur le schéma de la cité, et traverser le dangereux continent du Xen'drik pour enfin découvrir où se cache le temple d'Eptor'cix, et son précieux trésor. Mais les dangers de cette aventure risqueront de freiner les aventuriers à chaque instant, car plus la victoire est proche, plus les ennemis des marqués sont puissants...

Table des matières

La légende du globe	213	A la recherche d'Essirise	229
Grisemurailles	213	Tharkgun Dhak	230
Xor'chylic	214	Vers Yamatur	231
Les confins d'Eldyn	216	La cité des titans	232
Cœurvert	216	Le temple de Yamatur	233
Les arbres Gardiens	218	Erandis d'Vol la puissante	237
Ashtakala	219	Le phylactère de Vol	239
La solution	219	Conclusion	239
Entrer dans la cité	219	Annexe	384
Ashtakala la grande	220	Xor'chylic	384
La tour de Habashkasaar	221	Ashtakala la grande	385
Les acolytes	223	Doramel as'Jeko	392
Trouver le schéma	223	Vers le Xen'drik	392
Doramel as'Jeko	223	Le Lac de l'Effroi	392
L'antiquaire	224	A la recherche d'Essirise	395
Les ruines Dhakânes	225	Tharkgun Dhak	397
Palchala	226	La cité des titans	399
Le schéma	226	Le temple de Yamatur	402
Vers le Xen'drik	227	Erandis d'Vol la puissante	409
Le Lac de l'Effroi	227	Conclusion	409
La cité cachée	228	Carte du Xen'drik	411
Le temple de Yamatur	229		



LA LÉGENDE DU GLOBE

A présent, les PJ doivent être en possession des 3 types de dracolithes dont ils ont besoin pour mettre en place le sort. Les PJ ont dû entendre parler de la légende du globe d'Eptor'cix plusieurs fois : en fouillant les appartements d'Essirise, dans le château de Malmoelle, de la bouche d'Ignus ou de l'un des soldats de la Griffe d'Émeraude. Les indices ont été répartis au fil de leurs aventures, ils doivent être en mesure de savoir grossièrement à quoi correspond et quelles sont les aptitudes de cet artefact. Ce globe, datant de l'âge des géants, serait l'un des plus puissants parmi les nombreux artefacts créés par les géants pour se défendre des quoriens. En effet, il permettrait à quiconque le porterait de donner à un simple sort une puissance et une étendue extraordinaires.

S'ils n'ont pas encore entendu parler de cet artefact, ou même s'ils n'y ont pas prêté attention, il est important qu'ils le sachent. Lurren ou encore Trom pourront insister sur l'importance apparente de cet artefact par rapport à leurs buts. Ce que les personnages ne savent pas en revanche, c'est où il se situe. S'ils peuvent se douter qu'il est localisé quelque part au Xen'drik, ça ne les avance presque pas. En effet, le continent est grand et peu civilisé, sans aucune piste il est impossible de s'y retrouver. Et Vol risque de trouver ce qu'elle cherche d'ici peu s'ils ne se débêchent pas.

La seule piste infime qu'auront les aventuriers est celle de Vol : la liche recherche de manière active l'artefact de l'âge des géants, et ils ont plus ou moins interrompu l'une de ses missions, en pénétrant dans son repaire. En traversant le portail qu'elle a érigé pour aller à leur rencontre, les personnages ont atterri à Grisemurailles...

Note, pendant ce chapitre, les personnages pourront de nouveau avoir affaire à leurs anciens ennemis, comme dans le chapitre précédent, s'ils ne s'en sont pas débarrassés. Il suffira alors de les faire à nouveau intervenir aux moments adéquats.



Grisemurailles

Les personnages devraient avoir reconnu la cité par son architecture si particulière et singulière. Si toutefois ça n'était pas le cas, ils devront faire quelques recherches et, avec le peu d'images de la ville qu'il leur reste en tête, trouver de laquelle il s'agit. Ce devrait être plutôt aisé, en questionnant Lurren ou en fouinant du côté de l'université Moggrave ou de la bibliothèque de Korranberg, et en expliquant qu'ils ont vu des espèces très variées et étranges (minotaures...) peupler la ville, ou en décrivant brièvement l'architecture hors norme de leur ville inconnue, les personnages devraient recevoir un écho de réponses identiques : Grisemurailles.

Mais quel rapport peut donc avoir cette grande cité du Droâm avec leur artefact recherché ? C'est ce qu'il va falloir élucider, en faisant des recherches. Se rendre directement là bas sans aucun point de départ devrait difficilement résoudre le problème. Les personnages devraient commencer par chercher ce qu'en disent les livres de Moggrave ou, mieux, ceux de la plus grande bibliothèque du Khorvaire, Korranberg. Ils y apprendront alors que Grisemurailles, la porte du royaume des monstres, située à la limite entre la Brélande et le Droâm, a été construite par des ogres sous la direction de Xor'chylic, son dirigeant actuel. Xor'chylic est un flagelleur mental qui a été désigné par les sœurs guenaudes, les Filles de Sora Kell qui sont à l'origine de l'élévation du Droâm au statut de nation du Khorvaire... Il faudra ensuite faire des études plus poussées sur Xor'chylic. Mais les sources qui racontent qui il est sont plutôt rares, et il faudra trouver les bonnes personnes et les bons coins pour mettre la main sur un document qui parle de lui. Les personnages devraient penser à Lurren. Le dragon est dans ses appartements à Sharn, les PJ n'ont qu'à s'y diriger pour lui formuler leur demande. Après avoir pris quelques nouvelles des personnages, il accepte de les aider. Le nom de cet illithid lui est familier, mais il ne saurait dire pourquoi. Il informe donc les PJ qu'il se téléporte vers l'Argonesse pour trouver quelque chose. Il les communiquera lorsqu'il sera de retour à Sharn. Si les PJ vont à la bibliothèque de Korranberg ou autre, ils ne trouvent rien de bien concluant. Finalement, les personnages apprendront que Xor'chylic est étrangement renseigné sur l'histoire du Khorvaire, on le soupçonne même d'appartenir à des organisations occultes telles que les Seigneurs de la Poussière...

Xor'chylic

Maintenant qu'ils savent approximativement qui est Xor'chylic, les personnages vont automatiquement deviner qu'il s'agit du dirigeant de Grisemurailles qu'étaient venus rencontrer Vol et ses acolytes. Il va donc falloir aller voir le flagelleur mental et récupérer les informations que Vol a déjà dû récolter, voir essayer d'en avoir un peu plus pour rattraper le retard qu'ils ont déjà pris...

Xor'chylic est plutôt délicat à rencontrer, l'illithid est plutôt occupé et a un statut important qui font qu'il ne peut pas accepter de voir n'importe qui. Mais les personnages ne sont pas n'importe qui, et s'ils auront un peu de mal à se sentir à leur aise dans une ville majoritairement occupée par des ogres et des minotaures, ils devraient passer outre leurs appréhensions et s'imposer devant l'illithid. Pour cela, il suffira dans un premier temps de trouver son bureau en interrogeant les habitants (Renseignements DD 25, il est difficile de communiquer avec des créatures du Droâm quand on vient soi-même de la Brélande, et peu de personnes connaissent les bureaux du dirigeant). Ceci fait, il faudra être très persuasif pour passer outre les gardes qui protègent l'entrée. Les deux ogres s'obstinent à ne laisser entrer personne, et parler avec des créatures d'une intelligence réduite pourra s'avérer plutôt délicat. Les personnages devront préférer la ruse à la discussion, les ogres seront leurrés facilement. Xor'chylic exerce son pouvoir depuis le haut d'un bâtiment biscornu de six étages. La porte de son bureau est fermée à clef (Crochetage DD 25), et pour cause : Xor'chylic n'y est pas... En interrogeant le personnel du bâtiment, les personnages pourront apprendre que Xor'chylic devait rendre visite aux Filles de Sora Kell à Hautepointe. C'est donc là bas qu'il faudra se rendre pour le rencontrer, Xor'chylic ne compte pas revenir avant plusieurs jours et il serait dangereux de perdre du temps. Les personnages pourront s'y téléporter ou marcher jusqu'à la base de l'immense pic montagneux visible de loin. La ville, qui mélange l'ancien style Dhakân et un style moderne et grossier dans l'architecture de ses bâtiments reste plaisante à regarder, mais des squatters gobelins qui n'ont pas trouvé de tente à l'extérieur de la ville (qui est trop petite par rapport à la population), gagnés par la pauvreté errent les rues donnant à Hautepointe un aspect miséreux. Les créatures sont encore plus disparates qu'à Grisemurailles, et si les personnages ne

font pas l'effort de se déguiser ou de se faire discrets ils seront regardés d'un œil noir.

En sillonnant les rues, ils tomberont sur l'illithid escorté par une petite flopée minotaures en armure. Xor'chylic se dirige à présent vers le centre de Hautepointe, là où se trouve la fameuse et redoutée arène. Celle-ci est déjà pleine à en juger par le retentissement des cris que les personnages peuvent déjà entendre. Xor'chylic passe aisément au travers des gardes gnolls qui patrouillent devant l'entrée des tribunes, l'illithid semble avoir prévu de se détendre un peu... Par contre, ce n'est pas la même donne pour les personnages : les gnolls accueilleront les personnages par : *« des humains dans l'arène, c'est interdit »*. Il faudra donc passer outre cette barrière par un subterfuge quelconque. Une fois à l'intérieur, les personnages pourront enfin tenter d'accoster Xor'chylic, il est confortablement installé dans une tribune privilégiée. Malheureusement, l'illithid se désintéresse totalement des personnages, absorbé qu'il est par une tripotée de gobelins qui se font dévorer par une grande créature bleue dotée d'une dizaine de pattes. Si les personnages essaient de lui adresser la parole, Xor'chylic se montrera sans pitié :

« Que faites vous là, misérables humains, vous ne savez peut-être pas qui je suis, mais je ne suis plutôt pas du genre à me laisser importuner trop longtemps par des créatures aussi détestables. Vous devez avoir une très bonne raison pour m'adresser la parole. »

Les personnages venant demander une faveur, cela risque d'irriter dangereusement l'illithid. Voici ce qu'il dira si les personnages insistent :

« Ce béhir est indomptable, voilà plusieurs groupes qui tentent de le battre mais rien n'y fait. Je vous propose un marché, humains, vous descendez dans l'arène et vous présentez comme volontaires, si vous battez le béhir je suis à vous, sinon... je pense que me parler sera le cadet de vos soucis... »

S'ils acceptent, les personnages devront donc affronter le béhir dans l'arène. Après une brève inscription sous un nom qu'ils choisiront, on leur ôtera tout leur équipement, en leur proposant quelques armes qui ont déjà vécu... Aucune armure n'est proposée. S'ils le veulent cependant ils peuvent s'emparer d'écus en bois, d'armes courantes et de quelques armes de guerre (au choix du MJ), rien de plus. Le groupe est alors annoncé à haute voix dans l'arène, accompagné d'un *« sales humains »*, ils entrent, le public les hue, et le béhir les défie.

Déroulement du combat. Voici quelques règles qui s'appliquent au combat dans l'arène :

- La foule a une attitude de départ hostile, ce qui confère un malus de -4 (moral) sur les jets d'attaque et de dégâts. Une foule inamicale confère un malus de -2, une foule indifférente aucun bonus, une foule amicale un bonus de +2 et une foule serviable de +4.
- Un 1 naturel sur un dé fait empirer l'attitude d'un cran, un coup critique la fait s'améliorer d'un cran.
- Une feinte de combat, une démoralisation, un enchaînement d'acrobaties, une exhibition martiale, une destruction, un croc-en-jambe, un désarmement, une immobilisation ou une bousculade réussie et l'attitude s'améliore d'un cran
- Si les PJ font une utilisation abusive de la magie, l'attitude baisse d'un cran.
- etc.

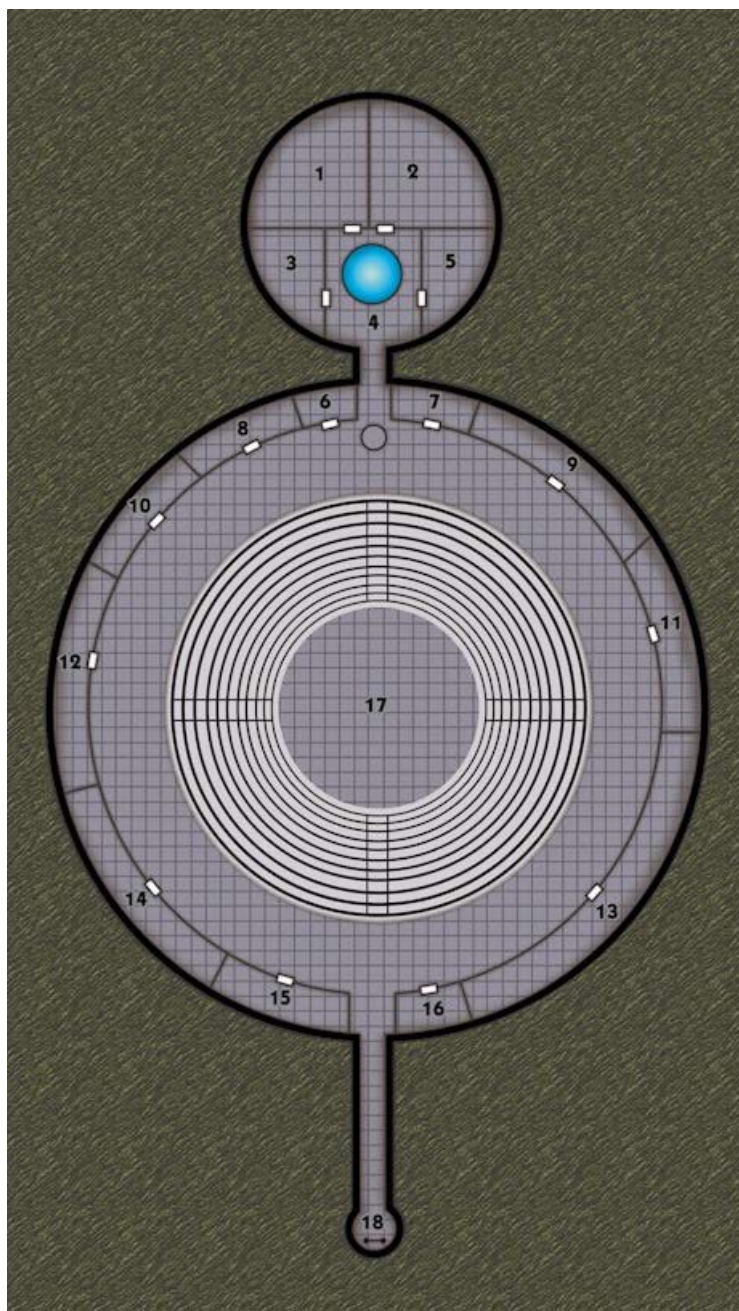
• *Béhir*

Même avec des armes traditionnelles, les personnages devraient s'en sortir face au béhir, ce qui emportera l'ébahissement du public. Seulement, s'ils ont fait une utilisation démesurée de la magie, Xor'chylic demandera un nouveau combat, cette fois-ci sans usage de la magie sans quoi il refuserait d'adresser la parole aux personnages. Le public veut voir du combat viril !

Déroulement du combat. Les règles précédentes s'appliquent, mais cette fois-ci les personnages ne doivent pas utiliser quelque forme de magie que ce soit. On peut développer le combat et le décor de l'arène pour qu'il soit original (combat sur des plates-formes pour se bousculer dans le vide, les armes sont cachées dans l'arène et les opposants doivent les trouver le plus vite possible grâce à des jets de Fouille...). Cette fois-ci, les personnages devront affronter les « barbares de Sora Kell », les gardes personnels des trois sœurs...

- *7 barbares minotaures*

Il est possible de faire d'autres combats pour épuiser les personnages (au choix du MJ), mais Xor'chylic devrait se contenter de ce spectacle pour reconsidérer le groupe et lui accorder une entrevue. On rend alors aux personnages leur équipement. Les personnages et l'illithid se mettront à l'écart de la foule pour discuter (toujours accompagnés des gardes minotaures, cela dit), et les personnages devront se montrer très diplomates avec Xor'chylic, dont l'attitude initiale est inamicale... Après une longue discussion où Xor'chylic étudiera la situation sous tous les angles, l'illithid voudra enfin avouer qu'il a aidé Vol mais il n'en dira pas plus.



AU MJ :

Xor'chylic est en fait un « ancien » membre des plusieurs organisations occultes, il a connu l'époque de gloire où les siens régnaient en maître. Le flagelleur mental est resté longtemps dans la cité d'Ashtakala (où il avait dû s'infiltrer pour le compte de ses maîtres) et dans ses bibliothèques qu'on ne trouve nulle part ailleurs qu'il tire son savoir si étrange sur des secrets oubliés depuis longtemps. Xor'chylic s'est longtemps intéressé aux ouvrages qui demeurent enfermés dans la cité interdite. Mais il est aujourd'hui installé à ce poste qui lui offre plus de pouvoir qu'il n'en avait chez les Seigneurs de la Poussière. Vol a en effet rendu visite à ce dernier, et il a dû céder aux menaces de la Maîtresse des Morts pour l'envoyer (de manière moins précise qu'il aurait pu) à Ashtakala chercher des réponses.

Si Xor'chylic était au départ persuadé que le Globe d'Eptor'cix n'était qu'une pure invention des légendes des géants, il a de plus en plus de doutes et s'est décidé à tenter lui-même de se mettre à sa recherche, grâce à ses connaissances inégales. Et puis, il est le seul à connaître le secret des gantelets que portent les douze acolytes ainsi que Vol : il est nécessaire de les utiliser pour porter et manier le Globe... Seulement Vol a pris les treize, heureusement, Xor'chylic connaît l'existence d'un quatorzième gantelet (qu'il n'a pas révélé à Vol, à qui il a préféré cacher l'importance des gants), le plus puissant de tous. Il va tenter de se servir des personnages pour le lui rapporter en échange de ses informations.

En effet, si Xor'chylic acceptera d'aider les PJ contre leur aide, c'est parce qu'il sait que lui et le groupe de Vol vont se gêner, et qu'il se délectera à les observer s'entretuer tandis qu'il profitera de l'occasion pour évoluer en sûreté...

Finalement, Xor'chylic acceptera d'aider les personnages plus en profondeur s'ils lui rendent un service qu'ils ne devraient pas avoir de mal à réaliser au vu de leurs capacités dont ils ont fait preuve dans l'arène :

« J'ai besoin pour une raison qui m'est personnelle d'un objet sans importance apparente. Il s'agit en fait d'un gantelet, un druide des confins d'Eldyn le possède depuis toujours comme un symbole de victoire, il l'a récupéré sur une aberration qu'il avait tué, et s'en sert depuis comme trophée de guerre. Vu la réticence

des protecteurs de la forêt envers ceux de mon espèce, je ne peux pas le récupérer moi-même, mais vous avez suffisamment de force et de pouvoir pour régler cela en peu de temps. Si vous me ramenez le gantelet du druide Léalian, je vous donnerai plus d'information que Vol n'en a déjà eu, et vous aurez une chance de la dépasser dans ses recherches... »

Léalian se trouverait non loin de Cœurvert, il serait l'un des chefs des protecteurs de la forêt (la hiérarchie est plutôt mal définie chez les protecteurs de la forêt). Le trouver devrait être plutôt facile. Après cela, il faudra le convaincre de céder le gant...

LES CONFINES D'ELDYN

Pour se rendre aux confins, les personnages useront sans doute de leurs sorts s'ils en ont, ou bien ils pourront acheter les services de la maison Orienne pour se téléporter ou Lyranar pour utiliser un flugurant. Quoiqu'il en soit, ils devraient se hâter pour arriver dans les confins dans les plus brefs délais : la course contre Vol a déjà commencé...

Les personnages devront sans doute traverser la forêt à pied (ou sur des montures qu'ils peuvent avoir loué) jusqu'à la capitale Cœurvert.

Cœurvert

Alors que les personnages s'approchent tranquillement de Cœurvert sur le sentier qui y mène, ils sentent que des êtres se déplacent autour d'eux, et que leur présence ici est connue. Puis ils atterrissent au beau milieu d'une embuscade créée par les éclaireurs qui ont envoyé des signaux à leur passage. Une vingtaine d'hommes encapuchonnés ont leur arc bandé en direction des personnages, prêts à décocher. L'un d'eux, un druide visiblement, s'avance sans arme au centre du cercle. Il demande ce que font les personnages dans les confins, expliquant qu'il doit se méfier de toute intrusion étrange.



Il les soupçonne d'être des aberrations déguisées, il se méfie. Si les personnages arrivent à prouver que non, le druide acceptera de les conduire, toujours sous la vigilance des rôdeurs, jusqu'à Cœurvert.

Ce petit village est niché au milieu de la forêt, et les druides ont su tirer profit de leur environnement pour créer un décor en parfait accord avec la nature. Sur une passerelle en bois suspendue entre deux énormes arbres arrive un personnage dont le statut semble important au vu du respect que lui montrent ses semblables. Le druide qui a conduit les personnages lui explique alors :

« Ces êtres ont été surpris venant à Cœurvert, dame Kanéda, nous les soupçonnons d'être des espions des aberrations, ou d'en être eux-mêmes. Nous vous laissons la tâche d'en juger. »

Dame Kanéda prend alors la parole, questionnant les personnages sur leurs buts. Ces derniers parleront alors sans doute de Léalian, le druide qu'ils recherchent, peut-être même décideront-ils de dire toute la vérité. Mais cela est dangereux, car les Protectors de la Forêt ont peur des marqués, certains les assimilent à des aberrations. S'ils apprennent même que les personnages sont au service d'un illithid, ils refuseront définitivement de les aider, et une volée de flèches engagera une lutte

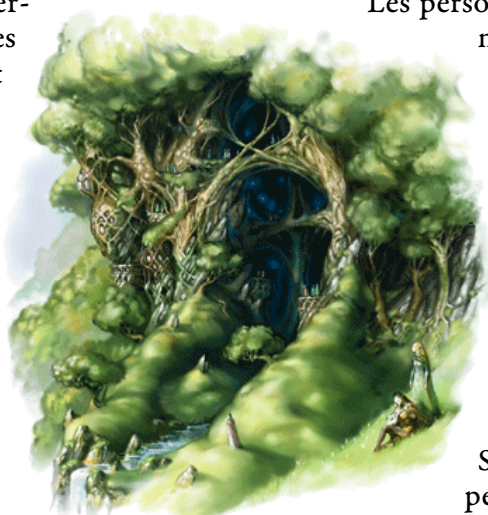
contre les personnages à Cœurvert... S'ils arrivent à amener sainement le sujet de Léalian, dame Kanéda daignera répondre ceci :

« Vous aviez donc besoin des conseils de l'un des druides les plus sages de ce monde. Vous serez dans ce cas désolé d'apprendre qu'il est mort, tué par un tyrannœil il y a de cela quelques mois. Maintenant, partez, vous n'avez rien à faire dans les confins d'El-dyn, votre place n'est pas ici. »

Léalian est donc mort, ce qui n'est pas pour arranger les choses, reste à savoir ce qu'il a fait du gantelet demandé par Xor'chylic. Presque toute la population de Cœurvert était présente quand on a demandé aux personnages de partir, et si les personnages interrogent ces derniers, ils menacent d'appeler les rôdeurs s'ils ne veulent pas partir. Il faut donc trouver quelqu'un qui n'est pas au courant et qui voudra peut-être les aider. Ainsi, les personnages pourront trouver dans une cabane accrochée au sommet d'un arbre une fillette qui pourrait bien se laisser intimider par les personnages. Dans ses balbutiements, les personnages pourront comprendre que Oalian le grand druide, le pin éveillé qui vit au milieu de Cœurvert est le plus sage de tous, il pourra peut-être comprendre la requête des personnages.



Oalian ne dort jamais, les personnages pourront aller quérir ses conseils s'ils trouvent un moment où il n'est pas occupé à discuter avec les druides et les voyageurs... Dans sa vieille voix miséricordieuse, le groupe ressentira aussitôt une sagesse infinie, et Oalian, après les avoir observés et décrété qu'ils étaient d'honnêtes gens, les informera que les héros sont enterrés comme tous les druides au milieu des arbres Gardiens, qui veillent sur eux. Lui et son équipement cher reposent là-bas, en paix. Oalian les informe qu'ils ne peuvent plus rien pour lui et qu'il leur faut abandonner...



Les arbres Gardiens

Les aventuriers ne seront bien entendu pas de cet avis, et ils devraient en venir à l'unique solution (et sacrilège) qui se présente : il faut déterrer le corps de Léalian... Il y aura des manières plus ou moins honnêtes de procéder, mais le résultat est le même : les personnages devront braver les interdits de la forêt. Les arbres Gardiens sont situés en plein cœur des confins d'Eldyn. Les PJ n'ont jamais vu d'arbres aussi immenses, le reste de la forêt paraît si petit à côté... La végétation plus qu'abondante gêne toute progression, et l'intrusion des personnages ne passera sans doute pas inaperçue. Pour déterminer s'ils font de mauvaises rencontres, jeter un dé et se reporter à la table suivante :

d100 Rencontre (quantité selon le MJ)

0-40 Aucune

41-60 *Animaux (au choix)*

61-80 *Animaux sanguinaires (au choix)*

81-100 *Autres (sylvaniens, tendriculaires, tertres errants, etc.)*

Les rôdeurs ou les druides pourront peut-être éviter le pire... Enfin, avec un peu de recherches, les personnages tombent sur une clairière où une pierre tombale centrale est posée. Sur cette pierre sont gravés les noms des héros qui sont enterrés ici, Léalian y est noté en dernier. La terre a été retournée en plusieurs endroits, mais aucune indication ne semble dire à qui appartient chaque tombe...

Les personnages devront dans un premier temps trouver la tombe de Léalian (tout en repoussant les animaux et créatures de la forêt qui les assaillent). Pour cela, ils pourront tenter de voir quelle terre a été retournée en dernier (Léalian étant le dernier druide à avoir été enterré, selon les dires de dame Kanéda et la pierre tombale). Pour cela il des tests de Fouille (DD 30), de Survie (DD 30) etc. Ou bien, les personnages pourront tenter de demander leur avis aux arbres *éveillés*,

en cachant au plus profond d'eux-mêmes leurs intentions. Mais cela sera difficile, non seulement les arbres sont perspicaces et risquent de mettre à jour les plans des PJ, mais en plus ils prendront soin de surveiller les tombes, ce qui compliquera d'autant plus la tâche des personnages.

Puis, une fois la tombe trouvée, il faudra déterrer Léalian. L'utilisation d'un sort adéquat sera sans doute plus recommandable que de creuser à la pelle, mais les PJ devront faire avec les moyens qu'ils ont. La manière n'est pas vraiment le problème, le plus gênant est que les personnages sont sans cesse observés par les arbres, ils le sentent même s'ils ne peuvent pas le voir directement. S'ils ne trouvent pas un moyen de détourner leur attention ou de se rendre invisibles d'une manière efficace (les arbres détecteront les simples invisibilités), les arbres déclencheront leur colère. Et cette fois-ci, en plus des animaux, des animaux sanguinaires, des sylvaniens, ce seront les Protectors de la Forêt (druides, principalement, mais aussi rôdeurs et barbares), voire les Sentinelles du Seuil, et les arbres *éveillés* eux-mêmes qui défendront les corps décédés... Bref, toute la forêt tentera de s'opposer à ce sacrilège s'il n'est pas rapide et discret...

Si les personnages trouvent une alternative à la profanation, tant mieux, mais cela est difficile (à moins qu'ils ne découvrent par un moyen quelconque que les gants sont les mêmes que ceux des mercenaires et qu'ils ramènent celui-ci à Xor'chylic en espérant qu'il ne se rende pas compte que ce n'est pas le bon). Quand ils auront entre leurs mains le corps encore peu décomposé, ils découvriront effectivement le gantelet enfilé sur sa main gauche. Il faudra ensuite filer, vite !

ASHTAKALA

La solution

Les personnages pourront cette fois-ci retrouver Xor'chylx dans son bureau à Grisemurailles. Ravi de recevoir l'artefact qu'il désirait, il tient promesse, il ne pourrait de toute façon pas lutter face aux personnages :

« Ha ha ha, j'espère que vous avez dû tordre le cou des Protecteurs de la Forêt pour obtenir ce que je voulais. C'est bien lui, le plus puissant des quatorze, celui de... Bref, vous voulez vos informations. J'espère que vous ne serez pas trop déçus en apprenant que les secrets sont rangés dans la tour d'un démon ! Ashtakala, c'est là-bas que j'ai tout appris, la bibliothèque de Korranberg n'est rien à côté des secrets que recèlent les étagères de mon ancienne cité ! Mais attention, vous devrez consulter les ouvrages là-bas, si un document venait à quitter Ashtakala il tomberait en poussière. Il ne servirait à rien de consulter la bibliothèque d'Ashtakala où j'ai envoyé Vol, elle vous dira ce que vous savez déjà : le Globe est au Xen'drik, ou plutôt serait... Les vraies informations ont été dérobées il y a longtemps par Habashkasaar, cet imbécile de démon s'est fait tuer par Vol elle-même. Elle a eu les informations sous son nez pendant un moment, et elle ne le savait même pas ! Trouvez sa tour, elle est située au nord-est de la ville, c'est la plus basse de toutes. Sa bibliothèque personnelle recèle d'antiques grimoires qui valent de l'or, entre les murs d'Ashtakala du moins... »

Les personnages devront pénétrer la cité, sans doute la plus dangereuse de tout le Khorvaire. Ashtakala la dernière citadelle des Seigneurs de la Poussière, résidence de plusieurs démons puissants.



Entrer dans la cité

Il n'est pas d'endroit plus difficile à aborder qu'Ashtakala. La ville est constamment protégée par des enchantements puissants qui sont tels qu'on ne peut pas scruter la ville et, de ce fait, il est difficile d'y accéder par *téléportation* tant

les informations sont peu abondantes sur la ville. Les mages les plus puissants ont abandonné, car de tels sorts sont souvent

frappés d'échecs, et les destinations sont souvent hasardeuses par rapport à celle voulue au départ. Il faudra donc faire sans, utiliser la

magie pour se rapprocher au mieux et... se servir d'une carte pour se repérer ? Les confins

d'Eldyn, voilà la nation la plus proche

des Désolations Démoniaques, et les personnages savent à présent comment s'y rendre. Il faudra ensuite

franchir les hautes montagnes, au fur et à mesure que l'environnement se transforme et se dégrade.

Mieux vaut ne pas se perdre dans les montagnes (Survie DD 35 à

cause de la nature chaotique des montagnes, qui font qu'on à

plusieurs fois l'impression de se retrouver au même endroit), sans quoi les personnages ris-

quent de se retrouver dans le Labyrinthe où des orques, humains et demi-orques du clan Ghâsh'kala

Maruk patrouillent sans cesse. Quand les personnages auront bravé les défis des montagnes et des

plaines des Désolations Démoniaques (ceci ne devrait pas non plus être trop difficile étant don-

nés l'expérience et le niveau des personnages), et qu'ils s'approcheront d'Ashtakala, ils apercevront

une dense tempête de sable noir qui obstrue toute visibilité. Mais, ils le savent, la ville est là, non loin,

et il faut passer à travers ses protections, c'est une nécessité.

Quiconque traverse la tempête sans protection (les protections peuvent être magiques ou non, leur

efficacité est soumise à l'appréciation du MJ) se risque à avaler le sable qui vole, difficile à appréhender

à cause des vents qui changent sans arrêt de direction. Tout personnage non protégé doit réussir un

jet de Vigueur (DD 25) toutes les cinq minutes sous peine de respirer trop de sable et de ne plus pouvoir

respirer. On suit ensuite les mêmes règles que pour la noyade jusqu'à ce que le personnage se sorte de

la tempête.

Petit à petit dans leur progression, les personnages vont recevoir de plus en plus de coups de projectiles qui viennent de tous parts. Des fragments d'obsidienne volent ci et là, et il y en a de plus en plus en forte quantité. Les fragments, qui proviennent en fait du verre volcanique des pics d'Ashtakala, causent 6d6 points de dégâts chaque round. De plus, les vents sont des vents de tempête (voir page 95 du Guide du Maître). Avec un jet de Survie (DD 30), les personnages peuvent deviner les cours du vent, et ne subir à chaque tour que 4d6 points de dégâts pendant cinq minutes. Un sort de contrôle du climat ou de contrôle des vents calme la tempête et réduit les dommages à 2d6 points de dégâts par round (et aucun avec le jet de Survie réussit). L'épaisseur de cet « anneau » fait environ 150 mètres.

Finalement, c'est le sable qui disparaît, et il n'y a plus que des bouts d'obsidienne coupants qui forment une barrière encore plus épaisse, dernière étape de la tempête. On considère la barrière comme une *barrière de lames* permanente qui serait lancée par un magicien de niveau 15, sauf que celle-ci ne peut être dissipée par aucun moyen. Cette barrière fait environ 20 m d'épaisseur.

Ashtakala la grande

AU MJ :

Le supplément *Explorer's Handbook* décrit en détail la ville d'Ashtakala, c'est pourquoi il est conseillé de le posséder pour offrir aux personnages des défis intéressants, qui sont résumés ici. Cette ville étant très dangereuse, même pour des personnages de haut niveau, il faudrait jouer quelques rencontres originales en plus de ce qui est détaillé ici...

Enfin, les personnages ont passé la tempête, et peuvent à présent voir les fortifications de la ville. Les murailles font seulement une quinzaine de mètres de hauteur, mais à l'intérieur des pics de verre volcanique s'élèvent jusqu'à 300 mètres au dessus du sol. Ces tours bâties autour (et parfois dans) des pics rocheux naturels, sont surmontées de dômes et parcourus de sortes de lames de rocaïlle noire en dents de scie le long de leurs parois. Le tout est plongé dans une obscurité rougeâtre causée par le nuage de sable qui entoure constamment la cité des démons. Les personnages peuvent entrer dans la ville, il n'y a pas de garde. Ils s'apercevront alors que

la plupart des bâtiments sont effondrés, en ruine, mais les tours et les forteresses indomptables restent et demeurent, puissantes. Habitée par les démons, et hantée par les fantômes de tous les êtres qui ont péri depuis l'aube des temps, telle est Ashtakala, et l'ambiance peu commune de la cité devrait effrayer rapidement les personnages.

Au-delà de l'Amphithéâtre de la torture (un amphithéâtre dégradé par des débris de verre volcanique qui sont tombés dessus, où étaient torturés les coualts, si quelqu'un y pénètre il subit en permanence les effets du sort *blesseure*), de la galerie des glaces démoniaques (des miroirs d'emprisonnement, d'opposition et de révélation, et même des miroirs qui, si on les regarde, ils font apparaître des démons, au choix du MJ) et du palace des Seigneurs de la Poussière (un palais plein d'illusions qui font croire que le bâtiment est tel qu'il était à l'Âge des Démons, ce palais est aujourd'hui encore occupé par les rakshasas les plus puissants), les personnages ne pourront pas passer à côté d'une mauvaise rencontre s'ils restent suffisamment longtemps en ville. Toutes les dix minutes passées à Ashtakala, jeter un dé et suivre cette table :

d100 Rencontre (quantité selon MJ)

0-80	Aucune
81-83	Déva astral (céleste) (ici incognito)
84-86	1d3 hézrous (démons)
87-89	1d4+2 vrocks (démons)
90-92	1d3 rakshasas
93-95	1d4+2 rakshasas, zakyas
96-98	Xorn
99-100	1d3 bébiliths (démons)

Les personnages doivent donc trouver la tour de Habashkasaar, où seraient cachés les grimoires des temps anciens. Comme indiqué par Xor'chyllic, elle serait l'une des plus basses qui soit, quelque part au nord-est de la ville. En parcourant Ashtakala, les personnages passent devant la grande bibliothèque, devant celle-ci, les acolytes de Vol en enquête reconnaissent les personnages... Postés devant l'entrée, ils attendent l'un des leurs pendant qu'eux montent la garde. Amangar est le premier à réagir :

« Les marqués ?! À Ashtakala ?! Le flagelleur, il vous a donné une piste n'est-ce pas ? Je suis sûr qu'il voulait qu'on se retrouve ici pour s'entretuer, je crois que son plan ne va fonctionner qu'à moitié, car vous allez mourir ici bande de traîtres. Refuser l'invitation de Vol, ça ne se fait pas, ingrats ! »



Déroulement du combat. Amangar, Karlin, Oollo et le jeune Karaz se mettent à combattre féroce-ment les personnages, pendant qu'Askul fouille la bibliothèque. Askul ne rejoindra pas le combat, il retranscrit ses recherches et fuira. Les autres ne combattront pas jusqu'à la mort. Amangar la férale druide reste à distance en profitant de ses sorts dévastateurs, et si quelqu'un vient la défier au corps à corps, elle prendra la forme d'un tendriculaire (voir description). Karlin sa sœur engage le corps à corps sur le guerrier du groupe. Karaz se prépare quelques rounds avec ses sorts, puis entre en rage profane pour attaquer de manière à atteindre le plus de personnages possible, s'ils sont groupés. Enfin, Oollo assiste et s'adapte en fonction des actions de ses trois congénères avec ses influx et ses objets magiques.

- *Amangar*
- *Karlin*
- *Oollo*
- *Karaz*

La tour de Habashkasaar

Une fois le combat terminé, les personnages pourront reprendre leurs recherches. Seulement, ils découvriront avec horreur que la tour basse qui devait être la résidence d'Habashkasaar est partiellement effondrée, comme la plupart des bâtiments. En dé-

blayant les gravats, ils trouveront l'entrée principale, et entrer là où les murs tiennent encore debout.

1. REZ-DE-CHAUSSÉE

La pièce principale de ce qui fut la tour d'un démon est relativement peu endommagée. Une statue représentant un mélange étrange entre un humain et un vautour (Habashkasaar le démon, était un vrock) siège au centre de la pièce. Entre ses deux mains, elle tient un sceptre étrange. Ce sceptre est en fait un *sceptre Seigneurs de la Guerre*, c'était l'arme favorite du démon... Un escalier grimpe jusqu'à un étage.

En fouillant le sol fait simplement du sable noir de la région et de terre tassés (Fouille DD 25), les personnages découvrent une trappe. Ouvert, elle donne sur un escalier qui descend au sous-sol...

2. ÉTAGE

L'étage est maintenant enseveli sous les débris, et les poutres qui tiennent encore miraculeusement debout menacent de tomber lourdement à chaque instant. Au sol, des restes d'un miroir qui devait être installé contre l'un des murs de cette salle et qui fut brisé sont éparpillés. Ce sont les restes d'un miroir d'opposition, il fonctionne encore mais étrangement : si un personnage observe son image à l'intérieur, un double de lui se crée conformément à la description de l'objet magique, sauf qu'il est physiquement différent. Il attaque son clone.



3. SOUS-SOL

L'escalier secret du rez-de-chaussée descend jusqu'à une porte en pierre. Dessus a été accroché un miroir qui protège des intrus. C'est un miroir d'emprisonnement. Ainsi, si un personnage regarde à l'intérieur, et rate son jet de volonté (DD 23), il est emprisonné dans un compartiment. Mais comme le miroir était déjà plein (la preuve que ses secrets sont convoités), il libère par là même un ancien prisonnier. La seule solution pour libérer un prisonnier est de casser le miroir, et c'est ce que devrait faire quelqu'un qui voit un compagnon se faire aspirer laissant derrière lui tous ses vêtements. Seulement, casser le miroir libère tous ses prisonniers. Le monstre libéré est au choix du MJ. Il y a : 3 rakshasas, 4 humains (du clan Ghâsh'kala Maruk), 1 glabrezu, 2 bébiliths, 3 demi-elfes (envoyés par Vol) et 2 demi-orques (du clan Ghâsh'kala Maruk). Le combat promet d'être étrange si tous ces individus étaient libérés à la fois...

Le miroir passé, il faut réussir à ouvrir la porte, qui est fermée à clef (Crochetage DD 35) et protégée par un piège.

- **Symbole de mort.** FP 9 ; sort ; déclencheur par contact ; pas de remise en place ; effet : tue une ou plusieurs créatures dans un rayonnement de 18 mètres et dont la somme des points de vie ne dépasse pas 150 ; Vigueur (DD 26), annule ; cibles multiples (dans un rayon de 18 m) ; Fouille (DD 35) ; Désamorçage/sabotage (DD 35).

4. BIBLIOTHÈQUE PRIVÉE

Xor'chyllic n'avait pas menti, le défunt Habashkasaar était bel et bien a sacré voleur d'ouvrages : des centaines, si ce n'est des milliers d'ouvrages sont réunis ici. Hélas, ils ne sont pas triés, mais entassés les uns sur les autres, formant des piles hautes de quelques mètres. Il va falloir se retrousser les manches pour mettre la main sur les grimoires intéressants. Les livres sont rédigés dans des langages variant d'un écrit à un autre. Un jet de Fouille (DD 32) permet de dénicher, au bout de vingt minutes, un grimoire dont les pages sont pour la moitié détachées. Il traite de l'âge des géants au vu des illustrations. Cet ouvrage est rédigé principalement en géant, il faudra trouver un moyen de le comprendre, ou retranscrire rapidement ce qu'il relate. L'auteur est lui-même un géant mort il y a bien longtemps.

Après avoir passé quelques histoires où les dragons ont enseigné l'art profane aux géants, le livre arrive à l'invasion des quoriens. Il parle, enfin, d'un géant dénommé Eptor'cix, le plus savant de tous ceux de son espèce. Après des années de recherches avec un certain Yamatur, il a mit au point un objet fait avec le sang des dragons et la magie des géants, un objet soufflé dans le verre du nord-ouest du Khorvaire (Ashtakala) qui prend l'apparence d'un globe. Mais Eptor'cix ne maîtrisa plus la puissance de l'objet, qui par une réaction en chaîne mystérieuse devenait de plus en plus puissant sans que personne ne contrôle plus rien : l'objet était devenu vivant, et absorbait la magie de ceux qui le touchaient. Après avoir épuisé Eptor'cix de toute sa magie, ce dernier ne pouvait plus lancer aucun sort. L'artefact était devenu autonome, il était sans doute plus puissant que n'importe qui ou n'importe quoi, mais inutilisable... Déçu de cet échec, Eptor'cix ne s'arrêta pas là, il mit au point des gantelets qui permettraient à leurs porteurs de maîtriser le globe sans crainte. Ces gantelets faits de chair, semblables à des symbiotes dans leur aspect, s'attachent à la main de leur propriétaire et s'y adaptent. Quatorze gantelets furent créés, deux pour chacun des sept géants qui dirigeraient sept armées pour repousser les quoriens. Cette fois-ci, le globe fut maîtrisé, et sa puissance décima les envahisseurs comme le vent chasse les feuilles mortes. La magie déjà puissante des géants pouvait s'étendre devant un simple mot de commande à des régiments de quoriens entiers. Les géants avaient découvert la puissance ultime, mais les recherches d'Eptor'cix avaient pris déjà trop de temps, son peuple était déjà anéanti et les dragons arrivaient pour renvoyer les quoriens qui restaient. Plus jamais les géants ne redeviendraient la puissance qu'ils étaient, le globe finirait par tomber entre des mains étrangères. Eptor'cix rassembla ses dernières force que le Globe ne lui avait pas prises pour bâtir un temple à Yamatur, où celui-ci veillerait à jamais sur le Globe, tandis que ce dernier le maintiendrait en vie. Puis, il dispersa les gantelets aux quatre coins du monde, ne pouvant plus les détruire. Eptor'cix s'éteint, et la légende du Globe fut oubliée tant ceux qui avaient pu le voir en action avaient péri... Les derniers survivants se sont retirés dans quelques cités éparpillées du Xen'drik, mais les plus puissants, ceux qui combattirent aux côtés des utilisateurs du Globe, battirent une cité nommée Palchala, cachée par des sortilèges puissants au Xen'drik. L'auteur explique ensuite qu'il

découvrit cette cité et apprit toute cette histoire, et qu'il a retranscrit sur un schéma l'emplacement de Palchala. Ce schéma a été confié aux Sillonners de l'Inconnu, plus particulièrement à un certain Doramel as'Jeko de Sharn, ami de longue date du fondateur de l'organisation (Boroman ir'Dayne) afin qu'ils tentent un jour d'organiser une telle expédition...



LES ACOLYTES

Le groupe composé d'Amangar, Karlin, Oollo et Karaz est un bon groupe rival pour les personnages. Ces quatre adversaires ne lésineront pas sur les moyens pour mettre des bâtons dans les roues des personnages, et grâce aux capacités de pistage de Karlin, et des sorts de sa sœur férale Amangar, les personnages ont intérêt à ne rien laisser traîner. Il est fort possible de créer plusieurs rencontres intéressantes avec ce groupe qui a été optimisé pour constituer des adversaires formidables.

Mais le groupe d'Amangar et de ses trois compagnons ne sont pas les seuls acolytes sur la trace des personnages. Askul, le forgeron qui préfère travailler seul n'hésitera pas à profiter d'un combat (avec des acolytes ou n'importe qui) pour entrer en scène, grâce aux indications de Vol qui scrute les personnages. Il risquera alors de faire très mal...

Les acolytes restants sont sans aucun doute les plus puissants des douze, ils constitueront une menace très importante, et il est essentiel de leur donner toute leur ampleur potentielle.

TROUVER LE SCHÉMA

Doramel as'Jeko

Les personnages ont à présent un nom et une ville. Il faut maintenant qu'ils quittent Ashtakala en prenant soin de noter les éléments importants puisqu'ils ne peuvent pas emporter avec eux le grimoire. Peut-être prendront-ils soin de le cacher pour que personne ne le trouve (sinon, il faut penser à faire intervenir les acolytes et la Griffes, qui tenterait de mettre des bâtons dans les roues des personnages pour récupérer le schéma)... S'ils restent trop longtemps à Ashtaka, les acolytes reviennent, accompagnés de quelques profanes et soldats du château de Malmoelle pour combattre à nouveau les personnages.

Le groupe devrait donc se rendre à Sharn, car même si l'ouvrage date un peu, il est suffisamment récent pour parler de la fondation des Sillonners de l'Inconnus, avec un peu de chance, Doramel sera toujours Doramel de Sharn. En route, ils pourront se rendre compte que Vol ne les a pas oubliés, les ténébreux sont toujours à leur poursuite et s'ils prennent un moment pour se reposer, les créatures en profiteront pour attaquer.



Déroutement du combat. Les trois ténébreux bipèdes procèdent chacun à leur technique personnelle, sans aucun travail d'équipe. Se préparant au combat, les ténébreux bipèdes auront eu recours à *invisibilité* et *rapidité*. Ils s'approchent tout d'abord des personnages à 9 mètres ou moins pour user de leur regard imprécatoire et frapper à l'aide de *confusion* ou d'*immobilisation de monstre*, le tout couplé à des *ténèbres maudites* à incantation rapide. Ensuite, ils usent de *doigt de mort* contre un lanceur de sorts et réutilisent *ténèbres maudites* à incantation rapide. Puis ils engagent le corps à corps et tentent de désarmer un guerrier ennemi avec toutes leurs capacités.

- **3 ténébreux bipèdes**

Une fois à Sharn, le groupe apprendra facilement que le siège social de la fondation des Sillonneurs de l'Inconnu à Sharn est positionné au quartier Grise'marée, sur les docks non loin du port. En effet, cette position est stratégique pour les explorations au Xen'drik. En effet, le petit bureau de la fondation (ils se contentent de peu) est placé juste au bord d'une falaise donnant sur la Garde. Les personnages devront simplement toquer à la porte pour qu'un halfelin fumant la pipe vienne leur ouvrir. Interloqué, il n'ouvre pas la bouche et retourne simplement derrière son bureau, invitant les personnages à le suivre. Il attendra qu'ils engagent les premiers la parole, et les PJ vont sans doute demander s'il est Doramel as'Jeko, par quoi il répondra :

« Doramel as'Jeko, cofondateur des Sillonneurs de l'Inconnu, dirigeant des expéditions au Xen'drik, oui c'est bien moi. De quoi vous avez besoin, vous n'êtes pas sans savoir qu'on n'aime pas trop que les aventuriers fassent les démarches pour faire partie de la fondation ? »

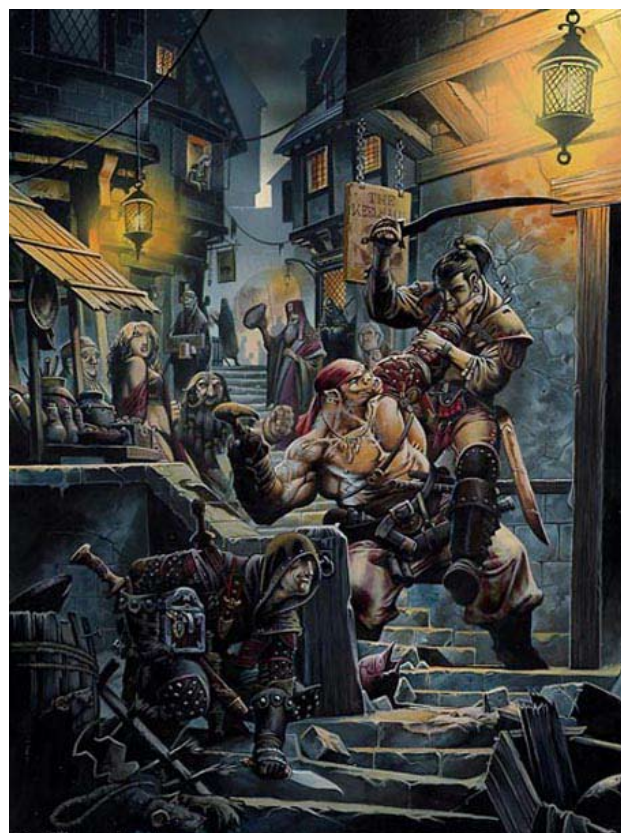
Quand les personnages aborderont le sujet du schéma, il répondra presque désintéressé qu'il l'a vendu à un antiquaire dans le Bas Dura, avec plusieurs de ses reliques du Xen'drik. En effet, les Sillonneurs ont tenté à plusieurs reprises, sans succès, de trouver Palchala, Doramel en a conclu que le géant qui le lui avait confié s'était moqué de lui. La boutique est nommée « Chez Mojo », un artisan honnête d'après Doramel. Après avoir donné son information, le halfelin convie les personnages à partir, il a à faire...

L'antiquaire

Mojo tient en effet une petite boutique dans le Bas Dura, dans le quartier de Callestan. Les personnages pourront le trouver en interrogeant divers pauvres et étranges clochards qui vivent dans la misère des bas fonds. La boutique ne porte même pas d'enseigne, il n'y a d'ailleurs même pas de vitrine. On peut simplement lire sur le linteau de la porte « Chez Mojo ». Les personnages peuvent entrer, la salle poussiéreuse est plongée dans le noir : il n'y a pas d'ouverture pour la lumière. S'ils trouvent un moyen d'éclairage ou voient dans le noir, ils verront un bazar monstrueux dans cette toute petite pièce, les affaires ont été entassées les unes au dessus des autres de manière à laisser un minuscule passage au client. Mojo n'est pas dans la pièce, s'ils appellent, le gnome déboule des escaliers, s'excusant et se présentant aux personnages. Il leur demande alors ce qui les amène. Malheureusement, il a vendu le schéma que lui avait confié Doramel as'Jeko, ceci et toute une partie des trouvailles du Xen'drik d'ailleurs :

« Vous seriez venus quelques jours plus tôt, et vous passiez devant ce gobelin, un sacré bon client d'ailleurs, un peu étrange certes, mais bon payeur. »

S'ils demandent plus de détails sur le client, Mojo explique qu'il le croise souvent dans le quartier, il



se rend chaque soir aux fumerolles argentées, un salon des plus bizarres, qui vend des illusions. Les personnages devront donc attendre le gobelin ici, puisqu'il semble être un client régulier de ce salon. En entrant dans le salon de rêveries, les personnages seront invités à s'asseoir. S'ils disent ne pas vouloir consommer, Salléon l'illusionniste, un gnome, demandera au groupe de sortir. A leur niveau, les illusions des artistes de ce salon n'impressionneront guère les personnages, mais ils pourront voir débarquer une petite créature cachée sous un drap bleu pour masquer son corps et son visage. Une fois dans le salon, Salléon l'accueille chaleureusement, comme un habitué du salon, et il ôte son drap. Les deux personnages se retirent alors dans une arrière salle d'où le gobelin ressort quelques minutes plus tard.

Au MJ :

Le salon des fumerolles argentées utilise la couverture de l'illusion pour vendre en fait de la drogue (du rêve-de-lys) loin des yeux de la loi, pour le service du clan Boromar. Le gobelin, un certain Biniatapo, achète régulièrement cette drogue pour lui et tous ses confrères de la cité gobeline où il réside.

Les ruines Dhakânes

Les aventuriers devront suivre le gobelin alors qu'il se dirige vers les souterrains de Sharn. Le gobelin va vite, pour le suivre il faut réussir un jet de Survie (DD 20), et la suite peut être parcourue de petits tests pour déterminer si les personnages parviennent à traquer le gobelin. Le gobelin emprunte alors une tour, il dévale les escaliers qui descendent très loin en profondeur. En bas les personnages ressortent par une porte qui s'ouvre sur les forges des entrailles. Le gobelin se fait discret, il se cache des hommes qui travaillent ici : on voit qu'il a l'habitude de faire le trajet quotidiennement. Les personnages devront eux aussi se faufiler entre les ouvriers des entrailles. Après avoir marché au dessus de lave en fusion pendant cinq minutes, ils atteignent une nouvelle caverne : ici, les tours de Sharn semblent se creuser en profondeur, des colonnes s'enfoncent 500 pieds sous terre ! Le gobelin emprunte un pont, puis dévale les escaliers autour d'une tour et continue sur les ponts. Ensuite, il escalade une paroi rocheuse pour accéder à une ouverture dans celle-ci. Les personnages peuvent se débrouiller autrement, bien entendu. Au bout du tunnel où conduit cette ouverture, les personnages arrivent sur une entrée antique, encadrée par deux statues très anciennes : ils sont en face d'une ancienne cité gobeline...





Le goblin y pénètre, et les personnages devraient faire de même. Faite dans une immense caverne de roche volcanique, un peu à la manière de Palûr Drâl (chapitre 2), la cité goblin n'a guère résisté aux désastres du temps : certains ponts et tours sont encore debout, mais la plupart des ponts sont écroulés et ont été remplacés par des passerelles improvisées. Biniatapo, le goblin commence son ascension vers une petite tour, ses appartements en fait. Les personnages pourront enfin le rejoindre. Effaré, Biniatapo tente de fuir dès qu'il voit le groupe, pensant qu'il s'agit de la garde de Sharn qui l'a vu se procurer des drogues illicites. S'ils arrivent à le calmer, les personnages pourront apprendre qu'il a acheté les antiquités du Xen'drik pour le compte de Kerman, son chef. Il cache toutes ses vieilleries à la base de la tour sud, il les revend ensuite à diverses organisations dont il ne connaît pas le nom.

Les personnages pourront retrouver la salle dont parlait Biniatapo. Mais elle est gardée par deux hobgobelins et un goblours. Ils ne sont pas dangereux, en soi, mais s'ils venaient à sonner l'alerte, les personnages se retrouveraient avec une ville de goblinoïdes sur le dos. Mieux vaut être discrets ou éviter qu'ils ne puissent crier... S'ils passent les gardes, les personnages arrivent dans une salle pleine de vieilles reliques. Un jet de Fouille réussi (DD 22) permet de mettre la main sur le schéma titré en géant « Palchala »... Il faudra ensuite ressortir aussi vite et discrètement qu'ils sont entrés.



PALCHALA

AU MJ :

Le supplément Secrets of Xen'drik est plutôt bien fait, et dévoile beaucoup d'idées d'aventures sur ce continent. Les personnages allant le traverser de long en large, ils devraient vivre des aventures qui ne sont pas décrites ici. Au-delà de votre imagination, vous pouvez aussi vous servir de ce supplément pour générer des rencontres intéressantes quand cela est suggéré, voire même faire quelques aventures secondaires, tant le continent est riche et son décor se prête à merveille à la découverte.

Le schéma



Le schéma est plutôt peu clair : seulement une partie du Xen'drik est représentée, en trouvant une carte, les personnages pourront replacer ce morceau correctement. Le nom de Palchala est bien écrit, mais il est situé juste au dessus d'un volcan (un volcan situé sur la « chaîne de la tempête », une chaîne de montagnes complètement à l'est du Xen'drik), de quoi se poser plusieurs questions. Une flèche semble partir depuis un bout du Lac de l'Effroi pour se diriger sur le volcan même. À côté de la flèche, des écriteaux indiquent qu'il s'agit de l'accès unique.

Le départ est donc un lac, et l'arrivée un volcan... Les personnages devront aller sur les lieux pour mieux comprendre.

Vers le Xen'drik

Les personnages se rendront sur le continent par le moyen qui leur convient, comme d'habitude, mais cette fois-ci, à moins qu'ils n'arrivent à avoir une description particulièrement précise des lieux (les cartes et le schéma ne suffisent pas à utiliser *téléportation suprême*, qui nécessite beaucoup plus de précision que ça). Il faudra donc faire la route à pied, sur des montures ou au moyen d'un sort qui permette d'aller vite (*vent divin* par exemple, mais la jungle dense risque de gêner la circulation, et s'ils vont trop vite, les personnages risquent de se perdre).

Le trajet pouvant varier d'un groupe à l'autre, c'est au MJ d'adapter l'aventure en conséquence. En effet, un groupe choisira de naviguer jusqu'au bout du large fleuve qui conduit non loin du lac. Un autre groupe commencera sa progression à l'endroit où ils avaient récupéré les dracolithes (chapitre 7), un autre encore recommencera tout depuis le début...

Toutefois, pendant le voyage, les personnages feront la rencontre d'un groupe de la Griffe d'Émeraude mené par Oamina, l'une des favorites de Vol. Les personnages l'auront sans doute déjà rencontrée à Malmoelle. S'ils ne l'ont pas tué dans le chapitre précédent, Murkhas aura été affecté à la mission de fouille du Xen'drik avec Oamina, il se fera une joie de retrouver les personnages, cette fois-ci mieux accompagné qu'auparavant.

Déroulement du combat. Oamina reste en arrière et fusille les lanceurs de sorts du groupe de sa magie puissante. Deux des mercenaires foncent au corps à corps sur ces lanceurs de sorts pour éviter qu'ils ne fassent trop usage de leur magie, et les deux autres occupent le reste. Murkhas, s'il est là commencera par utiliser ses quelques sorts utiles, puis se lancera au corps à corps une fois bien préparé.

- **Oamina**
- **2 mercenaires de la Griffe d'Émeraude**
- **3 assassins de la Griffe d'Émeraude**
- **(Murkhas)**

Ce combat mis à part, la traversée du Xen'drik et dangereuse, et il est possible d'y faire plusieurs rencontres désagréables, comme présenté sur la table qui suit. Au gré du MJ, jeter un dé par intervalle de temps régulier, et se reporter à ce tableau :

d100 Rencontre (quantité selon MJ)

0–20 **Drows (à piocher dans ceux présentés)**

21–40 **Mercenaires de la Griffe d'Émeraude**

41–60 **Yuan-tis (nombre au choix du MJ)**

61–80 **Animaux (scorpion gigantesque...)**

81–100 **Créature autre (hydre, géant...)**

Les étapes de la traversée ne seront pas forcément les rencontres, ils peuvent aussi tomber sur d'antiques pièges, atterrir dans des cités perdues, etc.

Le Lac de l'Effroi

Le groupe arrive finalement au grand et profond Lac de l'Effroi. La base de la flèche, soit le départ du chemin d'accès à Palchala, est situé au nord, sur une protubérance du lac. C'est ici que devraient se rendre les personnages. Les falaises sont abruptes, et on se trouve à facilement une vingtaine de mètres au dessus de la surface de l'eau. Cependant, à première vue, il n'y a rien de particulier à remarquer. D'où ils sont, les personnages peuvent apercevoir les monts de la Tempête.



Un sentier y mène d'ailleurs. Seulement, l'emprunter n'est pas la solution, en escaladant les montagnes et en atteignant le volcan, les personnages ne trouveront pas Palchala, seulement un volcan encore très actif et très chaud...

Il faut en fait partir du lac, les personnages pourront remarquer (Détection DD 20) que le lac est très profond au niveau du bas de la falaise. S'ils tentent une exploration sous-marine, ils se rendront effectivement compte que le lac continue sous la roche. Ils pourront reprendre leur souffle quelques mètres plus loin où un espace se crée entre la surface de l'eau et la roche. Par contre, ils ont tout intérêt à se préparer à une excursion sous marine longue, avec des sorts qui permettent de respirer sous l'eau, ou en se métamorphosant, car le chemin sous l'eau continue et il ne sera pas possible de reprendre sa respiration avant longtemps.

Si les personnages trouvent à se débrouiller, ils peuvent donc continuer à nager dans une caverne très large et grande. Ils pourront remarquer que l'eau se réchauffe de plus en plus, devenant très agréable. Le type de roche change, les personnages connaisseurs peuvent reconnaître l'apparition de roches magmatiques. La caverne s'élargit, pour déboucher sur une véritable cité ! Des ruines d'une ville du temps des géants (une cité drow, en fait) emportée par la lave du volcan en éruption et engloutie sous la roche volcanique. Il était en fait un temps où tout cet endroit était à l'air libre, mais les eaux sont montées, et l'éruption volcanique l'a recouvert. Dans cette ville en étant presque intact se sont installés toute une tribu de sahuagins. Les personnages, en la traversant, vont tomber la tribu qui n'hésitera pas à attaquer les intrus (conformément à ce que les géants, voir plus loin, leur ont ordonné).

Déroulement du combat. On obéit aux règles du combat sous l'eau, ainsi les personnages seront limités et, si les sahuagins sont moins puissants, ils sont dans leur élément et ont l'avantage du nombre. Seuls la prêtresse et le baron combattent intelligemment, les autres se ruent sur les personnages.

- *Prêtresse sahuagin*
- *Baron sahuagin*
- *12 guerriers sahuagins*
- *15 sahuagins*



La cité cachée

S'ils se débarrassent de la tribu, les personnages peuvent poursuivre leur progression, et enfin remonter en surface sur une rive rocheuse. En escaladant les rochers, ils arrivent à Palchala : la cité est logée au creux du volcan ! Pourtant, la lumière du soleil éclaire la cité, les personnages peuvent lever les yeux au ciel pour que leur impression soit confirmée, et en effet, il n'y a point de lave, le volcan est totalement dégagé sur l'extérieur : la lave qu'ils ont pu voir n'était qu'une illusion ! La ville quant à elle ressemble à ce à quoi devaient ressembler toutes les villes des géants, dont les ruines même sont magnifiques : une succession de prouesses architecturales, très vieilles dans leur style, mais impressionnantes dans leur conception et dans leur taille. Mais la ville semble vide de toute vie, en explorant la cité, les personnages constateront avec horreur les corps de géants lourdement tombés sur les sols marbrés de Palchala. Il y a eu un massacre très récemment.

Au MJ :

En fait, c'est Essirise (l'elfe au crâne rasé du début) qui est passé avec ses hommes. Elle a découvert l'existence de Palchala dans d'antiques ouvrages de l'Argonesse qui résumaient l'histoire des géants et leur retraite ici. Elle a aussi compris que les géants avaient, avec ce qui leur restait de magie, érigé une illusion très puissante. Ils ont simulé la lave d'un volcan qui n'était pourtant plus en activité depuis longtemps, qui éloignerait n'importe qui de celui-ci, les laissant en paix. Essirise n'a pas dévoilé sa trouvaille à Vol, préférant agir pour son compte, et sachant pertinemment que Vol ne tiendrait pas ses engagements. Mais en faisant cela, elle a brisé le pacte qui la liait au projet de Vol, celle-ci va aussitôt s'en apercevoir, et se mettre à la poursuite du dragon noir...



Il n'y a aucun survivant, ou presque. En entrant dans le temple principal, situé sous une impressionnante ziggourat, les personnages tomberont sur un géant de feu à l'agonie. Le géant parle le commun, et implore la pitié des personnages pour qu'ils achèvent ses souffrances. S'ils lui demandent qu'est-ce qu'il s'est passé, voici ce qu'il répondra :

« *Un dragon, et ses hommes, ils ont trouvé Palchala, la puissante illusion des géants qui nous maintenait secrets jusqu'ici ne les a pas leurrés, ils ont compris qu'il n'y avait pas de lave... Ils sont entrés, ils ont tout saccagé, les derniers géants de notre ère se sont éteints, je suis le dernier, et je vais maintenant les rejoindre.* »

Dans son agonie, le géant ne voudra tout de même pas révéler de manière spontanée l'emplacement du temple de Yamatur. Les personnages devront être une dernière fois les plus convaincants possibles, car les menaces ou quoique ce soit d'autre ne fonctionnent pas sur un être à l'agonie qui ne désire que mourir. Mais la discussion est limitée en temps, ils doivent faire vite pour trouver les cordes sensibles de ce dernier espoir... S'ils y parviennent, il daignera leur répondre que le dragon a dérobé l'amulette qui indique le chemin vers le temple, et a donné une destination approximative. Mais si elle n'est pas enchantée, cette amulette ne sert à rien, il faut le parchemin que le géant finit par livrer aux personnages. En récitant sa formule, on enchante

ce réceptacle et active la magie d'Eptor'cix. L'amulette est automatiquement attirée par la puissance du Globe pour peu qu'il soit suffisamment proche. Dans un dernier souffle, le géant lancera alors « *Tharkgun Dhak* », puis la race des Géants avec un grand G s'éteindra (entendre par là les géants de son ère).

LE TEMPLE DE YAMATUR

A la recherche d'Essirise

Les personnages ne doivent plus perdre de temps, car si le géant a affirmé que le dragon noir dont il a parlé n'irait nulle part sans le sort qui enchante l'amulette, il a tout de même une destination approximative et peut-être que s'il fouille suffisamment il finira par trouver. Il faudra donc se lancer à la poursuite du dragon noir et de ses minions. Il est certes délicat de retrouver les traces d'un dragon s'il est en vol, mais une troupe qui part au galop dans la jungle ne passe pas inaperçue. Si ce n'est pas grâce à la magie, les personnages pourront retrouver la trace d'Essirise en suivant les marques laissées par les destriers du groupe de soldats. Un jet de survie (DD 17 s'il fait nuit, et 11 s'il fait jour) permet d'avancer à la moitié de sa vitesse en suivant la piste. Avec un malus de -5 on avance à vitesse normale, et au double de sa vitesse pour un malus de -20 à son jet. Sachant que les destriers (chevaux de guerre lourds) avancent à une allure de 15 m par round, ils parcourent 15 km par heure. Les personnages (s'ils utilisent la compétence survie) doivent faire un jet tous les 1,5 km. Au bout de 4 h, la troupe s'arrête pour passer la nuit. Si les personnages ne les ont pas encore rattrapé (c'est-à-dire si leur vitesse n'était pas supérieure) c'est l'occasion pour eux de le faire. En une nuit (8 heures), ils peuvent parcourir un certain nombre de kilomètres (selon leur vitesse de déplacement), sûrement suffisant pour rattraper leur cible. Mais quand ils retrouveront le groupe, ils n'apercevront pas de dragon. Sans doute penseront-ils à raison qu'il est simplement métamorphosé, mais étant donné que c'est sûrement lui qui détient l'amulette, il va falloir le reconnaître...

S'ils essaient de voler l'amulette de nuit, il leur

faudra réussir des tests de déplacement silencieux et de discrétion pour ne pas éveiller l'attention des gardes (qui se relayent) ou du dragon noir, puis, trouver ce qu'ils cherchent. C'est Essirise qui possède l'amulette autour du cou, mais pour trouver qui elle est, dans la nuit, les personnages risquent d'avoir du mal. Un seul faux pas, une seule personne réveillée et c'est une réaction en chaîne, toute la troupe est debout prête à attaquer. Les personnages auront d'autant plus de fil à retordre qu'Essirise dort très peu, et qu'il faudra saisir une opportunité très brève pour se saisir de l'objet. Si les personnages filent avec l'objet, Essirise s'en rendra vite compte et mettra tous les moyens en œuvre pour poursuivre le groupe des personnages. Si les deux clans se battent, les PJ auront le temps de reconnaître Essirise (la femme au crâne rasé) avant qu'elle ne reprenne sa forme de dragon noir pour les affronter.

Déroulement du combat. Essirise envoie ses minions comme de la chair à canon, et n'hésite pas à user de son souffle même si cela risque d'en tuer quelques-uns. Si les personnages n'usent pas de *vol*, Essirise combattrait en vol avec son souffle et ses sorts. Elle utilisera des sorts comme *dissipation de la magie* pour priver les personnages de leurs défenses, *ténèbres profondes* pour semer le trouble pendant qu'elle use de son souffle dans le tas, *brume acide* et, en dernier lieu, *zone d'antimagie*. Enfin, elle se lancera au corps à corps, profitant de ses attaques spéciales (balayage...) si les personnages ont invoqué de la chair à canon, et usant de ses crocs, ses griffes, ses ailes et sa queue directement sur les personnages.

- **Essirise**
- **20 combattants du Dragon Au-Dessous**
- **5 moines dolgontes**

Une fois que les personnages auront récupéré l'amulette (ou s'ils n'arrivent pas à rattraper Essirise), ils devront se rendre à Tharkgun Dhak, la cité des géants, à partir de laquelle ils pourront utiliser le parchemin d'Essirise afin d'enchanter l'objet, censé fonctionner en ce lieu. S'ils possèdent une carte, ils verront que la cité est au cœur du Xen'drik, à l'est du désert Menechtarun, à environ 3200 kilomètres du Lac de l'Effroi. Encore une fois, les personnages sont face aux dangers de la jungle (à jauger selon le MJ).

Tharkgun Dhak

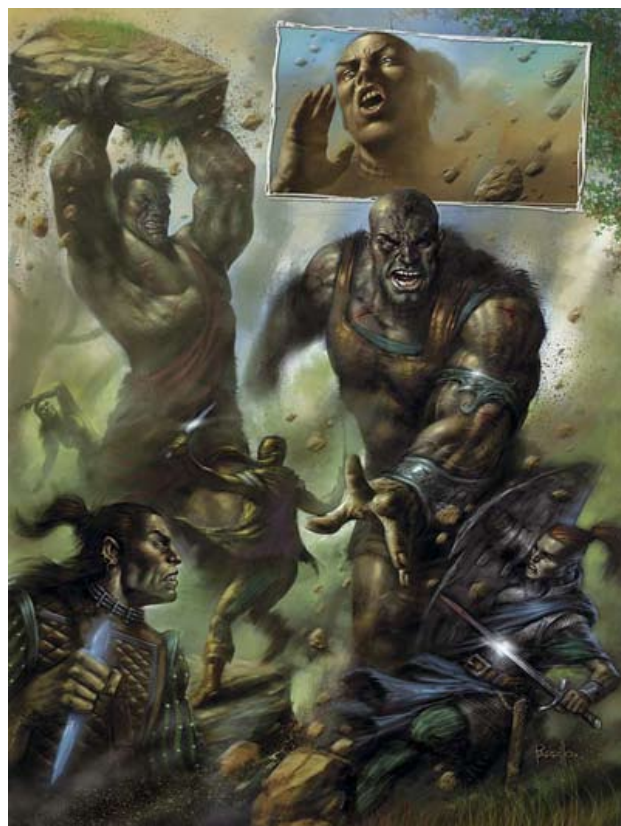
Au milieu de la jungle s'élèvent des piliers à moitié effondrés, les blocs qui composent les constructions incrustées de lierres grimpants menacent de tomber à tout moment. Malgré cet aspect dégradé, la cité garde une once de vie, la magie semble encore donner de l'éclat aux pierres jaunes de la cité, et on imagine sans difficulté la splendeur qu'elle devait avoir autrefois. Un semblant d'arche matérialise l'entrée de Tharkgun Dhak, et derrière s'élèvent quelques antiques bâtisses et vieux temples. Au loin, on devine le début d'une grande statue.

Quand les personnages franchissent le seuil de la ville, quatre immenses humanoïdes surgissent de la végétation semblant presque sortir de sous terre. Ils viennent défendre l'entrée dans leur cité protégée.

Déroulement du combat. Tant que possible, les géants attaquent à distance et utilisent les pierres et les gravats de leur cité en ruines qu'ils projettent sur leurs adversaires.

S'ils commencent à perdre le combat, ils se retranchent dans les ruines, courant vers ce qui semble être le centre de la cité.

- **4 géants des pierres**



En suivant les géants vers le centre, on se rapproche de la statue. Tout semble se tourner vers celle-ci, le reste paraît inhabité, immobile. La sculpture de pierre devait représenter un géant à fière allure, au corps puissant et robuste, le torse bombé. Mais la tête de cette représentation n'a pas résisté aux méfaits du temps qui passent, puisqu'elle jonche le sol à présent, regardant les personnages de ses yeux lisses et brillants. Une colonnade mène à la statue, bâtie sur un socle épais. Dans celui-ci sont creusés des escaliers qui s'enfoncent dans le sol. Si les personnages persistent à suivre les géants (ce qui, en soi, est plutôt malvenu) ils descendent alors les escaliers, et débouchent sur un couloir. Des renforcements de murs réguliers sur les parois de l'allée accueillent des statues des colosses. Au bout, un géant des tempêtes, facilement reconnaissable grâce à son teint argenté, ses cheveux noirs bouclés et ses yeux mauves, est assis sur un fauteuil de fortune fait de grosses pierres vaguement empilées. Son serre-tête en or et sa longue cape le désignent clairement comme étant le chef de cette cité. Quelques gardes, uniquement des géants, ainsi que les géants des pierres que les personnages ont combattus, protègent leur dirigeant. Celui-ci s'avance :

« *Que font des races inférieurs dans le domaine des géants ? Parlez !* »

Si les personnages sont venus jusqu'ici, c'est soit parce qu'ils sont curieux, soit parce qu'ils ont réellement envie de parler à des géants. Dans ce cas, ils devront être sur la défensive et parler avec un maximum de respect. Les géants se méfient bien entendu du groupe des personnages, qui ont mis à mal à eux seuls quelques quatre géants de pierre, mais ils se montreront sévères s'ils sous estiment leur race. Les aventuriers ne devront donc pas manquer de courtoisie, et poser leurs questions avec le plus de délicatesse possible, en prenant à chaque fois soin de ne pas prendre leurs interlocuteurs pour des machines à donner des réponses. En fait, les géants demanderont même à chaque fois en quoi aider le groupe leur serait utile. Les menaces des personnages seraient vaines, et les géants se braqueraient aussitôt, montrant les dents et passant à l'offensive.

Déroulement du combat. Les géants des pierres et celui des collines prennent tous les blocs qu'ils trouvent pour les projeter aux personnages, puis se lancent au corps à corps. Le géant des tempêtes vient directement affronter les personnages avec son épée à deux mains. S'ils perdent l'avantage (ce

qui risque de se passer si les personnages ne sont pas affaiblis par un combat récent), le géant des tempêtes les supplie d'arrêter. S'ils le font il répondra aux questions, sinon ils fuiront, le géant des tempêtes profitant de ses pouvoirs magiques (*éclairs multiples, contrôle du climat et lévitation*) pour fuir plus facilement.

- **4 géants des pierres (blessés)**
- **Géant des collines**
- **Géant des nuages**

Si les personnages parviennent à se faire entendre en étant le plus impressionnants et le plus prestants possible, ou s'ils se défont des gardes du géant, le géant des tempêtes sera forcé de dévoiler ce qu'il sait :

Il ne sait pas où est située la cité des titans, peu le savent. Seul un clan de géants très vieux, les titans, dont Yamatur est le plus ancien membre, connaît son emplacement exact. Seulement tous sont morts au cours de la guerre contre les quoriens. Ils savent seulement que la légende voudrait que le temple de Yamatur soit situé quelque part dans les crocs d'Argarak, la chaîne de montagne un peu plus à l'ouest. Les personnages pourront aussi poser quelques autres questions, auxquelles les géants seront forcés de répondre s'ils le peuvent.

Vers Yamatur

Les personnages, une fois qu'ils sont dans la cité, devraient utiliser le parchemin. N'importe quel lanceur de sorts du groupe peu le lire, et aussitôt qu'ils ont prononcé le texte en géant à haute voix, le parchemin s'évapore et l'amulette scintille d'une petite lueur verte. Elle se met alors à pencher légèrement vers l'ouest, les personnages devront suivre sa direction, ils avanceront à la moitié de leur vitesse pour suivre en même temps les changements d'orientation de l'amulette. S'ils vont plus vite, ils ne pourront pas être suffisamment réactifs aux indications de l'objet, et risquent de se perdre. Il leur faudra alors réussir un test de Survie (DD 30) pour retrouver leur chemin avec l'amulette.

S'ils n'ont pas déjà combattu, ont fui, ou ont fait fuir le groupe d'Essirise ou celui d'Oamina (et de Murkhas s'il est toujours en vie), ces derniers rattraperont les personnages durant le chemin entre Tharkgun Dhak et les crocs d'Argarak.





Le groupe arrive devant les falaises d'Agarak au bout de deux heures de marche. L'amulette l'amène droit vers une faille géante faite au milieu de la roche. Ils empruntent alors un chemin sombre et étroit au milieu des montagnes. Mais au bout d'une petite heure de marche, la faille naturelle se termine. Pourtant, l'amulette pointe toujours tout droit. Il va donc falloir passer cet obstacle soit en grimpant une roche naturelle abrupte (DD 20, car deux surfaces perpendiculaires, mais roche rugueuse), soit en volant, soit en utilisation tout type de déplacement pour arriver en haut de la falaise, 300 mètres plus haut. En continuant dans les récifs des crocs d'Agarak, les aventuriers arrivent dans une vallée verdoyante, une vallée d'une platitude incroyable. Les personnages progressent encore un peu, et une fois en plein cœur de cette étendue végétale plane, l'amulette s'agite de plus en plus, et la lueur qui l'animait finit par s'estomper. Pourtant, rien ne laisse entrevoir une cité quelconque ni même ses ruines... C'est en faisant un rapide tour d'horizon que les personnages comprendront : ils se trouvent en fait sur le toit d'un temple géant, dont l'entrée se trouve de l'autre côté de la vallée ! Le toit a été recouvert d'herbe, de lierre et de plantes de toutes sortes. Haut d'un cinquantaine de mètres, le temple est en fait construit derrière une vieille cité : la cité des titans.

La cité des titans

La cité des titans est construite sur l'eau d'une rivière qui, déviée par les bâtiments, coule entre les temples et les vieux édifices faits de pierres énormes. Mais les personnages ne sont pas seuls ici, des résidents très anciens du Xen'drik ont établi leur résidence en ce lieu sacré. Les drows du Xen'drik vivent ici, et protègent les lieux, animés et guidés par le puissant Globe d'Eptor'cix. Quand les personnages mettront pied à terre dans la cité même, ou devant le temple, un premier groupe sortira des ruines, attaquant les intrus.

Déroulement du combat. Le premier groupe constitue la garde du clan de Drows dirigé par Khyrra. S'ils sont trop faibles pour les aventuriers, le reste des effectifs drows interviendra aussitôt qu'ils sentiront que les quatre premiers perdent la main. Les personnages verront alors surgir des ruines des dizaines d'elfes noirs...

- *Chef drow*
- *2 drows artificiers*
- *Drow empoisonneur*
- *Drow shaman*
- *2 drow rangers*
- *(15 drows du clan de Khyrra)*



Les personnages devraient s'en débarrasser avec un peu de difficulté, ou fuir s'ils n'ont pas assez de ressources. Ils entreront alors dans le temple de Yamatur, l'immense édifice sacré des géants, édifié pour protéger l'artefact.

Le temple de Yamatur

AU MJ :

Le temple, autrefois dédié à un culte ancien, sert aujourd'hui d'autel à Yamatur, l'éternel serviteur d'Eptor'cix, effectivement toujours en vie. Le temple cache en fait des souterrains où Yamatur veille avec soin sur l'artefact. Le temple en lui-même est quant à lui laissé aux créatures extérieures. Yamatur a laissé un clan de drows s'y installer, et ils défendent l'entrée du temple mieux que quiconque ne le ferait, quelque peu animés par la magie du Globe que les personnages peuvent déjà commencer à ressentir. En effet, tous ceux qui ont essayé l'intrusion du temple jusqu'aujourd'hui sont morts de la main du clan de ces elfes noirs puissants. Le clan drow est dirigé par la puissante Khyrra, une drow qui fait régner la terreur dans la région. Par contre, Yamatur reste seul devant le Globe, et ne sort jamais du temple, il vit littéralement animé par la création du défunt Eptor'cix.

Le temple est prévu pour les géants, et cela se voit par la taille des marches qui permettent d'y monter. Les personnages devront sauter, voir escalader les marches s'ils sont trop petits (les marches faisant deux mètres de hauteur chacune).

1. TEMPLE

Le temple est composé d'une seule et unique pièce, immensément grande, dont le lourd plafond est soutenu par des colonnes énormes. Ouvert sur l'extérieur, le temple est éclairé par la lumière naturelle. S'il fait nuit, on n'y voit rien à moins d'allumer une torche ou de posséder la vision adéquate. Le temple est une immense salle composée de deux allées de colonnes d'un diamètre de cinq mètres. Elle fait cent mètres de large et deux cents de long, pour une hauteur de cinquante mètres. La végétation commence à gagner le temple depuis des imperfections sur le toit, et le lierre grimpe déjà autour des colonnes. Rien ne semble intéressant ici, mis à part une porte en pierre dans le fond du temple. Quand les personnages arrivent au milieu du temple, ils subissent une attaque surprise.

Déroulement du combat. Les drows ont pris les personnages par surprise, les roublards en profitent pour placer leurs attaques sournoises et les guerriers pour attaquer les personnages. Les lanceurs de sorts trouvent une position stratégique, cachés derrière les colonnes pour gagner en camouflage contre d'éventuelles attaques à distance.

- 2 drows artificiers montés
- 2 drows rangers montés
- 1 chef drow monté
- 2 drows assassins montés

2. ARRIÈRE SALLE

L'arrière salle est protégée par une porte en pierre haute de cinq mètres et large de la moitié. Il faut réussir un test de Force (DD 25) pour la tirer, la porte étant une porte coulissante. Derrière, un mécanisme récent semble avoir été prévu pour faciliter l'ouverture en tirant à plusieurs sur une corde raccordée à plusieurs roues.

L'arrière salle est bordée de petites cascades sur les murs latéraux. Quelques torches éternelles ont été accrochées aux murs. Au fond de la salle, un siège a été installé, et une elfe noire sublime y est installée, entourée de deux gardes du corps. Khyrra n'apprécie pas trop que des intrus pénètrent jusqu'ici, surtout que cela veut dire que les personnages ont réussi à se débarrasser de la moitié de son clan.

Déroulement du combat.

Le petit groupe a entendu le rafus dans le temple, et a mis au point son embuscade, ils ont donc eu le temps de se préparer. Les deux puissants gardes du corps sont de simples guerriers, ils tentent de désarmer et de faire tomber les personnages avec leurs chaînes cloutées. Khyrra se met debout sur son siège pour profiter du bonus de hauteur si elle jette des sorts de contact.

- **Khyrra**
- **2 gardes de Khyrra**

Si la salle semble ne mener nulle part ailleurs, et ce que les elfes noirs sont persuadés, ce n'est pas exact pour autant. Caché derrière le siège, une stèle en pierre est déposée. Dessus, il y est gravé en géant : « *Fermez les sorties, et vous pourrez sortir* ». Cette énigme quelque peu complexe veut en fait dire qu'il faut clore l'évacuation des eaux des petites cascades qui s'écoulent sur les côtés de la salle. Ainsi, le niveau de l'eau montera, montera (les personnages risquent de penser qu'ils ont eu tort de faire cela). Quand l'eau arrive presque au niveau du plafond, celui-ci se met à s'élever dans un raclement de pierre bruyant. L'eau s'élève enfin jusqu'à une nouvelle salle en hauteur...

3. SALLE VIDE

Cette salle est vide, les personnages devraient en profiter pour se reposer ici. Mais attention, s'ils ont oublié d'enlever les obstructions aux évacuations d'eau, celle-ci continue à monter à une allure inquiétante. Ils devraient plonger dans l'eau pour les retirer ou utiliser la télékinésie... La nouvelle salle ne propose toujours qu'une issue possible, une ouverture dans le mur de droite.

4. ASCENSEUR ANTIQUE

La salle carrée est relativement petite (du moins pour un géant, elle l'est) avec ses côtés de 4,50 m, tout comme une cage d'ascenseur. Quiconque y met les pieds déclenche le piège.



• Piège : Fosse hérissée de pieux empoisonnés.

FP 10 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Verrou caché permet de contourner (Fouille DD 25, Crochetage DD 30) ; Jet de Réflexe permet d'éviter la chute ; 15 m de profondeur (5d6 de chute) ; cibles multiples (première cible dans 9 cases de 1,50 m) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun plus poison) ; poison – venin de ver pourpre, jet de Vigueur (DD 24) pour résister, 1d6 For/2d6 For) ; Fouille (DD 20), Désamorçage/sabotage (DD 25).

Telle une cheminée, la petite pièce monte très haut au dessus des personnages. Ces derniers devront grimper ou utiliser des sorts (même s'ils savent pertinemment que ce serait dommage d'en gâcher) en prenant garde de ne pas tomber, ou la fosse hérissée de pieux accueillera difficilement l'arrière train des personnages. L'escalade est plutôt difficile (DD 25 pour une surface rugueuse, où l'on peut s'appuyer sur deux pans perpendiculaires, mais glissants), mais l'un des personnages devrait arriver en haut des 25 mètres pour tendre une corde aux autres.

5. GLOIRE D'EPTOR'CIX

Cette pièce est à la gloire du seigneur Eptor'cix, son allée de colonnes conduit à une statue qui représente le héros. La statue est face aux personnages, et a le regard un peu en biais. Ses yeux luisent d'un bleu clair et très lumineux. Eptor'cix pointe du doigt droit devant lui. Si un personnage passe dans l'axe du doigt, il reçoit immédiatement l'équivalent d'un *rayon polaire*, lancé par un magicien de niveau 16 (16d6 points de dégât de froid, pas de jet de sauvegarde). Si un personnage passe dans le rayon qui part de son regard, il déclenche le piège et les colonnes s'effondrent.

- **Piège : Colonnes qui s'effondrent.** FP 8 ; mécanique ; pas de remise en place ; Att +20 corps à corps (12d6, blocs de pierre) ; effet dans toute la salle ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 24).

En s'approchant de la statue, les personnages pourront observer le socle où plusieurs écritaux sont gravés. En dessous on peut voir écrit en géant « *A la gloire d'Eptor'cix* ». Plus bas, en grosses lettres, se tient la phrase suivante, toujours dans le langage d'Eptor'cix : « *Défie moi et passe* ». Si un PJ fait preuve de provocation (il faut parler en géant, ou bien mimer le défi), les yeux de la statue s'illuminent soudain, et celle-ci se retrouve animée d'une furieuse envie de se battre. Elle détache ses pieds du sol, et découvre alors un passage souterrain. Mais pour que les PJ passent, il faut qu'ils affrontent la statue d'Eptor'cix...

Déroulement du combat. Le combat n'est guère dangereux, même si cette statue est plus puissante qu'un objet animé ordinaire. Seule l'astuce était un défi. Eptor'cix combat avec une épée à deux mains géante, il attaquera chacun des personnages à leur tour, même si pour cela il doit se déplacer.

- *Statue d'Eptor'cix*

6. COULOIR

Le combat terminé, les PJ peuvent entrer dans le passage ainsi découvert. Ils s'enfoncent alors, et continuent dans un passage très large pour eux (le temple étant bâti pour des géants). Mais ce couloir, long, très long, est la dernière épreuve. Dès qu'un personnage marche sur l'une des dalles piégées (il y en a tous les 9 mètres), il déclenche le piège de cette salle. Les murs se resserrent, et les personnages doivent arriver au bout très vite (le couloir fait 50 m de long, 6 m de large, et les murs se referment au rythme de 1 m chacun par round, soit 2 m en moins chaque round). Note, les personnages peuvent revenir en arrière, mais l'accès sera bouché (il se remet en place au bout d'une journée), il faudra trouver un sortilège qui permette de passer au travers, ou réussir un jet de Fouille (DD 25) qui permette de trouver le système qui met en marche le piège, et le désamorcer (Désamorçage/sabotage DD 30) pour rouvrir la voie.

- **Piège : Murs mouvants.** FP 10 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; pas de jet d'attaque requis (18d6, écrasement) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD25)

Au bout du couloir un espace permet de sortir de l'étau des murs. Une très lourde double porte en pierre se dresse là. La porte est coincée, il faut réussir un test de force (DD 28) pour la décoincer, et un autre (DD 25) pour la pousser complètement. Les PJ entrent alors dans le temple caché d'Eptor'cix...

7. TEMPLE DE YAMATUR

Une immense allée de colonnes conduit vers un piédestal, sur lequel un globe de 40 cm de diamètre est posé. Devant le Globe d'Eptor'cix, un géant apparemment très vieux (les personnages ne sauraient reconnaître son type) attend, assis sur les marches qui mènent au piédestal. Il ne bouge pas. Yamatur n'est offensif envers personne avant que quelqu'un ne touche au Globe. Tel une machine, il attaque alors personnellement le fautif, celui qui a mis la main sur le globe.

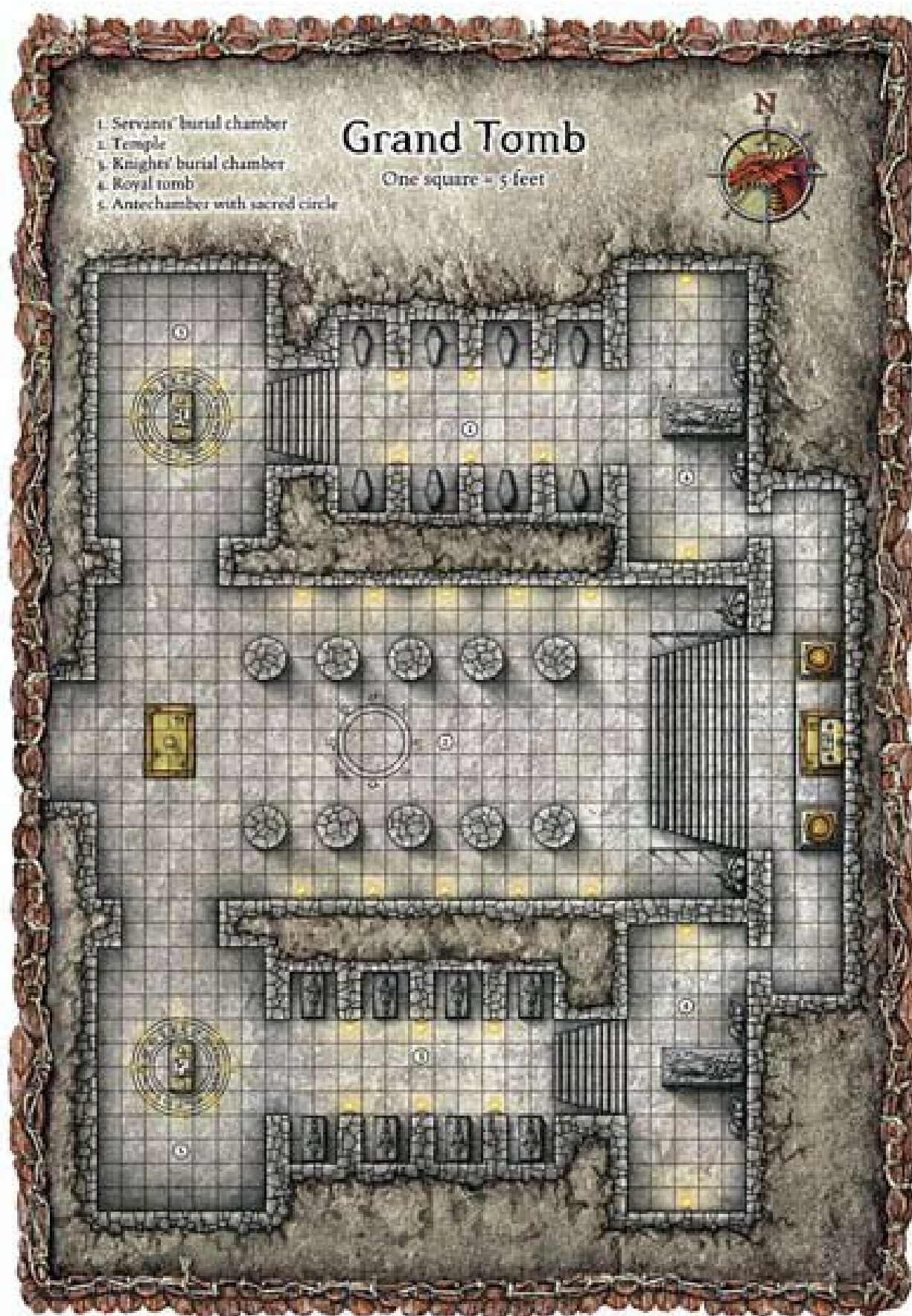
Il y a deux contre-allées sur les côtés du temple. Ces deux couloirs sont à l'honneur des géants morts lors de leur affront avec les quoriens. Chacun est parcouru de tombeaux, certains finement ornés et décorés.

Attention, si on ne prend pas la précaution de ganter sa main avec les gantelets de la marque, l'énergie du personnage est littéralement aspirée. Les personnages devraient avoir récupéré au moins un gant sur l'un des acolytes (Oamina, Murkhas, etc.), sinon, cela risque d'être difficile de le transporter, et encore plus de l'utiliser...

- **Piège : Absorption d'énergie.** FP 10 ; objet magique ; déclencheur manuel ; effet magique – absorption d'énergie, magicien de niveau 17, 2d4 niveaux négatifs pendant 24 heures, jet de Vigueur (DD 23) pour annuler.

Déroulement du combat. Le combat contre Yamatur n'a pas pour but d'affaiblir complètement les personnages, car s'ils auront l'occasion d'effectuer un léger sommeil, ils ont un combat bien plus important un peu après. Yamatur n'a presque jamais eu l'occasion de se battre pour défendre le globe, mais il y est entièrement préparé puisque sa vie est consacrée à cet artefact. Le géant s'acharne sur le toucheur du Globe, il ne fait que l'assaillir. Les personnages devront d'abord trouver comment le protéger lui.

- *Yamatur*



Quand les PJ ont vaincu le gardien, ils peuvent s'approcher prudemment vers le Globe d'Eptor'cix. Ils ne pourront hélas pas l'utiliser tout de suite, les barrières qui ont été érigées dans ce temple limitent le pouvoir du Globe, et il faut de toute façon l'étudier un certain temps avant d'en comprendre l'utilisation. Cependant, dès qu'ils s'approchent de l'artefact, les personnages se sentent revivre. L'objet émane une aura qui fait presque guérir ceux qui se trouvent dans son champ d'action. Les personnages ressentent alors le besoin de dormir un peu, et s'ils se reposent, il ne leur faudra que trois heures pour bénéficier de l'équivalent de huit heures de repos. Il faut inciter les personnages à récupérer le maximum de forces, car ils savent que s'ils sont en sécurité dans le temple, à l'abri peut-être des scrutations et des intrusions, dès qu'ils seront dehors, l'agitation reprendra de plus belle.

On ne peut pas se téléporter avec le Globe d'Eptor'cix, ou se déplacer d'une manière autre qu'en marchant et en le transportant avec un gantelet de la marque. En effet, l'artefact est bien trop puissant pour subir avec les personnages l'effet d'un sort quelconque : rien (ou presque) ne peut le détruire, rien ne peut l'altérer, telle est l'orbe. Les personnages devront donc faire tout le chemin à pied ou sur une monture...

Erandis d'Vol la puissante

A la sortie du temple, une surprise attend le groupe des personnages. Erandis d'Vol les attend, elle sait que le Globe doit être porté, elle sait que les personnages ont déjà tué tous les agents qui devaient s'occuper de le ramener. Elle connaît aussi l'emplacement du temple, elle a espionné Essirise. En fait, Vol attendait simplement que les personnages agissent pour elle et affrontent les dangers du temple, puisqu'ils en étaient les seuls capables. Quand le corps mi-elfe mi-dragon complètement usé s'approche, les personnages ressentent un léger picotement dans tout leur corps, quand ils le regardent, ils peuvent voir la marque s'agiter littéralement. Le tatouage bouge, comme pour se développer, s'agrandir encore plus. Il est sur le point de posséder entièrement les personnages. Il faudra que les personnages fassent des jets de Volonté régulièrement quand ils seront non loin de Vol, contre un DD de 25. S'ils ratent, ils peuvent voir la marque se développer toujours plus.

Au MJ :

Cela n'a pour but que d'inquiéter les PJ, et leur faire prendre conscience que la marque de Vol entre dans une sorte de résonance avec la leur, et qu'il faut faire vite, que l'ultime étape est sur le point d'être achevée, qu'ils risquent d'appartenir complètement à la liche. En fait, au bout du compte ces jets n'ont qu'une ambition d'ambiance, pas de changement de caractéristiques.

Maintenant, la liche s'adresse calmement au groupe :

« Vous êtes mes mercenaires, que vous le vouliez ou non. Le Globe, c'est aujourd'hui vous qui me le ramenez, aucun de mes acolytes, pas même Murkhas, n'aurait pu le faire. La Prophétie avait vu juste, en créant la marque, j'ai engendré des héros qui me rapporteront le cadeau ultime. Le retour du treizième dracogramme est là pour de bon, la marque noire que vous portez, voilà ce qui va amener la maison d'Vol sur le trône. Donnez-le-moi, bientôt la marque vous rongera tellement que vous ne pourrez même plus penser, vous allez vous changer en morts-vivants à mon service. Ne songez pas à ôter la marque, elle est trop profondément ancrée, si bien qu'aucun sortilège ne vous l'enlèvera.

Rejoignez-moi, je vous le propose une dernière fois : seule une alliance avec vous permettra de contrôler le dracogramme de la mort, rejoignez, tous les marqués, la maison d'Erandis d'Vol ! »



AU MJ :

Ce discours fort semblable à celui que Vol avait fait aux personnages vise encore une fois à les convaincre de rejoindre les rangs de Vol. Cette fois-ci par contre, elle ne bluff pas entièrement : la marque a vraiment été le déclencheur, la révélation de ces héros, qui ont permis presque à eux seuls la trouvaille de l'artefact... Les personnages devront décider, et après tout, la conclusion peut bien se faire en rejoignant l'armée de Vol.

Déroulement du combat. Le combat est très particulier du fait de la présence du Globe d'Eptor'cix à proximité. L'artefact interdit toute forme de téléportation, les personnages ne peuvent pas fuir, sauf en abandonnant le Globe. Mais ce n'est pas tout, la magie qui déferle aux alentours du Globe d'Eptor'cix déclenche sa magie de manière très aléatoire. La puissance qui se déchaîne au cours de ce combat épique entraîne une sorte d'entropie : le Globe téléporte lui-même tout le groupe dans des endroits qu'ils ont déjà fréquenté... Le combat commence devant le temple, Vol commence à créer des rejets en *vol* pour envoyer sur les personnages pendant qu'elle les affuble de sortilèges. Et si quelqu'un vient à s'approcher d'elle, elle profitera de *revanche*, et de ses pouvoirs de liche pour infliger des niveaux négatifs, tout en fuyant le plus possible le corps à corps. Mais brusquement, au bout de 5 rounds, l'environnement se met à tourbillonner dans un rayon d'une centaine de mètres, et toutes les créatures vivantes qui s'y trouvent (y compris les animaux) ainsi que les morts-vivants se retrouvent au beau milieu de Sharn. Certains personnages chutent d'une dizaine de mètres du fait de la translation. Ceux en vol le restent, ceux qui apparaissent dans un mur en sont expulsés. D'autres peuvent même ne rien comprendre en atterrissant au beau milieu d'un appartement, avec aucune vue sur le combat... Le combat continue de plus belle à Sharn, et Vol n'hésite pas à lancer des sorts dévastateurs qui font s'écrouler des morceaux de tours, tomber des habitants des balcons. Les personnages devront sauter d'une tour à une autre, escalader, descendre un étage pour atteindre la liche qui se déplace rapidement dans l'espace. Mais de nouveau, au bout de 5 rounds, tout change, et les habitants qui sont à proximité ainsi que les personnages et leurs adversaires se retrouvent dans les montagnes de Mror... Ces changements de décors continuent, et les per-

sonnages se retrouvent nécessairement au beau milieu de lieux qu'ils ont déjà visité (en Aërenal ou en Argonesse, même, pourquoi pas), et devront sans arrêt s'adapter à ces milieux différents. De plus, le globe peut avoir des comportements des plus inexplicables : il peut infliger à ses alentours des dégâts d'énergie, ou même apporter des soins à tout le monde (selon l'envie du MJ). Il peut avoir tout comportement qui pourrait pimenter ce combat épique, c'est une explication simple pour apporter n'importe quelle complication amusante !

• *Erandis d'Vol*



LE PHYLACTÈRE DE VOL

Le combat risque de durer un moment, jusqu'à ce qu'un des deux opposants meure. Mais Vol ne meure jamais. Si les personnages arrivent à bout de la liche, celle-ci semble s'effondrer, inanimée, mais ça n'est pas éternel. Il en faut plus pour venir à bout d'Erandis.

En effet, elle conserve une partie d'elle-même dans un réceptacle bien caché. Elle s'est séparée d'un bout de son âme pour la protéger des effets de la mort et le conserve en sécurité...

Pour se défaire de Vol, il faut déjà trouver le phylactère de la liche en passant les protections qui l'entourent, le détruire, puis détruire Vol.

AU MJ :

Trouver le réceptacle peut-être une quête très longue, il faudrait déjà trouver son emplacement puis réussir à le récupérer. Ainsi, il pourrait s'agir de Kaius III, le vampire qui dirige le Karnath qui vit grâce aux pouvoirs de Vol sur la mort, elle lui aurait insufflé une partie de son âme. Il faudrait donc apprendre cette histoire secrète, très bien gardée, et tuer le dirigeant du Karnath.

Ou bien le réceptacle pourrait être gardé par la maison Kundarak au fin fond de leur bâtiment le plus complexe et le plus sécurisé.

Une autre option encore, Vol aurait décidé de remettre son réceptacle au maître de la folie, Mordayne, dans son manoir où personne n'oserait entrer. Le manoir de Mordayne est décrit en détail sur le Scriptorium.

Le but n'est donc pas d'anéantir Vol, du moins pas pour le moment, puisque cela paraît quasi impossible. L'intérêt de se battre contre elle est de s'en défaire le temps de quelques jours, pour permettre aux personnages d'utiliser le globe à leur avantage.

CONCLUSION

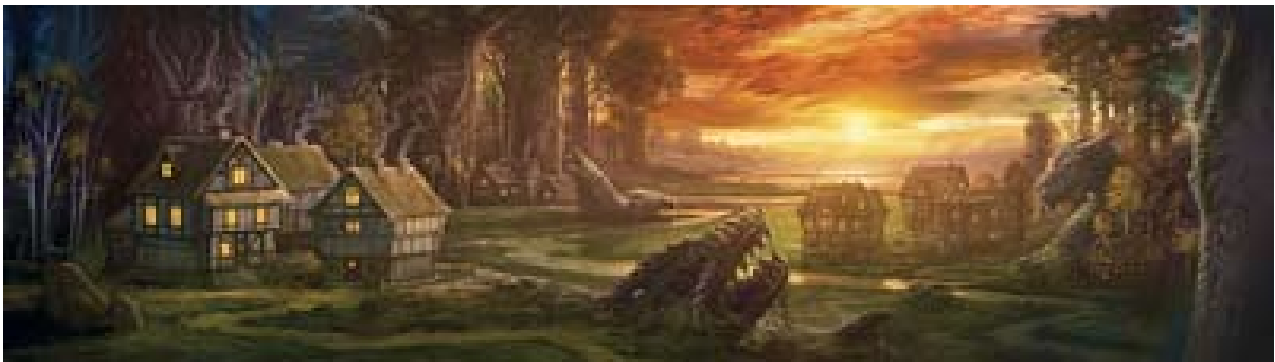
Si les personnages arrivent à bout d'Erandis au terme de ce combat terrible, ils seront donc normalement en possession de l'artefact tant convoité. Mais il va falloir faire vite pour apprendre à s'en servir, et éviter d'être retrouvé. Car si Vol est momentanément inoffensive, cela risque de ne pas durer éternellement, et les sectes du Dragon Au-Dessous sont elles aussi à la recherche du Globe d'Eptor'cix.

Il leur faudra donc trouver celui qui leur expliquera la puissance et le fonctionnement du globe (peut-être retourner en Argonesse pour rencontrer les plus vieux dragons, ou retourner consulter les géants) et se préparer à lancer le contre-sort qui retirera la marque (peut-être un des PJ est devenu assez expérimenté pour pratiquer lui-même cette opération). Il faudra ensuite réunir la totalité des marqués (du moins ceux qui sont restés en vie) et user du pouvoir du globe.

Mais pendant l'absence de Vol, ses sous-fifres ne s'arrêtent pas brusquement d'agir. Au contraire, les personnages devront faire face aux acolytes restants, dont ceux qu'ils n'auront peut-être pas réussi à mettre à mal. Et surtout, avec la nouvelle de la liche battue, l'armée d'Erandis se mettra aussitôt en marche. Les PJ seront confrontés aux terribles bataillons de morts-vivants, tous sous les ordres du terrible lieutenant : Gris, la goule puissante et intelligente n'a pas fini d'en faire baver les aventuriers, et compte bien s'approprier le Globe pour le retour de sa maîtresse...

- **Gris**
- **Bataillons de morts-vivants**

L'effet est immédiat, le fardeau de la marque est retiré et les anciens marqués peuvent aspirer à une vie tranquille. Ce n'est hélas pas le cas des PJ...



Avoir le globe en main est immensément dangereux, les plus puissantes créatures complotent dans les entrailles de Khyber pour retrouver les personnages et se venger pour récupérer le globe. Des daëlkirs, des dragons, et mêmes des membres d'autres organisations encore inconnues se battront pour arracher le premier l'artefact et asseoir sa puissance. Vol, quand elle se réveillera fera partie du lot et redoublera de volonté pour posséder le globe d'Eptor'cix qui relancera son plan.

La seule solution pour éviter d'être poursuivis à vie, et échapper au chaos qu'il pourrait découler est la destruction pure et simple du globe d'Eptor'cix. L'enterrer au fin fond de Xoriat, le plan de la folie, le faire avaler par Io, maître de tous les dragons, le

jeter dans le plus grand volcan du Xen'drik... sont des quêtes épiques possibles pour se débarrasser définitivement d'un artefact d'une telle puissance.

Hélas, le globe n'est pas la seule source d'ennui. Si les personnages peuvent se débarrasser d'un objet, ils ne peuvent se défaire de ce qu'ils ont déjà causé, et dans leur quête ils se sont fait beaucoup d'ennemis qui voudront se venger. Vol est la première, il faudra tuer la liche en trouvant son réceptacle (voir les idées mentionnées plus haut), c'est seulement de cette manière que la vie des personnages retrouvera un peu de calme.

Autrement dit, la fin de cette longue aventure signifie le début d'une nouvelle campagne, plus épique encore, et toujours plus dangereuse...





le Scriptorium

présente :
Conclusion
de la campagne

LA DERNIÈRE CROISADE DES DAMNÉS

LA DERNIÈRE CROISADE DES DAMNÉS

CONCLUSION

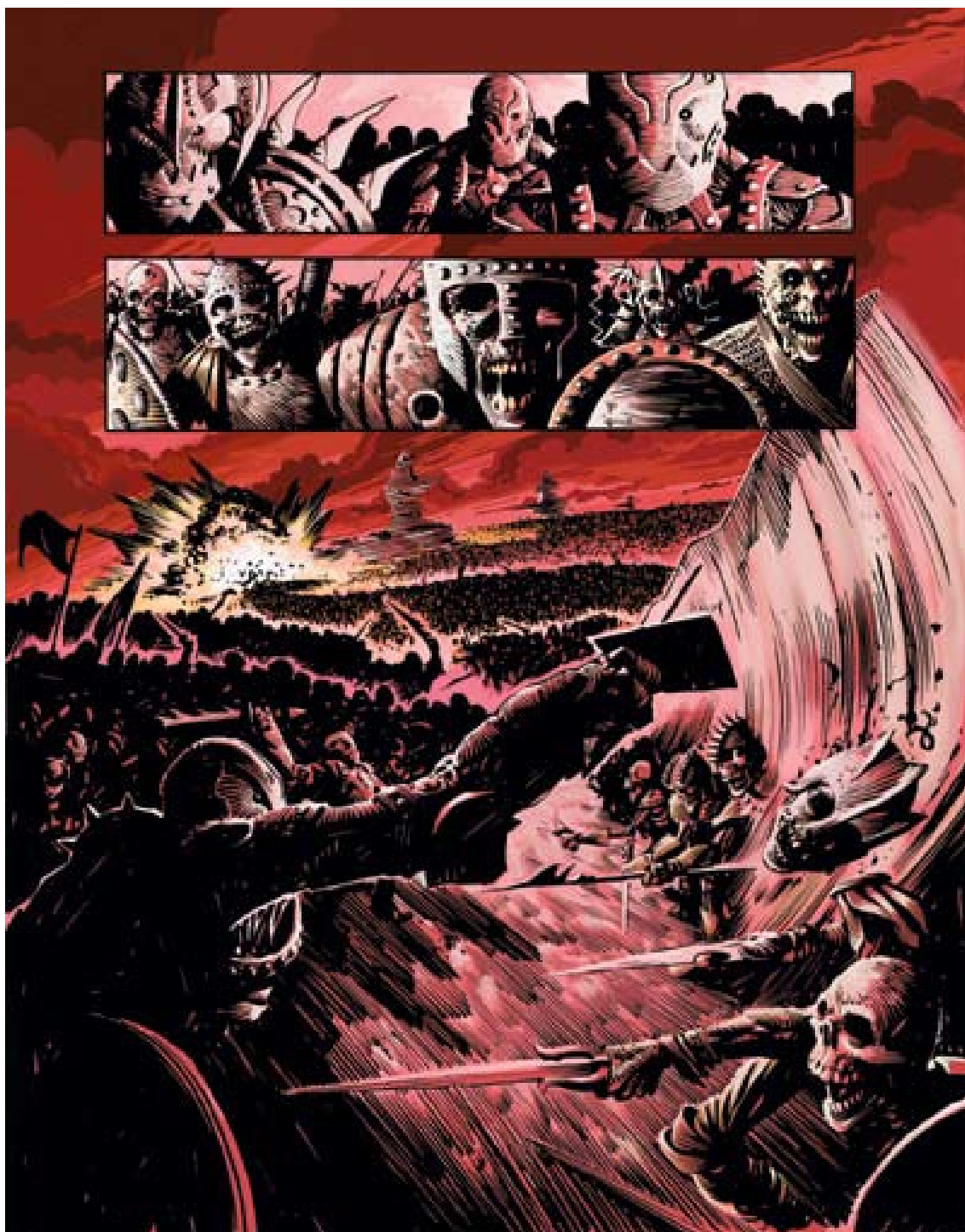


Image © Wizards of the Coast

ÉCRIT PAR KRAHOR

AVEC LA PARTICIPATION DE AEGIS

IDÉES DE SUITE POUR LA CAMPAGNE DES DAMNÉS DE LA TREIZIÈME
MARQUE

Pour utiliser cette partie, vous aurez besoin de : *Eberron - Univers*

© Le Scriptorium, tous droits réservés

AVANT-PROPOS

Ainsi s'achève la campagne des Damnés de la Treizième Marque. Je remercie tous les participants, et en particulier Aegis, SebL et Valikor qui se sont beaucoup investis, tous à leur manière. Je remercie également les nombreux autres (la liste est, à ma grande fierté, assez longue) qui ont apporté leur grosse pierre à l'édifice, sans que certaines parties ne seraient pas aussi développées, certains PNJ pas aussi optimisés ou même certaines idées non traitées... Cette campagne est autant la leur que la mienne.

J'espère qu'elle saura être appréciée, et jouée par beaucoup. Il est important que chacun y apporte sa sauce personnelle, la campagne en sera d'autant plus passionnante.

INTRODUCTION

Une introduction à une conclusion, c'est certes un peu étrange. Passons. Les lignes qui suivent tentent de développer rapidement des idées pour une

éventuelle suite.

En effet, si je suis de ceux qui apprécient un peu de changement et qui pensent qu'une suite serait un peu de trop, la campagne des Damnés n'offre pas une fin digne de ce nom. En ce sens, l'ennemi principal n'est pas définitivement renversé, et il est possible alors que les protagonistes restent sur leur faim.

Ensuite, si les niveaux épiques ne me sont pas très familiers (et c'est un peu la raison qui m'a fait m'arrêter à ce niveau de l'histoire), certains groupes aimeront peut-être continuer à jouer leurs personnages au-delà du niveau 20, parce qu'ils s'y sont attachés ou parce que les niveaux épiques les intéressent.

Bref, cette conclusion reprend un peu le principe de l'introduction de la campagne : elle introduit la suite. J'ai donc à nouveau découpé cette partie en 5 chapitres (pour un total de 13, tadaaa) qui traitent pour chacun un sujet différent.



L'HISTOIRE

La suite

A la fin de la première partie de la campagne, les personnages ont temporairement mis à mal la liche Erandis d'Vol. Ils ont également dérobé le Globe d'Eptor'cix dans le temple, et s'apprêtent à s'en servir pour repousser la marque. Si vous décidez d'arrêter la campagne à la première partie, alors l'intrigue où les personnages utilisent l'artefact peut être tout simplement racontée, en disant simplement que les personnages s'en sortent et libèrent les marqués de leur fardeau, mais qu'ils sont maintenant la cible de toutes les menaces d'Eberon. Si tel n'est pas le cas, et que vous désirez enchaîner avec la deuxième partie de la campagne ou tout simplement donner une fin plus concrète, alors jouer cette intrigue peut devenir intéressant.

Les personnages se retrouvent donc le Globe entre les mains, ils ne peuvent pas se téléporter avec et doivent donc se rendre sur le continent par des moyens de transport classiques. Pendant leur nouvelle traversée du Xen'drik, ils devront à nouveau faire face aux créatures errantes. Mais cette fois, ils sont affaiblis, et n'ont pas le temps de se reposer sans quoi on risque de retrouver leur trace. Il faudra faire preuve de discrétion pour ne pas trahir leur identité à Stormreach (Cap-tempête) et, par la suite, à Sharn.

Pendant ce temps, les alliés de Vol se réunissent, sous les ordres du lieutenant goule, Gris, et se préparent à en découdre. Les acolytes restants continuent leur poursuite des personnages. La nouvelle de la liche vaincue va être très vite sue, Vol ne meure pas sans que cela se sache aussitôt. Enragés, et sachant son retour certain très proche, tous les sous-fifres d'Erandis mettront toute leur hargne à réussir à lui offrir ce qu'elle veut. Car celui qui accomplira ses souhaits pendant sa mort temporaire sera gracié, et ceux qui n'auront pas essayé, châtiés.

Mais ce n'est pas tout ! Les Seigneurs de la Poussière, les Sectes du Dragon Au-Dessous, tous ceux qui ont un intérêt à récupérer le Globe ont devant eux une opportunité formidable ! Les personnages sont en libre circulation et le Globe sorti de son donjon. Qui plus est, l'ennemi le plus redouté d'Eberon est momentanément à terre, une occasion de plus pour lui voler le Globe sous les yeux...

Les personnages auront donc fort à faire devant leurs vieux ennemis bien plus motivés à sortir de leur repaire.

Mais Vol reste présente, son phylactère garde une partie de son âme toujours active, et la « vie » ne saurait tarder à retrouver son corps, ce n'est qu'une question de temps. Selon la décision du MJ, Vol peut revenir à elle quelques mois ou moins après sa défaite. Sa vengeance sera alors terrible, inutile de dire que tous les moyens seront bons pour récupérer le Globe. Elle fera appel, en plus de ses habitués acolytes dont elle pourrait fort bien faire à nouveau usage en les ramenant à la vie sous forme de morts-vivants, à des créatures terribles encore insoupçonnées. En plus des ténébreux, Vol risque de passer de nouveaux pactes avec des monstres d'autres plans, etc.

Pire encore, les chefs des Sectes du Dragon Au-Dessous n'enverront pas leurs minions les plus faibles, les Daelkirs en pourraient se déplacer.

Les plans de Vol

La Treizième Marque n'était en fait qu'une partie seulement du plan machiavélique de la liche. Les aventuriers auront sans doute un léger doute après le dernier discours de leur ennemie, mais, en effet, ils ont bien été ceux qui ont retrouvé le Globe...

Vol a entrevu dans la Prophétie que une Treizième marque, même artificielle, serait annonciatrice de grands changements. Mais pas directement : c'est la marque elle-même qui a engendré les héros qui ont changé l'histoire de cette ère. Ces héros qui sont allés fouiller dans les vieux secrets du Xen'drik pour ressortir un artefact qui aurait dû rester caché. Le retour du dracogramme de la mort a dans un premier temps échoué, certes, mais Vol pense avoir compris que ce que voulait dire la prophétie n'était pas que la marque artificielle était le véritable treizième dracogramme, mais plutôt qu'elle en serait la procréatrice...

Le Globe d'Eptor'cix permet de grandes choses, celui qui le détient a une partie du monde à ses pieds, encore faut-il savoir s'en servir correctement.

Une fois que Vol aura mis la main sur son précieux artefact, elle asservira une partie du Khorvaire, et dans un nouveau conflit terrible, imposera la réapparition de la treizième maison en tant que maison à dracogrammes.



RÉSUMÉ DES CHAPITRES

Ce qui suit tente de donner une idée d'organisation en chapitres de la deuxième partie de la campagne. Ces chapitres là sont bien plus difficiles et bien plus longs que les précédents. Leur atmosphère est très différente, puisque très épique et à très grande échelle. Certains d'entre eux ne se suivent pas forcément de manière chronologique : ils peuvent être inter-changeables ou même se dérouler l'un dans l'autre. En effet, chaque partie aborde un problème différent, mais un problème n'en occulte pas un autre, ils peuvent être liés dans le temps...

Si vous maîtrisez parfaitement vos parties, il est possible d'improviser (avec plus ou moins de préparation, tout de même) les chapitres qui suivent. Les détailler à la manière des précédents prendrait beaucoup trop de temps.

Chapitre 9 : Une nouvelle ère

Ce chapitre est la suite directe du précédent : les personnages viennent de terrasser la liche, et ont l'artefact entre les mains. Leur principale occupation sera, comme décrit précédemment, de se cacher, ils devront se créer de fausses identités.

Il faudra ensuite trouver un moyen, même temporaire, d'occulter l'importante aura du Globe. Il serait trop facilement retrouvé si sa puissance pouvait être détectée à l'aide d'un simple sort ou objet. Les personnages pourront alors apprendre l'existence d'une cape coupant toute aura magique si on y enveloppe l'objet à l'intérieur. Mais cette cape est actuellement portée par un seigneur pirate des Principautés Lhazâr qui vogue aux quatre coins du monde. Les personnages portent malheureusement un fardeau qui ne leur permet pas une utilisation facile de la magie, qui leur coupe même la téléportation. Confier le Globe à quelqu'un est bien évidemment tout à fait imprudent. Les personnages devront donc faire avec, et retrouver les joies du déplacement traditionnel... Et l'artefact des géants n'a pas fini de jouer des tours : l'aspect

aléatoire de la puissance des géants peut se révéler parfois très gênante... Cet objet très étrange qui limite autant qu'il amplifie la magie peut même faire régresser les personnages dans leurs moyens : un retour aux scénarios classiques peut donc se faire !

Les personnages sont des cibles prioritaires : que ce soit pour chercher la cape, ou même une fois que le globe sera enveloppé dans le tissu, ils seront traqués par leurs ennemis habituels. S'ils font vite, ils pourront toutefois éviter la colère de Vol.

Puis, ils devront ensuite mener l'enquête pour mettre la main sur un manuel d'utilisation de l'artefact. Après une enquête poussée qui pourra les amener dans le fin fond du Khorvaire, ou même en Argonesse à nouveau, les personnages devraient avoir tout à disposition pour entamer le rituel : les gantelets pour tenir le Globe, la formule retranscrite par Ignus sur le grimoire et le manuel d'utilisation de l'artefact.

Mais il faut à présent réunir tous les marqués possible : il faudra un énorme effort d'organisation pour trouver tous les marqués répartis sur le Khorvaire ainsi qu'un lieu où accomplir le rituel.

Toutes ces péripéties pour se débarrasser de la marque noire seront bien évidemment ponctuées par des atta-

ques fréquentes des Sectes, des raxhasas, et du retour de Vol...



Chapitre 10 : Les tourments du Globe

Le Globe d'Eptor'cix, ainsi se nomme l'artefact qui attire toutes les convoitises. Il n'y a plus que lui dans toutes les bouches des organisations les plus puissantes, et si à l'extérieur on se garde bien d'en parler tout haut, la rumeur a bien circulé et on se prépare à tout. Certaines maisons à dracogramme espèrent même secrètement mettre la main dessus un jour, et ont dans ce but non avoué envoyé leurs meilleurs agents sur sa trace.

Il n'y a malheureusement pas beaucoup de solutions : si les personnages gardent le Globe, ils s'attirent les pires ennuis qui soient, et ne pourront pas tirer suffisamment profit de leur objet face aux attaques répétées : ils n'ont ni les effectifs ni l'organisation des puissants. Ils ne peuvent pas non plus le confier à quelqu'un : il n'y a personne de confiance qui saurait user à bon escient du Globe. Le cacher à nouveau semble plus difficile que jamais.

Il faut, par conséquent, détruire la création des géants...

Mais on ne détruit pas un artefact de cette envergure aussi facilement que cela. Le produit d'Eptor'cix a été mis au point dans le but de lutter contre l'invasion des quoriens, et après plusieurs recherches poussées au Xen'drik et en Argonesse, les personnages apprendront que ces derniers seront les seuls à pouvoir s'en débarrasser.

Les personnages devront alors se rendre en Sarlonie où résident la plupart des quoriens. Évidemment, il leur faudra trouver un navire pour s'y rendre, et affronter, avec leurs solides connaissances de marin, les dangers des océans. Sur place, après s'être fait à la culture étrange, les aventuriers pourront enquêter. Ils apprendront de la bouche de sectes quoriennes qu'on raconte que seule la pince du plus puissant quorien tsucora permettrait de fen-

dre le Globe, libérant sa magie : Amissa'qoualaar.

Les quoriens disent vrai, mais dans leur recherche du plus puissant des quoriens, les personnages vont être la cible de tentatives de manipulation : certains inspirés sont prêts à tout pour mettre la main sur l'artefact des géants, et à travers l'organisation du Rêve Obscur, ils tenteront d'envoyer les personnages vers un faux Amissa'qoualaar, créé de toute pièce pour recueillir facilement le Globe d'Eptor'cix. Le Rêve Obscur va tout mettre en oeuvre pour que les personnages pensent réellement infiltrer le repaire d'Amissa'qoualaar, en mettant quelques obstacles faciles à surmonter sur leur route...

En fait, le vrai quorien réside dans le plan Dal Quor, et n'a pas eu vent des récentes péripéties d'Eberon. Il faudra d'abord le trouver, pénétrer son domaine, puis le convaincre qu'il faut détruire l'artefact qui a autrefois assassiné ceux de sa race...

Cette quête épique sera très difficile, et la confrontation verbale finale risque d'être l'une des épreuves les plus importantes. Peut-être les personnages devront-ils passer un pacte et se mettre au service du Rêve Obscur pour un temps...



Chapitre 11 : Le phylactère en ruines

Les personnages ne sont plus l'objet de convoitises, c'est une chose, mais maintenant, c'est la vengeance qu'ils devront craindre. La vengeance des Sectes, mais aussi de Vol, qui est plus que jamais de retour.

Les personnages doivent vaincre Vol, une bonne fois pour toutes. Mais cela ne peut se faire sans trouver le phylactère. Les PJ devraient savoir que tuer une liche nécessite de trouver toutes les parties de son âme. Et s'ils ne le savent pas, ils devraient s'y intéresser de plus près.

Il y a plusieurs possibilités exploitables, comme précisé dans la conclusion du chapitre 8. Le phylactère de la liche pourrait se trouver en trois endroits différents, comme détaillé ci-dessous.

- Tout d'abord, le phylactère de Vol pourrait être situé au fin fond du manoir de Mordayne. Ce donjon est décrit de manière détaillée sur le site du Scriptorium. Mordayne est un mage elfe fêlé qui mène d'indicibles expériences au sein de son donjon au coeur des terres du Droâm. Ce donjon prévu pour des personnages de niveau 12 à 16 se corse au niveau des souterrains, où une petite adaptation sera tout de même nécessaire pour le mettre au niveau des personnages. Seule Vol elle-même sait que son phylactère, et un groupe d'aventuriers qui s'est déjà lancé à travers les dédales du manoir de la folie a un léger doute sur le sujet. Les personnages devront déceler ce mystère et emprunter les voies de la folie pour ressortir le phylactère.
- Ensuite, le phylactère aurait pu être remis aux meilleurs gardiens de biens précieux du Khorvaire : la maison Kundarak. Les nains porteurs du dracogramme de Garde s'y connaissent dans le domaine de la protection. Les personnages pourront ainsi déceler que la première commande faite à cette maison a été établie par une personne inconnue, mais qui a mis les moyens nécessaires à la garde de son précieux trésor. Les nains ne savent pas de quoi il s'agit, mais les fonds libérés pour cela ont considéra-



blement aidé au développement de leur maison, et ils ont enfoui le phylactère au fin fond d'un immense complexe. Le complexe impénétrable et très bien gardé se

situe au beau milieu de la nation du Thrane. Les personnages devront à la fois faire preuve de diplomatie pour convaincre les gardiens, de discrétion pour pénétrer au sein même de l'édifice, et de rigueur pour éviter tous les pièges et les gardes.

Ou, toujours dans la même idée, le phylactère pourrait être gardé dans la prison renommée des principautés de Lhazâr : l'île pénitentiaire de Fort-Terreur. Il pourrait même être déguisé en humanoïde, se fondant ainsi dans la masse des prisonniers...

- Enfin, l'idée sans doute la plus vicieuse (et émise par un certain Llochlyn...) serait d'utiliser l'un des seuls alliés des personnages comme phylactère : Vol a, lors du rituel qui transforma Kaïus I^{er} en un vampire qui tente de cacher ses traits pour garder le pouvoir, enfermé en lui une partie de son âme. Kaïus III (qui est en fait Kaïus I^{er}) est le phylactère d'Erands d'Vol... La haine du roi du Karrnath pour la liche a déjà sauté aux yeux des personnages lors de leur discussion dans le chapitre 5, et il est fort possible qu'ils aient besoin de ses services dès le chapitre 12, puisqu'il s'impose comme l'allié le plus compétent et le plus motivé pour mettre à mort Vol. Mais pour tuer Vol, il faudra alors tuer le roi.

Les personnages devront découvrir le secret de la liche, comprendre le dilemme cruel et vicieux qui s'impose à eux, et faire un choix. Peut-être décideront-ils de le trahir au dernier moment, après avoir à leur disposition ses puissantes troupes militaires, peut-être lui avoueront-ils pour trouver un compromis... Le choix malin, logique et vicieux de considérer Kaïus III comme le phylactère de Vol n'a pas de solution toute faite : les PJ devront être très inventifs pour se sortir d'une telle embûche, sans compter que le roi est plutôt lunatique dans son genre, et risque de prendre rapidement la solution de facilité, en plaçant son armée entre les personnages et lui.

Une fois le phylactère trouvé, il faudra le détruire...

Chapitre 12 : S'allier pour lutter

Une fois que les personnages auront mis la main sur le phylactère de Vol et trouvé comment le détruire (ce qui peut nécessiter, une fois encore, une longue enquête de l'histoire), il leur faudra mettre en oeuvre tout le nécessaire à son élimination. Quand le phylactère sera détruit, Vol s'en rendra tout de suite compte, et sa fureur l'amènera à déclarer aussitôt la guerre aux aventuriers, au Karrnath, aux aërenals : à tous ses ennemis, bref, à tout le Khorvaire. Tout en tentant de recréer un nouveau phylactère (d'où le fait que les personnages devraient attendre le dernier moment pour le détruire), Erandis établira un plan de conquête. Les aventuriers ont peu de temps, il faut impérativement trouver des alliés, s'organiser, et se préparer à la guerre...

Cette préparation demandera principalement du roleplay : il sera difficile de convaincre tout le monde qu'une nouvelle guerre se prépare déjà, si peu de temps après que le Khorvaire commence à se remettre sur pattes. Et puis, beaucoup en sont sortis très peureux, préférant se cacher et se soumettre plutôt que de lutter. De plus, les alliés des personnages ne sont pas forcément très nombreux.

- Il y a tout d'abord les aërenals. Les elfes retirés du continent qui préfèrent laver leur linge sale en famille ne daigneront pas faire équipe avec n'importe qui. Solitaires et retirés du monde extérieur, le continent Aërenal ne lèvera ses soldats que devant un discours héroïque et des paroles sensées. Les personnages auront fort à faire s'ils veulent les elfes de leur côté : ce n'est pas la peur de l'ennemi qui les freinera, ils sont prêts à mourir si c'est en combattant pour la Cour d'Outre-mort, mais la réticence à collaborer.
- Ensuite, les personnages peuvent aller chercher du côté du Karrnath. Kaïus a une aversion caractérisée pour la liche qui l'a transformé en vampire. Mais il en a horriblement peur. Il ne s'engagera que s'il est pratiquement sûr de sa victoire. Il n'a pas droit à l'erreur. Kaïus voudra donc des preuves tangibles que

les personnages ont déjà vaincu Vol, qu'ils ont son phylactère, et qu'ils sont prêts à mener à nouveau la bataille. Avec l'espoir d'être enfin libéré de la main mise de Vol sur le Karrnath, Kaïus pourra rejoindre les rangs de la nouvelle armée du Khorvaire.

- Les dragons sont trop passifs pour daigner répondre à l'appel. Toutefois, quelques uns de l'Assemblée un peu plus combatifs pourraient accepter l'offre, et apporter leur intelligence légendaire pour diriger les troupes, et leur puissance pour décimer les opposants. Mais les personnages devront se déplacer eux même, et il n'est pas question de compter sur Lurren dont la côte de popularité est à son plus bas au sein de l'organisation des dragons. Il faudra trouver les rares exceptions, en retournant peut-être même en Argonesse les chercher.
- Si les personnages ont peu de scrupules à pactiser avec l'ennemi, ils pourront alors utiliser la stratégie de ces derniers. Tout comme les rakshasas et les Sectes ont pu tenter de se servir d'eux, ils pourront, dans le sens inverse, retourner les neutres et les potentiels alliés de Vol contre elle. La stratégie et le bluff seront, cette fois-ci, plus de mise que la diplomatie.
- Enfin, le reste du Khorvaire reste la partie la plus difficile à rallier à son camp. Les personnages devront faire fort pour changer l'opinion que les maisons à dracogrammes, que les autorités et que la Flamme d'Argent ont d'eux. Il faudra mettre le danger en avant, et primer sur la peur de l'invasion ennemie et du retour de la guerre pour constituer une armée puissante et unie.



Chapitre 13 : Le conflit du dernier souffle

C'est la guerre ! Vol a déployé ses troupes sur tous les fronts, et les personnages ont eu un peu de temps pour se constituer une armée digne de ce nom.

Selon ce que préfèrent les personnages, leur rôle dans ce conflit peut être de deux ordres différents.

Les personnages mènent les troupes. Ils sont les stratèges de l'armée. Au vu de leur niveau, ils comptent à présent parmi les plus puissantes personnalités de leur camp. Dans ce cas là, ils seront aux commandes de l'armée, et devront décider de manière stratégique de comment et où envoyer les différents bataillons. A la manière d'un jeu de stratégie, les personnages pourront promouvoir des commandants, des lieutenants etc. On peut même élaborer une règle sur comment diriger les masses importantes, ou même en utiliser une parmi les nombreuses qui existent déjà : vous êtes peut-être un adepte des jeux de miniatures tels que Warhammer. N'étant pas un connaisseur, je ne saurais dire si un tel système convient, mais je suis sûr qu'il serait plus amusant de jouer la guerre de façon à ce que les personnages dirigent directement leurs troupes.

En revanche, si les personnages préfèrent être au coeur de l'action plutôt que de la superviser, alors il faudra préparer plusieurs missions d'importances capitales. Ou bien ils seront amenés à décimer les rangs ennemis grâce à la rage du guerrier ou aux sorts de zone du magicien, ou bien ils effectueront à nouveau des aventures et des missions plus ciblées. Ainsi, il leur faudra défendre une parcelle de terrain, détruire une structure, attaquer une unité ennemie, effectuer une reconnaissance de terrain,

s'infiltrer dans le camp ennemi... Pendant ces missions, les personnages pourront être victimes d'un piège, peut-être devront-ils faire face à un déluge qui s'abat sur la champ de bataille, ou même devront-ils régler un problème tel que des créatures intangibles, invincibles face aux simples armes des soldats, etc. Il leur faudra également tuer les lieutenants ennemis, qui peuvent être des daëlkirs, des ténébreux, des acolytes, ou encore des morts-vivants plus forts que la normale.

La guerre peut être tout à fait passionnante à jouer, pour peu que les personnages aient l'impression qu'ils ont une influence considérable sur la tournure des choses.

Et puis, pendant la guerre, viendra le moment fatidique de la lutte finale. Une dernière fois, ils devront vaincre Vol qui a gagné en puissance depuis leur dernière rencontre. La liche est presque devenue une déesse, elle n'est plus très loin du rang de divinité. Au milieu de la pluie et du champ de bataille, le groupe d'aventuriers mènera un combat épique dans les cieux gris, bataille qui donnera la victoire au camp de celui qui l'emportera...

Ainsi s'achèvera définitivement la campagne des Damnés de la Treizième Marque, le Khorvaire devra à nouveau se remettre sur pieds après une longue et terrible guerre qui, si elle n'avait pas l'ampleur de la Dernière Guerre, était bien plus terrifiante et intense.

Tout ce qui précède est bien sûr modulable sur souhait du MJ, et il y a encore beaucoup d'idées à intégrer pour rendre cette campagne toujours plus intéressante...

Robín G.



©Wizards of the Coast

Et encore merci à...

AEGIS

Idées, conception des PNJ principaux, relecture et mise en page.

ARAVILAR

Rédaction d'une partie du chapitre 4, conception de PNJ, relecture.

DRAGOONMAN

Relecture.

EEEK

Idées.

ELLADAN

Relecture.

GIIN

Relecture.

LLOCHLYN

Idées originale et secondaires.

ORONARD AL VANIS

Idées et playtest.

PROTÉUS

Idées.

SEBL

Co-rédaction des chapitres, idées, conception des PNJ principaux et relecture.

SLOW MORRISSON

Conception de PNJ.

THATHANE

Idées, rédaction d'ajouts/compléments.

VALIKOR

Rédaction d'une partie du chapitre 4, idées, conception de PNJ, playtest et relecture.





le Scriptorium

présente :
Annexes
de la campagne



ANNEXES

ANNEXES



Image © Wizards of the Coast

ÉCRIT PAR AEGIS, ARAVILAR, KRAHOR, SEBL
AVEC LA PARTICIPATION DE SLOW MORRISSON ET VALIKOR

Pour utiliser cette partie, vous aurez besoin de : *Eberron - Univers*

Table des matières

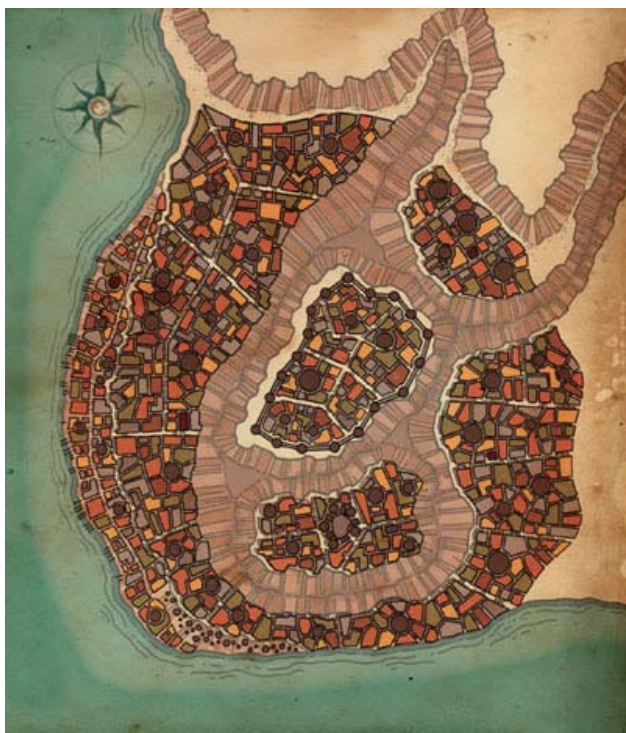
Chapitre 1	252	Kaius III	338
Sharn	252	Les Bastions de Mror	339
Les gantelets d'induction	253	Les souterrains de Mror	340
Le sort	253		
La marque	254	Chapitre 6	342
La guilde	256	Le sceptre d'Vol	342
PNJ	258	Le Globe d'Eptor'cix	342
Autres	265	PNJ	342
		Les principautés de Lhazâr	342
Chapitre 2	271	L'île de Farlen	344
PNJ	271	Malmoelle : rez-de-chaussée	345
Autres	273	Malmoelle : premier étage	350
		Malmoelle : deuxième étage	352
Chapitre 3	281	Malmoelle : troisième étage	357
Le Guet	281	Malmoelle : quatrième étage	359
Les Zélotes de la Flamme d'Argent	282	Malmoelle : cinquième étage	360
La griffe d'émeraude	283	Le Gardien de l'œil	361
L'équipage de la Belle de Tavick	284	La salle extraplanaire	361
Kolberkain et les Écumeurs des Mers	285		
Barbe Noire et son équipage	286	Chapitre 7	367
Shaë Mordaï	287	Le globe d'Eptor'cix	367
Le domaine de Ghalas	289	Grisemurailles	367
La Ruche	290	La cabale des ténébreux	367
La jungle du glaive lunaire	292	Murkhas	369
Les Puits de Zaënya	294	Les zélotes de la Flamme d'Argent	373
Équipage pour l'Argonesse	296	Les dragons de l'Argonesse	375
		Les rakshasas	376
Chapitre 4	297	Yiashtaka et Meneval	377
Aarazthorus	297	Les aërenals	378
Io'lokar	297	Kaius	378
Le globe d'Eptor'cix	297	Le forgelier savant	379
Les Sérènes	298	Course-poursuite à Arcanix	380
L'Antre du dragon	300	Dernière évolution	380
Le Temple du Chaos	304	Les dracolithes	381
Vers la cité fabuleuse	310		
Io'lokari	312	Chapitre 8	384
Io'lokar	316	Xor'chylic	384
Sbires d'Izzardo	317	Ashtakala la grande	385
Assassins	318	Doramel as'Jeko	392
Les appartements d'Essirise	320	Vers le Xen'drik	392
Lurren	321	Le Lac de l'Effroi	392
		A la recherche d'Essirise	395
Chapitre 5	322	Tharkgun Dhak	397
Mauvaise surprise	322	La cité des titans	399
Première Tour	326	Le temple de Yamatur	402
La chasse aux sorcières	326	Erandis d'Vol la puissante	409
Pactiser avec l'ennemi	328	Conclusion	409
Atur	331	Carte du Xen'drik	411
Le monastère du Sang Pourpre	334		



CHAPITRE 1

Sharn

DISTRICTS MÉDIANS



DISTRICTS SUPÉRIEURS

DISTRICTS INFÉRIEURS



Les gantelets d'induction de la marque

Ces gants sont utilisés par tous les mercenaires de Vol (au nombre de 12) envoyés pour répandre la marque. Les propriétés mutagènes du globe d'Eptor'cix sont capables d'affecter les daelkyrs et leurs abominables créations, ce pourquoi Eptor'cix mis au point les treize gantelets pour aider ses sbires à transporter son artefact.



Le fait est que Vol n'en a pas connaissance. D'un autre côté, les protagonistes qui cherchent le globe ne savent pas que les treize gantelets y sont liés (le seul être à en savoir un peu sur le sujet est un Illithid qui gouverne la ville de Grisemurailles au Droâm).

Chaque gantelet ressemble à une main de taille humaine à la peau d'un gris violacé traversée de veinules proéminentes et verdâtres.

Les doigts se terminent par de courtes griffes d'un noir bleuté luisant. Le dessus des gantelets est recouvert de petites plaques de chitine bleutée dont semble émaner une sourde pulsation lumineuse.

Des Façonneurs au service de Vol ont adapté un étrange mécanisme fait de fils d'or et de cuivre sur le dos de chaque gantelet. Ce mécanisme est composé de trois berceaux de fils métalliques tissés destinés à l'insertion des dracolithes.

Le Sort

HISTOIRE

Le plan d'Erandis d'Vol pour la résurgence de sa marque plonge loin dans le passé. Après des siècles passés à étudier les dracogrammes et la Prophétie dans le plus grand secret, Vol a commencé à concevoir son plan. La création du culte du Sang de Vol a eu pour but (outre le pouvoir temporel et l'influence politique) d'entraîner les 12 individus pour le lancement d'un sort tellement puissant qu'il altère la Prophétie elle-même.

Vol a entrevu la possibilité d'altérer la Prophétie sur des tablettes très anciennes récupérées dans les Désolations Démoniaques. L'étude de ces tablettes fut la première étape de la mise au point de la technique d'induction de dracogramme. La seconde étape fut de trouver 13 artefacts capables de recevoir la puissance du sort et de la restituer à volonté.

Poursuivant ses recherches, la liche découvrit qu'une légende évoquait treize gantelets de chair corrompue (des symbiontes daelkyres) qui servaient au support et à la manutention du globe d'Eptor'cix (ce dont Vol n'a pas connaissance).

Vol entreprit alors une quête d'envergure mondiale à la recherche des gantelets, secondée en cela par le Culte et la Griffe d'Émeraude. Elle finit par mettre la main sur les treize objets et commença leur préparation en vue du rituel.



Ayant acquis assez de puissance pour terminer le développement de son sortilège, Vol concentra toutes ses ressources dans la phase finale de son plan, le lancement de l'Induction et la propagation de sa Marque.

Elle fit convoquer les 12 acolytes (dont Murkhas son fidèle bras droit) au temple du Culte à Atur et commença l'incantation qui devait durer un mois plein.

Chacun des conjurés enfila l'horrible gantelet, maintenant modifié pour recevoir trois dracolithes dans des emplacements créés à cet effet et sous la direction de Vol, l'indicible chœur commença l'incantation qui devait changer la face du monde.

INDUCTION DU DRACOGRAMME DE LA MORT SELON VOL

Transmutation

Niveau : Épique

DD Art de la magie : 41

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 30 jours

Portée : courte (7,50m + 1,50m/niveau)

Cibles : jusqu'à 10 humanoïdes éloignée de moins de 7,50 m les unes des autres

Effet : création de gants d'induction de la marque

Durée : permanent

Jet de sauvegarde : vigueur (partiel, voir description)

Résistance à la magie : non

Coût de développement : 387,000 po ; 8 jours ; 15 480 XP. Racines : *transformation* (DD 31), *contact* (DD 20), *convocation* (DD 20). Facteurs: Cibles supplémentaires (9 créatures) +90, pas de RM +40, Induction aux objets +75. Facteurs atténuants : Accroître le temps d'incantation (10 minutes) -20, Accroître le temps d'incantation (30 jours) -60, Focalisateur -15, Composantes matérielles coûteuses (dracolithes) -30, Rituel (12 participants supplémentaires, chacun contribuant à un niveau d'emplacement 3) -108, Sacrifice de points d'expérience (5000 px) -50

Au moment de son lancement, ce sort enchante 13 objets en induisant sur chacun d'entre eux l'apparition d'une version du dracogramme de la mort.

Chacun des objets doit être tenu en main par un seul participant au rituel et ce durant tout le temps

du lancement du sort.

A l'issue du rituel, l'objet devient un focalisateur et peut être utilisé par le participant qui l'a tenu en main pour propager le sort ce qui en constitue le second effet, détaillé ci-dessous.

L'effet déclenché de l'Induction de Dracogramme permet de propager cette dernière vers des créatures.

Le porteur du focalisateur génère plusieurs lueurs vertes (autant que de cibles visées) en forme de flèches. Celles-ci s'élancent à toute vitesse sur leurs cibles respectives pour les « transpercer ». Chaque cible subi aussitôt une perte temporaire de 2 points de Dextérité. Si la cible rate son jet de Vigueur, elle s'évanouit aussitôt.

Lors de la prochaine nuit, ou n'importe quand au choix du MJ (peu après l'évanouissement par exemple), la cible plonge dans un état complètement nouveau. Elle atterrit alors au beau milieu d'un rêve étrange où elle est le maître de ses propres mouvements. Dans le milieu où la cible se retrouve (elle peut avoir l'impression que la réalité continue, que le décor et l'entourage ne change pas) elle doit alors affronter une créature étrange, une ombre relativement puissante (Ombre, FP 5).

Si celle-ci remporte le combat en parvenant à s'emparer du personnage, celui-ci se réveille et se retrouve alors affecté du dracogramme (voir caractéristiques plus bas).

Le DD pour résister aux effets est de 28 (+20 (sort épique), + 8 (modificateur d'Intelligence de Vol))

L'acolyte propagateur doit charger le focalisateur de trois dracolithes différents (Khyber, Eberon et Syberis), avant de déclencher l'effet, ce qui lui prend 3 actions complexes (une pour chaque dracolithe).

Déclencher l'effet est une action simple qui nécessite le sacrifice d'un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur.

La marque

HISTOIRE

La marque est née des multitudes expériences de la liche Erandis d'Vol. Elle a réussi à créer un sort très puissant qui « grave » dans la peau de la victime un tatouage. Cette marque noire mesure au départ une dizaine de centimètres. En de multiples points,

ce tatouage magique est semblable aux dracogrammes bien connus. Sa forme n'est pas sans rappeler les dracogrammes existants, mais elle ne se rapporte à aucun d'entre eux de par sa forme et sa couleur. Il n'y a pas que son apparence qui rend cette marque si proche des dracogrammes, en effet, elle a quelque chose d'unique, de magique, qui fait que rien (ou presque rien...) ne peut la faire disparaître et qu'elle s'intègre entièrement au corps et à l'esprit de la personne qui la porte. De plus, elle confère au porteur certains pouvoirs particuliers à la façon des dracogrammes.

Ces ressemblances ne sont pas un hasard : Erandis d'Vol qui est l'héritière de la maison Vol disparue, ancienne porteuse du dracogramme de la mort (qui a subi le même sort que sa maison et a été totalement éradiquée) a depuis le massacre de sa maison par les elfes le projet fou de recréer ce dracogramme. Après de multiples expériences elle est parvenue à concrétiser son projet en finalisant un sort qui crée sur n'importe qui une marque très proche d'un dracogramme...

La marque est donc en apparence la réplique parfaite du dracogramme disparu, seulement ce n'est hélas pas vraiment le cas.

Le tatouage n'est pas réservé aux elfes seuls (qui pourtant étaient jadis la seule race à pouvoir hériter du dracogramme de la mort) mais à n'importe qui est frappé par le puissant sort. Dans sa vengeance, Erandis veut étendre le pouvoir de sa marque au Khorvaire entier, et toucher

toutes les races, c'est pourquoi elle ne s'est pas limitée aux elfes.

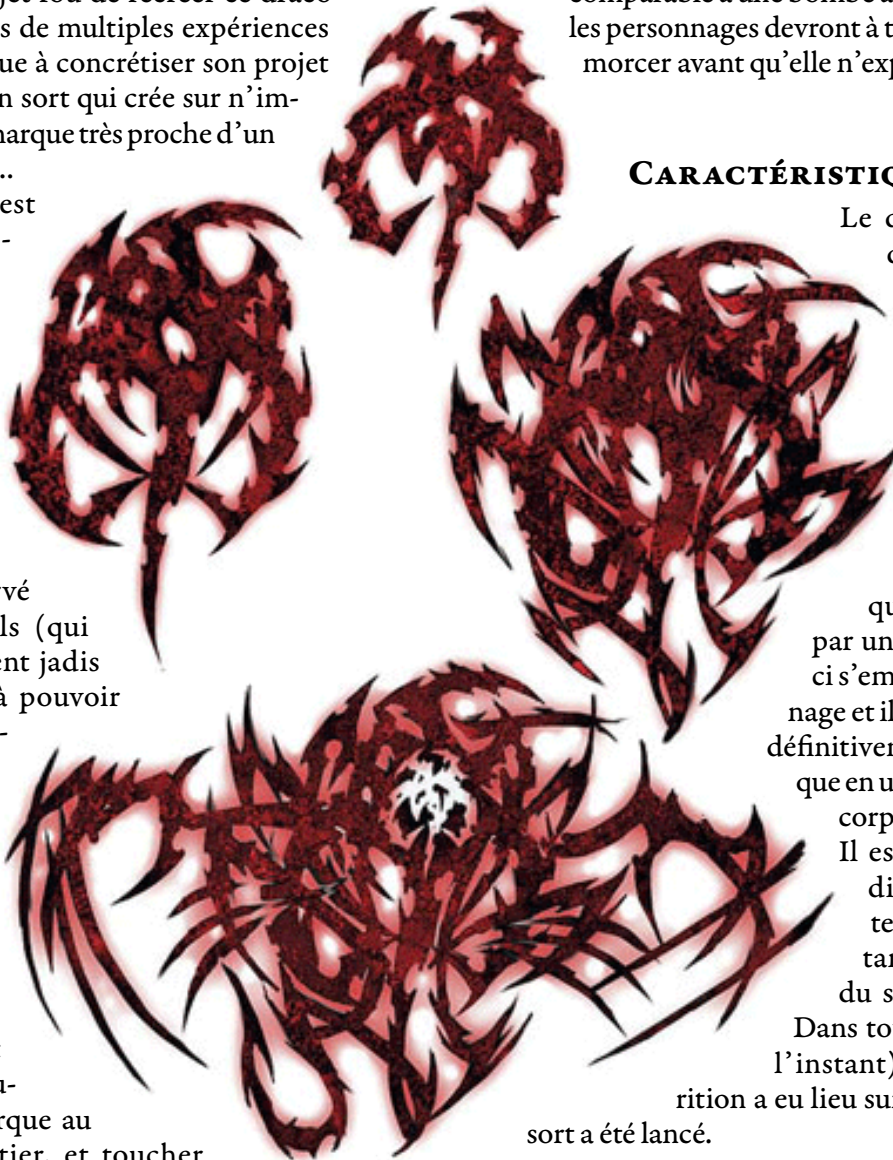
Ensuite, la marque se développe seule sans l'avis de son propriétaire, tel un monstre rampant qui voudrait s'emparer de son porteur. Le tatouage grandit au fil du temps si son porteur ne peut la retenir. Elle s'étend de plus en plus sur tout le corps du personnage, jusqu'à ne plus le pouvoir. Quand le corps est entièrement recouvert de la marque c'est qu'il est trop tard. Le « faux » dracogramme s'est alors emparé entièrement de son propriétaire et le contrôle. Les plus faibles qui ne supportent pas cette malédiction meurent généralement sur le champ.

La marque noire est donc en apparence une réplique du dracogramme de la mort jadis disparu, mais le fait qu'il ne soit pas naturel rend celle-ci incontrôlable et extrêmement dangereuse. Elle est comparable à une bombe à retardement, et les personnages devront à tout prix la désamorcer avant qu'elle n'explose.

CARACTÉRISTIQUES

Le développement de la marque se fait en 5 étapes distinctes.

La première étape est l'apparition, dans leur sommeil les personnages voient la marque matérialisée par une ombre. Celle-ci s'empare du personnage et il est alors affecté définitivement de la marque en un endroit de son corps, dès son réveil. Il est extrêmement difficile de résister à « l'ombre » tant la puissance du sort est grande. Dans tous les cas (pour l'instant) donc, l'apparition a eu lieu sur ceux sur qui le sort a été lancé.



La deuxième étape est le développement de la marque pour se transformer en un dracogramme plus grand et plus puissant. Le tatouage fait alors une trentaine de centimètres et le porteur a quelques pouvoirs en plus (voir plus bas). Cette évolution est comparable à la transformation d'un dracogramme superficiel en un dracogramme mineur.

La troisième étape est une nouvelle transformation. Le nouveau dracogramme fait une cinquantaine de centimètres et des pouvoirs magiques puissants en résultent.

La quatrième étape est la « dernière » évolution de la marque. Celle-ci se développe sur la quasi-totalité du corps (le buste et le début des jambes, par exemple). Le porteur peut alors user d'un nouveau pouvoir magique très puissant.

La cinquième et dernière étape transforme totalement le personnage. La marque le recouvre entièrement sans épargner une parcelle de la surface du corps. Celle-ci prend totalement possession du corps de son propriétaire et le contrôle presque entièrement...

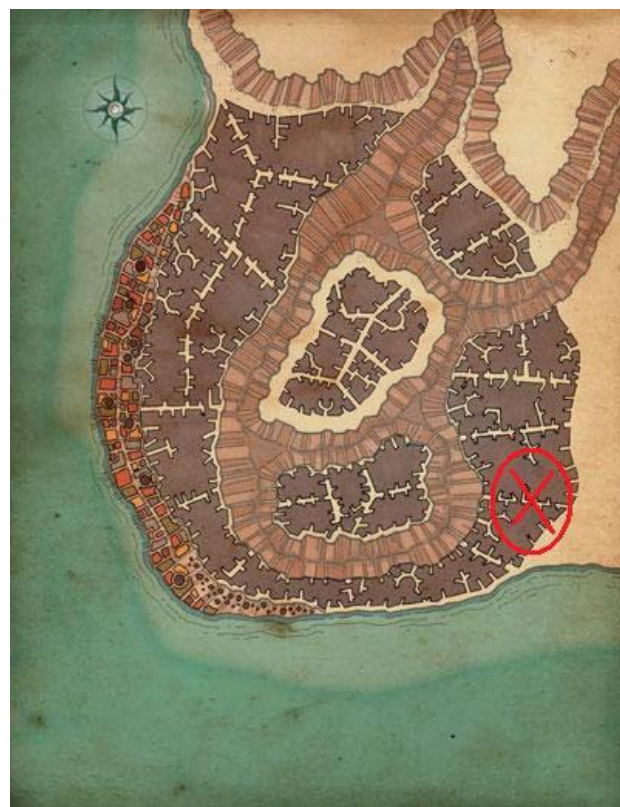
La marque noire obéit aux règles des dracogrammes.

Comme tout dracogramme, la marque de Vol possède quelques caractéristiques propres :

- Première apparition (dracogramme superficiel) : *frayeur* 1 fois/jour, *Ténèbres* 1 fois/jour ou *Mise à mort* 1 fois/jour. +2 aux tests de bluff.
- Premier développement (dracogramme mineur) : *Immobilisation des morts-vivants* 1 fois/jour, *Animation des morts* 1 fois/jour ou *Assassin imaginaire* 1 fois/jour
- Deuxième développement (dracogramme majeur) : *Exécution* 1 fois/jour, *Création de mort-vivant* 1 fois/jour ou *Cercle de mort* 1 fois/jour
- Troisième développement (dracogramme de Sibéry) : *Symbole de mort* 1 fois/jour

A chaque fois qu'un personnage tente d'utiliser un pouvoir magique lié à la marque, celle-ci réagit et génère une chaleur atroce, très douloureuse. On n'y attribue aucun dégât, sauf si le personnage abuse de la magie en enchaînant l'utilisation de ceux-ci, auquel cas cela occasionne 1 point de dégât non léthal par utilisation supplémentaire au-delà de la première, dans un intervalle de temps d'une minute.

La guilde



HISTORIQUE, BUTS

La guilde est très jeune, elle est née il y a à peine 6 mois avant le début de l'histoire. Trom en est à l'origine. En effet, à peine est-il arrivé dans la ville de Sharn qu'il s'est fait attaqué par le groupe mystérieux de la griffe d'émeraude, de la même façon que les PJ. Voulant comprendre, il s'est mit à enquêter à Sharn pour trouver un quelconque indice. Mais au lieu de cela, il est tombé par hasard sur une jeune femme, Sara, qui comme lui avait entamé une enquête dans les rues de la cité des tours. Ils ont alors décidé de mettre en commun le peu de renseignements qu'ils avaient récolté pour finalement se réunir et chercher ensemble à percer le mystère de cette marque qu'ils avaient contracté. Bien vite, les deux précurseurs de l'enquête sont tombés sur d'autres résidents de Sharn dans le même cas qu'eux. Le nombre grandissant de manière inquiétante, il a fallu trouver un refuge pour recueillir toutes les personnes désireuses de se débarrasser de cette affreuse marque. Les capacités de changement de forme d'un changelin, Civax, qui s'était joint à eux, furent mises à l'épreuve pour trouver un tel lieu. C'est finalement dans une auberge crasseuse des

bas fonds de Sharn, qu'un demi-orque cherchait désespérément à vendre, que le groupe maintenant formé d'une vingtaine de personnes s'installa.

Le mot d'ordre était la discrétion, il fallait à tout prix garder la marque secrète avant d'en savoir plus. Et pour mieux se cacher, Trom (qui était maintenant naturellement vu comme le chef de ce groupe) insista pour creuser une galerie dans l'auberge qui rejoindrait les souterrains où ils s'installeraient. C'est ce qui se fit, et il naquit la guilde telle qu'on la connaît actuellement : un petit groupe de résistants planqués dans un souterrain aménagé sous une auberge. Pour n'éveiller aucun soupçon, quelques membres de la guilde gèrent l'auberge et accueillent volontiers les voyageurs de passage (ce qui permet par ailleurs de récupérer quelques fonds supplémentaires).



La guilde compte une quarantaine de membres motivés qui ont tous pour objectif de se débarrasser de la marque. Certains ont même quitté provisoirement leur famille pour mieux servir leur cause. Trom organise au mieux les effectifs pour gagner en efficacité. Ainsi, chacun ou presque a sa spécialité. Certains sont sur le terrain pour trouver les nouvelles victimes de cette mystérieuse bande, d'autres pour chercher à retrouver cette bande, d'autres encore pour interroger la population ou surveiller les agissements de Sharn. Les autres, généralement ceux qui ont une activité à l'extérieur et qui ont rejoint la guilde seulement en parallèle, restent entre les murs protecteurs de l'auberge et rassemblent les informations ou organisent les actions...

EFFECTIFS, PNJ

La guilde des marqués compte à son actif plus de 40 membres. Tous sans exception sont des porteurs de la marque et ont pour mission de ne parler de celle-ci à personne, et de la cacher du mieux possible. Ceux qui ont eu peu de chance et pour qui la marque est apparue en un endroit très handicapant (au milieu du visage, particulièrement) sont malheureusement destinés à rester cachés dans les souterrains.

Certaines personnalités se dégagent du groupe :

Trom est le chef de la guilde. Ce n'est pas lui qui a choisi ce poste, c'est cette place qui s'est imposée naturellement à lui. En effet, il est le fondateur même de la guilde et sa grande éloquence font que ses décisions sont souvent indiscutées. Cet humain maintenant assez âgé prend donc la plupart des décisions

et affecte lui-même les membres à leurs missions. Il est prêt à écouter les propositions et suit même souvent les paroles des membres qui se présentent à lui, mais quand il a une idée en tête qui lui paraît bonne, il est impitoyable et rien ne peut le faire changer d'avis. Si un membre est en désaccord avec ses méthodes, il est prêt à user de ses pouvoirs magiques

pour forcer un ami à accepter son choix.

Civax est le bras droit de Trom. Ses talents de changelin en font un allié redoutable et le meilleur espion qui soit. Il est plus un homme d'action que Trom, mais il arrive que ce dernier fasse passer les décisions par son « lieutenant ». En général, quand Trom a une mission importante qui nécessite beaucoup de discrétion et de confiance, il la confie à Civax. Ce changelin parle peu, il veut à tout prix se débarrasser de la marque et pour l'instant la guilde lui paraît être la meilleure solution pour se sortir de cet embarras le plus rapidement possible. C'est aussi Civax qui apprend aux nouveaux arrivants à se servir de la marque et de ses pouvoirs.



PNJ

ESSIRISE

Essirise est un dragon des sectes du dragon Au-Dessous, il lui a été assigné la tâche de faire un maximum de recherches concernant le géant Eptor'cix, et plus particulièrement l'œuvre de sa vie, le globe d'Eptor'cix. Elle se trouve à Sharn pour effectuer des recherches, mais se rend régulièrement en Argonesse, dans la cité des connaissances, Io'lokar. Au Khorvaire elle a employé 4 aventuriers pour effectuer les tâches les plus ingrates (aller voler des ouvrages dans la bibliothèque de Korramberg, par exemple) sous l'apparence trompeuse d'une elfe au crâne rasé. A Io'lokar, elle conserve cette apparence puisque la ville est constituée uniquement de non-dragons (ce qui fait sa particularité).



MURKHAS

C'est l'un des acteurs principaux du plan terrible de la liche, c'est le bras droit d'Erandis d'Vol qui passe à l'action et met en œuvre ce que lui dicte sa maîtresse.

Murkhas est un demi-elfe de grande taille et à la carrure imposante (ce qui est plutôt rare pour les membres de sa race) qui fait de lui un homme que l'on n'oublie pas facilement. Une vieille cicatrice lui barrant l'œil droit vient agrémenter ce tableau de dur à cuire.

Murkhas a le charisme d'un grand chef, et c'est pour cela qu'il a été choisi par la liche. Erandis comptait depuis longtemps le demi-elfe dans ses rangs (il était alors un mercenaire de la griffe d'émeraude). Le remarquant, elle le prit sous son aile pour l'entraîner à la pratique de la magie et affiner ses talents de combattant. Comme prévu, elle en fit une pièce maîtresse de son plan, puisque c'est lui qu'elle désigna pour exercer sa magie sur des victimes du Khorvaire.

Le demi-elfe est devenu un homme puissant, il a sous ses ordres des centaines de mercenaires fidèles. Il entretient avec Vol une relation unique, et est le seul à pouvoir prétendre partager les secrets les mieux gardés de la puissante Erandis. Vol sait qu'elle peut lui accorder toute sa confiance, elle l'a entraîné et élevé pour cela. Elle envoie son lieutenant pour toutes ses missions secrètes et dangereuses, mais en lui confiant cette immense tâche de répandre son symbole sur le continent entier - l'ambition la plus gigantesque que la liche n'ait jamais eu -, elle lui prouve quelle place il occupe auprès d'elle. Pour la remercier d'une telle preuve de confiance, Murkhas est bien décidé à accomplir son travail du mieux qu'il pourra...

Sa motivation est avant tout son dévouement pour Vol, mais aussi l'envie de puissance. Il n'a jamais eu autant de pouvoir et d'influence, et en continuant à servir sa maîtresse, il espère bien hériter de tout son savoir et s'élever à un rang encore plus important.

Murkhas est plein de fierté et d'amour propre. Rien ne le répugne plus que le travail mal accompli. Il ne s'avouera jamais vaincu, et s'il lui faut s'acharner pour prouver sa supériorité à qui que ce soit, il le fera. Ainsi, il veut montrer au monde entier, et plus particulièrement à sa maîtresse et lui-même, qu'il est le meilleur.

Murkhas est le personnage récurrent de cette aventure. Les personnages vont vite inquiéter le bras droit de Vol, et pour cette raison il ne les lâchera pas. Dès le départ il faut appuyer sa description et montrer la puissance et l'importance de ce demi-elfe. Il doit faire peur. C'est celui qui inflige directement la marque aux personnages et devient par conséquent leur ennemi juré. Ils vont donc devoir durant toute l'aventure se livrer bataille avec acharnement, car chacun devra faire preuve de détermination et d'entêtement pour arriver à ses fins...



**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 : 6m (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+9+2+1 Con) 17-20/x2, ou dague +22 corps-à-corps (1d4+6+poison) 19-20/x2

Attaque à outrance : épée à deux mains +2 sanglante +24/+19/+14 corps-à-corps (2d6+9+2+1 Con) 17-20/x2, ou dague +22/+17/+12 corps-à-corps (1d4+6+poison) 19-20/x2

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques spéciales : aura de désespoir, châtement 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 de pièges, vision nocturne

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

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, Enchaînements, 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

Facteur de puissance : 16

Équipement : Harnois en peau de dragon +2, Amulette d'armure naturelle +2, Ceinturon de force de géant +4, Cape de l'araignée, Baguette d'Immobilisation de Personne (20 charges), Parchemin de Dissipation de la magie, Potion de Soins Importants (2x), Potion de Vol, Épée à deux mains +2 sanglante, lettres de crédit de la Maison Kundarak pour 2000 po, Gantelet de la Marque, 4 dracolithes de Khyber, 4 dracolithes d'Eberron, 4 dracolithes de Syberis, dague de maître, deux fioles de Mortelame (DD 20 1d6 Con/2d6 Con)

Alignement : Loyal Mauvais

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

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 et son serviteur félon.

Recherche de pièges (Ext). comme la capacité de Roublard du même nom.

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.

Traits des demi-elfes. Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des enchantements.

SARA

Sara est en quelque sorte la guide de la guilde. Elle reste dehors à épier les passants pour trouver des éventuels marqués, et bondit dessus pour les faire rejoindre la guilde. Belle et charismatique, elle a naturellement été désignée comme l'une de celle qui ferait le premier pas et qui présenterait les nouveaux à la guilde.



Humaine Femme du peuple 2

Humanoïde (humaine) de taille M

Dés de vie : 2d4 (5 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9m (6 cases)

Classe d'Armure : 10

Attaque de base/lutte : +1/-1

Attaque : -

Attaque à outrance : -

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques spéciales : -

Particularités : -

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

Caractéristiques : For 7, Dex 11, Con 10, Int 12, Sag 12, Cha 14

Compétences : Artisanat (vannerie) +6, Détection +8, Diplomatie +7, Perception auditive +8

Dons : Vigilance, Talent (diplomatie)

Facteur de puissance : 1

Équipement : vêtements simples et colorés, bijoux de pacotille, 12 pc

Alignement : Neutre

TROM

Originaire d'un petit village du Thrane, Trom a grandi dans la terreur de la guerre. Dès qu'il fût en âge de combattre, le jeune humain dû participer à la terrible guerre. On l'envoya aux côtés des troupes du Thrane pour participer comme il le pouvait au combat. Il se savait de la chair à canon puisque ses capacités physiques et ses compétences de combat étaient bien maigres, mais il réussit tout de même à survivre avec une chance hors du commun. Cela dit, ce qu'il préférait secrètement depuis tout jeune, c'était raconter des histoires. Ainsi, il écrivait régulièrement son parcours et celui de ses camarades durant la guerre. Le temps passa, et il vieillit avec la guerre qui durait inlassablement. Quand le traité de Fort-Trône qui mit fin à la guerre fût signé, ce fut une délivrance, il attendait cela depuis trop longtemps. Mais il fut forcé de constater qu'il avait incroyablement vieilli durant toutes ces années, le temps était bien trop vite passé et en faisant le point sur sa vie, il conclut qu'il n'avait rien fait de remarquable et surtout qu'il n'avait pas pu profiter de la vie.

C'est ainsi qu'il se décida à partir explorer le monde détruit par la guerre et constater l'étendue des dégâts. Il voyagea alors parmi les nations, raconter les histoires qu'il avait vues ou vécu pendant la guerre aux gens qu'il rencontrait. Inconsciemment, il voulait aussi se rassurer en voyant qu'il n'était pas le seul dont la vie avait été gâchée par cette interminable guerre. Après de multiples voyages et rencontres, il se décida enfin à visiter la plus grande métropole du continent, la fameuse cité des tours Sharn. Il s'y installa un moment, le temps de s'habituer à ville (puisque il n'avait jusqu'alors traversé que des villages de petite taille, très peu de villes et encore moins de métropoles).

Après quelques mois passés dans la ville, le barde itinérant s'apprêtait à reprendre du service, mais son destin en voulu autrement. Un mystérieux groupe s'en prit à lui et lui inscrivit dans le dos, grâce à un sort que le barde (qui connaissait alors relativement bien l'utilisation de la magie) ne put évaluer tant la puissance était grande, une marque étrange aux courbes complexes...

Il rencontra autour de lui d'autres victimes de la marque et les réunit pour élucider ce mystère. Ce fut la panique, mélangée à une rage grandissante, quand il découvrit ce que cette marque infligeait à son entourage et qu'il n'allait sûrement pas tarder

à subir. Il fallait s'en débarrasser, et vite, avant que cette marque ne s'empare de son corps, et surtout, avant qu'elle ne lui prenne encore trop de temps précieux.

A l'heure actuelle, Trom se consacre entièrement à sa nouvelle tâche, celle d'être à la tête d'une guilde qui veut échapper au contrôle d'une marque puissante.

Cet homme de grande taille, aux cheveux grisonnants et toujours accompagné de son luth est d'un caractère généralement agréable. Même si sa bonne humeur a été ternie par les événements récents, il reste quelqu'un de sympathique. Son charisme étonnant en fait le dirigeant parfait, et il s'en sert particulièrement bien. Trom a un but bien précis, et quand il a une idée en tête, il est très difficile de l'y faire renoncer. Si on n'a jamais réussi à contredire les ordres de Trom au sein de la guilde, ce dernier parvient cependant sans difficulté à imposer sa décision aux membres de sa guilde, quitte à user de sa magie. Pour le moment, cela lui a toujours porté chance même s'il parvient difficilement à parvenir à ses fins...

Cette mise à l'épreuve constante en a fait un homme sûr de lui, prêt à tout pour se débarrasser de la marque noire.

Trom est un personnage qui accompagnera les personnages tout au long de l'aventure. Il faut dès le début montrer son importance. Il a en quelques sortes le rôle de « donneur de mission », car c'est lui qui dirige la guilde et guide les personnages à travers leur enquête, mais il faut réussir à lui donner un peu plus de profondeur que cette image apparente.

Trom est un chef dur et borné, mais seulement pour les raisons qui l'ont amené à ce rang. Il est prêt à imposer sa façon de penser par tous les moyens qui lui sont accordés s'il pense que c'est pour le bien de la guilde.



Humain Barde 10**Humanoïde (homme) de taille M****Dés de vie :** 10d6+10 (50 pv)**Initiative :** +7**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)**Classe d'armure :** 20 (+3 Dex, +6 armure, +1 parade), contact 14, pris au dépourvu 17**Attaque de base/lutte :** +7/+8**Attaque :** pique +2 (+10 corps à corps, 1d8+3/x3), ou arc court de maître (+11 distance, 18 m, 1d6/x3)**Attaque à outrance :** pique +2 (+10/+5 corps à corps, 1d8+3/x3), ou arc court de maître (+11/+6 distance, 18 m, 1d6/x3)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales :** -**Particularités :** Fascination, inspiration vaillante (+2), musique de barde (14 fois/jourour), savoir bardique (+12)**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +4, Vol +7**Caractéristiques :** For 12, Dex 16, Con 12, Int 14, Sag 10, Cha 18**Compétences :** Art de la magie +15, Connaissances (Géographie) +7, Connaissances (Histoire) +7, Connaissances (noblesse et royauté) +7, Connaissances (Religion) +7, Bluff +15, Diplomatie +26, Perception auditive +6, Psychologie +5, Renseignements +12, Représentation (percussions) +17, Utilisation d'objets magiques +17**Dons :** Attaques réflexes, Talent (Diplomatie), Musica additius, Science de l'initiative, Esprit héroïque**Langues :** Commun, Elfe, Draconien, Nain.**Facteur de puissance :** 10**Équipement :** Chemise de mailles en mithral, Anneau de protection (+1), Pique +2, Arc court de maître, 20 flèches, Baguette d'Immobilisation de Personne (18 charges), Parchemin de Dissipation de la magie, Potion de Soins Importants (x4)**Alignement :** Chaotique Neutre**CIVAX**

Ce changelin cherche depuis toujours à éviter les problèmes. Il déteste avoir affaire à une si-

tuation compliquée. Pendant la guerre, Civax faisait tout pour esquiver le combat, et grâce à ses talents de changement de forme, il se sortait des situations délicates en fuyant les problèmes. Pour vivre correctement, il a même en quelque sorte profité de la guerre. Les pertes humaines devenaient pour lui un gain de biens, et c'est comme cela qu'il vivait, en pillant les corps et les résidences des défunts, tout en restant incognito grâce à ses pouvoirs de changelin. Selon lui, il n'y avait rien de mal à profiter des biens d'un mort puisqu'il ne pourrait de tout façon plus en profiter.

Après la guerre, c'est à Sharn qu'il décida de s'installer, d'abord provisoirement, puis au bout de plusieurs mois passés dans la cité des tours, de s'y installer définitivement. Il aimait pouvoir se fondre dans la masse grouillante de la grande métropole, ne pas se faire remarquer.

Mais malgré sa prudence et toute sa volonté pour éviter les problèmes, ce sont les ennuis qui sont venus à lui. Un soir qu'il rentrait dans son logement miteux, changé en un jeune gnome, une bande l'intercepta. Les mercenaires lui firent son compte tandis que le chef abattait sur lui le sort puissant qui lui infligea le fardeau de la marque...

Le changelin eu l'impression que son pouvoir lui avait joué un tour, que s'il ne s'était pas changé cette fois-ci, il aurait peut-être échappé au courroux de la bande. Depuis cela, il ne se transforme que lorsque que c'est vraiment nécessaire, préférant revêtir son apparence originale. La marque apparaissant, il savait que cela n'envisageait rien de bon, et il finit par tomber sur Trom, alors entrain de rassembler les victimes de la marque. Il considéra que c'était

le moyen le plus rapide pour se débarrasser du fardeau. Quand il su que sa vie était en jeu, il fut forcé d'admettre qu'il devrait mettre la main à la pâte, sachant ses capacités essentielles pour la réussite de la dure tâche.

Depuis, Civax sert Trom au mieux de ses capacités. Cependant, il reste le changelin qu'il était, solitaire et agissant uniquement pour sa propre personne...



Civax est un personnage très déconcertant. Il est particulièrement difficile à cerner, et reste très luna-tique. Malgré les efforts faits par le changelin pour aider la guilde, les personnages auront bien du mal à lui accorder toute leur confiance, car il incarne le stéréotype du possible traître.

Civax n'est agréable avec personne, ce qui le rend vite insupportable aux yeux des personnages.

Changelin Roublard 7/Maitre des ombres 6

Humanoïde (changelin) de taille M

Dés de vie : 7d6+6d8+26 (77 pv)

Initiative : +6 (+6 dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 22 (+6 Dex, +5 armure, +1 pa-rade), contact 17, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +9/+10

Attaque : Rapière +2 (+17 corps à corps, 1d6+3/18-20), ou arc court +1 (+16 distance, 1d6+1)

Attaque à outrance : Rapière +2 (+17/+12 corps à corps, 1d6+4/18-20), ou arc court +1 (+16/+11 distance, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : Attaque sournoise (+4d6), appel du compagnon ombre, ombres illusoires, téléportation par les ombres (12 m)

Particularités : Change-forme mineur, esquive totale, esquive instinctive, esquive instinctive su-périeure, recherche de pièges, roulé-boulé, sens des pièges (+2), traits des changelins, vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf +17, Vig +7, Vol +5

Caractéristiques : For 12, Dex 22, Con 14, Int 16, Sag 10, Cha 16

Compétences : Acrobaties +24, Bluff +21, Connaissances (folklore local) +19, Crochetage +16, Déplacement silencieux +22, Détection +16, Discrétion +22, Évasion +22, Intimidation +5, Perception auditive +16, Psychologie +2 Représentation (danse) +13, Saut +19

Dons : Attaques réflexes, attaque éclair, attaque en finesse, esquive, souplesse du serpent

Langues : Commun, elfe, nain, halfelin

Facteur de puissance : 13

Équipement : Armure de cuir clouté +2, anneau de feuille morte, anneau de protection (+1), cape de résistance (+2), gants de dextérité (+2), bandeau d'intelligence (+2), lettres de crédit de la Maison Kundarak pour 1000 po, potions de *soins intermé-diaires* (x3), potion d'*invisibilité*, rapière +2

Alignement : Neutre

CREILATH

Creilath Movanek, un enquêteur parmi les plus ré-putés de la ville est un demi-elfe taquin et avare. Son attirance pour l'argent est associée avec le don de se retrouver au cœur de toutes les histoires louches. En fait, il ne se trouve pas vraiment directement au centre de ces histoires, mais généralement, il en est spectateur. Cette extraordinaire capacité l'a amené à devenir enquêteur privé dans la cité des tours. A chaque fois qu'il tombe sur quelque chose d'étrange (ce qui n'est pas rare à Sharn), il cherche à fouiner un peu plus pour en tirer un maximum d'informations. Une fois qu'il a suffisamment de détails sur la chose, il marchandise ses informations et parvient générale-ment à les vendre à prix fort.

Bien sûr, la carrière qu'il a choisie est des plus dan-gereuses, il lui arrive d'avoir affaire aux pires truands, c'est pourquoi il a préféré s'offrir les services d'un demi-orque qui le suit partout et le protège.

Creilath est un enquêteur malhonnête, qui loue ses services à qui le paiera le mieux, il ne cherche pas à juger les histoires, seulement à les élucider et à en tirer profit.



Creilath sait facilement obtenir ce qu'il veut, généralement ceux qui viennent le voir sont dans l'urgence et n'ont pas le temps de marchander. Il reste étonnamment calme dans toutes les situations, et aime se jouer de ses clients, se sachant en sécurité tant qu'il détient ce qu'ils désirent. Les personnages devront garder leur calme face à son ton ironique pour marchander au mieux...

Elfe Barde 4/Maître enquêteur 4

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 4d6+4 plus 4d8+4 (42 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 17 (+2 Dex, +5 armure), contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +6/+6

Attaque : épée longue +1 (+7 corps à corps, 1d8+1/19-20), ou arbalète légère (+8 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : épée longue +1 (+7/+2 corps à corps, 1d8+1/19-20), ou arbalète légère (+8 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : contact (homme d'armes de niveau 3), demi-elfe, *détection du mensonge* (1/jour), musique de barde (5/jour, contre-chant, *fascination*, inspiration talentueuse, inspiration vaillante), savoir bardique (+7), vision nocturne, *zone de vérité* (1/jour)

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +3, Vol +4

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

Compétences : Bluff +14, Connaissances (folklore local) +13, Détection +10, Diplomatie +9, Fouille +18, Intimidation +5, Perception auditive +13, Psychologie +10, Renseignements +20, Représentation (déclamation) +15.

Dons : Enquête, Recherches, Talent (Représentation), Vigilance.

Langues : Commun, Elfe, Draconien, Orque.

Facteur de puissance : 8

Équipement : *Chemise de mailles +1, épée longue +1, loupe de détection, havresac d'Hévard*, nécessaire d'enquêteur, flûte, papiers d'identité.

Alignement : Neutre

LES JUMEAUX

Les jumeaux Irlan et Phaëlil sont deux elfes de la maison Phiarlane qui travaillent aussi pour la Griffes 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 Griffes 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 quoiqu'il arrive, et qui combattront jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Irlan

Elfe Roublard 2/Magicien (illusioniste) 2

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 4d6+2d4+12 (31 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +4/+5

Attaque : épée courte (+6 corps-à-corps, 1d6+2/19-20) ou arc court (+8 distance, 1d6/x3)

Attaque à outrance : épée courte (+6 corps-à-corps, 1d6+2/19-20) ou arc court (+8 distance, 1d6/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts, attaque sournoise (+1d6)

Particularités : traits des elfes, vision nocturne, recherche des pièges, esquive totale, sens des pièges, esquive instinctive, école de prédilection (illusion), écoles interdites (évocation, nécromancie)

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +5, Vol +6

Caractéristiques : For 12, Dex 16, Con 14, Int 15, Sag 10, Cha 11

Compétences : Acrobaties +10, Art de la magie +5, Concentration +6, Crochetage +10, Déplacement silencieux +10, Détection +9, Discrétion +10, Équilibre +10, Escalade +8, Évasion +10, Fouille +11, Perception auditive +9

Dons : Dracogramme superficiel de l'Ombre, Esquive, Souplesse du Serpent

Facteur de puissance : 4

Équipement : épée courte +1, bracelets d'armure +4, arc court de maître, carquois de 20 flèches, 60 po, potion de Grâce féline, potion de Soins importants, Cape de résistance +2, outils de maître-voleur

Alignement : Loyal Mauvais

Sorts de Magicien. Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts préparés* (4+1/3+1 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie* (x2), *ouverture/fermeture* (x2), *son imaginaire* ; 1^{er} – *Couleurs dansantes* (x2), *déguisement*, *graisse*.

Phaëllil

Elfe Barde 6

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 6d6+12 (33 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9m (6 cases)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

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

Attaque de base/lutte : +4/+4

Attaque : dague (+5 corps-à-corps, 1d4+1/19-20) ou arc court (+7 distance, 1d6/x3)

Attaque à outrance : dague (+5 corps-à-corps, 1d4+1/19-20) ou arc court (+7 distance, 1d6/x3)

Attaques spéciales : sorts

Particularités : traits des elfes, vision nocturne, savoir bardique, musique de barde (contre-chant, fascination, suggestion, inspiration talentueuse,

inspiration vaillante)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +4, Vol +5

Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 14, Int 14, Sag 11, Cha 16

Compétences : Art de la magie +9, Bluff +10, Concentration +8, Connaissances (local) +9, Déguisement +11, Détection +2, Diplomatie +15, Fouille +4, Perception auditive +2, Psychologie +7, Renseignements +14, Représentation +12, Utilisation d'objets magiques +11

Dons : Dracogramme superficiel de l'Ombre, Affinité magique, École renforcée (Enchantement)

Facteur de puissance : 6

Équipement : dague +1, cape de charisme +2, arc court de maître, carquois de 20 flèches, 200 po, baguette de Clairaudience/Clairvoyance (38 charges), trousse de déguisement de maître

Alignement : Loyal Mauvais

Sorts de Barde. Niveau de lanceur de sorts 6. *Sorts par jour* (3/4/3). *Sorts connus* (6/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +1 pour les enchantements). 0 – *Berceuse*, *convocation d'instrument*, *hébètement*, *message*, *manipulation à distance*, *son imaginaire* ; 1^{er} – *Charme-personne*, *corde animée*, *déguisement*, *sommeil* ; 2^e – *Détection des pensées*, *don des langues*, *silence*.

Autres

Aïrk

Férale Druid 1

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 1d8+2 (10 pv)

Vitesse de déplacement : 9m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +0/+1

Attaque : lance (+1 corps-à-corps, 1d6+1/x3)

Attaque à outrance : lance (+1 corps-à-corps, 1d6+1/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts

Particularités : traits des félins, compagnon animal, empathie sauvage, instinct naturel, sauvagerie, peau de bête.

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

Caractéristiques : For 12, Dex 13, Con 14, Int 8, Sag 15, Cha 11

Compétences : Concentration +4, Connaissances



(nature) +5, Survie +6, Détection +8

Dons : peau de bête renforcée

Facteur de puissance : 1

Équipement : lance, vêtements sales, bouclier de bois, 10 pa

Alignement : Chaotique Neutre

Sorts de Druides. Niveau de lanceur de sorts 1. *Sorts préparés* (3/2 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine* (x2), *illumination* ; 1^{er} – *Enchevêtrement*, *morsure magique*.

Instinct naturel (Ext) : Aïrk bénéficie d'un bonus de +2 sur les tests de Connaissances (nature) et de Survie.

Compagnon animal (Ext) : Aïrk possède un compagnon animal, un loup noir du nom de Gyhar.

Empathie sauvage (Ext) : voir MdJ. Le bonus d'empathie sauvage d'Aïrk est de +1

Sauvagerie (Sur) : voir Eberron, univers de campagne. Aïrk peut entrer en sauvagerie 1 fois par jour pour une durée totale de 6 rounds.

Peau de bête (Sur) : En état de sauvagerie, Aïrk bénéficie d'une augmentation de son bonus à l'armure naturelle égal à +4. Dans ces conditions, sa CA passe à 15.

Gyhar, loup compagnon animal

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

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

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe

Particularités : odorat, vision nocturne

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

Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +3, Détection +3, Discrétion +2, Perception auditive +3, Survie +1*

Dons : Arme de prédilection (morsure), Pistage (S)

Facteur de puissance : 1

Alignement : Neutre

FER

Forgelier Guerrier 1

Créature artificielle (vivante) de taille M

Dés de vie : 1d10+2 (12 pv)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'Armure : 17 (+2 Dex, +5 armure), contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : coutille (+3 corps-à-corps, 1d10+3/x3) ou pic de guerre lourd (+3 corps-à-corps, 1d6+3/x4)

Attaque à outrance : coutille (+3 corps-à-corps, 1d10+3/x3) ou pic de guerre lourd (+3 corps-à-corps, 1d6+3/x4)

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des forgeliers

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

Caractéristiques : For 15, Dex 14, Con 14, Int 11, Sag 11, Cha 8

Compétences : Escalade +4 (+6), Saut +4 (+6)

Dons : Corps de mithral, Attaque en puissance

Facteur de puissance : 1

Équipement : Coutille, pic de guerre lourd, 10 po

Alignement : Neutre

IMMA

Roublarde 1 elfe

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 1d6+1 (7 pv)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +0/+0

Attaque : épée courte (+0 corps-à-corps, 1d6/19-20) ou dague (+0 corps-à-corps, 1d4/19-20) ou arc court (+2 distance, 1d6/x3) ou dague (+2 distance, 1d4/19-20)

Attaque à outrance : épée courte (+0 corps-à-corps, 1d6/19-20) ou dague (+0 corps-à-corps, 1d4/19-20) ou arc court (+2 distance, 1d6/x3) ou dague (+2 distance, 1d4/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise

Particularités : traits des elfes, vision nocturne, recherche des pièges

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

Caractéristiques : For 10, Dex 16, Con 13, Int 11,

Sag 12, Cha 13

Compétences : Connaissances (local) +4, Crochetage +7, Déplacement silencieux +7, Désamorçage/sabotage +4, Détection +7, Discrétion +7, Fouille +6, Perception auditive +3, Renseignements +5

Dons : Tir à bout portant

Facteur de puissance : 1

Équipement : arc court, carquois de 20 flèches, épée courte, dague, armure de cuir clouté de maître, outils de voleur, vêtements élégants, 50 po

Alignement : Chaotique Mauvais

Attaque sournoise (Ext) : comme la capacité de Roublard du même nom. Les dégâts d'attaque sournoise d'Imma s'élèvent à 1d6.

Recherche de pièges (Ext) : comme la capacité de Roublard du même nom.

KONDRAK

Kobold Ensorceleur 1

Humanoïde (reptilien) de taille P

Dés de vie : 1d4+4 (8 pv)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'Armure : 14 (+ 2 Dex, + 1 naturelle, +1 taille), contact 13, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-5

Attaque : lance (-1 corps-à-corps, 1d4-2) ou arbalète légère (+3 distance, 1d6/19-20)

Attaque à outrance : lance (-1 corps-à-corps, 1d4-2) ou arbalète légère (+3 distance, 1d6/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts

Particularités : traits des kobolds, vision dans le noir, sensibilité à la lumière

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

Caractéristiques : For 7, Dex 14, Con 12, Int 13, Sag 10, Cha 15

Compétences : Art de la magie +5, Artisanat (fabrication de pièges) +3, Bluff +6, Concentration +5, Fouille +3, Profession (mineur) +2

Dons : Robustesse

Facteur de puissance : 1

Équipement : robe écarlate trouée, sacoche à composantes, lance, arbalète légère, carquois de 10 carreaux, 20 po

Alignement : Neutre Mauvais

Sorts d'Ensorceleur. Niveau de lanceur de sorts 1. *Sorts par jour* (5/4). *Sorts connus* (4/2 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *Aspersion d'acide, hébètement, lumières dansantes, son imaginaire* ; 1^{er} – *Brume de dissimulation, couleurs dansantes*.

Sensibilité à la lumière (Ext) : Kondrak est ébloui par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que lumière du jour.



MERCENAIRE (SPADASSIN)

Homme d'armes 4

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 4d8+4 (22 pv)

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

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

Attaque de base/lutte : +4/+6

Attaque : épée longue (+7 corps-à-corps, 1d8+2/19-20) ou arbalète légère (+5 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : épée longue (+7 corps-à-corps, 1d8+2/19-20) ou arbalète légère (+5 distance, 1d8/19-20)

Attaques spéciales : -

Particularités : -

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

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

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

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

Facteur de puissance : 2

Équipement : épée longue, écu de bois, armure d'écailles, arbalète légère, carquois de 10 carreaux, 18 po

Alignement : Neutre Mauvais

MERCENAIRE (ASSASSIN)

Elfe Roublard 3

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 3d6+3 (13 pv)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'Armure : 15 (+2 Dex, +3 armure), contact 12, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +2/+2

Attaque : rapière (+5 corps-à-corps, 1d6/18-20) ou dague (+4 distance, 1d4+poison/19-20)

Attaque à outrance : rapière (+5 corps-à-corps, 1d6/18-20) ou dague (+4 distance, 1d4+poison/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+2d6)

Particularités : traits des elfes, recherche des pièges, esquive totale, sens des pièges

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

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

Compétences : Acrobaties +10, Déplacement silencieux +8, Détection +8, Discrétion +8, Équilibre +10, Escalade +6, Perception auditive +8, Psychologie +6, Saut +8

Dons : esquive, attaque en finesse

Facteur de puissance : 3

Équipement : rapière de maître, armure de cuir clouté de maître, vêtements ajustés sombres, dague empoisonnée 3x (DD 14, 1d4 For/1d6 For), potion de Grâce Féline, 40 po

Alignement : Neutre Mauvais

MERCENAIRE (NÉCROMANT)

Humain Magicien (nécromancien) 3

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 3d4+6 (13 pv)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'Armure : 15 (+1 Dex+4 armure de mage), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/+0

Attaque : dague (+0 corps-à-corps, 1d4-1/19-20) ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : dague (+0 corps-à-corps, 1d4-1/19-20) ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts

Particularités : spécialisation (nécromancie), écoles interdites (illusion, enchantement)

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

Caractéristiques : For 8, Dex 13, Con 13, Int 14, Sag 10, Cha 11



Compétences : Art de la magie +8, Concentration +7, Détection +3, Perception auditive +3

Dons : Écriture de parchemin, Robustesse, Tir à bout portant, Arme de prédilection (rayon)

Facteur de puissance : 3

Équipement : dague, arbalète légère, carquois de 10 carreaux, sacoche à composantes, livre de sorts, cape et robe sombres, parchemin de Retraite Expéditive, 30 po

Alignement : Loyal Mauvais

Sorts de Magicien. Niveau de lanceur de sorts 3.

Sorts préparés (4+1/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie* (x2), *fatigue*, *rayon de givre* (x2) ; 1^{er} – *Armure de mage* (déjà lancée), *frayeur*, *projectile magique*, *rayon affaiblissant* ; 2^e – *Nappe de brouillard*, *poussière scintillante*, *simulacre de vie*.

MERCENAIRE (PRÊTRE)

Humain Prêtre 3 du Sang de Vol

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'Armure : 16 (-1 Dex, +5 armure, +2 bouclier), contact 9, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +2/+2

Attaque : morgenstern (+3 corps-à-corps, 1d8), ou arbalète (+1 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : morgenstern (+3 corps-à-corps, 1d8), ou arbalète (+1 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts

Particularités : aura de mal, intimidation des morts-vivants, in-

cantation spontanée

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +5

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

Compétences : Concentration +7, Connaissances (religion) +6, Premiers Secours +8

Dons : Robustesse, Arme de prédilection (attaque de contact), Réflexes surhumains

Facteur de puissance : 3

Équipement : morgenstern de maître, arbalète légère, carquois de 10 carreaux, symbole divin anonyme, Deux parchemin de Soins Légers, 20 po, cuirasse

Alignement : Loyal Mauvais

Sorts de Prêtre. Niveau de lanceur de sorts

3. *Domaines* (Mal, Mort). *Sorts préparés* (4/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie*, *détection du poison*, *soins superficiels* (x2) ; 1^{er} – *Bouclier de la foi* (x2), *frayeur*, *imprécation*, *protection contre le Bien* ; 2^e – *Force du taureau*, *mise à mort*, *ténèbres*.



OMBRE PRIMAIRE**Brume Vampirique****Vase de Taille Moyenne****Dés de vie** : 5d10+5 (32 pv)**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases)**Espace occupé/allonge** : 1,5 m/1,5 m**Classe d'Armure** : 13 (+0 Dex, +3 parade)**Attaque de base/lutte** : +3/+3**Attaque** : coup (+4 corps-à-corps, 1d4+1+effet magique)**Attaque à outrance** : coup (+4 corps-à-corps, 1d4+1+effet magique)**Attaques spéciales** : Enveloppement, Effet Magique**Particularités** : Vase, Réduction des dégâts 10/magie, Résistance à la magie 15**Jets de sauvegarde** : Réf +4, Vig +5, Vol +4**Caractéristiques** : For 13, Dex 10, Con 13, Int -, Sag 10, Cha 13**Compétences** : Détection +0**Dons** : aucun**Facteur de puissance** : 5**Alignement** : Neutre

Effet Magique (Sur) : La Brume Vampirique soumet les adversaires qu'elle frappe ou enveloppe à un effet magique qui cause 2d6 points de dégâts (JS Réflexes DD 14 pour réduire de moitié les dégâts infligés). Dans le même temps, la Brume Vampirique gagne autant de points de vie temporaires sans pouvoir dépasser le total de points de vie de sa victime + 10. Ces points de vie temporaires disparaissent au bout d'une heure.

Enveloppement (Sur) : La Brume Vampirique peut se laisser couler autour d'un adversaire de taille M ou moins au prix d'une action simple, ne portant pas de coup ce round-ci. La Brume Vampirique n'a qu'à avancer sur ses adversaires pour en affecter autant qu'elle peut en recouvrir. Les adversaires peuvent porter une attaque d'opportunité contre la Brume Vampirique mais cela les oblige à renoncer à leur jet de sauvegarde. Ceux qui ne portent pas d'attaque d'opportunité peuvent tenter un jet de réflexes (DD 14) pour éviter d'être enveloppés. En cas de réussite, ils peuvent choisir de reculer ou de se mettre sur le côté lorsque la Brume Vampirique avance. Les créatures enveloppées sont soumises à tous les effets normaux des sorts de la Brume Vampirique à chaque tour de jeu de la créature et sont considérés comme en situation de lutte.



CHAPITRE 2

PNJ

TROUPE DE CIRQUE

La troupe de cirque Gourada (qui tire son nom du Gnome Fimble Gourada qui en est le fondateur) voyage entre la Brélande et le Zilargo. Elle existe depuis plusieurs années déjà mais depuis la fin de la Grande Guerre, sa renommée a très rapidement augmenté. Elle était originellement composée de quelques jongleurs, clowns et prestidigitateurs amateurs, mais petit à petit, des artistes d'exception sont venus rejoindre la troupe. Des magiciens, des dresseurs de la maison Vadalis, des acrobates, et des clowns composent maintenant la troupe. Ces nomades se déplacent généralement par le biais des caravanes de la maison Orienne, et louent entre chaque étape les services d'aventuriers pour les escorter sur les routes.

Après plusieurs représentations à Sharn, les joyeux artistes de la troupe Sépalin se dirigent vers le Zilargo.



L'ASPIC DES JUNGLES

L'Aspic est le surnom donné au chef des Larrons de la Jungle, une bande de hors-la-loi qui arpentent la Forêt Royale de Brélande et ses alentours, terrorisant la population et les caravaniers. Les PJ n'échapperont pas à leurs filets, et auront directement affaire à cette canaille très célèbre qu'est l'Aspic. Ce

demi-orque stupide ne fait preuve d'intelligence que dans ses plans d'attaque. Si son intelligence et son raisonnement restent limités, il est un fin stratège quand il s'agit de piller et tuer. Les personnages pourront admirer son talent en le combattant lui et ses hommes lors d'une embuscade.

L'Aspic des Jungles, Rôdeur 1/Roublard 2 Humanoïde (demi-orque) de taille M

Dés de vie : 1d8+2d6+9 (20 pv)

Initiative : +6

Vitesse : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +2/+6

Attaque : hache (+7 corps-à-corps, 1d12+6/x3) ou arc long +(4 distance, 1d8+2/x3)

Attaque à outrance : hache (+7 corps-à-corps, 1d12+6/x3) ou arc long +(4 distance, 1d8+2/x3)

Espace occupé/Allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6)

Particularités : évocation, ennemi juré (humains), empathie sauvage, recherche des pièges

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +0

Caractéristiques : For 18, Dex 15, Con 16, Int 8, Sag 10, Cha 10

Compétences : Détection +4, Discrétion +6, Déplacement silencieux +6, Perception auditive +4, Escalade +4, Fouille +5, Saut +4, Survie +4

Dons : Attaque en puissance, Pistage, Science de l'initiative

Facteur de puissance : 3

Équipement : Grande hache de maître, Chemise de maille (cuir de dragon), arc long composite de force, carquois de 20 flèches, 50 po, potion de Soins légers

Alignement : Chaotique Mauvais

LURREN

Lurren est un personnage mystérieux qui réside à Sharn. Il est perçu par tout le monde comme un sage venu s'installer à la cité des tours pour étendre son savoir. Mais ce n'est qu'une partie de la réalité, car si cet être à l'apparence d'un homme plutôt jeune est

bel et bien un érudit hors du commun, il est en fait un jeune dragon de bronze faisant partie de l'Assemblée, et venant directement de l'Argonesse.

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

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

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

Lurren n'est au courant de rien en ce qui concerne la nouvelle marque apparue, c'est pourquoi, quand les personnages se présenteront à lui avec la marque, il va commencer à s'inquiéter. Ce symbole, qu'il re-

connaîtra comme l'ancien dracogramme de la mort (du moins ressemblant beaucoup à celui-ci) est une hérésie que les dragons et les elfes avaient autrefois combattue et anéantie. La voir réapparaître est un bouleversement et un phénomène incroyable. C'est pourquoi, ne sachant que faire, il va prendre une décision à la hâte...

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

Lurren

Dragon de bronze (jeune adulte)

ESSIRISE

Voir description Chapitre 1

Essirise

Dragon noir (vénérable)



Autres

LARRONS DE LA JUNGLE

Demi-orque Barbare 1

Humanoïde (demi-orque) de taille M

Dés de vie : 1d12+2 (9 pv)

Initiative : +2

Vitesse : 12 m (8 cases)

Classe d'Armure : 15 (+2 Dex, +3 armure), contact 12, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +1/+4

Attaque : hache (+4 corps-à-corps, 1d12+4/x3) ou arc court +(3 distance, 1d6/x3)

Espace occupé/Allonge : 1,5 m/1,5 m

Particularités : rage (1 fois/jour), déplacement accéléré

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

Caractéristiques : For 16, Dex 14, Con 14, Int 8, Sag 10, Cha 9

Compétences : Perception auditive +4, Discrétion +5, Déplacement silencieux +5, Survie +4

Dons : Discret

Facteur de puissance : 1

Équipement : Grande hache, armure de cuir clouté, 15 pa, couteau, arc court, carquois de 20 flèches

Alignement : Chaotique Mauvais

Rage (Ext). 1 fois par jour, durée de 7 rounds. Caractéristiques en rage : pv 11 ; CA 13 ; Hache (+6 corps à corps, 1d12+7) ; Vig +6 ; Vol +2.

GORILLE MONSTRUEUX

Animal de taille G

Dés de vie : 5d8+23 (45 pv)

Initiative : +2

Vitesse : 9 m (6 cases)

Espace occupé/Allonge : 3m/3 m (2 cases/2 cases)

Classe d'Armure : 20, contact 11, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +3/+13

Attaque : Griffes (+8 corps-à-corps, 1d8+6+acide)

Attaque à outrance : 2 Griffes (+8 corps-à-corps, 1d8+6+acide) et morsure (+3 corps-à-corps, 2d6+3)

Attaques spéciales : attaque acide, éventration

Particularités : Tempérament rétif, Immunité à l'acide, Guérison naturelle améliorée, Vision noc-

turne, Odorat

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +5

Caractéristiques : For 22, Dex 15, Con 18, Int 2, Sag 12, Cha 7

Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +6, Escalade +14, Perception auditive +5

Dons : Vigilance, Arme naturelle supérieure (morsure), Arme naturelle supérieure (griffe), Robustesse

Facteur de puissance : 4

Alignement : Neutre Mauvais

Attaque acide (Ext). Le gorille inflige 1d6 dégâts d'acide en plus des dégâts normaux sur une attaque de griffe réussie.

Tempérament rétif (Ext). Les tests de Dressage visant le gorille subissent une pénalité de -4

Guérison naturelle améliorée (Ext). Le gorille guérit naturellement trois fois plus vite que la normale. Il récupère jusqu'à 15 pv après une nuit de repos.

Éventration (Ext). S'il touche avec ses deux attaques de griffe, le gorille peut éventrer son adversaire lui causant automatiquement 2d8+9 points de dégâts.

ARAIGNÉE MONSTRUEUSE

Vermine de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +3

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

Classe d'armure : 14 (+3 Dex, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +1/+1

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

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

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : toile, venin

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

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +0

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

Compétences : Détection +4*, Discrétion +7*, Escalade +11, Saut +0*

Dons : Attaque en finesse



Facteur de puissance : 1
Alignement : Neutre

Toile (Ext). DD Évasion 12, DD Force 16, résistance 6

Venin (Ext). DD 12 effet initial: perte de 1d4 For, effet secondaire: perte de 1d4 For

RAT SANGUINAIRE

Animal de taille P

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 6 m

Classe d'armure : 15 (+1 taille, +3 Dex, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-4

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d4)

Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : maladie

Particularités : odorat, vision nocturne

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

Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 12, Int 1, Sag 12, Cha 4

Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +8, Escalade +11, Natation +11, Perception auditive +4

Dons : Attaque en finesse, Vigilance

Facteur de puissance : 1/3

Alignement : Neutre

ÉCLAIREUR KECH VOLAAR

Gobelin Rôdeur 1/Roublard 1

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P

Dés de vie : 1d10+1d6+2 (14 pv)

Initiative : +3

Vitesse : 9 m (6 cases)

Classe d'Armure : 18 (+3 Dex, +3 armure, +1 targe, +1 taille), contact 14, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/-4

Attaque : épée courte (+1 corps-à-corps, 1d4-1/19-20) ou arc court (+5 distance, 1d4/ x3)

Attaque à outrance : épée courte (+1 corps-à-corps, 1d4-1/19-20) ou arc court (+5 distance, 1d4/ x3)

Espace occupé/Allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise

Particularités : vision dans le noir 18m, recher-

che des pièges, ennemi juré (gnomes), empathie sauvage

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 9, Dex 16, Con 12, Int 10, Sag 12, Cha 8

Compétences : Déplacement silencieux +7, Détection +5, Discrétion +11, Équilibre +7, Escalade +3, Évasion +7, Fouille +4, Équitation +6, Perception auditive +5, Survie +4

Dons : Tir à bout portant, Pistage

Facteur de puissance : 2

Équipement : arc court, armure de cuir clouté de maître, carquois de 20 flèches, épée courte, *anneau de confiance*, *cape de résistance* +1

Alignement : Neutre

GROP'SH

Étrangleur

Aberration de taille P

Dés de vie : 3d8+3 (16 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 3 m

Classe d'armure : 17 (+1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +2/+5

Attaque : tentacule (+6 corps à corps, 1d3+3)

Attaque à outrance : 2 tentacules (+6 corps à corps, 1d3+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : constriction (1d3+3), étreinte

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

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +4

Caractéristiques : For 16, Dex 14, Con 13, Int 4, Sag 13, Cha 7

Compétences : Déplacement silencieux +6, Discrétion +10, Escalade +13

Dons : Discret, Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Facteur de puissance : 2

Alignement : Chaotique mauvais

Vivacité (Sur). Bien qu'il ne soit pas particulièrement dextre, Grop'sh montre une vivacité stupéfiante. Il a droit à une action simple ou de mouvement supplémentaire lors de son tour de jeu, à chaque round.

STRIGE**Créature magique de taille TP****Dés de vie** : 1d10 (5 pv)**Initiative** : +4**Vitesse de déplacement** : 3 m (2 cases), vol 12 m (moyenne)**Classe d'armure** : 16 (+2 taille, +4 Dex), contact 16, pris au dépourvu 12**Attaque de base/lutte** : +1/-11 (+1 une fois fixée)**Attaque** : trompe (+7 contact au corps à corps, fixation)**Attaque à outrance** : trompe (+7 contact au corps à corps, fixation)**Espace occupé/allonge** : 75 cm/0 m**Attaques spéciales** : absorption de sang, fixation**Particularités** : vision dans le noir (18 m), vision nocturne**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +2, Vol +1**Caractéristiques** : For 3, Dex 19, Con 10, Int 1, Sag 12, Cha 6**Compétences** : Détection +4, Discrétion +14, Perception auditive +4**Dons** : Attaque en finesse, Vigilance**Facteur de puissance** : 1/2**Alignement** : Neutre

Absorption de sang (Ext). La strige boit le sang de sa victime, lui infligeant un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution à chaque round où elle reste accrochée. Dès qu'elle a pompé une quantité de sang correspondant à 4 points de Constitution, elle se détache et s'en va digérer au calme. Si la victime meurt avant, la strige se détache également, mais elle part en quête d'une autre proie.

Fixation (Ext). Si la strige réussit son attaque de contact au corps à corps, elle utilise ses huit pattes pour s'accrocher à sa proie (on considère alors qu'elle l'a agrippée). À partir de cet instant, elle perd son bonus de Dex à la CA, qui passe à 12, mais elle reste fermement accrochée. Les striges bénéficient d'un bonus racial de +12 aux tests de lutte (déjà inclus à la ligne « Attaque de base/lutte » ci-dessus).

MANTE OBSCURE**Créature magique de taille P****Dés de vie** : 1d10+1 (6 pv)**Initiative** : +4**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases), vol 9 m

(médiocre)

Classe d'armure : 17 (+1 taille, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17**Attaque de base/lutte** : +1/+0**Attaque** : coup (+5 corps à corps, 1d4+4)**Attaque à outrance** : coup (+5 corps à corps, 1d4+4)**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales** : constriction (1d4+4), étreinte, ténèbres**Particularités** : vision aveugle (27 m)**Jets de sauvegarde** : Réf +2, Vig +3, Vol +0**Caractéristiques** : For 16, Dex 10, Con 13, Int 2, Sag 10, Cha 10**Compétences** : Détection +5*, Discrétion +10, Perception auditive +5***Dons** : Science de l'initiative**Facteur de puissance** : 1**Alignement** : Neutre

Constriction (Ext). La mante obscure inflige 1d4+4 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un test de lutte opposé contre sa proie.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la mante obscure doit réussir une attaque de coup contre une créature de taille G ou moins. Elle peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Ténèbres (Sur). Une fois par jour, la mante obscure peut créer une zone d'obscurité équivalente au sort *ténèbres* (niveau 5 de lanceur de sorts). Le plus souvent, elle fait appel à ce pouvoir juste avant d'attaquer.

Vision aveugle (Ext). Ce monstre « voit » en émettant des sons à haute fréquence, inaudibles pour la quasi-totalité des créatures, qui lui permettent de repérer objets et êtres vivants distants de 27 mètres ou moins. Un sort de type *silence* annule ce pouvoir et le rend aveugle.

GUERRIER KECH VOLAAR**Hobgoblin Guerrier 1****Humanoïde (gobelinoïde) de taille M****Dés de vie** : 1d10+2 (7 pv)**Initiative** : +1**Vitesse** : 6m (4 cases)**Classe d'Armure** : 15 (+1 Dex, +3 armure, +1 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : épée longue (+4 corps-à-corps, 1d8+1/19-20) ou javeline (+2 distance, 1d6+1)

Attaque à outrance : épée longue (+4 corps-à-corps, 1d8+1/19-20) ou javeline (+2 distance, 1d6+1)

Espace occupé/Allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : vision dans le noir 18 m

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

Caractéristiques : For 13, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 8

Compétences : Déplacement silencieux +5, Discrétion +2, Détection -1, Perception auditive -1

Dons : arme de prédilection (épée longue)

Facteur de puissance : 1

Équipement : épée longue de maître, armure de cuir clouté de maître, rondache, 4 javelines, *potion de Force de Taureau* (NLS 3), *potion de Soins Légers* (NLS 3), pierre tonnerre, sacoche immobilisante

Alignement : Loyal Neutre



Caractéristiques :

For 8, Dex 15, Con 12, Int 14, Sag 11, Cha 15

Compétences : Art de la magie +5, Bluff +7, Connaissances (géographie) +7, Connaissances (histoire) +7, Déplacement silencieux +10, Détection +3, Diplomatie +10, Discrétion +5, Intimidation +9, Psychologie +5, Représentation (chant) +8

Dons : Volonté de fer, Chant du Cœur

Facteur de puissance : 3

Équipement : dague, chemise de mailles de maître, *anneau de confiance*, *potion de Splendeur de l'Aigle* (NLS 3), *baguette de Soins Légers* (NLS 5), arc court de maître, carquois de 20 flèches, rondache

Alignement : Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 3. *Sorts par jour* (3/2). *Sorts connus* (6/3 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *Berceuse, détection de la magie, hébètement, manipulation à distance, message, prestidigitation* ; 1^{er} – *Charme-personne, déguisement, soins légers*.

VECH'HÂGRA

**Maîtresse des Chants Funèbres Kech Volâr
Hobgobeline Barde 3**

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 3d6+3 (13 pv)

Initiative : +2

Vitesse : 9 m (6 cases)

Classe d'Armure : 17 (+2 Dex, +4 armure, +1 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +2/+1

Attaque : dague (+1 corps-à-corps, 1d4-1/19-20) ou arc court (+4 distance, 1d6/x3)

Attaque à outrance : dague (+1 corps-à-corps, 1d4-1/19-20) ou arc court (+4 distance, 1d6/x3)

Espace occupé/Allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts

Particularités : savoir bardique +7, musique de barde (3/jour), vision dans le noir 18m, contrechant, fascination, inspiration vaillante +2, inspiration talentueuse +3

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

RUUNDAAK VOLÂR

Ruundaak Voraal, Poing de Dhakân

Hobgobelin Rôdeur 2/ Guerrier 1

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 2d8+1d10+3 (17 pv)

Initiative : +1

Vitesse : 9 m (6 cases)

Classe d'Armure : 15 (+1 Dex, +4 armure), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +3/+6

Attaque : fléau double (+8 corps-à-corps, 1d8+4), ou arc court (+5 distance, 1d6+2/x3)

Attaque à outrance : fléau double (+6/+6 corps-à-corps, 1d8+3/1d8+1) ou arc court (+5 distance, 1d6+2/x3)

Espace occupé/Allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : ennemi juré (aberrations), empathie sauvage (+1), style de combat (combat à 2 armes), vision dans le noir 18m

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

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

Compétences : Connaissances (exploration souterraine) +5, Connaissances (nature) +3, Déplacement silencieux +5, Détection +6, Discrétion +3,

Escalade +6, Perception auditive +6, Saut +6, Survie +6

Dons : Pistage, Attaque en puissance, Combat à deux armes, Maîtrise d'une arme exotique (fléau double), Arme de prédilection (fléau double)

Facteur de puissance : 3

Équipement : fléau double de maître, chemise de mailles de maître, arc court composite de force (For 14), *potion de soins légers* (NLS 3), carquois de 20 flèches, *anneau de confiance*, *potion de force de taureau* (NLS 3), *potion de bouclier de la foi* (NLS 3)

Alignement : Loyal Neutre

**XIL' TXP**

Dolgonte Moine 1/Ensorceleur 4

Aberration de taille M

Dés de vie : 3d8+4d4 (23 pv)

Initiative : +7

Vitesse : 9 m (6 cases)

Classe d'Armure : 18 (+3 Dex, +2 Sag, +3 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +3/+4

Attaque : tentacule (+4 corps-à-corps, 1d3+1) ou attaque à mains nues (+4 corps-à-corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : 2 tentacules (+4 corps-à-corps, 1d3+1) ou attaque à mains nues (+4 corps-à-corps, 1d6+1) ou déluge de coups (+2/+2 corps-à-corps, 1d6+1)

Espace occupé/Allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : drain de vitalité

Particularités : vision aveugle 110m, réduction des dégâts 5/byeshk ou magie

Jets de sauvegarde : Réf+6, Vig +3, Vol +11

Caractéristiques : For 12, Dex 16, Con 11, Int 13, Sag 15, Cha 17

Compétences : Art de la magie +5, Concentration +4, Connaissances (mystères) +5, Déplacement silencieux +7, Détection +6, Discrétion +6, Équilibre +7, Escalade +5, Perception auditive +6, Saut +5

Dons : Attaques réflexes, Science du croc-en-jambe, Science de l'initiative, Science du combat à mains nues, Science de la lutte, Magie de guerre

Facteur de puissance : 7

Équipement : sacoché de composantes, cape de charisme +2, potion d'État Gazeux (NLS 5), pierre ioun translucide (subsistance)

Alignement : Loyal Mauvais

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts par jour* (6/7/4). *Sorts connus* (6/3/1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Aspersion acide, fatigue, hébètement, manipulation à distance, message, son imaginaire* ; 1^{er} – *Couleurs dansantes, décharge électrique, repli expéditif* ; 2^e – *Invisibilité*.

Drain de vitalité (Ext). Sur un test de lutte réussi, Xil'txp inflige 1 point d'affaiblissement permanent de Constitution en plus des dégâts normaux. Xil'txp, s'il est blessé, regagne 2 points de vie à chaque utilisation réussie de cette capacité.

Vision aveugle (Ext). Xil'txp possède la vision aveugle sur une portée de 110 mètres. Au delà de cette distance il ne peut rien discerner. La capacité de vision aveugle de Xil'txp le rend immunisé aux attaques de regard.



AÏRK

Férale Druide 4

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)

Initiative : +1

Vitesse : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +3/+4

Attaque : lance (+5 corps-à-corps, 1d6+1/x3)

Attaque à outrance : lance (+5 corps-à-corps, 1d6+1/x3)

Espace occupé/Allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts

Particularités : traits des féral, compagnon animal, empathie sauvage, déplacement facilité, absence de traces, résistance à l'appel de la nature, instinct naturel, sauvagerie, peau de bête

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +6, Vol +7

Caractéristiques : For 12, Dex 13, Con 14, Int 8, Sag 16, Cha 11

Compétences : Concentration +6, Connaissances (nature) +6, Survie +10, Détection +12

Dons : peau de bête renforcée, férocité férale

Facteur de puissance : 4

Équipement : lance de maître, vêtements sales, bouclier de bois, *potion de Peau d'écorce* (NLS 3), 10 pa, *parchemin de Soins Importants* (NLS 6)

Alignement : Chaotique Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts préparés* (5/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine* (x2), *détection de la magie, illumination* (x2) ; 1^{er} – *Enchevêtrement, flammes, morsure magique, soins légers* ; 2^e – *Endurance de l'ours, métal brûlant, peau d'écorce*.

Instinct naturel (Ext). Aïrk bénéficie d'un bonus de +2 sur les tests de Connaissances (nature) et de Survie.

Compagnon animal (Ext). Aïrk possède un compagnon animal, un loup noir du nom de Gyhar.

Empathie sauvage (Ext). voir MdJ. Le bonus d'empathie sauvage d'Aïrk est de +4

Sauvagerie (Sur) : voir Eberron, univers de campagne. Aïrk peut entrer en sauvagerie 2 fois par jour pour une durée totale de 7 rounds.

Peau de bête (Sur) : En état de sauvagerie, Aïrk bénéficie d'une augmentation de son bonus à l'armure naturelle égal à +4. Dans ces conditions, sa CA passe à 15.

Gyhar, loup compagnon animal

Animal de taille M

Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

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

Attaque de base/lutte : +3/+5

Attaque : morsure (+7 corps à corps, 1d6+2)

Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe

Particularités : odorat, vision nocturne, évasion

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 14, Dex 16, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +3, Discrétion +3, Perception auditive +3, Survie +1*

Dons : Arme de prédilection (morsure), Pistage (S), Attaque en finesse

Facteur de puissance : 1

Alignement : Neutre

FER

Forgelier Guerrier 4

Créature artificielle (vivante) de taille M

Dés de vie : 4d10+8 (35 pv)

Initiative : +2

Vitesse : 9 m (6 cases)

Espace occupé/Allonge : 1,5m/1,5 m

Classe d'Armure : 17 (+2 Dex, +5 armure), contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +4/+7

Attaque : coutille (+9 corps-à-corps, 1d10+6/x3) ou pic de guerre lourd (+7 corps-à-corps, 1d6+4/x4)

Attaque à outrance : coutille (+9 corps-à-corps, 1d10+6/x3) ou pic de guerre lourd (+7 corps-à-corps, 1d6+4/x4)

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des forgeliers

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +6, Vol +1

Caractéristiques : For 16, Dex 14, Con 14, Int 11, Sag 11, Cha 8

Compétences : Escalade +8, Saut +8

Dons : Corps de mithral, Attaque en puissance, arme de prédilection (coutille), Arme en main, spécialisation martiale (coutille)

Facteur de puissance : 4

Équipement : Coutille de maître, pic de guerre lourd, 10 po

Alignement : Neutre

IMMA**Elfe Roublarde 4****Humanoïde (elfe) de taille M****Dés de vie :** 4d6+4 (21 pv)**Initiative :** +7**Vitesse :** 9 m (6 cases)**Classe d'Armure :** 16 (+3 Dex, +3 armure), contact 13, pris au dépourvu 16**Attaque de base/lutte :** +3/+3**Attaque :** épée courte (+7 corps-à-corps, 1d6/19-20) ou dague (+6 corps-à-corps, 1d4/19-20) ou arc court (+7 distance, 1d6/x3) ou dague (+6 distance, 1d4/19-20)**Attaque à outrance :** épée courte (+7 corps-à-corps, 1d6/19-20) ou dague (+6 corps-à-corps, 1d4/19-20) ou arc court (+7 distance, 1d6/x3) ou dague (+6 distance, 1d4/19-20)**Espace occupé/Allonge :** 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales :** attaque sournoise**Particularités :** traits des elfes, vision nocturne, recherche des pièges, esquive totale, esquive instinctive, sens des pièges**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +1, Vol +1**Caractéristiques :** For 10, Dex 17, Con 13, Int 11, Sag 12, Cha 13**Compétences :** Connaissances (local) +5, Crochetage +10, Déplacement silencieux +10, Désamorçage/sabotage +7, Détection +10, Discrétion +9, Fouille +9, Perception auditive +6, Renseignements +10**Dons :** Science de l'initiative, Attaque en finesse**Facteur de puissance :** 4**Équipement :** arc court de maître, carquois de 20 flèches, épée courte de maître, dague, armure de cuir clouté de maître, outils de voleur, vêtements élégants, 50 po, *potion de Grâce Féline* (NLS 3)**Alignement :** Chaotique Mauvais**Attaque sournoise (Ext).** Comme la capacité de Roublard du même nom. Les dégâts d'attaque sournoise d'Imma s'élèvent à 2d6.**Recherche de pièges (Ext).** Comme la capacité de Roublard du même nom.**Esquive totale (Ext).** Comme la capacité de roublard du même nom.**Esquive instinctive (Ext).** Comme la capacité de roublard du même nom.**Sens des pièges (Ext).** +1 à la CA et aux JS réflexes contre les pièges.**KONDRAK****Kobold Ensorceleur 4****Humanoïde (reptilien) de taille P****Dés de vie :** 4d4+7 (22 pv)**Initiative :** +6**Vitesse :** 9 m (6 cases)**Espace occupé/Allonge :** 1,5 m/1,5 m**Classe d'Armure :** 14 (+2 Dex, +1 naturelle, +1 taille), contact 13, pris au dépourvu 12**Attaque de base/lutte :** +2/-3**Attaque :** lance (+1 corps-à-corps, 1d4-2) ou arbalète légère (+6 distance, 1d6/19-20)**Attaque à outrance :** lance (+1 corps-à-corps, 1d4-2) ou arbalète légère (+6 distance, 1d6/19-20)**Attaques spéciales :** sorts**Particularités :** traits des kobolds, vision dans le noir, sensibilité à la lumière**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +2, Vol +4**Caractéristiques :** For 7, Dex 14, Con 12, Int 13, Sag 10, Cha 16***Compétences :** Art de la magie +8, Artisanat (fabrication de pièges) +3, Bluff +6, Concentration +8, Fouille +3, Profession (mineur) +2**Dons :** Robustesse, Science de l'initiative**Facteur de puissance :** 4**Équipement :** robe écarlate trouée, sacoches à composantes, lance, arbalète légère de maître, carquois de 10 carreaux, 20 po, *potion de flou* (NLS 3)**Alignement :** Neutre Mauvais**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts par jour* (6/7/4). *Sorts connus* (6/3/1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Aspersion acide, hébètement, illumination, lumières dansantes, message, son imaginaire* ; 1^{er} – *Armure de mage, brume de dissimulation, couleurs dansantes* ; 2^e – *Flèche acide*.**Sensibilité à la lumière (Ext).** Kondrak est ébloui par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que lumière du jour.

CHAPITRE 3

Le Guet

CAPITAINE DE LA GARDE

Humain Guerrier 5

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 5d10+10 (42 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

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

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

Attaque de base/lutte : +5/+8

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

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

Attaques spéciales : aucune

Particularités : aucune

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

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

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

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

Facteur de puissance : 5

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

Alignement : Loyal
Neutre



GARDE D'ÉLITE DU GUET

Humain Homme d'armes 2

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (14 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

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

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

Attaque de base/lutte : +2/+3

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

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

Attaques spéciales : aucune

Particularités : aucune

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

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

Compétences :

Connaissances (folklore local) +2, Intimidation +4

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

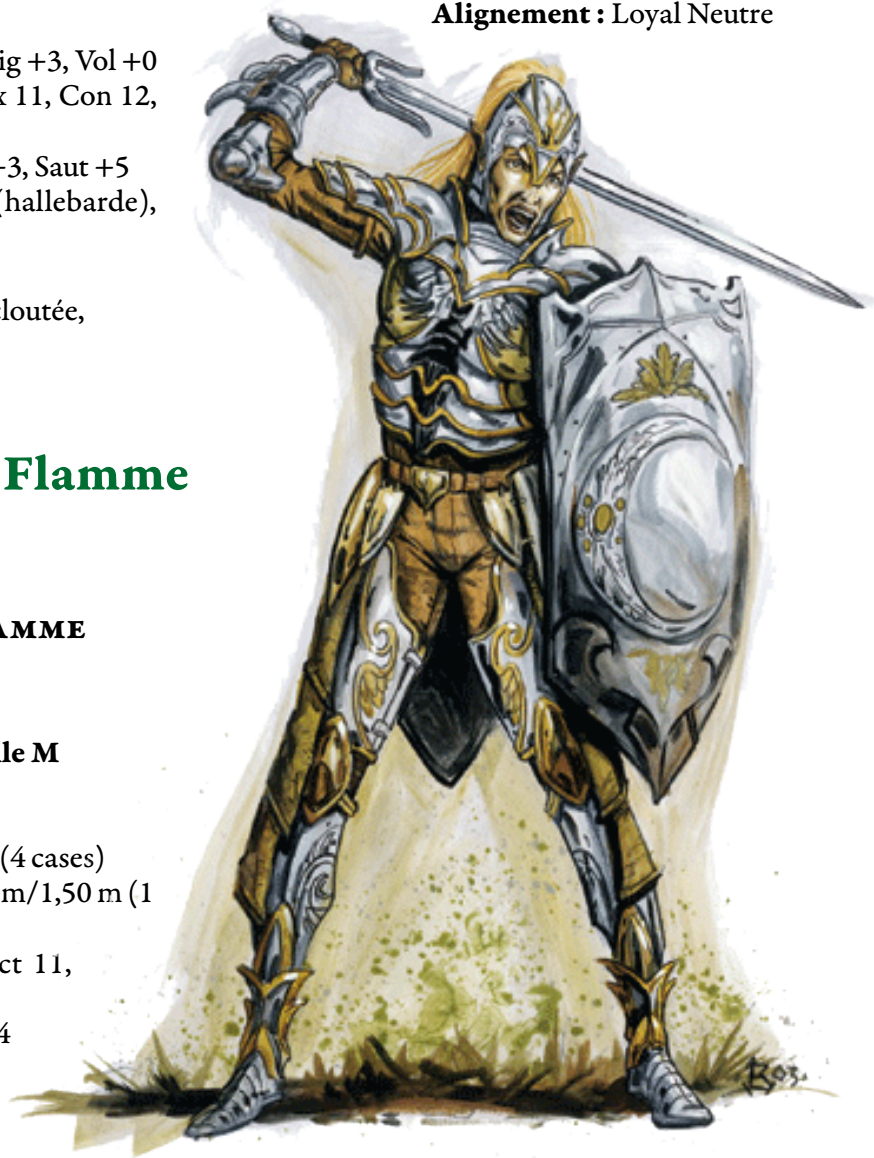
Facteur de puissance : 1

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

Alignement : Loyal
Neutre

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

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

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

Les Zélotes de la Flamme d'Argent

CHEVALIERS DE LA FLAMME D'ARGENT

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

INQUISITEUR DE LA FLAMME D'ARGENT

Humain Prêtre 4

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 4d8+4 (25 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

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

Attaque de base/lutte : +3/+2

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

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

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

Particularités : -

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

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

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

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

Facteur de puissance : 4

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

Alignement : Loyal Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts préparés* (5/5/4 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, création d'eau, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie* ; 1^{er} – *Arme magique, bénédiction, compréhension des langues, faveure divine, sanctuaire*^D ; 2^e – *Immobilisation des personnes* (x2), *protection d'autrui*^D, *zone de vérité*.

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

Les mercenaires de la griffe d'émeraude

SOLDAT DE LA GRIFFE D'ÉMERAUDE

Homme d'armes 4

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 4d8+4 (22 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

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

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

Attaque de base/lutte : +4/+6

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

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

Attaques spéciales : -

Particularités : -

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

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

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

Dons : Arme de prédilection (épée longue), Tir à bout portant, Tir de précision

Facteur de puissance : 2

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

Alignement : Neutre Mauvais

CAPITAINE MERCENAIRE DE LA GRIFFE D'ÉMERAUDE

Humain Guerrier de niveau 5

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 5d10+15 (47 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

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

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

Attaque de base/lutte : +5/+8

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

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

Attaques spéciales : -

Particularités : -

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

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

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

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

Facteur de puissance : 5

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

Alignement : Loyal Neutre

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

L'équipage de la Belle de Tavick

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

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



Kolberkain et les Ecumeurs des Mers

KOLBERKAIN, PIRATE IMPLACABLE

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

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

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



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

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

Expert 3/Roublard 2/Guerrier 2

Humanoïde (nain) de taille M

Dés de vie : 5d6+2d10+14 (42 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

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

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

Attaque de base/lutte : +5/+7

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

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

Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6)

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

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

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

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

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

Facteur de puissance : 5

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

Alignement : Neutre Mauvais

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

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

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

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

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

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

Facteur de puissance : 7

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

Alignement : Neutre Mauvais

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

Shaë Mordai

LA COUR D'OUTRE MORT

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

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

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

ERKY

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



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

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

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



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

Dés de vie : 6d8+12 (39 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

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

Attaque de base/lutte : +5/+7

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

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

Attaques spéciales : -

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

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

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

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

Commun, Elfique, Draconique.

Dons : Pistage, Acrobatie des falaises, Combat à deux armes, Destin héroïque, Endurance, Volonté de fer

Facteur de puissance : 6

Équipement : *kukri* +1 *acéré*, *kukri* +1, *armure de cuir clouté* +2, rations pour une semaine, haches de lancer (x3), *baguette de Parler avec les Morts*, *cape de résistance* +2, *bateau pliant*, *chaussons d'araignées*, *havresac d'Hévard*, *potion de flou*, *potion de soins importants*, *baguette d'invisibilité pour les animaux*, *parchemin de passage sans traces*, *parchemin de détection des collets et fosses*

Alignement : Chaotique Neutre

Points d'action : 5

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

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

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

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

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

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

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

L'OMBRE SECONDAIRE

Brume Vampirique

Vase de taille G

Dés de vie : 7d10+7 (45 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

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

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

Attaque de base/lutte : +5/+10

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

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

Attaques spéciales : enveloppement, effet magique

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

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

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

Compétences : Détection +0

Dons : aucun

Facteur de puissance : 7

Équipement : -

Alignement : Neutre

Effet magique (Sur) : La Brume Vampirique soumet les adversaires qu'elle frappe ou enveloppe à un effet magique qui cause 2d6 points de dégâts (JS Réflexes DD 14 pour réduire de moitié les dégâts infligés). Dans le même temps, la Brume Vampirique gagne autant de points de vie temporaires sans pouvoir dépasser le total de points de vie de sa victime + 10. Ces points de vie temporaires disparaissent au bout d'une heure.

Enveloppement (Ext) : La Brume Vampirique peut se laisser couler autour d'un adversaire de taille G ou moins au prix d'une action simple, ne portant pas de coup ce round-ci. La Brume Vampirique n'a qu'à avancer sur ses adversaires pour en affecter autant qu'elle peut en recouvrir. Les adversaires peuvent porter une attaque d'opportunité contre la Brume Vampirique mais cela les oblige à renoncer à leur jet de sauvegarde. Ceux qui ne portent pas d'attaque d'opportunité peuvent tenter un jet de Réflexes (DD 14) pour éviter d'être enveloppés. En cas de réussite, ils peuvent choisir de reculer ou de se mettre sur le côté lorsque la Brume Vampirique avance. Les créatures enveloppées sont soumises à tous les effets normaux des sorts de la Brume Vampirique à chaque tour de jeu de la créature et sont considérés comme en situation de lutte.

Le domaine de Ghalas

GHALAS

Elfe xylomorphe Druides 12

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 12d8+24 (78 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

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

Attaque de base/lutte : +9/+9

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

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

Attaques spéciales : sorts, pouvoirs magiques

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



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

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

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

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

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

Facteur de puissance : 14

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

Alignement : Chaotique Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 12. *Sorts préparés* (6/7/5/5/4/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – *Création d'eau, détection de la magie* (x2), *purification de nourriture et d'eau, réparation, lecture de la magie* ; 1^{er} – *Brume de dissimulation* (x2), *grand pas, lueur féerique, enchevêtrement* (x2), *saut* ; 2^e – *Distorsion du bois* (x3), *peau d'écorce, sagesse du hibou* ; 3^e – *Appel de la foudre, tempête de neige, protection contre les énergies destructrices, métal brûlant* à intensité augmentée (x2) ; 4^e – *Dissipation de la magie* (x2), *rouille* (x2) ; 4^e – *Dissipation de la magie* (x2), *rouille* (x2) ; 5^e – *Métamorphose funeste* (x2), *mur d'épines, enchevêtrement* à intensité augmentée et zone d'effet étendue (DD 17) ; 6^e – *Voie végétale, coquille antivée*.

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

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

La Ruche

ABEILLE GÉANTE

Vermine de taille M

Dés de vie : 3d8 (13 pv)

Initiative : +2

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

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

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

Attaque de base/lutte : +2/+2

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

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

Attaques spéciales : venin

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

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

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

Compétences : Détection +5, Survie +1*

Dons : -

Facteur de puissance : 1

Équipement : -

Alignement : Neutre

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

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

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

FAUX BOURDON

Créature magique (vermine altérée) de taille M

Dés de vie : 4d8 (18 pv)

Initiative : +7

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

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

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

Attaque de base/lutte : +3/+5

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

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

Attaques spéciales : venin

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

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

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

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

Dons : Attaque en finesse, Science de l'initiative

Facteur de puissance : 2

Équipement : -

Alignement : Neutre

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

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

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

JHAËZA MALIROS, REINE DES

ABEILLES

Ensorcelleur 4

Créature magique (vermine altérée) de taille G

Dés de vie : 4d8+4d4+8 (36 pv)

Initiative : +2

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

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

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

Attaque de base/lutte : +5/+10

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

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

Attaques spéciales : sorts

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

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

Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con 13, Int 11,

Sag 12, Cha 15

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

Dons : Attaque en finesse, Dispense de composantes matérielles, Magie de guerre

Facteur de puissance : 5

Équipement : -

Alignement : Neutre

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

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

FRELON GÉANT

Vermine de taille G

Dés de vie : 5d8+10 (32 pv)

Initiative : +1

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

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

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

Attaque de base/lutte : +3/+11

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

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

Attaques spéciales : venin

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

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

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

Compétences : Détection +9, Survie +1*

Facteur de puissance : 3

Équipement : -

Alignement : Neutre

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



lié à la Constitution.

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

La jungle du glaive lunaire

TROLL DES JUNGLES

Géant de taille M

Dés de vie : 5d8+25 (47 pv)

Initiative : +7

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

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

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

Attaque de base/lutte : +3/+6

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

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

Attaques spéciales : poison

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

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

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

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

Dons : Science de l'initiative, Pistage

Facteur de puissance : 4

Équipement : 4 javelines

Alignement : Chaotique mauvais

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

LÉZARD XYLOMORPHE AÉRENAL

Animal de taille M

Dés de vie : 3d8+9 (22 pv)

Initiative : +2

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

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

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

Attaque de base/lutte : +2/+5

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

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

Attaques spéciales : pouvoirs magiques

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

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

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

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

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



Dons : Vigilance, Vigueur surhumaine

Facteur de puissance : 4

Équipement : -

Alignement : Neutre

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

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

PISTEUR DES JUNGLES

Rôleur 2

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Classe d'armure : 15, contact 12, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +2/+3

Attaque : épée courte de maître (+4 corps-à-corps, 1d6+1/19-20); ou arc court de maître (+5 distance, 1d6/x3)

Attaque à outrance : épée courte de maître (+4 corps-à-corps, 1d6+1/19-20); ou arc court de maître (+5 distance, 1d6/x3)

Attaques spéciales : -

Particularités : vision nocturne, traits des elfes, empathie sauvage, ennemi juré (humains)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +1

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

Compétences : Connaissances (nature) +7, Détection +6, Déplacement silencieux +8, Discrétion +8, Escalade +5, Perception auditive +6, Saut +5, Survie +6 (+8 dans un environnement naturel à la surface)

Dons : Pistage, Tir à bout portant, Tir rapide

Facteur de puissance : 2

Équipement : épée courte de maître, arc court composite de maître et 20 flèches, *cape d'elfe*, armure de cuir clouté de maître, *bottes d'elfe*, *potion de soins légers*

Alignement : Neutre

CHASSEUR AËRENAL

Rôleur 3

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 3d8+3 (16 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

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

Attaque de base/lutte : +3/+5

Attaque : épée courte de maître (+6 corps-à-corps, 1d6+2/19-20); ou arc long de maître (+7 distance, 1d8+2/x3)

Attaque à outrance : épée courte de maître (+6 corps-à-corps, 1d6+2/19-20); ou arc long de maître (+7 distance, 1d8+2/x3)

Attaques spéciales : -

Particularités : vision nocturne, traits des elfes, empathie sauvage, ennemi juré (humains)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 15, Dex 17, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 10

Compétences : Connaissances (nature) +7, Détection +6, Déplacement silencieux +10, Discrétion +10, Escalade +7, Perception auditive +7, Saut +7, Survie +7 (+9 dans un environnement naturel à la surface)

Dons : Endurance, Pistage, Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir rapide

Facteur de puissance : 3

Équipement : épée courte de maître, arc long composite de maître (limite de Force +2) et 20 flèches, *cape d'elfe*, *cotte de mailles elfique*, *bottes d'elfe*, *potion de grâce féline*, *potion de soins légers*.

Alignement : Neutre

HAMADRYADE

Druide 4

Fée de taille M

Dés de vie : 4d6+4d8 (32 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases),

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

Classe d'armure : 17, contact 13, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +5/+5

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

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

Attaques spéciales : sorts, pouvoirs magiques

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

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

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

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

Dons : Attaque en finesse, Tir à bout portant, Tir rapide

Facteur de puissance : 8

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

Alignement : Chaotique Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts préparés* (5/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *Illumination* (x3), *détection de la magie* (x2) ; 1^{er} – *Enchevêtrement* (x2), *lueur féérique* (x2) ; 2^e – *Métal brûlant*, *distorsion du bois* (x2).

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

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

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

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

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

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

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

Les Puits de Zaënya

PRÊTRE DU PASSAGE

Prêtre 5

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 5d8+5 (27 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

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

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

Attaque de base/lutte : +3/+3

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

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

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

Particularités : vision nocturne, traits des elfes

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

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

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

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

Facteur de puissance : 5

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

Alignement : Loyal Neutre

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

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

^D : sort de domaine.

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

MAGICIEN DES PUIITS

Magicien 5

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 5d4+8 (20 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Classe d'armure : 16, contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +2/+1

Attaque : bâton (+1 corps-à-corps, 1d6-1) ; ou arc court de maître (+5 distance, 1d6/x3)

Attaque à outrance : bâton (+1 corps-à-corps, 1d6-1) ; ou arc court de maître (+5 distance, 1d6/x3)

Attaques spéciales : sorts

Particularités : vision nocturne, traits des elfes

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +6

Caractéristiques : For 9, Dex 15, Con 12, Int 15, Sag 13, Cha 10

Compétences : Art de la magie +12, Artisanat (mosaïque) +8, Concentration +9, Connaissances (mystères) +7, Connaissances (religion) +7, Détection +3, Fouille +4, Perception auditive +3

Dons : Création d'objets merveilleux, Écriture de parchemins, Robustesse, Science de l'initiative

Facteur de puissance : 5

Équipement : bracelets d'armure +4, baguette de projectile magique, cape de résistance +1, bâton, arc court de maître et 20 flèches, parchemin de lenteur, parchemin d'éclair

Alignement : Loyal Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 5. *Sorts préparés* (4/4/3/1 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *Message, manipulation à distance, réparation* (x2) ; 1^{er} – *Rayon affaiblissant* (x2), *feuille morte* (x2) ; 2^e – *Lévitiation* (x2), *vent de murmures* ; 3^e – *Vol*.

GARDE DES PUIITS

Guerrier 2

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 2d10+2 (13 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (1 case/1 case)

Classe d'armure : 17, contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : cimeterre de maître (+6 corps-à-corps, 1d6+2/18-20) ou arc long composite de maître (+6 distance, 1d8+2/x3)

Attaque à outrance : cimeterre de maître (+6 corps-à-corps, 1d6+2/18-20) ou arc long composite de maître (+6 distance, 1d8+2/x3)

Attaques spéciales : -

Particularités : vision nocturne, traits des elfes

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +0

Caractéristiques : For 14, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 11, Cha 9

Compétences : Détection +2, Équitation +7, Fouille +2, Perception auditive +2, Saut +7

Dons : Arme de prédilection (arc long), Arme de prédilection (cimeterre), Science de l'initiative

Facteur de puissance : 2

Équipement : chemise de mailles, rondache en acier, cimeterre de maître, arc long composite de maître (limite de Force +2) et 30 flèches

Alignement : Neutre

SOLDAT OUTRE-MORT

Immortel de taille M

Dés de vie : 4d12 (26 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (1 case/1 case)

Classe d'armure : 17, contact 10, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : épieu de maître (+5 corps-à-corps ou +3 distance, 1d6+2)

Attaque à outrance : épieu de maître (+5 corps-à-corps ou +3 distance, 1d6+2)

Attaques spéciales : châtiment du Mal

Particularités : immortel, réduction des dégâts (5/targath)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +1, Vol +5

Caractéristiques : For 14, Dex 10, Con —, Int 11, Sag 13, Cha 13

Compétences : Détection +8, Escalade +5, Perception auditive +8, Saut -1

Dons : Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînements

Facteur de puissance : 2

Équipement : cuirasse de maître, écu en acier de maître, épieu de maître

Alignement : Neutre Bon

Châtiment du Mal (Sur). Comme l'aptitude de classe de paladin. 1 fois/jour, +1 au toucher et +4 aux dégâts.

Équipage pour l'Argonesse

Pour trouver des informations relatives au Dracogramme qui les afflige, les personnages devront donc, quoi qu'il en soit, se rendre en Argonesse. Ils vont faire route avec l'équipage du féral Erky. Il se compose de 10 personnes (une férale, qui est la femme d'Erky, un elfe, 6 humains, et un gnome) plus les personnages. L'équipage est assez peu expérimenté, et le début du voyage sera sûrement assez difficile, mais ce sera l'occasion pour les personnages d'apprendre à manœuvrer un tel navire.

Il serait intéressant de tisser des relations entre les personnages et les membres de l'équipage, en leur donnant des personnalités bien marquées.



CHAPITRE 4

Aarazthorus

Aarazthorus est une ville de l'Argonesse, comme tant d'autres. Elle n'est ni la plus petite, ni la plus grande. Si pour un homme normalement constitué venant d'un autre continent cette cité peut paraître une merveille unique au monde, Aarazthorus n'est pourtant pas la cité la plus magnifique du continent.

La ville est bâtie contre une très haute montagne. Les parois sont creusées et sculptées à même la roche et forment les habitations des dragons de la cité. La finesse du travail est si remarquable, qu'on ne peut pas imaginer qu'elle ait été bâtie sans l'aide de la magie. Aucun escalier, aucun système ne permet à un humain ne sachant pas voler de pénétrer dans les grottes des dragons.

Quelques bâtiments, ainsi qu'une muraille entourant et protégeant le flanc de la montagne, sont érigés sur le sol et leur hauteur dépasse l'entendement. La plus petite structure dépasse de loin la plus haute tour de Sharn...

Rares sont les villes en Argonesse, où les dragons vivent ensemble. Aarazthorus est l'une de celles-ci, les dragons parviennent ici à s'entendre. Ils ont constitué une hiérarchie très complexe visant à définir l'importance et le rôle de chacun. Mais ce système serait incompréhensible pour un humain.

Mais Aarazthorus est avant tout la ville qui accueille l'un des sièges de l'Assemblée, cette grande organisation composée de dragons qui mettent en commun leurs recherches sur la prophétie.

La découverte d'Aarazthorus doit être un moment épique, jamais personne n'a pu ressortir vivant du continent et encore moins pu un jour voir de si près une cité de dragons.

Io'lokar

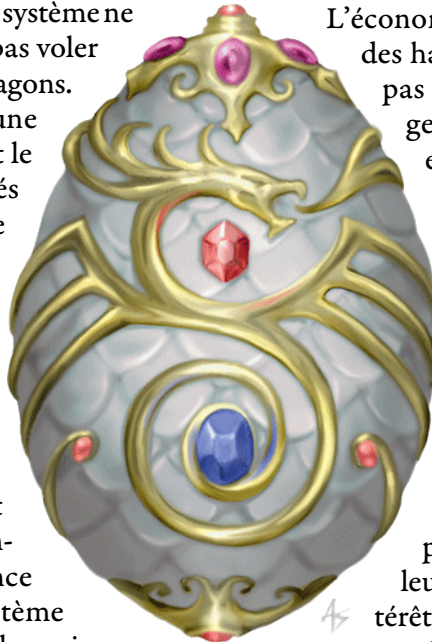
Contrairement à Aarazthorus, il n'y a aucun dragon à Io'lokar (ou presque). Il y'a certes une diversité impressionnante au sein de Io'lokar, mais essentiellement faite d'humanoïdes (humains,

nains, gobelinoïdes, elfes, halfelins, gnomes et férales). Cette métropole de 46 000 habitants est en quelque sorte la capitale du Vast (même si peu de villes viennent la concurrencer), elle fût bâtie par des dragons et des non-dragons qui travaillèrent de concert pour élever ses magnifiques murs. La cité est surnommée cité des connaissances et pour cause, les habitants qui s'y trouvent sont les seuls à détenir des secrets sur le monde que le reste du monde n'a pas. Même s'ils n'ont pas la magie et la durée de vie des dragons, les Io'lokarii (le nom donné aux habitants de la cité) sont des personnages épiques et extrêmement doués. On y trouve les meilleurs guerriers, les meilleurs mages et les plus grands savants.

La cité en elle-même est magnifique, la magie qui la maintient en place est celle des dragons et les murs ont été bâtis par les meilleurs spécialistes.

L'économie de la ville tient sur les talents des habitants qui la composent, il n'y a pas de commerce avec l'extérieur, les gens savent subvenir à leurs besoins et s'entraident pour se compléter. On y trouve la meilleure nourriture, les objets magiques les plus recherchés, les plus grandes bibliothèques...

Trainer trop longtemps dans la ville serait dangereux pour des personnes du niveau des PJ. Si les Io'lokarii sont plutôt accueillants, s'ils s'aperçoivent que les personnages ne sont pas à leur place dans ce monde épique, ils le leur feront savoir. Les PJ ont donc intérêt à se tenir à carreau, car ils n'ont pas matière à se mettre en valeur.



Le Globe d'Eptor'cix

Le nom du globe d'Eptor'cix fait trembler les plus courageux. Même s'il passe aux yeux de tous pour une légende, la puissance qu'on lui attribue est exceptionnelle. A en croire les dires, il aurait été créé par Eptor'cix lors de la guerre qui opposa les géants aux quoriens. Ils auraient, grâce à la puissante magie que les dragons leur ont enseigné, mis quelques centaines d'années à créer un globe d'une puissance remarquable, donnant à leurs pouvoirs magique plus de force encore. C'est ce globe qui aurait permis aux géants de détruire le portail par lequel les quoriens étaient arrivés.

Mais le grand Eptor'cix est mort de sa folie, ne parvenant plus à maîtriser sa création, sa magie en vint à se retourner contre lui et dans un dernier souffle, il confia à son plus fidèle compagnon, Yamatur, de veiller sur son artefact, pour qu'il ne tombe entre les mains de personne et qu'il disparaisse de la mémoire des habitants d'Eberon. Aujourd'hui, Yamatur continue de protéger le globe et aucun intrus n'a encore jamais pu s'emparer du trésor. Personne n'a jamais osé s'en prendre au géant le plus vieux et le plus puissant de ce monde, le secret est resté jusqu'alors bien gardé...

Personne ne croit réellement à cette légende et pourtant, le monde du dessous sait qu'elle est bien réelle et que grâce à cette merveille, ils pourraient enfin faire trembler la surface du monde d'Eberon. Cet artefact est une menace terrible et comme toute arme de cette envergure, elle en attire plus d'un. Vol s'est elle aussi mise à sa recherche, grâce aux informations qu'elle a pu tirer des sectes du Dragon-Au-Dessous.

Les Sérènes

SÉRÈNE

Humain Barbare 4

Humanoïde (Humain) de taille M

Dés de vie : 4d12+8 (39 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 17 (+2 Dex, +5 armure), contact 12, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +4/+7

Attaque : cimeterre à 2 mains de maître (+8 corps à corps, 2d4+4/18-20) ; ou javeline (+6 à distance, 1d6+3) ; ou dague (+7 corps à corps, 1d4+3/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : rage (2/jour), illettrisme, déplacement accéléré, esquive instinctive, sens des pièges (+1), résistance au feu (5)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 16, Dex 15, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 8

Compétences : Escalade (7) +10, Intimidation (7) +6, Natation (7) +10, Perception auditive (4) +5, Saut (7) +10, Survie (3) +4

Dons : Dragon totem, Dragon rage, Longue rage

Langues : Sérène

Facteur de puissance : 4

Équipement : cuirasse de maître, cimeterre à 2 mains de maître, 5 javelines, 2 *potions de soins modérés*, 10 pp

Alignement : Chaotique Neutre

En rage

Dés de vie : 4d12+16 (47 pv)

Classe d'armure : 17 (+2 Dex, +5 armure, +2 naturelle, -2 rage), contact 10, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +4/+9

Attaque : cimeterre à 2 mains de maître (+10 corps à corps, 2d4+7/18-20) ; ou javeline (+6 à distance, 1d6+5) ; ou dague (+9 corps à corps, 1d4+5/19-20)

Particularités : rage (12 rounds), illettrisme, déplacement accéléré, esquive instinctive, sens des pièges (+1), résistance au feu (15)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +8, Vol +4

Caractéristiques : For 20, Dex 15, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 8

DURZA

Humain Barbare 4/ Guerrier 2

Humanoïde (Humain) de taille M

Dés de vie : 4d12+2d10+12 (54 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 17 (+2 Dex, +5 armure), contact 12, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +6/+9

Attaque : épée à deux mains +1 de feu (+11 corps à corps, 2d6+5/19-20, +1d6 de feu) ; ou javeline (+8 à distance, 1d6+3)

Attaque à outrance : épée à deux mains +1 de feu (+11/+6 corps à corps, 2d6+5/19-20, +1d6 de feu) ; ou javeline (+8 à distance, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : rage (2/jour), illettrisme, déplacement accéléré, esquive instinctive, sens des pièges (+1), résistance au feu (5)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +9, Vol +2

Caractéristiques : For 16, Dex 15, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 12

Compétences : Escalade (7) +10, Intimidation (8) +9, Natation (7) +10, Perception auditive (4) +5, Saut (7) +10, Survie (4) +5

Dons : Arme de prédilection (épée à deux mains), Dragon totem, Dragon rage, Longue rage, Science de l'initiative

Langues : Sérène, Commun

Facteur de puissance : 6

Équipement : cuirasse de maître, *épée à deux mains* +1 de feu, 5 javelines, 2 *potions de soins modérés*, 10 pp

Alignement : Chaotique Neutre

En rage

Dés de vie : 4d12+2d10+24 (66 pv)

Classe d'armure : 17 (+2 Dex, +5 armure, +2 naturelle, -2 rage), contact 12, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +6/+11

Attaque : *épée à 2 mains* +1 de feu (+13 corps à corps, 2d6+8/19-20, +1d6 de feu); ou javeline (+6 à distance, 1d6+5)

Attaque à outrance : *épée à 2 mains* +1 de feu (+13/+8 corps à corps, 2d6+8/19-20, +1d6 de feu); ou javeline (+6 à distance, 1d6+5)

Particularités : rage (12 rounds), illettrisme, déplacement accéléré, esquive instinctive, sens des pièges (+1), résistance au feu (15)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +11, Vol +4

Caractéristiques : For 20, Dex 15, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 8

CHEF SÉRÈNE

Humain Barbare 5/ Prêtre 2

Humanoïde (Humain) de taille M

Dés de vie : 5d12+2d8+14 (61 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +6 armure), contact 13, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +6/+10

Attaque : *grande hache* +1 (+12 corps à corps, 1d12+6); ou javeline de maître (+10 à distance, 1d6+4)

Attaque à outrance : *grande hache* +1 (+12/+7 corps à corps, 1d12+6); ou javeline de maître (+10 à distance, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : déplacement accéléré, rage (2/jour), esquive instinctive, sens des pièges (+1), esquive instinctive supérieure, sorts, renvoi des morts-vivants, résistance au feu (5)



Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +9, Vol +6
Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 8

Compétences : Escalade (8) +12, Intimidation (5) +4, Natation (9) +12, Perception auditive (5) +5, Psychologie (5) +7, Saut (8) +12, Survie (2) +4

Dons : Arme de prédilection (grande hache), Attaque en puissance, Dragon totem, Dragon rage, Enchaînement, Rage étendue

Langues : Commun, Draconique

Facteur de puissance : 7

Équipement : cuirasse +1, grande hache +1, 6 javelines de maître, gantelets d'ogre +2, parchemin de soins modérés, potion de peau d'écorce (+2), 30 pp

Alignement : Chaotique Neutre

En rage

Dés de vie : 5d12+2d8+28 (75 pv)

Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +6 armure, -2 rage, +2 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +6/+12

Attaque : grande hache +1 (+14 corps à corps, 1d12+9) ; ou javeline de maître (+10 à distance, 1d6+6)

Attaque à outrance : grande hache +1 (+14/+9 corps à corps, 1d12+9) ; ou javeline de maître (+10 à distance, 1d6+6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : déplacement accéléré, rage (12 rounds), esquive instinctive, sens des pièges (+1), esquive instinctive supérieure, sorts, renvoi des morts-vivants, résistance au feu (5)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +11, Vol +8

Caractéristiques : For 22, Dex 16, Con 18, Int 10, Sag 14, Cha 8

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts mémorisés* (4/3+1 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie* ; 1^{er} – *Agrandissement, bénédiction, bouclier de la foi, faveur divine*.

Domaines. Force et Guerre.

L'Antre du dragon

SLIFVARAZMO'TUR

Dragon rouge adulte

Dragon de taille TG

Dés de vie : 22d12+110 (253)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 12 m, vol 45 m (médiocre)

Classe d'Armure : 29 (-2 taille, +21 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 29

Attaque de base/lutte : +22/+41

Attaque : morsure (+31 corps à corps, 2d8+11)

Attaque à outrance : morsure (+31 corps à corps, 2d8+11), 2 griffes (+26 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+26 corps à corps, 1d8+5) et queue (+26 corps à corps, 2d6+16)



Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m (4,50 m avec morsure)

Attaques spéciales : capture, pouvoirs magiques, sorts, présence terrifiante, souffle

Particularités : immunité contre le feu, la paralysie et les effets de sommeil magique, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (21), sens surdéveloppés, vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +18, Vol +17

Caractéristiques : For 33, Dex 10, Con 21, Int 16, Sag 19, Cha 16

Compétences : Art de la magie +15, Bluff +13, Concentration +24, Connaissances (mystères) +18, Connaissances (local) +18, Détection +28, Diplomatie +20, Discrétion -8, Estimation +25, Fouille +25, Perception auditive +24, Psychologie +10, Renseignement +14, Saut +37

Dons : Attaque en vol, Attaque en puissance, Capture, Capture avancée, Enchaînement, Science de la capture, Vol sur place, Virage sur l'aile

Langues : Draconique, Commun, Sérène, Elfique

Facteur de puissance : 15

Équipement : —

Alignement : Neutre

Capture (Ext). Inflige 2d8+11 points de dégâts par round (morsure) ou 2d6+5 points de dégâts par round (griffes) face à des créatures de taille P ou inférieure.

Pouvoirs magiques. *Localisation d'objet*, 6/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 54 mètres ; 21 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 24) annule.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 7. *Sorts par jour* (6/7/7/5). *Sorts connus* (7/5/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort) ; 0 – *Détection de la magie, Lecture de la magie, Main du mage, Résistance, Son fantôme, Lumières dansantes, Signature magique* ; 1^{er} – *Alarme, Bouclier, Charme-personne, Identification, Projectile magique* ; 2^e – *Détection des pensées, Grâce de chat, Invisibilité* ; 3^e – *Dissipation de la magie, Immobilisation de personne*.

Souffle (Sur). Cône de 15 mètres de long, 12d10 feu, jet de Réflexes (DD 25), 1/2 dégâts.

Sens surdéveloppés (Ext). Un dragon voit quatre fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité, et deux fois plus loin en cas de luminosité normale. Il bénéficie également de la vision dans le noir, à une portée de 36 mètres.

IZZARDO

Izzardo est un gobelin au service du Yuan-ti Abazzalk'aar qui projette de renverser Io'lokar. Il est vil et sans scrupule, il n'hésitera d'ailleurs pas à se servir des personnages pour son évasion, alors qu'il compte les trahir par la suite.

Gobelin Magicien 9

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P

Dés de vie : 9d4+9 (33 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m

Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +4 armure, +1 parade, +1 taille) contact 15, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +4/-1

Attaque : arbalète légère +1 (+8 distance, 1d8+1/19-20) ; ou dague de maître (+5 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : sorts, appel de familier, vision dans le noir 18 m

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +8

Caractéristiques : For 8, Dex 16, Con 12, Int 22, Sag 12, Cha 6

Compétences : Art de la magie (12) +13, Concentration (12) +13 (+4 pour lancer un sort sur la défensive), Connaissances (Mystères) (12) +18, Connaissances (Religions) (12) +18, Connaissances (Plans) (12) +18, Décryptage (11) +17, Discrétion +7, Déplacement silencieux +7, Equitation +7, Premiers soins (1) +2

Dons : Création de baguette magique, Ecriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Magie de guerre, Préparation de potions, Vigilance^F

Points d'action : 9

Langues : Commun, Draconien, Géant, Gobelin, Elfique, Slaad, Githzerai

Facteur de puissance : 9

Équipement : arbalète légère +1, 20 carreaux, dague de maître, bandeau d'Intelligence +2, bracelets d'armure +4, anneau de protection +1, anneau de résistance +1, cape de déplacement, baguette de projectiles magiques (NLS 9, 50 charges), baguette de boule de feu (NLS 5, 30 charges, DD 14), 2 potions de soins modérés, potion de protection contre les projectiles, potion de vol, sac à dos d'équipement d'aventurier, livre magique de Boccob, feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 100 pp

Alignement : Loyal Mauvais

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 9 (+4 pour vaincre une RM). *Sorts par jour* (4/6/6/4/3/2). *Sorts connus* (DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 – Tous ; 1^{er} – *Alarme, Armure de mage, Bouclier, Charme-personne, Feuille morte, Identification, Projectile magique, Protection contre le Bien, Repli expéditif*; 2^e – *Déblocage, Détection des pensées, Endurance de l'ours, Flèche acide de Melf, Image miroir, Invisibilité, Lévitacion, Modification d'apparence, Pattes d'araignées, Rayon ardent, Ténèbres, Verrou du mage* ; 3^e – *Boule de feu, Déplacement, Dissipation de la magie, Eclair, Immobilisation de personne, Nuage nauséabond, Rapidité, Suggestion, Vol* ; 4^e – *Ancre dimensionnelle, Charme-monstre, Confusion, Métamorphose, Mur de feu, Peau de pierre, Porte dimensionnelle, Tentacules noirs* ; 5^e – *Cône de froid, Débilité, Domination, Immobilisation de monstre, Mur de force, Renvoi, Téléportation, Vol supérieur*.

SERVITEUR OGRE

Ogre

Géant de taille G

Dés de vie : 4d8+11 (29 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m en armure de peau (6 cases) ; vitesse de déplacement de base 12 m

Classe d'armure : 16 (-1 taille, -1 Dex, +5 naturelle, +3 armure de peau), contact 8, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+12

Attaque : massue (+8 corps à corps, 2d8+7) ; ou javeline (+1 distance, 1d8+5)

Attaque à outrance : massue (+8 corps à corps, 2d8+7) ; ou javeline (+1 distance, 1d8+5)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +6, Vol +1

Caractéristiques : For 21, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 7

Compétences : Détection +2, Escalade +5, Perception auditive +2

Dons : Arme de prédilection (massue), Robustesse

Facteur de puissance : 3

Équipement : armure de cuir, massue, 5 javelines, 10 po

Alignement : Chaotique Mauvais

SERVITEUR OGRE MAGE

Ogre Mage

Géant de taille G

Dés de vie : 5d8+15 (37 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 12 m (bonne)

Classe d'armure : 19 (-1 taille, +5 naturelle, +4 chemise de mailles, +1 parade), contact 10, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +3/+12

Attaque : épée à deux mains de maître (+8 corps à corps, 3d6+7/19-20) ; ou arc long (+2 distance, 2d6/x3)

Attaque à outrance : épée à deux mains de maître (+8 corps à corps, 3d6+7/19-20) ; ou arc long (+2 distance, 2d6/x3)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques

Particularités : régénération (5), résistance à la magie (19), vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vol

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +7, Vol +3

Caractéristiques :

For 21, Dex 10, Con

17, Int 14, Sag 14,

Cha 17



Compétences : Art de la magie +10, Concentration +11, Détection +10, Perception auditive +10

Dons : Expertise du combat, Science de l'initiative

Facteur de puissance : 8

Équipement : épée à deux mains de maître, arc long, *anneau de protection* +1, chemise de mailles, 50 po, rubis de 100 po

Alignement : Loyal Mauvais

Pouvoirs magiques. *Invisibilité et ténèbres*, à volonté ; *charme-personne* (DD 14), *cône de froid* (DD 18), *état gazeux*, *métamorphose* et *sommeil* (DD 14), 1/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Régénération (Ext). Le feu et l'acide lui infligent des dégâts normaux.

Si l'ogre mage perd un membre, il peut l'accoler à la plaie et attendre que ses os, tissus et muscles se reconstituent, ce qui prend 1 minute. Si sa tête est tranchée (ou si un organe vital lui est arraché), elle doit être rattachée dans les 10 minutes, sans quoi le monstre meurt. Ses membres perdus ne repoussent pas s'il ne peut pas les tenir contre la plaie.

Vol (Sur). L'ogre mage peut cesser de voler ou reprendre son vol quand il le souhaite (action libre). En *état gazeux*, il vole à sa vitesse de déplacement normale et dispose d'une manœuvrabilité parfaite.

SERVITEUR SÉRÈNE

Humain Roublard 3 / Barde 2

Humanoïde (Humain) de taille M

Dés de vie : 5d6+5 (27 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 17 (+3 Dex, +4 armure), contact 13, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +3/+5

Attaque : *dent de dragon rouge enchantée* (+7 corps à corps, 1d6+3/17-20, +1d6 de feu) ou *dague de maître* (+6 corps à corps, 1d4+2/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+2d6)

Particularités : musique de barde (2/jour), inspiration vaillante (+1), *fascination*, contre-chant, savoir bardique (+4), sorts, recherche des pièges, esquive totale, sens des pièges (+1)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +1, Vol +4

Caractéristiques : For 14, Dex 16, Con 12, Int 14, Sag 12, Cha 14

Compétences : Acrobaties +3, Art de la magie

+8, Bluff +6, Connaissances (géographie) +3, Connaissances (local) +4, Connaissances (histoire) +4, Crochetage +7, Déguisement +4, Déplacement silencieux +9, Détection +7, Diplomatie +6, Discrétion +6, Escalade +7, Escamotage +4, Estimation +3, Evasion +2, Fouille +4, Intimidation +4, Maîtrise des cordes +5, Perception auditive +6, Psychologie +6, Représentation (chant) +9, Représentation (flûte) +5, Saut +5, Survie +2.

Dons : Science de l'initiative, Arme de prédilection (épée courte), Talent (chant)

Langues : Commun, Draconique, Sérène

Facteur de puissance : 5

Équipement : chemise de mailles de maître, *dent de dragon rouge enchantée* (similaire à une *épée courte* +1 de feu acérée), dague de maître, 10 pp, 1 *potion soins modérés*, 1 *potion d'invisibilité*

Alignement : Loyal Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts par jour* (3/1). *Sorts connus* (5/2 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 - *Détection de la magie*, *Lecture de la magie*, *Son imaginaire*, *Détection du poison*, *Lumière* ; 1^{er} - *Fou rire de Tasha*, *Identification*.

WORG

Créature magique de taille M

Dés de vie : 4d10+8 (30 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +4/+7

Attaque : morsure (+7 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +6, Vol +3

Caractéristiques : For 17, Dex 15, Con 15, Int 6, Sag 14, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +6, Discrétion +4, Perception auditive +6, Survie +2

Dons : Pistage, Vigilance

Facteur de puissance : 2

Trésor : —

Alignement : Neutre Mauvais

Le Temple du Chaos

ABAZZALK'AAR

Abomination Yuan-ti Psion (Télépathe) 5

Humanoïde monstrueux de taille G

Dés de vie : 9d8+5d4+48 (97 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 6 m, nage 6 m

Classe d'armure : 30 (-1 taille, +1 Dex, +4 armure, +10 naturelle, +4 bouclier, +2 parade), contact 12, pris au dépourvu 29

Attaque de base/lutte : +11/+19

Attaque : *cimeterre acéré* +3 (+14 corps à corps, 1d8+7/15-20)

Attaque à outrance : *cimeterre acéré* +3 (+18/+13/+8 corps à corps, 1d8+7/15-20) et morsure (+9 corps à corps, 2d6+3 plus venin)

Espace occupé/allonge : 1,50 m / 3 m

Attaques spéciales : constriction (1d6+6), étreinte, *phobie*, pouvoirs magiques, *production d'acide*, venin

Particularités : *détection du poison*, *mimétisme*, odorat, résistance à la magie (23), *transformation*, vision dans le noir (18 m), facultés

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +15

Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 17, Int 23, Sag 20, Cha 18

Compétences : Autohypnose +10, Concentration +15, Connaissance (plans) +17, Connaissance (psioniques) +17, Discrétion +8, Perception auditive +17, Déplacement silencieux +12, Détection +17, Art psi +15, Psychologie +13, Renseignements +11, Utilisation d'objets psioniques +8

Dons : Vigilance, Combat en aveugle, Expertise du combat, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Discipline, Méditation psionique, Création d'objets universels, Faculté étendue, Dédoublement de rayon

Langues : Commun, Yuan-ti, Draconique, Slaad, Abyssal

Facteur de puissance : 12

Équipement : *bandeau d'Intelligence* +2, *anneau de protection* +2, *cimeterre acéré* +3, *bracelets d'armure* +4 ; *dorje de domination psionique* (DD 16, 30 charges), *amulette de forme éthérée* (1 minute, 1/semaine), 671 pp

Alignement : Loyal Mauvais.

Constriction (Ext). Une abomination inflige 1d6+6 points de dégâts chaque fois qu'elle remporte un test de lutte contre son adversaire.

Détection du poison (Mag). A volonté, comme le sort du même nom. Niveau 6 de lanceur de sorts.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, une abomination doit réussir une attaque de morsure



contre une cible de taille G ou inférieure. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle parvient à maintenir sa prise et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Mimétisme (Mag). L'abomination peut user de cette faculté psionique pour modifier la couleur de sa peau et de son équipement, et ainsi se fondre dans l'environnement, ce qui lui confère un bonus de circonstances de +10 aux tests de Discrétion.

Phobie (Mag). Une abomination peut générer un effet coercitif affectant une créature distante de 9 mètres ou moins. La cible doit réussir un jet de Volonté (DD 22) pour ne pas souffrir d'une violente phobie vis-à-vis des serpents pendant 10 minutes. Si cela se produit, elle ne peut pas s'approcher à 6 mètres ou moins d'un serpent ou d'un yuan-ti, mort ou vif. Si elle se trouve trop près quand le pouvoir commence à faire effet, elle s'éloigne aussitôt. Si elle ne peut fuir ou si elle est attaquée par un yuan-ti (ou un serpent), elle ressent un profond dégoût qui se traduit par un malus de -4 en Dextérité jusqu'à la fin de l'effet ou jusqu'à ce qu'elle soit à plus de 6 mètres de tous les serpents et yuan-tis présents. Ces détails exceptés, ce pouvoir est semblable au sort *aversion*. Niveau 16 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Pouvoirs magiques. *Enchevêtrement* (DD 16) et *hypnose des animaux* (DD 15), à volonté ; *neutralisation du poison* (DD 18), *suggestion* (DD 17) et *ténèbres profondes*, 3/jour ; *métamorphose funeste* (DD 19, forme de serpent exclusivement) et *terreur* (DD 18), 1/jour. Niveau 10 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au charisme.

Production d'acide (Mag). Une abomination a la faculté psionique de sécréter de l'acide par les pores de sa peau, ce qui inflige 3d6 points de dégâts d'acide à la prochaine créature qu'elle touche, y compris si elle la mord. Si elle assure sa prise ou immobilise son adversaire alors qu'elle use de ce pouvoir magique, elle lui inflige 5d6 points de dégâts d'acide. L'acide devient inoffensif dès qu'il quitte son corps et l'abomination est immunisée contre ses effets.

Transformation (Mag). Le yuan-ti peut prendre la forme d'un serpent venimeux de taille TP à G. Ce pouvoir est similaire au sort *métamorphose* (niveau 19 de lanceur de sorts), si ce n'est que le yuan-ti ne regagne pas de points de vie et ne peut prendre que la forme d'un serpent venimeux. Il perd alors l'usage de ses armes naturelles (s'il en possède) et gagne celle d'un serpent venimeux. Si le yuan-ti

est naturellement doté d'une morsure venimeuse, il utilise son propre venin ou celui du serpent dont il prend l'apparence (en choisissant le plus puissant des deux).

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 17) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Facultés. Niveau de manifestation 5 (40 pp). *Facultés connues* (5/4/4 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau de la faculté). 1^{er} – *Lien spirituel, Charme psionique, Ecran de Force, Assaut mental, Ectoplasme d'enchevêtrement* ; 2^e – *Suggestion psionique, Brume de l'esprit, Levitation psionique, Lecture des pensées* ; 3^e – *Décharge psionique, Eclair d'énergie, Poussée télékinésique, Transfert empathique hostile*.

SERPENT CONSTRICTEUR GIGANTESQUE

Animal de taille Gig

Dés de vie : 17d8+51 (131 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), escalade 6 m, nage 6 m

Classe d'armure : 21 (-4 taille, +3 Dex, +10 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +12/+35

Attaque : morsure (+19 corps à corps, 2d6+16)

Espace occupé/allonge : 6 m/4,5 m

Attaques spéciales : étreinte, constriction (2d6+16)

Particularités : odorat

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +13, Vol +6

Caractéristiques : For 33, Dex 17, Con 17, Int 1, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +10, Discrétion +12, Équilibre +13, Escalade +21, Natation +20, Perception auditive +10

Dons : Endurance, Robustesse, Talent (Discrétion), Vigilance, Armure naturelle supérieure (x2)

Facteur de puissance : 7

Trésor : —

Alignement : Neutre

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le serpent constrictor gigantesque doit réussir une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à maintenir sa prise et peut utiliser son pouvoir de constriction.

TROLL BERSERKER**Troll Barbare 1****Géant de taille G****Dés de vie :** 6d8+1d12+42 (75 pv)**Initiative :** +2**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)**Classe d'armure :** 16 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14**Attaque de base/lutte :** +5/+15**Attaque :** griffes (+10 corps à corps, 1d8+6)**Attaque à outrance :** 2 griffes (+10 corps à corps, 1d8+6) et morsure (+5 corps à corps, 1d6+3)**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m**Attaques spéciales :** éventration (2d8+9)**Particularités :** odorat, régénération (5), vision dans le noir (27 m), vision nocturne, déplacement accéléré, illettrisme, rage (1/jour)**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +13, Vol +3**Caractéristiques :** For 23, Dex 14, Con 23, Int 6, Sag 9, Cha 6**Compétences :** Détection +7, Perception auditive +6**Dons :** Pistage, Vigilance, Volonté de fer, Arme naturelle supérieure (griffes)**Facteur de puissance :** 6**Trésor :** —**Alignement :** Chaotique Mauvais**En rage****Dés de vie :** 6d8+1d12+56 (89 pv)**Classe d'armure :** 14 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturelle, -2 rage), contact 9, pris au dépourvu 12**Attaque de base/lutte :** +5/+17**Attaque :** griffes (+12 corps à corps, 1d8+8)**Attaque à outrance :** 2 griffes (+18 corps à corps, 1d8+8) et morsure (+7 corps à corps, 1d6+4)**Attaques spéciales :** éventration (2d8+12)**Particularités :** odorat, régénération (5), vision dans le noir (27 m), vision nocturne, déplacement accéléré, illettrisme, rage (11 rounds)**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +13, Vol +3**Caractéristiques :** For 27, Dex 14, Con 27, Int 6, Sag 9, Cha 6

Éventration (Ext). Si le troll réussit deux attaques de griffes, il lacère violemment son adversaire, lui infligeant automatiquement 2d8+9 points de dégâts supplémentaires.

Régénération (Ext). Le feu et l'acide infligent des dégâts normaux au troll.

Si ce monstre perd un membre, il repousse en 3d6 minutes. S'il l'accrole à la blessure, il se fixe instantanément.

GUERRIER YUAN-TI SANG PUR**Sang pur Yuan-ti Guerrier 2****Humanoïde monstrueux de taille M****Dés de vie :** 4d8+2d10+15 (44 pv)**Initiative :** +7**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)**Classe d'armure :** 19 (+3 Dex, +3 armure, +2 bouclier, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 16**Attaque de base/lutte :** +6/+8**Attaque :** *cimeterre* +1 (+10 corps à corps, 1d6+3/18-20) ; ou *arc long* +1 *de force* [+2] (+10 à distance, 1d8+3)**Attaque à outrance :** *cimeterre* +1 (+10/+5 corps à corps, 1d6+3/18-20) ; ou *arc long* +1 *de force* [+2] (+10/+5 à distance, 1d8+3)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales :** pouvoirs magiques**Particularités :** *détection du poison*, résistance à la magie (16), *transformation*, vision dans le noir (18 m)**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +5, Vol +4**Caractéristiques :** For 15, Dex 16, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 12**Compétences :** Concentration (8) +10, Connaissances (nature) (4) +5, Déguisement (3) +4, Détection (3) +5, Discrétion (3) +6, Perception auditive (3) +5**Dons :** Arme de prédilection (*cimeterre*), Combat en aveugle, Esquive, Robustesse, Science de l'initiative, Vigilance**Facteur de puissance :** 5**Trésor :** 3 *potions de soins modérés*, *potion d'endurance de l'ours*, sacoche immobilisante**Alignement :** Chaotique Mauvais

Pouvoirs magiques. *Charme personne* (DD12), *enchevêtrement* (DD12), *frayeur* (DD12), *hypnose des animaux* (DD13) et *ténèbres*, à volonté. Niveau 4 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au charisme.

GUERRIER YUAN-TI SANG MÊLÉ**Sang mêlé Yuan-ti Guerrier 2****Humanoïde monstrueux de taille M****Dés de vie :** 7d8+2d10+11 (51 pv)**Initiative :** +5**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)**Classe d'armure :** 21 (+1 Dex, +4 naturelle, +4

armure de cuir +1, +2 écu en bois de maître), contact 11, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +9/+11

Attaque : *cimeterre* +1 (+13 corps à corps, 1d6+3/18-20) ; ou *arc long* +1 [force +2] (+11 à distance, 1d8+3)

Attaque à outrance : *cimeterre* +1 (+13/+8 corps à corps, 1d6+3/18-20) et morsure (+6 corps à corps, 1d6+1 et poison) ; ou *arc long* +1 [force +2] (+11/+6 à distance, 1d8+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, *production d'acide*, venin

Particularités : *détection du poison*, mimétisme, odorat, résistance à la magie (18), transformation, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +6, Vol +9

Caractéristiques : For 15, Dex 13, Con 13, Int 18, Sag 18, Cha 16

Compétences : Concentration +17, Connaissances (nature) +14, Connaissances (plans) +14, Détection +18, Discrétion +10, Perception auditive +18

Dons : Arme de prédilection (*cimeterre*), Combat en aveugle, Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Vigilance

Facteur de puissance : 7

Équipement : 2 *potions de soins modérés*, *potion de grâce féline*

Alignement : Chaotique Mauvais

Pouvoirs magiques.

Enchevêtrement (DD 15), *frayeur* (DD 14), *hypnose des animaux* (DD 15), 3/jour ; *neutralisation du poison* (DD 17), *ténèbres profondes et suggestion* (DD 16), 1/jour. Niveau 8 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au charisme.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 14) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.



NUÉE DE SERPENTS VENIMEUX

Animal (nuée) de taille TP

Dés de vie : 6d8 (39 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 4,50 m (3 cases), escalade 4,50 m, nage 4,50 m

Classe d'armure : 17 (+2 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/—

Attaque : nuée (2d6 plus venin)

Attaque à outrance : nuée (2d6 plus venin)

Espace occupé/allonge : 3 m/0 m

Attaques spéciales : distraction, venin

Particularités : demi-dégâts contre les armes perforantes et tranchantes, nuée, odorat, perception des vibrations (9 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +3

Caractéristiques For 4, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +7, Discrétion +16, Équilibre +12, Escalade +12, Natation +6, Perception auditive +7

Dons : Attaque spéciale renforcée (venin), Science de l'initiative, Vigueur surhumaine

Facteur de puissance : 4

Trésor : aucun

Alignement : Neutre

Distraction (Ext). Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de serpents venimeux doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) ou se sentir nau-

séeuse pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Venin (Ext). Blessure, Vigueur (DD 16), effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Tous les serpents bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection, Discrétion et Perception auditive, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre et d'Escalade.

Ils peuvent toujours choisir de faire 10 aux tests d'Escalade, même s'ils sont pressés ou menacés.

Ils utilisent soit leur modificateur de Force soit celui de Dextérité aux tests d'Escalade (en prenant celui qui les avantage).

Enfin, un serpent bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de Natation visant à effectuer une tâche spéciale ou à éviter un danger. Il peut toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même s'il est distrait ou en danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

SLAAD GRIS

Extérieur (Chaos, extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 10d8 +50 (75 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 26 (+3 Dex, +13 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +10/+14

Attaque : griffes (+15 corps à corps, 2d4 +4)

Attaque à outrance : 2 griffes (+15 corps à corps, 2d4 +4) et morsure (+12 corps à corps, 2d8+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *convocation de slaads*, pouvoirs magiques

Particularités : change-forme, guérison accélérée (5), réduction des dégâts (10/Loi) immunité contre le son, résistance à l'acide (5), au feu (5), au froid (5) et à l'électricité (5), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +12, Vol +9

Caractéristiques For 19, Dex 17, Con 21, Int 14, Sag 14, Cha 14

Compétences : Art de la magie +17, Connaissances (mystères) +15, Concentration +15, Déplacement silencieux +16, Détection +15, Discrétion +16, Escalade +17, Fouille +15, Perception auditive +15, saut +17, Survie +5 (+7 pour suivre une piste)

Dons : Arme de prédilection (griffes), Attaques multiples, Science de l'initiative, Création d'objets merveilleux

Facteur de puissance : 10

Équipement : 2 *potions de soins modérés*, *amulette d'armure naturelle* +2, 78 po

Alignement : Chaotique Mauvais

Convocation de slaads (Mag). Deux fois par jour, le slaad gris peut tenter de convoquer 1-2 slaad rouge ou 1 slaad bleu (60% de chances de succès) ou encore 1 slaad vert (40% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 5^e niveau.

Pouvoirs Magiques. *Cercle magique contre la Loi*, *Détection de l'invisibilité*, *Détection de la magie*, *Éclair* (DD 15), *Fracasement* (DD 14), *Identification*, *Invisibilité*, *Marteau du chaos* (DD 16), *Ténèbres*

profondes, à volonté ; *Animation d'objets*, *Rejet de la Loi* (DD 17) et *Vol* 3/jour ; *Mot de pouvoir étourdissant* 1/jour. Niveau 10 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

SLAAD BLEU

Extérieur (Chaos, extraplanaire) de taille G

Dés de vie : 8d8 +32 (68 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 21 (-1 taille, +2 Dex, +10 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +8/+18

Attaque : griffes (+13 corps à corps, 2d6 +6)

Attaque à outrance : 4 griffes (+13 corps à corps, 2d6 +6) et morsure (+11 corps à corps, 2d8+3+maladie)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : *convocation de slaads*, fièvre slaad, pouvoirs magiques

Particularités : guérison accélérée (5), immunité contre le son, résistance à l'acide (5), au feu (5), au froid (5), à l'électricité (5), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +10, Vol +4

Caractéristiques For 23, Dex 15, Con 19, Int 6, Sag 6, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +13, Détection +9, Discrétion +9, Escalade +17, Perception auditive +9, Saut +17.

Dons : Attaques multiples, Esquive, Souplesse du serpent

Facteur de puissance : 8

Trésor : 2 *potions de soins modérés*, *amulette d'armure naturelle* +1, 50 po

Alignement : Chaotique Mauvais

Convocation de slaads (Mag). Une fois par jour, le slaad bleu peut tenter de convoquer un autre slaad bleu (40% de chance de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort de 4^e niveau.

Fièvre slaad (Ext). Maladie surnaturelle – morsure, Vigueur (DD 18), période d'incubation 1 jour, affaiblissement temporaire de 1d3 points de For et 1d3 points de Cha. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Si cette fièvre réduit la valeur de Charisme du malade à 0, il se transforme immédiatement en slaad rouge. Il ne conserve aucun souvenir, pouvoir, trait ou aptitude et devient un slaad rouge tout ce qu'il y a de plus normal.

Si le malade est capable de lancer des sorts profanes, il se transforme en slaad vert plutôt qu'en slaad rouge.

Pouvoirs Magiques. *Immobilisation de personnes* (DD 14), *Passe muraille et Télékinésie*, à volonté ; *Marteau du chaos* (DD 14) 1/jour, Niveau 8 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

SLAAD ROUGE

Extérieur (Chaos, extraplanaire) de taille G

Dés de vie : 7d8 +21 (52 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 19 (-1 taille, +2 Dex, +8 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +7/+16

Attaque : griffes (+11 corps à corps, 2d6 +5)

Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 1d4 +2 + implantation) et morsure (+11 corps à corps, 2d8+5)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : bond, coassement étourdissant, *convocation de slaads*, implantation

Particularités : guérison accélérée (5), immunité contre le son, résistance à l'acide (5), au feu (5), au froid (5), à l'électricité (5), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques For 21, Dex 15, Con 17, Int 6, Sag 6, Cha 8

Compétences : Déplacement silencieux +12, Détection +8, Discrétion +8, Escalade +15, Perception auditive +8, Saut +15.

Dons : Attaques multiples, Esquive, Souplesse du serpent

Facteur de puissance : 7

Trésor : —

Alignement : Chaotique Mauvais

Bond (Ext). Si le slaad rouge charge, il peut attaquer à outrance dans le même round.

Coassement étourdissant (Sur). Une fois par jour, le slaad rouge peut émettre un terrible coassement. Toutes les créatures distantes de 6 mètres ou moins doivent réussir un jet de Vigueur (DD 16) pour ne pas être étourdies pendant 1d3 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution. Tous les slaads sont immunisés à cette attaque.

Convocation de slaads (Mag). Une fois par jour, le slaad rouge peut tenter convoquer un autre slaad rouge (40% de chance de réussite). Ce pouvoir est équivalent à un sort de 3^e niveau.

Implantation (Ext). Lorsqu'il touche un adversaire à l'aide de ses griffes, le slaad rouge peut lui injecter un œuf sous la peau. La victime a droit à un jet de Vigueur (DD 16) pour l'éviter. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Bien souvent, le slaad se sert de ce pouvoir contre une créature inconsciente ou sans défense (auquel cas cette dernière n'a droit à aucun jet

de sauvegarde). L'œuf a un temps de gestation d'une semaine, après quoi il donne naissance à un slaad bleu qui dévore la victime de l'intérieur pour sortir à l'air libre (ce qui tue l'hôte). Vingt-quatre heures avant la naissance du slaad bleu, la victime tombe gravement malade (-10 à toutes ses caractéristiques, 1 minimum). *Guérison des maladies* détruit l'œuf, tout

comme un test de Premiers secours réussi (DD 25). En cas d'échec au test de Premiers secours, il est possible de recommencer, mais chaque tentative (couronnée de succès ou non) inflige 1d4 points de dégâts au blessé.

Si l'hôte est capable de lancer des sorts profanes, il donne naissance à un slaad vert plutôt qu'à un slaad bleu.



Vers la cité fabuleuse

SVIIRTZAXATL

Dragon blanc (adulte)

Dragon de taille G

Dés de vie : 18d12+72 (189)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 18 m, vol 60 m (médio-cre), nage 18 m, creusement 9 m

Classe d'armure : 26 (-1 taille, +17 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 26

Attaque de base/lutte : +23/+29

Attaque : morsure (+23 corps à corps, 2d6+6)

Attaque à outrance : morsure (+23 corps à corps, 2d6+6), 2 griffes (+18 corps à corps, 1d8+3), 2 ailes (+18 corps à corps, 1d6+3) et queue (+18 corps à corps, 1d8+9)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m (3 m avec morsure)

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, présence terrifiante, sorts, souffle

Particularités : immunité contre le froid, la paralysie et les effets de sommeil magique, marche sur la glace, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (5/magie), résistance à la magie (18), sens surdéveloppés, vulnérabilité au feu

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +15, Vol +11

Caractéristiques : For 23, Dex 10, Con 19, Int 10, Sag 11, Cha 12

Compétences : Art de la magie +15, Bluff +13, Concentration +24, Connaissances (mystères) +18, Connaissances (local) +18, Détection +28, Diplomatie +20, Discrétion -8, Estimation +25, Fouille +25, Perception auditive +24, Psychologie +10, Renseignement +14, Saut +37

Dons : Attaque en vol, Attaque en puissance, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vol stationnaire, Virage sur l'aile

Langues : Draconique, Commun

Facteur de puissance : 10

Trésor : situé dans une grotte cachée.

Alignement : Chaotique Neutre



Marche sur la glace (Ext). Ce pouvoir fonctionne comme le sort *pattes d'araignée*, mais uniquement sur la glace ou sur les surfaces gelées. Il est actif en permanence.

Pouvoirs magiques. *Nape de brouillard* et *bourrasque*, 3/jour. Niveau 6 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 54 mètres ; 17 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 19) annule.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 1. *Sorts par jour* (5/4). *Sorts connus* (4/2 ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort) ; 0 – *Lumières dansantes, prestidigitation, résistance, son imaginaire* ; 1^{er} – *Coup au but, réduction de la vulnérabilité élémentaire*.

Souffle (Sur). Cône de 15 mètres de long, 6d6 froid, jet de Réflexes (DD 23), 1/2 dégâts.

REMORHAZ

Créature magique de taille TG

Dés de vie : 7d10+35 (73 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), creusement 6 m

Classe d'armure : 20 (–2 taille, +1 Dex, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +7/+23

Attaque : morsure (+13 corps à corps, 2d8+12)

Attaque à outrance : morsure (+13 corps à corps, 2d8+12)

Espace occupé/allonge : 4,50 m / 3 m

Attaques spéciales : engloutissement, étreinte

Particularités : chaleur, perception des vibrations (18 m), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +10, Vol +3

Caractéristiques : For 26, Dex 13, Con 21, Int 5, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +8, Perception auditive +8

Dons : Attaque en puissance, Coup fabuleux, Science de la bousculade

Facteur de puissance : 7

Trésor : -

Alignement : Neutre

Engloutissement (Ext). Si le remorhaz commence son tour de jeu avec un adversaire agrippé à la bouche, il peut tenter de l'avalier en remportant un test de lutte. Chaque round,

la créature avalée subit 2d8+12 points de dégâts contondants, plus 8d6 points de dégâts de feu dus à l'intense chaleur interne générée par le remorhaz. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac du monstre (CA 15) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du remorhaz se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

Le ventre du monstre peut renfermer 2 créatures de taille G, 4 de taille M, 8 de taille P, 32 de taille TP, 128 de taille Min ou 512 de taille I.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le remorhaz doit réussir une attaque de morsure contre un adversaire ayant au moins une catégorie de taille de moins que lui. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à assurer sa prise et peut tenter d'engloutir sa proie lors du round suivant.

Chaleur (Ext). Un remorhaz enragé génère une chaleur telle que quiconque le touche subit 8d6 points de dégâts de feu (cela concerne également les attaques à mains nues et les armes naturelles, mais pas celles portées à l'aide d'une arme de corps à corps). Cette température est généralement suffisante pour faire fondre les armes, qui ont droit à un jet de Vigueur (DD 18) pour éviter d'être détruites. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. Le remorhaz bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Perception auditive.



Io'lokari

Suivent des profils de Io'lokari. Peut-être que les personnages possédés ou emprisonnés seront amenés à jouer l'un d'entre eux.

Si un personnage vient à mourir pendant ce chapitre, il est tout à fait possible qu'il se crée un nouveau personnage venant de Io'lokar, qui viendrait rejoindre le groupe.

YOELISS

Humain Ensorceleur 9

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 9d4+9 (33 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 16 (+2 Dex, +3 armure, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+3

Attaque : *arbalète légère* +1 (+7 distance, 1d8+1/19-20) ; ou dague de maître (+4 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : sorts, appel de familier

Jets de sauvegarde : Ref +5, Vig +4, Vol +6

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 12, Int 12, Sag 10, Cha 22

Compétences : Art de la magie (12) +15, Bluff (12) +21, Concentration (12) +16, Connaissances (mystères) (12) +13

Dons : Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Extension de durée, Extension d'effet, Talent (Concentration), Vigilance^F

Points d'action : 9

Langues : Commun, Draconien, Elfique

Facteur de puissance : 9

Équipement : *arbalète légère* +1, 20 carreaux, dague de maître, *bracelets d'armure* +3, *anneau de protection* +1, *cape de Charisme* +2, *gilet de résistance* +1, *bottes de lévitation*, *baguette d'invisibilité* (50 charges), 2 *potions de soins modérés*, 2 *potions de soins légers*, *potion de déplacement*, sac à dos d'équipement d'aventurier, feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 100 pp

Alignement : loyal neutre

Familier. Très petit serpent venimeux.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 9 (+4 pour vaincre une RM). *Sorts par jour* (6/8/8/7/5). *Sorts connus* (8/5/4/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 – *Aspersion d'acide*, *Détection de*

la magie, *Détection du poison*, *Lecture de la magie*, *Lumière*, *Message*, *Son imaginaire*, *Télékinésie* ; 1^{er} – *Bouclier*, *Charme-personne*, *Projectile magique*, *Protection contre le Mal*, *Repli expéditif* ; 2^e – *Flèche acide de Melf*, *Image miroir*, *Modification d'apparence*, *Rayon ardent* ; 3^e – *Dissipation de la magie*, *Eclair*, *Rapidité* ; 4^e – *Métamorphose*, *Tentacules noirs*.

Très petit serpent venimeux

Créature magique de taille TP

Dés de vie : 9d4 (16 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 4,50 m (3 cases), escalade 4,50 m, nage 4,50 m

Classe d'armure : 22 (+2 taille, +3 Dex, +7 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +7/-4

Attaque : morsure (+7 corps à corps, 1 plus venin)

Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 1 plus venin)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : venin

Particularités : odorat, esquive extraordinaire, transfert d'effet magique, lien télépathique, vigilance, conduit, communication avec le maître, communication avec les animaux du même type

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +7

Caractéristiques : For 4, Dex 17, Con 11, Int 10, Sag 12, Cha 2

Compétences : Détection +6, Discrétion +15, Équilibre +11, Escalade +11, Natation +5, Perception auditive +6

Dons : Attaque en finesse

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 10) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

PHYLMOUSSE

Gnome des forêts Ensorceleuse 9

Humanoïde (gnome) de taille P

Dés de vie : 9d4+18 (42 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m

Classe d'armure : 17 (+1 taille, +2 Dex, +3 armure, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/-2

Attaque : *arbalète légère* +1 (+8 distance, 1d6+1/

19-20) ; ou bâton de maître (+4 corps à corps, 1d4-2/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : traits des gnome des forêts, pouvoirs magiques, sorts, appel de familier

Jets de sauvegarde : Ref +5, Vig +5, Vol +6 ; +2 contre les illusions

Caractéristiques : For 6, Dex 14, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 22

Compétences : Art de la magie (12) +13, Artisanat (alchimie) +3, Concentration (12) +16, Bluff (12) +21, Discrétion +10 (+14 dans les régions boisées), Perception auditive +2

Dons : Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Extension de durée, Préparation de potions, Talent (Concentration), Vigilance^F

Points d'action : 9

Langues : Commun, Gnome, Elfique, Sylvestre

Facteur de puissance : 9

Équipement : *arbalète légère* +1, 20 carreaux, bâton de maître, *bracelets d'armure* +3, *anneau de protection* +1, *cape de Charisme* +2, *gilet de résistance* +1, *baguette d'invisibilité* (50 charges), *sceptre de métamagie mineure* (Extension d'effet), 2 *potions de soins modérés*, 2 *potions de soins légers*, *potion de déplacement*, sac à dos d'équipement d'aventurier, feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 50 pp

Alignement : Loyal Neutre

Familier. Très petit serpent venimeux.

Pouvoirs magiques. *Lumières dansantes*, *pres-tidigitation* et *son imaginaire*, 1/jour. Niveau 1 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 9 (+4 pour vaincre une RM). *Sorts par jour* (6/8/8/7/5). *Sorts connus* (8/5/4/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort, +1 pour les illusions). 0 – *Aspersion d'acide*, *Détection de la magie*, *Détection du poison*, *Lecture de la magie*, *Lumière*, *Message*, *Son imaginaire*, *Télékinésie* ; 1er – *Bouclier*, *Charme-personne*, *Projectile magique*, *Protection contre le Mal*, *Repli expéditif* ; 2ème – *Flèche acide de Melf*, *Image miroir*, *Modification d'apparence*, *Rayon ardent* ; 3ème – *Dissipation de la magie*, *Eclair*, *Rapidité* ; 4ème – *Métamorphose*, *Tentacules noirs*.

Traits raciaux

- *Passage sans traces*, uniquement sur lui-même, par une action libre ; niveau de lanceur de sorts égal aux niveaux de classe du gnome.

- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes, les orques et les humanoïdes reptiliens.

MICAST

Elfe Spadassin † 9

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 9d8+9 (53 pv)

Initiative : +10

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 24 (+6 Dex, +6 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 18 ; +3 esquive contre 1 adversaire

Attaque de base/lutte : +9/+9

Attaque : *raprière* +1 *acérée* (+16 corps à corps, 1d6+4/15-20) ; ou arc long de maître (+16 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : *raprière* +1 *acérée* (+16/+11 corps à corps, 1d6+4/15-20) ; ou arc long de maître (+16/+11 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : botte du scorpion, charge acrobatique, critique aphonisant

Particularités : bonus d'esquive (+3), style (+1), forte personnalité, frappe instinctive, science de la prise en tenaille

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +8, Vol +3 (+2 contre sorts et effets mentaux)

Caractéristiques : For 10, Dex 22, Con 12, Int 18, Sag 8, Cha 12

Compétences : Acrobaties (12) +20, Bluff (12) +13, Déplacement silencieux (12) +18, Diplomatie (12) +17, Discrétion (12) +18, Équilibre (6) +14, Escalade (12) +12, Escamotage (6) +14, Intimidation (12) +15, Psychologie (12) +11, Saut (12) +14

Dons : Attaque en finesse, Attaques réflexes, Expertise du combat, Science de l'initiative, Science du désarmement

Points d'action : 9

Langues : Commun, Elfique, Draconien, Gnome, Orque

Facteur de puissance : 9

Équipement : *chemise de mailles en mithral* +2, *raprière* +1 *acérée*, arc long de maître, 40 flèches, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *bandeau d'Intelligence* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *cape de résistance* +1, *havresac d'Evard*, *bottes de sept lieues*, 2 *potions de soins modérés*, 2 *potions de soins légers*, matériel d'aventurier, 50 pp

Alignement : Chaotique Bon

† Version révisée proposée sur le Scriptorium

GARILHYN

Nain Prêtre 9 de la Prophétie Draconique Humanoïde (nain) de taille M

Dés de vie : 9d8+18 (62 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 6 m

Classe d'armure : 24 (-1 Dex, +10 armure, +4 bouclier, +1 parade), contact 10, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +6/+7

Attaque : fléau léger +1 (+9 corps à corps, 1d8+2) ; ou arbalète légère de maître (+6 à distance, 1d8)

Attaque à outrance : fléau léger +1 (+9/+4 corps à corps, 1d8+2) ; ou arbalète légère de maître (+6 à distance, 1d8)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : traits des nains, sorts, renvoi des morts-vivants (8/jour), renvoi des reptiles (4/jour)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +10, Vol +14 ; +2 contre les sorts et poisons

Caractéristiques : For 12, Dex 8, Con 14, Int 10, Sag 22, Cha 12

Compétences : Art de la magie (8) +8, Concentration (12) +17, Diplomatie (2) +3, Premiers soins (2) +9

Dons : Arme de prédilection (fléau léger), Emprise sur les morts vivants, Science du renvoi, Talent (Concentration)

Points d'action : 9

Langues : Commun, Nain

Facteur de puissance : 9

Équipement : symbole sacré, arbalète de maître, médaillon de Sagesse +2, harnois +2, écu en acier +2, fléau léger +1, anneau de protection +1, cape de résistance +2, baguette de soins modérés (50), encens de méditation, sac à dos d'équipement d'aventurier, trousse de premiers secours, 50 pp

Alignement : Loyal Bon

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 9. Sorts préparés (6/6+1/6+1/4+1/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 – Assistance divine, création d'eau, détection de la magie, lecture de la magie, lumière, purification de nourriture et d'eau ; 1^{er} – Bénédiction,

bouclier de la foi, détection du mal, faveur divine, protection contre le Mal (x2), sanctuaire ; 2^e – Endurance de l'ours, délivrance de la paralysie, immobilisation de personne, protection d'autrui, ralentissement du poison, restauration partielle, silence ; 3^e – Cercle magique contre le mal, dissipation de la magie, lumière brûlante, prière, protection contre les énergies destructives ; 4^e – Liberté de mouvement, neutralisation du poison, protection contre la mort, puissance divine ; 5^e – Colonne de feu, force du colosse, résistance à la magie.

Domaines. Protection, Reptiles.

Pouvoir du domaine des reptiles : le personnage peut intimider ou contrôler les animaux (créatures reptiliennes et serpents uniquement) comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Le domaine de reptiles est décrit dans le document *Domaines supplémentaires*, disponible sur le Scriptorium.

BAALAX

Hobgobelin Barbare 8

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 8d12+24 (81 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m

Classe d'armure : 22 (+3 Dex, +7 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +8/+14

Attaque : épée à deux mains +2 (+16 corps à corps, 2d6+11) ; ou javeline de maître (+12 à distance, 1d6+6)

Attaque à outrance : épée à deux mains +2 (+16/ +11 corps à corps, 2d6+11) ; ou javeline de maître (+12/+7 à distance, 1d6+6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : rage (3/jour), déplacement accéléré, résistance aux dégâts (1/-), esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, sens des pièges (+2)

Jets de sauvegarde : Ref +5, Vig +9, Vol +2

Caractéristiques : For 22, Dex 16, Con 16, Int 10,



Sag 10, Cha 10

Compétences : Escalade (11) +19, Natation (10) +16, Saut (11) +17, Survie (10) +10, lecture et écriture (2), Déplacement silencieux +6

Dons : Attaque en puissance, Longue rage, Enchaînement

Points d'action : 9

Langues : Commun, goblin

Facteur de puissance : 9

Équipement : cuirasse en mithral +2, épée à deux mains +2, 10 javelines de maître, anneau de protection +1, cape de résistance +1, gantelets de Force +2, amulette d'armure naturelle +1, corde d'escalade, matériel d'escalade, sac à dos d'équipement d'aventurier, 3 potions de soins modérés

Alignement : Neutre Bon

En rage

Dés de vie : 8d12+40 (97 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m

Classe d'armure : 20 (+3 Dex, +7 armure, +1 parade, +1 naturelle, -2 rage), contact 12, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +8/+16

Attaque : épée à deux mains +2 (+18 corps à corps, 2d6+14) ; ou javeline de maître (+12 à distance, 1d6+8)

Attaque à outrance : épée à deux mains +2 (+18/+13 corps à corps, 2d6+14) ; ou javeline de maître (+12/+7 à distance, 1d6+8)

Particularités : rage (13 rounds), déplacement accéléré, résistance aux dégâts (1/-), esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, sens des pièges (+2)

Jets de sauvegarde : Ref +5, Vig +11, Vol +4

Caractéristiques : For 26, Dex 16, Con 20, Int 10, Sag 10, Cha 10

Compétences : Escalade (11) +21, Natation (10) +18, Saut (11) +19, Survie (10) +10, lecture et écriture (2), Déplacement silencieux +6

JOFLUM

Orque Barbare 8/Guerrier 1

Dés de vie : 8d12+1d10+27 (91 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m

Classe d'armure : 23 (+3 Dex, +7 armure, +2 parade, +1 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +9/+16

Attaque : hache double orque +1 (+17 corps à corps, 1d8+8) ; ou javeline de maître (+13 à distance, 1d6+7)

Attaque à outrance : hache double orque +1 (+15/+15/+10/+10 corps à corps, 1d8+8) ; ou javeline de maître (+13 à distance, 1d6+7)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : rage (3/jour), déplacement accéléré, esquive instinctive, sens des pièges (+3), esquive instinctive supérieure, réduction des dégâts (1/-), sensibilité à la lumière

Jets de sauvegarde : Ref +6, Vig +12, Vol +3

Caractéristiques : For 24, Dex 16, Con 16, Int 8, Sag 10, Cha 6

Compétences : Escalade (11) +20, Natation (11) +18, Saut (12) +19

Dons : Attaque en puissance, Combat à deux armes, Défense à deux armes, Enchaînement, Science du combat à deux armes

Points d'action : 9

Langues : Commun, Orque

Facteur de puissance : 9

Équipement : cuirasse en mithral +2, hache double orque +1, 10 javelines de maître, anneau de protection +1, cape de résistance +1, gantelets de Force +2, amulette d'armure naturelle +1, ceinturon de Constitution +2, matériel d'escalade, sac à dos d'équipement d'aventurier, 3 potions de soins modérés

Alignement : Neutre Bon

En rage

Dés de vie : 8d12+1d10+27+18 (108 pv)

Classe d'armure : 21 (+3 Dex, +7 armure, +2 parade, +1 naturelle, -2 rage), contact 13, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +9/+18

Attaque : hache double orque +1 (+19 corps à corps, 1d8+10) ; ou javeline de maître (+13 à distance, 1d6+9)

Attaque à outrance : hache double orque +1 (+17/+17/+12/+12 corps à corps, 1d8+10) ; ou javeline de maître (+13 à distance, 1d6+7)

Particularités : rage (8 rounds), déplacement accéléré, esquive instinctive, sens des pièges (+3), esquive instinctive supérieure, réduction des dégâts (1/-), sensibilité à la lumière

Jets de sauvegarde : Ref +6, Vig +14, Vol +5

Caractéristiques : For 28, Dex 16, Con 20, Int 8, Sag 10, Cha 6

Compétences : Escalade (11) +22, Natation (11) +20, Saut (12) +21



Io'lokar

MAGE IO'LOKARI CORROMPU

Humain Ensorceleur 9

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 9d4+9 (33 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 16 (+2 Dex, +3 armure, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+3

Attaque : *arbalète légère* +1 (+7 distance, 1d8+1/19-20) ; ou dague de maître (+4 corps à corps, 1d4-1/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : sorts, appel de familier

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +6

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 12, Int 12, Sag 10, Cha 22

Compétences : Art de la magie (12) +13, Concentration (12) +16, Bluff (12) +21

Dons : Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Extension de durée, Extension d'effet, Talent (Concentration), Vigilance^F

Points d'action : 9

Langues : Commun, Draconien, Elfique

Facteur de puissance : 9

Équipement : *arbalète légère* +1, 20 carreaux, dague de maître, *bracelets d'armure* +3, *anneau de protection* +1, *cape de Charisme* +2, *gilet de résistance* +1, *bottes de lévitation*, *baguette d'invisibilité* (50 charges), 2 *potions de soins modérés*, 2 *potions de soins légers*, *potion de déplacement*, sac à dos d'équipement d'aventurier, feuilles de parchemin, sacoche à composantes, 100 pp

Alignement : Loyal Mauvais (dominé)

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 9 (+4 pour vaincre une RM). *Sorts par jour* (6/8/8/7/5). Sorts connus (8/5/4/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort). 0 – *Aspersion d'acide*, *Détection de la magie*, *Détection du poison*, *Lecture de la magie*, *Lumière*, *Message*, *Son imaginaire*, *Télékinésie* ; 1^{er} – *Bouclier*, *Coup au but*, *Projectile magique*, *Protection contre le Mal*, *Repli expéditif* ; 2^e – *Flèche acide de Melf*, *Image miroir*, *Modification d'apparence*, *Rayon ardent* ; 3^e – *Dissipation de la magie*, *Eclair*, *Lenteur* ; 4^e – *Energie négative*, *Tentacules noirs*.

CHEF DE GUERRE IO'LOKARI CORROMPU

Elfe Spadassin 9

Dés de vie : 9d8+9

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 24 (+6 Dex, +6 armure, +1 parade, +1 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 18 ; +3 esquive contre 1 adversaire

Attaque de base/lutte : +9/+9

Attaque : *raprière* +1 *acérée* (+16 corps à corps, 1d6+4/15-20) ; ou arc long de maître (+16 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : *raprière* +1 *acérée* (+16/+11 corps à corps, 1d6+4/15-20) ; ou arc long de maître (+16/+11 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : botte du scorpion, charge acrobatique, critique aphonisant

Particularités : bonus d'esquive (+3), style (+1), forte personnalité, frappe instinctive, science de la prise en tenaille

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +8, Vol +3 (+2 contre sorts et effets mentaux)

Caractéristiques : For 10, Dex 22, Con 12, Int 18, Sag 8, Cha 12

Compétences : Acrobaties (12) +20, Bluff (12) +13, Déplacement silencieux (12) +18, Discrétion (12) +18, Equilibre (12) +20, Escalade (12) +12, Escamotage (12) +20, Intimidation (12) +15, Psychologie (12) +11, Saut (12) +14

Dons : Attaque en finesse, Attaques réflexes, Expertise du combat, Science de l'initiative, Science du désarmement

Langues : Commun, Elfique, Draconien, Gnome, Orque

Facteur de puissance : 9

Équipement : *chemise de mailles en mithral* +2, *raprière* +1 *acérée*, arc long de maître, 40 flèches, *anneau de protection* +1, *amulette d'armure naturelle* +1, *bandeau d'Intelligence* +2, *gantelets de Dextérité* +2, *cape de résistance* +1, *havresac d'Evard*, *bottes de sept lieues*, 2 *potions de soins modérés*, 2 *potions de soins légers*, *potion de force de taureau*, matériel d'aventurier, 50 pp

Alignement : Chaotique Neutre (dominé)

† Version révisée proposée sur le Scriptorium

Sbires d'Izzardo

GRUMMBASH

Gobelours Guerrier 7

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 3d8+7d10+18 (72 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 24 (+1 Dex, +9 armure, +1 bouclier, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +9/+12

Attaque : *morgenstern* +1 de feu (+15 corps à corps, 1d8+6/19-20, +1d6 de feu) ; ou javeline (+10 distance, 1d6+3)

Attaque à outrance : *morgenstern* +1 de feu (+15/+10 corps à corps, 1d8+6/19-20, +1d6 de feu) ; ou javeline (+9/+4 distance, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques : For 16, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 9

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +4, Discrétion +4, Escalade +8, Intimidation +4, Perception auditive +2, Saut +8

Dons : Arme de prédilection (*morgenstern*), Arme de prédilection supérieure (*morgenstern*), Attaque en puissance, Charge en puissance, Maîtrise de la charge en puissance, Science de la destruction, Science du critique (*morgenstern*), Spécialisation martiale (*morgenstern*)

Facteur de puissance : 9

Équipement : *harnois* +1, *écu en acier* +1, *morgenstern* +1 de feu, *potion de soins importants*, 50 pp

Alignement : Loyal Neutre

ASHNACK

Orque Barbare 8/Guerrier 1

Dés de vie : 8d12+1d10+27 (91 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m

Classe d'armure : 23 (+3 Dex, +7 armure, +2 parade, +1 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +9/+16

Attaque : *grande hache en adamantium* +2 (+19 corps à corps, 1d12+12/19-20/x3) ; ou javeline de maître (+13 à distance, 1d6+7)

Attaque à outrance : *grande hache en adamantium* +2 (+19/+14 corps à corps, 1d12+12/19-20/x3) ; ou javeline de maître (+13 à distance, 1d6+7)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : rage (3/jour), déplacement accéléré, esquive instinctive, sens des pièges (+3), esquive instinctive supérieure, réduction des dégâts (1/-), sensibilité à la lumière

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +12, Vol +3

Caractéristiques : For 24, Dex 16, Con 16, Int 8, Sag 10, Cha 6



Compétences : Escalade (11) +20, Natation (11) +18, Saut (12) +19

Dons : Arme de prédilection (grande hache), Attaque en puissance, Science de la destruction, Science de l'initiative, Science du critique (grande hache)

Langues : Commun, Orque

Facteur de puissance : 9

Équipement : *cuirasse en mithral* +2, *grande hache en adamantium* +2, javeline de maître (10), *anneau de protection* +1, *cape de résistance* +1, *gantelets de Force* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, *ceinturon de Constitution* +2, matériel d'escalade, sac à dos d'équipement d'aventurier, 3 *potions de soins modérés*

Alignement : Neutre Mauvais

En rage

Dés de vie : 8d12+1d10+45 (108 pv)

Classe d'armure : 21 (+3 Dex, +7 armure, +2 parade, +1 naturelle, -2 rage), contact 13, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +9/+18

Attaque : *grande hache en adamantium* +2 (+21 corps à corps, 1d12+15/19-20/x3) ; ou javeline de maître (+13 à distance, 1d6+9)

Attaque à outrance : *grande hache en adamantium* +2 (+21/+16 corps à corps, 1d12+15/19-20x3) ; ou javeline de maître (+13 à distance, 1d6+9)

Particularités : rage (8 rounds), déplacement accéléré, esquive instinctive, sens des pièges (+3), esquive instinctive supérieure, réduction des dégâts (1/-), sensibilité à la lumière

Jets de sauvegarde : Ref +6, Vig +14, Vol +5

Caractéristiques : For 28, Dex 16, Con 20, Int 8, Sag 10, Cha 6

Compétences : Escalade (11) +22, Natation (11) +20, Saut (12) +21

MALESSIA

Harpie Roublard 3

Humanoïde monstrueux de taille M

Dés de vie : 2d6+7d8 (38 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 24 m (moyenne)

Classe d'armure : 13 (+2 Dex, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +9/+11

Attaque : *masse d'arme lourde* +1 (+13 corps à corps, 1d8+3)

Attaque à outrance : *masse d'arme lourde* +1 (+13/+9 corps à corps, 1d8+3) ; ou 2 griffes (+3 corps à corps, 1d3+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : chant captivant, attaque sournoise (+2d6)

Particularités : vision dans le noir (18 m), recherche des pièges, esquive totale, sens des pièges (+1)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +3, Vol +7

Caractéristiques : For 14, Dex 15, Con 10, Int 7, Sag 10, Cha 17

Compétences : Acrobaties +6, Bluff +11, Connaissances (local) +3, Crochetage +7, Désamorçage/Sabotage +7, Détection +7, Discrétion +7, Intimidation +7, Perception auditive +10, Représentation (déclamation) +6.

Dons : Arme de prédilection (masse lourde), Attaque en vol, Attaque spéciale renforcée (chant captivant), Esquive, Persuasion

Équipement : *masse d'arme lourde* +1, *ceinture de Force* +4

Facteur de puissance : 7

Alignement : Chaotique Mauvais

Chant captivant (Sur). L'attaque la plus insidieuse de la harpie est son chant. Quand elle y fait appel, toutes les créatures distantes de 90 mètres ou moins (autres que des harpies) doivent réussir un jet de Volonté (DD 18) pour ne pas être captivées. C'est un effet de son et mental, de type charme. Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par cette harpie pendant une journée entière. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Les victimes captivées avancent en droite ligne vers la harpie. Si leur chemin les oblige à franchir un obstacle dangereux (marcher dans les flammes, tomber d'une falaise, etc.), elles ont droit à un second jet de sauvegarde. Les créatures captivées ne peuvent rien faire d'autre que se défendre (elles sont donc incapables de combattre ou de s'enfuir, mais ne subissent pas de malus à la CA si on les attaque). Dès qu'elles arrivent à 1,50 mètre de la harpie, elles s'immobilisent et ne se défendent pas contre ses attaques (la harpie peut alors ajouter les dégâts d'attaque sournoise). L'effet dure tant que la harpie chante, puis un round après cela. Un barde utilisant son pouvoir de contre-chant permet aux créatures envoûtées de jouer un nouveau jet de sauvegarde.

Compétence. Une harpie bénéficie d'un bonus racial de +4 sur les tests de Bluff et de Perception auditive.

Assassins

TORI, JORUND ET JARLA

Humains Roublards 7

Humanoïdes (humains) de taille M

Dés de vie : 7d6+14 (38 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 22 (+4 Dex, +6 armure, +1 esquive), contact 15, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +5/+7

Attaque : *raprière* +2 *acérée* (+12, corps à corps, 1d6+4/15-20) ou *arbalète légère* +1 (+10 distance, 1d8-1/19-20 et poison)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+5d6)

Particularités : recherche des pièges, esquive totale, sens des pièges (+2), esquive instinctive

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 14, Dex 18, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 12

Compétences : Acrobaties +7, Connaissances (local) +5, Crochetage +11, Déplacement silencieux +14, Désamorçage +7, Détection +8, Diplomatie +6, Discrétion +12, équilibre +5, Escalade +3, Escamotage +9, Estimation +5, Évasion +5, Fouille +9, Intimidation +4, Perception auditive +9, Saut +5, Survie +2, Utilisation d'objets magiques +8

Dons : Arme de prédilection (*raprière*), Attaque en finesse, Esquive, Telling Blow^{PHB2}

Langues : Commun, Draconien

Équipement : *chemise de mailles en mithril* +2, *raprière acérée* +2, *potion de grâce féline* (déjà bue, non comptabilisée), *potion d'invisibilité* (déjà bue), *potion de soins importants*, 40 pp

Alignement : Loyal Mauvais

Poison. Blessure, jet de Vigueur (DD 15) ; effet initial : paralysé pendant 2d6 minutes ; effet secondaire : paralysé pendant 2d6 heures.



ZORRU

Humain Magicien 7

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 7d4+14 (31 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 24 (+4 Dex, +4 armure, +4 bouclier, +2 parade), contact 18, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : *dague* +2 (+4 corps à corps, 1d4+1/19-20) ; ou *dard de maître* (+9 corps à corps, 1d4-1 et poison)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : appel de familier, sorts

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +6.

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 14, Int 18, Sag 12, Cha 9.

Compétences : Art de la magie +19, Estimation +7, Connaissances (mystères) +14, Connaissances (local) +9, Connaissance (plans) +5, Concentration +12, Discrétion +7*, Fouille +6, Perception auditive +2, Déplacement silencieux +7, Détection +4

Dons : Création d'objets merveilleux, Dispense de composantes, Incantation silencieuse, Ecole renforcée (enchantement), Ecole renforcée (évocation), Ecriture de parchemins

Langues : Commun, Draconien

Équipement : *bracelets d'armure* +4, *anneau de protection* +2, *dague* +2, *potion de soins importants*, émeraude (500 po), 20 pp

Facteur de puissance : 7

Alignement : Loyal Mauvais

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 7. *Sorts préparés* (6/5/4/3, DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 1^{er} – *Projectile magique* (x2), *Bouclier* (déjà lancé), *orbe mineur d'acide*, *poignée électrique* (x2) ; 2^e – *Main spectrale*, *Projectile magique silencieux* (x2), *Invisibilité*, *Grâce féline* (déjà lancé) ; 3^e – *Boule de feu*, *Vol*, *Immobilisation des personne*, *Lenteur* ; 4^e – *Invisibilité suprême* (déjà lancé), *Confusion*, *Boule de feu silencieuse*.

Familier. Corbeau.

Corbeau**Créature magique de taille TP****Dés de vie :** 7d4 (15 pv)**Initiative :** +4**Vitesse de déplacement :** 3 m (2 cases), vol 12 m (moyenne)**Classe d'armure :** 20 (+2 taille, +4 Dex, +4 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 16**Attaque de base/lutte :** +6/-5**Attaque :** serres (+6 corps à corps, 1d2-5)**Espace occupé/allonge :** 75 cm/0 m**Particularités :** odorat, esquive extraordinaire, transfert d'effet magique, lien télépathique, vigilance, conduit, communication avec le maître, communication avec les animaux du même type**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +2, Vol +7**Caractéristiques :** For 1, Dex 19, Con 10, Int 9, Sag 14, Cha 6**Compétences :** Détection +6, Perception auditive +6**Dons :** Attaque en finesse

Les appartements d'Essirise

GARDE ANIMÉ**Créature artificielle de taille G****Dés de vie :** 15d10+30 (112 pv)**Initiative :** +0**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)**Classe d'armure :** 24 (-1 taille, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 24**Attaque de base/lutte :** +11/+21**Attaque :** coup (+16 corps à corps, 1d8+6)**Attaque à outrance :** 2 coups (+16 corps à corps, 1d8+6)**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m**Particularités :** créature artificielle, garde du corps, guérison accélérée (5), localisation du maître, *protection d'autrui*, *stockage de sorts*, vision dans le noir (18 m), vision nocturne**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +5, Vol +5**Caractéristiques :** For 22, Dex 10, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1**Facteur de puissance :** 8**Alignement :** Neutre**Garde du corps (Ext).** Le garde animé fait tout ce qui est en son pouvoir pour protéger son maître

quand il se trouve à ses côtés (il pare les attaques qui le prennent pour cible, gêne ses adversaires, etc.). Toutes les attaques portées contre le porteur de l'amulette subissent un malus de parade de -2.

Localisation du maître (Sur). Tant que le garde animé se trouve dans le même plan que son maître, il peut le retrouver où qu'il soit (ou seulement l'amulette, si elle a été enlevée après que le garde a été appelé).

Protection d'autrui (Mag). Le porteur de l'amulette peut activer ce pouvoir s'il se trouve à 30 mètres ou moins du garde animé. Il fonctionne comme le sort du même nom, en ce sens que la moitié des dégâts qui devraient être infligés au porteur de l'amulette sont transférés au garde animé (par contre, le pouvoir ne confère pas de bonus à la CA ou aux jets de sauvegarde).

Stockage de sort (Mag). Le garde animé peut stocker un sort du 4^e niveau ou moins, lequel doit lui être transmis par une autre créature. Il « lance » ce sort lorsque son maître le lui ordonne ou dès que la condition fixée pour la libération de l'énergie magique est satisfaite. Par la suite, le garde animé peut stocker un autre sort (ou le même).

ABOMINATION YUAN-TI**Humanoïde monstrueux de taille G****Dés de vie :** 9d8+27 (67 pv)**Initiative :** +5**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), escalade 6 m, nage 6 m**Classe d'armure :** 22 (-1 taille, +1 Dex, +10 naturelle, +2 bouclier), 10 contact, 21 pris au dépourvu**Attaque de base/lutte :** +9/+17**Attaque :** *cimeterre* +1 (+13 corps à corps, 1d8+5/18-20) ou arc long composite de force (+4) de maître (+11/+6 distance, 2d6+4/x3).**Attaque à outrance :** *cimeterre* +1 (+13/+8 corps à corps, 1d8+5/18-20) et morsure (+7 corps à corps, 2d6+3 plus poison) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+11/+6 distance, 2d6+4/x3).**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m**Attaques spéciales :** constriction (1d6+6), étreinte, *phobie*, pouvoirs magiques, *production d'acide*, venin**Particularités :** *détection du poison*, *mimétisme*, odorat, résistance à la magie (18), *transformation*, vision dans le noir (18 m)**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +6, Vol +11

Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 17, Int 20, Sag 20, Cha 18

Compétences : Concentration +15, Connaissances (plans) +17, Discrétion +8*, Perception auditive +17, Déplacement silencieux +12, Détection +19

Dons : Vigilance, Combat aveugle, Expertise du combat, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent

Langues : Commun, Slaad, Yuan-ti

Équipement : *cimeterre +1*, *potion de soins importants*, 2 émeraudes (200 et 50 po)

Facteur de puissance : 7

Alignement : Loyal Mauvais

Pouvoirs magiques. *Enchevêtrement* (DD 16) et *hypnose des animaux* (DD 15) à volonté ; *neutralisation du poison* (DD 18), *ténèbres profondes* et *suggestion* (DD 17), 3/jour ; *métamorphose funeste* (DD 19, forme de serpent exclusivement) et *terreur* (DD 18), 1/jour. Niveau 10 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Lurren

Voir description Chapitre 2



CHAPITRE 5

Mauvaise surprise

LES JUMEAUX

Les jumeaux Irlan et Phaëlil sont deux elfes de la maison Phiarlane qui travaillent aussi pour la Griffes d'Emeraude. 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 Griffes d'Emeraude 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 quoiqu'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*, *sacoches 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

que 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 *raprière* +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 illusoire*, 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^{er} – *Alignement indétectable, charme-personne, déguisement, graisse* ; 2^e – *Détection de pensées, don des langues, image miroir, silence* ; 3^e – *Clignotement, image accomplie, lenteur, rapidité* ; 4^e – *Domination, invisibilité suprême, modification de mémoire, porte dimensionnelle* ; 5^e – *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**

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.

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).

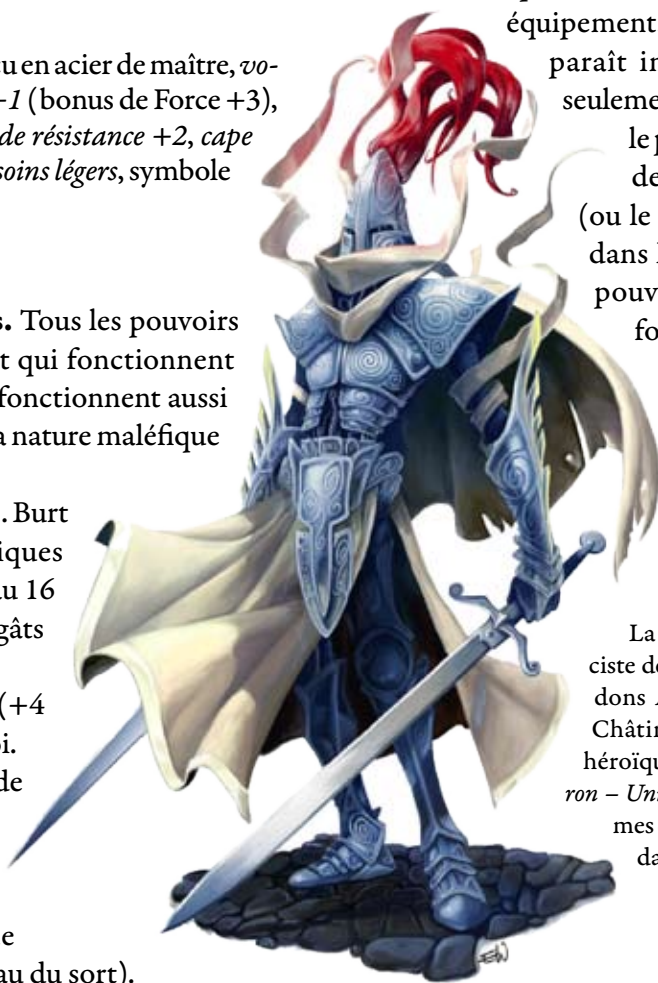
0 – *Assistance divine*, *création d'eau*, *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *lumière*, *purification de nourriture et d'eau* ; 1^{er} – *Bouclier de la foi*, *compréhension des langages*, *détection du chaos*[†], *faveur divine*, *injonction*, *regain d'assurance* ; 2^e – *Apaisement des émotions*[†], *consécration*, *endurance de l'ours*, *immobilisation de personne*, *sagesse du hibou*, *silence* ; 3^e – *Cercle magique contre le Chaos*[†], *dissipation de la magie*, *panoplie magique*, *prière* ; 4^e – *Arme magique suprême*, *détection du mensonge*[†], *puissance divine* ; 5^e – *Force du colosse*, *vision lucide*[†].

[†] 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 *Eberon – 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 Ensorceleur 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^{er}), *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^{er} – *Bouclier, couleurs dansantes, coup au but, projectile magique* ; 2^e – *Flou, lévitation* ; 3^e – *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 Enorceleur 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^{er} – *Armure de mage, brume de dissimulation, frayeur, projectile magique, sommeil* ; 2^e – *Flèche acide de Melf, flou, invisibilité, main spectrale, sphère de feu* ; 3^e – *Baiser du vampire, dissipation de la magie, éclair, immobilisation de personne* ; 4^e – *Cri, globe d'invulnérabilité partielle, peau de pierre, tempête de grêle* ; 5^e – *Brume mortelle, cône de froid, immobilisation de monstre, téléportation* ; 6^e – *Brume acide, désintégration, dissipation suprême* ; 7^e – *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^e 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^{er} – *Armure de mage, bouclier, charme-personne, image silencieuse, projectile magique* ; 2^e – *Endurance de l'ours, flèche acide de Melf, invisibilité* ; 3^e – *Rapidité, suggestion*.

Compétences. Ce monstre bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement.

RAKSHASA, ZAKYAVoir le manuel *Eberron - Univers*.**Atur****VECRA**

Bien que la philosophie et les motivations de Vecra divergent beaucoup de celles de la cour d'outremort, 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** : *dague 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** : *dague 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 ins-

tinctive, 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, dague 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'antidétection, potion de soins importants, parchemin d'empoisonnement, parchemin de porte dimensionnelle

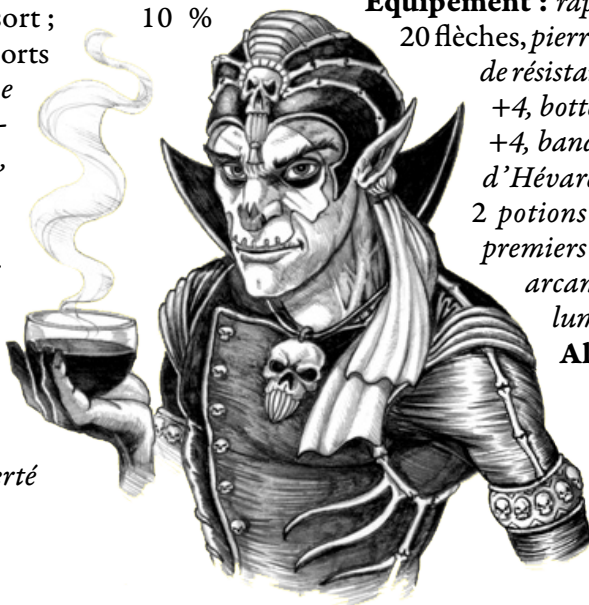
Alignement : Loyal Mauvais

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 dague 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^{er} – *Brume de dissimulation, changement d'apparence, saut, son imaginaire* ; 2^e – *Alignement indétectable, modification d'apparence, passage sans traces, pattes d'araignée* ; 3^e – *Détection faussée, simulacre de vie, ténèbres profondes* ; 4^e – *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^F

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^e), 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 dra-

conique, 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^{er} – *Agrandissement, armure de mage, bouclier, couleurs dansantes, coup au but, graisse, projectile magique (x3), rapetissement* ; 2^e – *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^e – *Boule de feu, clignotement, dissipation de la magie, éclair, rapidité, vol* ; 4^e – *Cri, énergie négative, tempête de grêle, peau de pierre, tentacules noirs d'Evard* ; 5^e – *Cône de froid (x2), magie des ombres, mur de force, téléportation* ; 6^e – *Convocation de monstres VI, dissipation suprême, double illusoire, grâce féline de groupe* ; 7^e – *Doigt de mort, immobilisation de personne de groupe, rayons prismatiques* ; 8^e – *Symbole de mort*.

Grimoire. 0 – Tous ; 1^{er} – *Arme magique, armure de mage, charme-personne, convocation de monstres I, corde animée, coup au but, déguisement, feuille morte, projectile magique, sommeil* ; 2^e – *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^e – *Boule de feu, déplacement, dissipation de la magie, éclair, rapidité, sphère d'invisibilité, suggestion, vol* ; 4^e – *Charme-monstre, métamorphose, mur de feu, mur de glace, peau de pierre, scrutation, tempête de grêle* ; 5^e – *Cône de froid, convocation de monstres V, mur de force, renvoi, téléportation* ; 6^e – *Désintégration, éclair multiple, dissipation suprême, vision lucide* ; 7^e – *Convocation de monstres VII, doigt de mort, rayon prismatique* ; 8^e – *Charme-monstre de groupe, convocation de monstres VIII, danse irrésistible d'Otto*.

LIZA

Elfe Guerrier 15

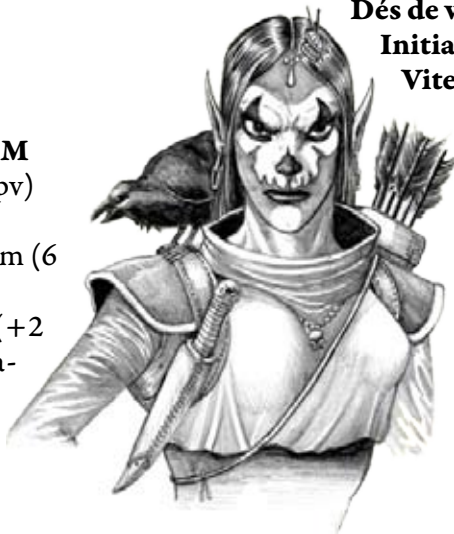
Humanoïde (elfe) de taille M

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^{er} – *Bénédictio* (x2), *bouclier de la foi, convocation de monstres I, faveur divine, injonction, protection contre le Mal**, *sanctuaire* ; 2^e – *Aide**, *arme spirituelle, force de taureau, fracassement, immobilisation de personne, mise à mort, silence, soins modérés* ; 3^e – *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^e – *Arme magique supérieure, châtiment sacré, immunité contre les sorts, puissance divine, soins intensifs* ; 5^e – *Annulation d'enchantement, colonne de feu, exécution, fléau d'insectes, injonction suprême, rejet du Mal** ; 6^e – *Allié majeur d'outreplan, barrière de lames**, *dissipation suprême, mise à mal, mot de rappel* ; 7^e – *Champ de force, destruction, parole sacrée**, *scrutation ultime* ; 8^e – *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^{er} – *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^{er} – *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^{er} – *Bénédiction* (x2), *bouclier de la foi, imprécation, rayon affaiblissant** ; 2^e – *Contrôle mineur des morts-vivants**, *force de taureau, immobilisation de personne, soins modérés* ; 3^e – *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^{er} – *Arme magique, armure de mage, projectile magique* (x2) ; 2^e – *Flèche acide de Melf, flou, poussière scintillante* ; 3^e – *Rapidité*

Grimoire. 0 – *Détection de la magie, détection du poison, hébètement, illumination, lecture de la magie, rayon de givre, son imaginaire* ; 1^{er} – *Arme magique, armure de mage, couleurs dansantes, identification, projectile magique* ; 2^e – *Déblocage, endurance de l'ours, flèche acide de Melf, flou, poussière scintillante, résistance aux énergies destructives* ; 3^e – *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-vivants (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 prépa-*

rés (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^{er} – *bénédiction, bouclier de la foi, imprécation, rayon affaiblissant**, *soins légers* (x2) ; 2^e – *Contrôle mineur des morts-vivants**, *force de taureau, immobilisation de personne, sagesse du hibou, soins modérés* ; 3^e – *Baiser du vampire**, *dissipation de la magie* (x2), *lumière brûlante, ténèbres profondes* ; 4^e – *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^{er} – *Bénédiction*, *bouclier de la foi*, *détection du Bien*, *faveur divine*, *imprécation*, *perception de la mort*, *rayon affaiblissant** ; 2^e – *Aide*, *contrôle mineur des morts-vivants**, *discours captivant*, *immobilisation de personne*, *mise à mort*, *profanation* ; 3^e – *Baiser du vampire**, *dissipation de la magie*, *malédiction*, *panoplie magique*, *ténèbres profondes* ; 4^e – *Empoisonnement*, *énergie négative**, *immunité contre les sorts*, *puissance divine*, *vermine géante* ; 5^e – *Exécution*, *fléau d'insectes*, *santification 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 combattra 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 Kaius 1^{er}.

Voir caractéristiques Chapitre 1



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

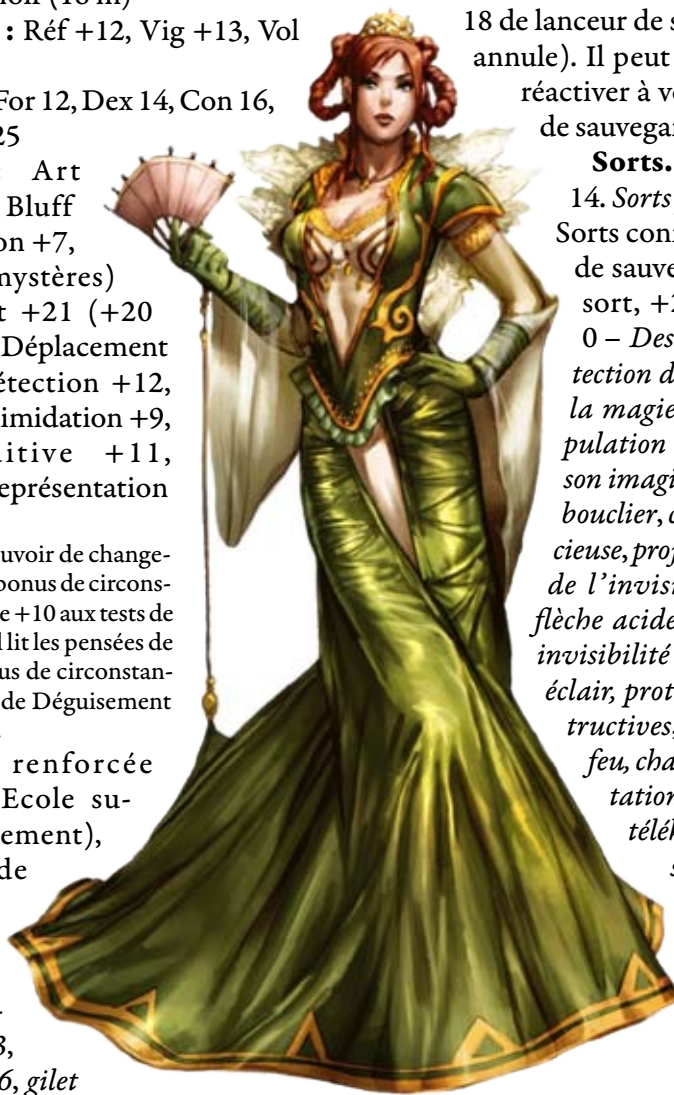
Compétences : Art de la magie +12, Bluff +21*, Concentration +7, Connaissances (mystères) +10, Déguisement +21 (+20 pour tenir un rôle)*, Déplacement silencieux +11, Détection +12, Diplomatie +11, Intimidation +9, Perception auditive +11, Psychologie +10, Représentation (art oratoire) +17

* 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^{er} – *Armure de mage, bouclier, charme-personne, image silencieuse, projectile magique* ; 2^e – *Détection de l'invisibilité, endurance de l'ours, flèche acide de Melf, fou rire de Tasha, invisibilité* ; 3^e – *Déplacement, rapidité, éclair, protection contre les énergies destructives, suggestion* ; 4^e – *Bouclier de feu, charme-monstre, confusion, scrutation* ; 5^e – *Débilité, mur de force, télékinésie* ; 6^e – *Double-illusoire, suggestion de groupe* ; 7^e – *Épée de Mordenkainen*.

Compétences. Ce monstre bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement.

KAIÛS

Kaiûs est un homme important dans le monde d'Eberron. Derrière son rôle de roi du Karnath que tout le monde lui connaît se cache un terrible secret : Kaiûs III n'est autre que Kaiûs I^{er}. En effet, Kaiûs 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 Kaiûs en vampire. Si Kaiûs 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 Kaiûs. 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, Kaiûs 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.

Kaiûs 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 tempo-

raires 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 considérées 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), creuse-

ment 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



CHAPITRE 6

Le sceptre d'Vol

Cet artefact crée sous les ordres d'Erands d'Vol doit permettre à son propriétaire d'asservir plus facilement les porteurs de la marque noire. En plus de quelques pouvoirs secondaires, le sceptre d'Vol devrait permettre d'utiliser à volonté le pouvoir de prêtre de domination de mort-vivant, mais sur les porteurs de la marque uniquement.

Cet artefact est encore inachevé, mais si les personnages ne font pas en sorte de le détruire, ils s'exposeraient au risque que Vol puisse l'utiliser contre eux dans un avenir proche...

Le Globe d'Eptor'cix

A ce stade là, les personnages devraient en savoir suffisamment sur l'artefact considéré comme le plus puissant jamais créé par les géants. Ils devraient apprendre qu'il s'agit d'un objet qui n'est utile qu'en la présence de magie. Il permet en fait de moduler celle-ci presque sans limite, en augmentant la durée des effets d'un sort, son étendue, sa puissance, ou même en l'annulant... Les personnages devraient s'y intéresser de très près, puisqu'ils vont rapidement se rendre compte que la légende de cet artefact, si elle se révélait vraie, serait sans aucun doute la solution.



PNJ

Les principautés de Lhazâr

KOLBERKAIN, PIRATE IMPLACABLE

Les personnages l'avaient déjà rencontré, Kolberkain est le prince nain qui parcourait la mer Tonnante en direction du Xen'drik. Ils avaient alors sûrement échangé quelques flèches et croisé le fer, à bord de leurs navires respectifs. En son absence, les Requins affamés ont élu un nouveau prince. Lors de son retour tardif, Kolberkain devint fou en apprenant la nouvelle, il était parti au Xen'drik

pour reconquérir la confiance de ses matelots, et ça lui avait finalement causé la perte de son poste. Il compte à tout prix récupérer sa place parmi les Requins affamés, et se servir de la force des personnages pour cela.

C'est aussi une chance pour eux, puisque Kolberkain pourra ensuite les conduire à l'endroit qu'ils cherchent...

Nain Expert 3/Roublard 2/Guerrier 2

Humanoïde (nain) de taille M

Dés de vie : 5d6+2d10+14 (42 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Classe d'armure : 16 (+2 Dex, +4 armure), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +5/+7

Attaque : sabre d'abordage (+9 au corps à corps, 1d6+3) ou coutelas (+8 au corps à corps, 1d4+2) ou arbalète de poing (+7 à distance, 1d4/19-20, x2)

Attaque à outrance : sabre d'abordage (+7 au corps à corps, 1d6+3) et coutelas (+6 au corps à corps, 1d4+1) ou arbalète de poing (+7 à distance, 1d4/19-20, x2)

Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6)

Particularités : vision dans le noir 18 m, traits des nains, recherche des pièges, esquive totale

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +6, Vol +4

Caractéristiques : For 14, Dex 15, Con 14, Int 13, Sag 12, Cha 13

Compétences : Acrobaties +9, Bluff +9, Connaissances (géographie) +6, Déplacement silencieux +7, Détection +6, Équilibre +4, Escalade +6 (+8 pour grimper à la corde), Diplomatie +5, Intimidation +10, Maîtrise des cordes +7, Natation +7, Profession (marin) +8, Psychologie +6, Saut +9

Dons : Esquive, Arme en main, Combat à deux armes, Défense à deux armes, Expertise du combat

Facteur de puissance : 5

Équipement : sabre d'abordage +1, coutelas de maître, arbalète de poing et 10 carreaux, armure de cuir clouté +1.

Alignement : Neutre Mauvais

JOR'MAR

Ce demi-orque de charisme est le nouveau prince qui dirige les Requins affamés. Il y avait un moment déjà que Jor'mar avait des vues sur le poste de Kolberkain. Sa popularité grandissante auprès des Requins Affamés lui promettait déjà une place de choix, mais le départ du peu apprécié Kolberkain fit de lui le nouveau chef. On dit généralement de lui qu'il a l'allure d'un vrai pirate.



Sorts. Niveau de lanceur de sorts

1. *Sorts connus* (2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Lumières dansantes, prestidigitation, résistance, son imaginaire*

En rage

Dés de vie : 1d12+1d6+12d6+42 (94 pv)

Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +1 parade, +5 armure, +2 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +10/+14

Attaque : *Trident* +1 de feu (+15 corps à corps

à corps, 1d8+5 plus 1d6 feu)

Attaque à outrance : *Trident* +1 de feu (+15/+10 corps à corps, 1d8+5 plus 1d6 feu)

Particularités : vision dans le noir 18 m, sens des pièges (+3), esquive totale, esquive instinctive, esquive instinctive supérieure

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +7, Vol +8

Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 16, Int 14, Sag 10, Cha 16

Barbare 1/Barde 1/Roublard 12

Humanoïde (demi-orque) de taille M

Dés de vie : 1d12+1d6+12d6+14 (66 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Classe d'armure : 21 (+3 Dex, +1 parade, +5 armure, +2 bouclier), contact 14, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +10/+12

Attaque : *Trident* +1 de feu (+13 corps à corps, 1d8+3 plus 1d6 feu)

Attaque à outrance : *Trident* +1 de feu (+13/+8 corps à corps, 1d8+3 plus 1d6 feu)

Attaques spéciales : rage, contre-chant, fascination, inspiration vaillante (+1), musique de barde, savoir bardique, attaque sournoise (+6d6)

Particularités : vision dans le noir 18 m, sens des pièges (+3), esquive totale, esquive instinctive, esquive instinctive supérieure

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +7, Vol +6

Caractéristiques : For 14, Dex 16, Con 12, Int 14, Sag 10, Cha 16

Compétences : Acrobaties +18, Bluff +18, Connaissances (géographie) +10, Déplacement silencieux +18, Escalade +17 (+19 pour grimper à la corde), Diplomatie +18, Intimidation +18, Maîtrise des cordes +18, Natation +17, Profession (marin) +15

Dons : Attaque éclair, Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent

Facteur de puissance : 14

Équipement : armure de cuir clouté +2, écu en bois, *trident* +1 de feu

Alignement : Chaotique Neutre

PIRATE

Expert 3/Homme d'armes 3

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 3d6+6 plus 3d8+6 (36 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Classe d'armure : 17 (+2 Dex, +3 armure, +2 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +5/+7

Attaque : sabre d'abordage de maître (+8 corps à corps, 1d6+2)

Attaque à outrance : sabre d'abordage de maître (+8 corps à corps, 1d6+2)

Attaques spéciales : -

Particularités : -

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +4

Caractéristiques : For 14, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 10

Compétences : Acrobaties +7, Bluff +5, Connaissances (géographie) +5, Déplacement silencieux +7, Escalade +7 (+9 pour grimper à la corde), Intimidation +3, Maîtrise des cordes +7, Natation +7, Profession (marin) +5

Dons : Esquive, Vigueur surhumaine, Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Facteur de puissance : 4

Équipement : sabre d'abordage de maître, armure de cuir clouté, écu en bois, 25 po

Alignement : Neutre

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 (+12 au corps à corps, 1d10+4/x3)

Attaque à outrance : hallebarde de maître (+12/+7 au corps à corps, 1d10+4/x3)

Attaques spéciales : -

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 : Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine

Facteur de puissance : 8

Équipement : hallebarde de maître, *harnois* +1, 553 po

Alignement : Neutre Mauvais

L'île de Farlen

VARGOUILLE

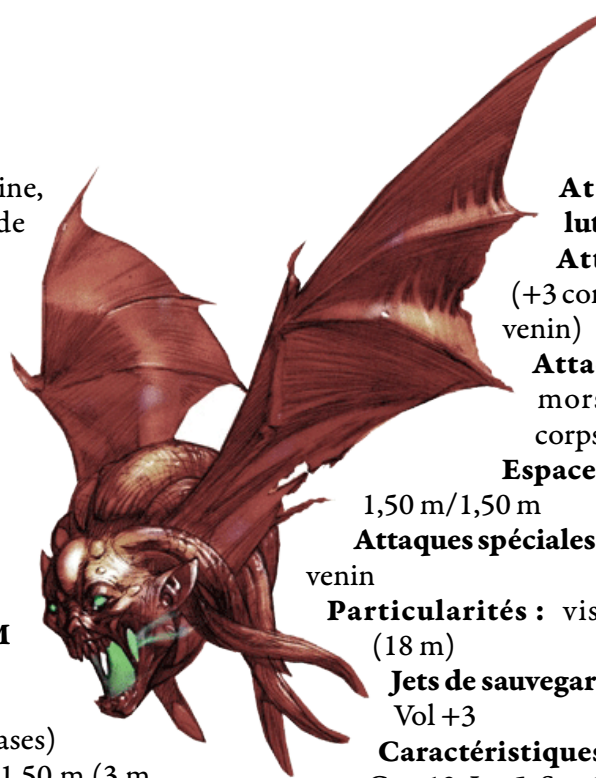
Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille P

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : vol 9 m (bonne) (6 cases)

Classe d'armure : 12 (+1 taille, +1 Dex), contact 11, pris au dépourvu 11



Attaque de base/lutte : +1/-3

Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d4 plus venin)

Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d4 plus venin)

Espace occupé/allonge :

1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : baiser, hurlement, venin

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +3, Vol +3

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 12, Int 5, Sag 12, Cha 8

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +5, Discrétion +9, Intimidation +3, Perception auditive +5

Dons : Attaque en finesse

Facteur de puissance : 2

Équipement : aucun

Alignement : Neutre Mauvais

GOLEM DE FER

Créature artificielle de taille G

Dés de vie : 18d10+30 (129 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 30 (-1 taille, -1 Dex, +22 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 30

Attaque de base/lutte : +13/+29

Attaque : coup (+23 corps à corps, 2d10+11)

Attaque à outrance : 2 coups (+23 corps à corps, 2d10+11)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : souffle

Particularités : créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (15/adamantium), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +6, Vol +6

Caractéristiques : For 33, Dex 9, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1

Compétences : —

Dons : —

Facteur de puissance : 13

Équipement : aucun

Alignement : Neutre

TIGRE SANGUINAIRE**Animal de taille G****Dés de vie :** 16d8+48 (120 pv)**Initiative :** +2**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)**Classe d'armure :** 17 (-1 taille, +2 Dex, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15**Attaque de base/lutte :** +12/+24**Attaque :** griffes (+20 corps à corps, 2d4+8)**Attaque à outrance :** 2 griffes (+20 corps à corps, 2d4+8), morsure (+14 corps à corps, 2d6+4)**Espace occupé/allonge :** 3 m/1,50 m**Attaques spéciales :** bond, étreinte, pattes arrière (2d4+4)**Particularités :** odorat, vision nocturne**Jets de sauvegarde :** Réf +12, Vig +13, Vol +11**Caractéristiques :** For 27, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 10**Compétences :** Déplacement silencieux +11, Détection +7, Discrétion +7*, Natation +10, Perception auditive +6, Saut +14**Dons :** Arme de prédilection (griffes), Arme naturelle supérieure (griffes), Arme naturelle supérieure (morsure), Course, Discret, Vigilance**Facteur de puissance :** 8**Équipement :** aucun**Alignement :** Neutre**Malmoelle : rez-de-chaussée****GOLEM DE PIERRE****Créature artificielle de taille G****Dés de vie :** 14d10+30 (107 pv)**Initiative :** -1**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)**Classe d'armure :** 26 (-1 taille, -1 Dex, +18 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 26**Attaque de base/lutte :** +10/+23**Attaque :** coup (+18 corps à corps, 2d10+9)**Attaque à outrance :** 2 coups (+18 corps à corps, 2d10+9)**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m**Attaques spéciales :** lenteur**Particularités :** créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (10/adamantium), vision dans le noir (18 m), vision nocturne**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +4, Vol +4**Caractéristiques :** For 29, Dex 9, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1**Compétences :** —**Dons :** —**Facteur de puissance :** 11**Trésor :** aucun**Alignement :** Neutre**SHRAZBARAM****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**Dons :** Esquive, Magie de guerre, Vigilance**Facteur de puissance :** 10**Équipement :** aucun**Alignement :** Loyal Mauvais

Sorts. Niveau de lancer de sorts 7. *Sorts connus* (6/7/7/5 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie* (x2), *lecture de la magie, lumière, manipulation à distance* (x2) *résistance* ; 1^{er} – *Armure de mage, bouclier, charme-personne, image silencieuse, projectile magique* ; 2^e – *Endurance de l'ours, flèche acide de Melf, invisibilité* ; 3^e – *Rapidité, suggestion*.

RHAST**Demi-elfe Barbare 13****Humanoïde (Demi-elfe) de taille M****Dés de vie :** 13d12+52 (136 pv)**Initiative :** +2**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)**Classe d'armure :** 19 (+2 Dex, +1 naturelle, +2 parade, +4 armure), contact 12, pris au dépourvu 19**Attaque de base/lutte :** +13/+19**Attaque :** chaîne cloutée +3 (+23 corps à corps, 2d4+12)**Attaque à outrance :** chaîne cloutée +3 (+23/+18/+13 corps à corps, 2d4+12)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m (1 case/1 case)**Attaques spéciales :** rage de grand berserker (4/jour)**Particularités :** esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, sens des pièges (+4), RD (3/-)**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +14, Vol +6**Caractéristiques :** For 22, Dex 14, Con 18, Int 12, Sag 10, Cha 10**Compétences :** Escalade +16, Intimidation +10, Natation +16, Perception auditive +10, Saut +16, Survie +10**Dons :** Arme de prédilection (chaîne cloutée),

Attaque en puissance, Attaques réflexes, Esquive, Maniement d'une arme exotique (chaîne cloutée)

Facteur de puissance : 13**Équipement :** cape de résistance +2, chaîne cloutée +3, armure de cuir clouté +1, 3 potions de soins modérés, gemme de 300 po**Alignement :** Neutre Mauvais**En rage****Dés de vie :** 13d12+91 (175 pv)**Classe d'armure :** 17 (+2 Dex, +1 naturelle, +2 parade, +4 armure), contact 10, pris au dépourvu 17**Attaque de base/lutte :** +13/+22**Attaque :** chaîne cloutée +3 (+26 corps à corps, 2d4+16)**Attaque à outrance :** chaîne cloutée +3 (+26/+21/+16 corps à corps, 2d4+16)**Particularités :** esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, sens des pièges (+4), RD (3/-)**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +17, Vol +9**Caractéristiques :** For 28, Dex 14, Con 24, Int 12, Sag 10, Cha 10**SUIVANT DE RHAST****Humain homme d'armes 11****Humanoïde (humain) de taille M****Dés de vie :** 11d8+22 (71 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 :** 22 (+2 Dex, +10 amure), contact 12, pris au dépourvu 20**Attaque de base/lutte :** +11/+14**Attaque :** fléau d'armes lourd de maître (+15 au corps à corps, 1d10+4/19-20)**Attaque à outrance :** fléau d'armes lourd de maître (+15/+10/+5 au corps à corps, 1d10+4/19-20)**Attaques spéciales :** -**Particularités :** -**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +9, Vol +2**Caractéristiques :** For 16, Dex 14, Con 14, Int 12, Sag 8, Cha 14**Compétences :** Bluff +6, Détection +3, Diplomatie +6, Intimidation +9, Natation +2, Saut +6**Dons :** Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Attaque en puissance**Facteur de puissance :** 10**Équipement :** fléau d'armes lourd de maître, harnois +2, 78 pp**Alignement :** Neutre Mauvais

OGRE-MAGE**Géant de taille G****Dés de vie** : 5d8+15 (37 pv)**Initiative** : +4**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases), vol 12 m (bonne)**Classe d'armure** : 19 (-1 taille, +5 naturelle, +4 armure, +1 parade), contact 10, pris au dépourvu 19**Attaque de base/lutte** : +3/+12**Attaque** : épée à deux mains de maître (+8 corps à corps, 3d6+7/19-20) ; ou arc long (+2 distance, 2d6/x3)**Attaque à outrance** : épée à deux mains de maître (+8 corps à corps, 3d6+7/19-20) ; ou arc long (+2 distance, 2d6/x3)**Espace occupé/allonge** : 3 m/3 m**Attaques spéciales** : pouvoirs magiques**Particularités** : régénération (5), résistance à la magie (19), vision dans le noir (27 m), vision nocturne, vol**Jets de sauvegarde** : Réf +1, Vig +7, Vol +3**Caractéristiques** : For 21, Dex 10, Con 17, Int 14, Sag 14, Cha 17**Compétences** : Art de la magie +10, Concentration +11, Détection +10, Perception auditive +10**Dons** : Expertise du combat, Science de l'initiative**Facteur de puissance** : 8**Équipement** : Épée à 2 mains de maître, arc long, *anneau de protection* +1, chemise de maille, 50 po, 1 gemme : rubis de 100 po.**Alignement** : Loyal Mauvais**GARDE D'ÉLITE DE VOL****Elfe Roublard 3/Guerrier 8****Humanoïde (elfe) de taille M****Dés de vie** : 3d6+8d10+11 (65 pv)**Initiative** : +8**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)**Classe d'armure** : 20 (+4 Dex, +6 armure), contact 14, pris au dépourvu 20**Attaque de base/lutte** : +10/+13**Attaque** : *raprière* +1 *vicieuse* (+14 corps à corps, 1d6+4/15-20) ou *arc long* +1 (+5 à distance, 1d8/x3)**Attaque à outrance** : *raprière* +1 *vicieuse* (+15/+10 corps à corps, 1d6+4/15-20) ou *arc long* +1 (+15/+10 à distance, 1d8/x3)**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales** : attaque sournoise (+2d6)**Particularités** : traits des elfes, esquive totale, recherche des pièges, sens des pièges (+1)**Jets de sauvegarde** : Réf +9, Vig +8, Vol +4**Caractéristiques** : For 16, Dex 18, Con 12, Int 10, Sag 8, Cha 10**Compétences** : Bluff +6, Connaissances (religion) +2, Déplacement silencieux +10, Détection +5, Diplomatie +2, Discrétion +10, Évasion +10, Intimidation +10, Perception auditive +5**Dons** : Arme de prédilection (*raprière*), Attaque éclair, Attaques réflexes, Esquive, Science du critique (*raprière*), Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (*raprière*), Volonté de fer**Facteur de puissance** : 11**Équipement** : *raprière* +1, *Chemise de mailles en mithral* +2, *potions de soins modérés* (x3), 50 po**Alignement** : Neutre Mauvais**GRANDS PRÊTRE DU SANG DE VOL****Elfe Prêtre du Sang de Vol 10****Humanoïde (elfe) de taille M****Dés de vie** : 10d8+10 (54 pv)**Initiative** : +1**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases)**Classe d'armure** : 22 (+1 Dex, +9 armure, +2 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 21**Attaque de base/lutte** : +7/+7**Attaque** : *morgenstern* +1 (+8 corps à corps, 1d8+1) ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d8/19-20)**Attaque à outrance** : *morgenstern* +1 (+8/+3 corps à corps, 1d8+1) ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d8/19-20)**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales** : sorts, intimidation des morts-vivants 5/jour**Particularités** : traits des elfes**Jets de sauvegarde** : Réf +7, Vig +11, Vol +12**Caractéristiques** : For 10, Dex 13, Con 12, Int 16, Sag 18, Cha 14**Compétences** : Concentration +14, Connaissance des sorts +16, Connaissances (mystères) +16, Connaissances (religion) +16, Diplomatie +15, Premiers secours +15**Dons** : Réflexes surhumains, Vigueur surhumaine, Volonté de fer, Emprise sur les morts-vivants**Facteur de puissance** : 10**Équipement** : *morgenstern* +1, *harnois* +1, *bottes de rapidité*, *cape de résistance* +1, *baguette de dissipation*

de la magie (23 charges), *potion de vol*, *parchemin de convocation de monstres V*, écu en fer, arbalète légère de maître, 12 carreaux d'arbalète, symbole sacré, 20 po, 5 pp

Alignement : Neutre Mauvais

Domaines : Mal, Mort.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 10. *Sorts par jour* (6/7/7/5/5/4 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort) ; 0 – *Assistance divine* (x2), *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *résistance*, *soins superficiels* ; 1^{er} – *Anathème*, *bouclier de la foi*, *convocation de monstres I*, *faveur divine*, *injonction*, *protection contre le Bien*, *sanctuaire* ; 2^e – *Arme spirituelle* (x3), *endurance*, *immobilisation de personne*, *mise à mort*, *silence* ; 3^e – *Animation de morts*, *cercle magique contre le Bien*, *convocation de monstres III*, *panoplie magique*, *soins importants* ; 4^e – *Convocation de monstres IV*, *empoisonnement*, *immunité contre les sorts*, *soins intensifs*, *ténèbres maudites* ; 5^e – *Forme éthérée*, *injonction suprême*, *rejet du Bien*, *résistance à la magie*.

ETTIN SQUELETTE

Mort-vivant de taille G

Dés de vie : 10d12 (65 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classed'armure : 11 (–1 taille, +2 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +5/+15

Attaque : morgens-tern (+10 corps à corps, 2d6+6) ; ou griffes (+10 corps à corps, 1d6+6) ; ou javeline (+4 distance, 1d8+6)

Attaque à outrance : 2 morgens-terns (+10 corps à corps, 2d6+6) ; ou 2 griffes (+10 corps à corps, 1d6+6) ; ou 2 javelines (+4 distance, 1d8+6)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Particularités : dissociation du combat à deux armes, immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +3, Vol +7

Caractéristiques : For 23, Dex 10, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1

Compétences : -

Dons : Science de l'initiative

Facteur de puissance : 5

Équipement : -

Alignement : Neutre Mauvais

ZOMBI OGRE

Mort-vivant de taille G

Dés de vie : 8d12+3 (55 pv)

Initiative : –2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases ; ne peut pas courir)

Classe d'armure : 15 (–1 taille, –2 Dex, +8 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +4/+14

Attaque : massue (+9 corps à corps, 2d8+9) ; ou coup (+9 corps à corps, 1d8+9) ; ou javeline (+1 distance, 1d8+6)

Attaque à outrance : massue (+9 corps à corps, 2d8+9) ; ou coup (+9 corps à corps, 1d8+9) ; ou javeline (+1 distance, 1d8+6)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : -

Particularités : limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +2, Vol +6

Caractéristiques : For 23, Dex 6, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1

Compétences : -

Dons : Robustesse

Facteur de puissance : 3

Équipement : massue

Alignement : Neutre Mauvais



ANATOR**Elfe Magicien 13****Humanoïde (elfe) de taille M****Dés de vie** : 13d4+13 (45 pv)**Initiative** : +9**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)**Classe d'armure** : 24 (+5 Dex, +4 parade, +4 armure), contact 19, pris au dépourvu 18**Attaque de base/lutte** : +6/+6**Attaque** : épée longue +1 (+7 corps à corps, 1d8+1/19-20)**Attaque à outrance** : épée longue +1 (+7/+2 corps à corps, 1d8+1/19-20)**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m (1 case/1 case)**Attaques spéciales** : sorts**Particularités** : traits des elfes**Jets de sauvegarde** : Réf +9, Vig +5, Vol +10**Caractéristiques** : For 10, Dex 20, Con 12, Int 20, Sag 14, Cha 16**Compétences** : Art de la magie +11, Bluff +8, Concentration +6, Connaissances (religion) +15, Déplacement silencieux +10, Détection +7, Discrétion +10, Fouille +7, Perception auditive +7**Dons** : Création de baguettes magiques, Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Endurance, Esquive, Incantation rapide, Magie de guerre, Science de l'initiative, Vigilance**Facteur de puissance** : 13**Équipement** : anneau de protection +4, bracelets d'armure +4, épée longue +1, baguette de projectile magique (niveau 7 de lanceur de sorts ; 40 charges), 2 parchemins de vol, 3 parchemins de mur de feu, parchemin de globe d'invulnérabilité partielle, parchemin de peau de pierre, parchemin de champ de force, parchemin de vent divin, épée longue +1, parchemin d'invisibilité suprême, 2 parchemins de rapidité, 2 potions de soins modérés**Alignement** : Loyal Mauvais**Sorts**. Niveau de lanceur de sorts 13. *Sorts préparés**(4/6/5/5/5/4/2/1 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – Hébètement, lecture de la magie, manipulation à distance, signature magique ; 1^{er} – Armure de mage, bouclier, couleurs dansantes, feuille morte, projectile magique, rayon affaiblissant ; 2^e – détection de l'invisibilité, flou, image miroir, ténèbres (x2) ; 3^e – Boule de feu (x2), éclair, dissipation de la magie, protection contre les énergies destructives ; 4^e – Assassin imaginaire, charme-monstre, peau de pierre, tempête de grêle (x2) ; 5^e – Cône de froid, immobilisation de monstre, mur de force, téléportation ; 6^e – Globe d'invulnérabilité renforcée, mauvais œil ; 7^e – Doigt de mort.***GOULE****Mort-vivant de taille M****Dés de vie** : 2d12 (13 pv)**Initiative** : +2**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)**Classe d'armure** : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12**Attaque de base/lutte** : +1/+2**Attaque** : morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie)**Attaque à outrance** : morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie), 2 griffes (+0 corps à corps, 1d3 et paralysie)**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales** : fièvre des goules, paralysie**Particularités** : mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)**Jets de sauvegarde** : Réf +2, Vig +0, Vol +5**Caractéristiques** : For 13, Dex 15, Con —, Int 13, Sag 14, Cha 16**Compétences** : Déplacement silencieux +6, Détection +7, Discrétion +6, Équilibre +6, Escalade +5, Saut +5**Dons** : Attaques multiples**Langues** : Commun**Facteur de puissance** : 1**Équipement** : aucun**Alignement** : Chaotique Mauvais

Malmoelle : premier étage

PROFANE D'ÉLITE DE VOL

Elfe Ensorceleur 10

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 10d4+13 (38 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +3 armure, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +5/+5

Attaque : épieu +1 boomerang (+6 corps à corps, 1d6+1) ; ou épieu +1 boomerang (+9 distance, 1d6+1)

Attaque à outrance : épieu +1 boomerang (+6 corps à corps, 1d6+1) ; ou épieu +1 boomerang (+9 distance, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (1 case/1 case)

Attaques spéciales : sorts

Particularités : traits des elfes

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +7

Caractéristiques : For 10, Dex 16, Con 12, Int 19, Sag 10, Cha 12

Compétences : Art de la magie +14, Bluff +11, Concentration +11, Connaissances (mystères) +14, Détection +7, Perception auditive +7

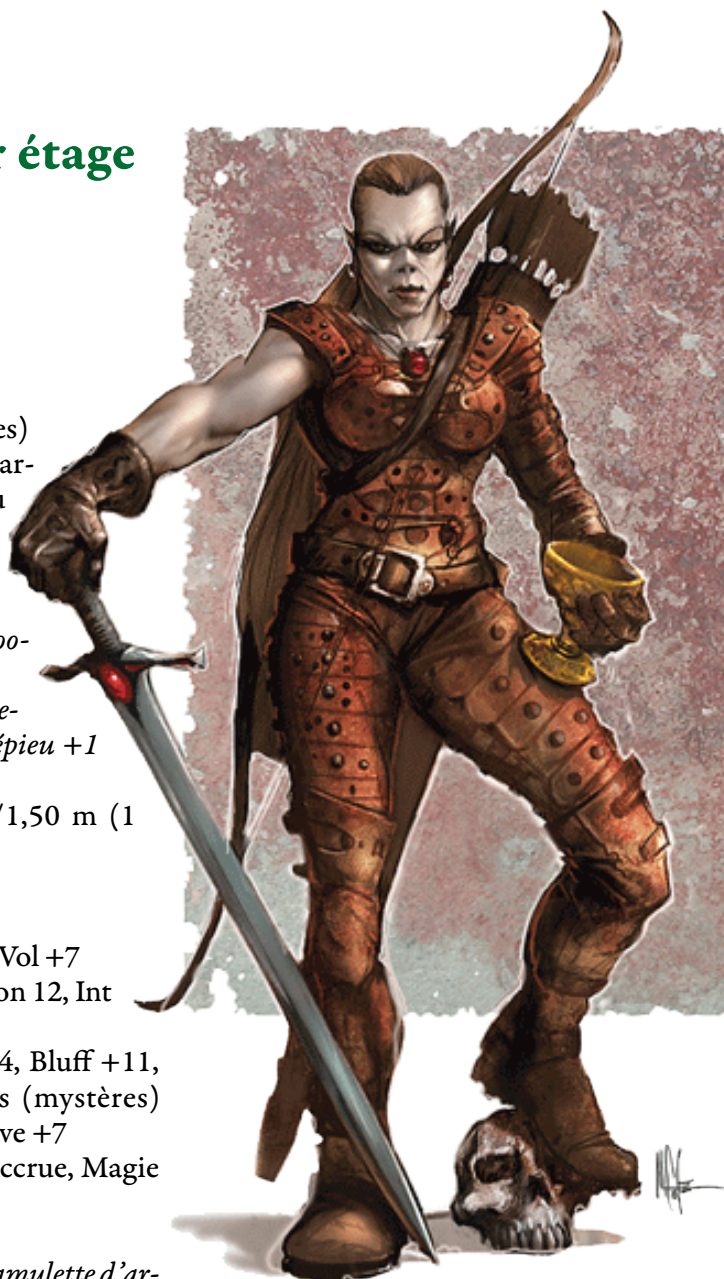
Dons : Esquive, Efficacité des sorts accrue, Magie de guerre, Robustesse, Vigilance

Facteur de puissance : 10

Équipement : bracelets d'armure +3, amulette d'armure naturelle +2, épieu +1 boomerang

Alignement : Neutre Mauvais

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 10. *Sorts par jour* (6/7/7/7/6/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). *Sorts connus* (9/5/4/3/2/1) 0 – *Détection de la magie, fatigue, hébètement, lecture de la magie, lumières dansantes, illumination, manipulation à distance, rayon de givre, son imaginaire* ; 1^{er} – *Armure de mage, brume de dissimulation, frayeur, projectile magique, sommeil* ; 2^e – *Flèche acide de melf, flou, invisibilité, main spectrale* ; 3^e – *Baiser du vampire, dissipation de la magie, éclair* ; 4^e – *Peau de pierre, tentacules noirs d'Evard* ; 5^e – *Cône de froid*



YÉMÉNA

Demi-orque Barbare 1/Rôdeur 14

Humanoïde (Demi-orque) de taille M

Dés de vie : 1d12+3 plus 14d8+42 (114 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 24 (+6 Dex, +2 naturelle, +6 armure), contact 16, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +15/+20

Attaque : épée longue +1 de rapidité (+22 corps à corps, 1d8+6/19-20) ; ou arc long composite (bonus de force +3) de maître (+22 distance, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : *épée longue* +1 de rapidité (+20/+20/+15/+10 corps à corps, 1d8+6/19-20) et *épée courte* +2 (+21/+16/+11 corps à corps, 1d6+7/19-20) ; ou arc long composite (bonus de force +3) de maître (+22/+17/+12 distance, 1d8+3/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : rage de berserker, ennemi juré (humains +6, elfes +2, demi-elfes +2)

Particularités : empathie sauvage, déplacement facilité, pistage accéléré, esquive totale, camouflage

Jets de sauvegarde : Réf +15, Vig +14, Vol +5

Caractéristiques : For 20, Dex 22, Con 16, Int 10, Sag 13, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +16, Détection +9, Discrétion +16, Escalade +15, Fouille +10, Natation +15, Perception auditive +9, Premiers secours +9, Saut +15, Survie +9

Dons : Arme de prédilection (*épée longue*), Arme de prédilection (*épée courte*), Combat à deux armes, Endurance, Esquive, Maîtrise du combat à deux armes, Pistage, Science de l'initiative, Science du combat à deux armes, Tir à bout portant, Tir de précision

Facteur de puissance : 15

Équipement : *armure de cuir clouté* +3, *amulette d'armure naturelle* +2, *épée longue* +1 de rapidité, *épée courte* +2, arc long composite de maître, *gantelets de force* +2, 10 *flèches* +1, 54 *po*

Alignement : Loyal Mauvais

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 7. *Sorts connus* (3/1/1 ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort). 1^{er} – *Convocation d'alliés naturels I, enchevêtrement, endurance aux énergies destructives* ; 2^e – *Soins légers* ; 3^e – *Soins modérés*

En rage

Dés de vie : 1d12+5 plus 14d8+70 (144 pv)

Classe d'armure : 22 (+6 Dex, +2 naturelle, +6 armure), contact 16, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +15/+22

Attaque : *épée longue* +1 de rapidité (+24 corps à corps, 1d8+8/19-20) ; ou arc long composite (bonus de force +3) de maître (+22 distance, 1d8+3/x3)

Attaque à outrance : *épée longue* +1 de rapidité (+22/+22/+17/+12 corps à corps, 1d8+8/19-20) et *épée courte* +2 (+23/+18/+13 corps à corps, 1d6+9/19-20) ; ou arc long composite (bonus de force +3) de maître (+22/+17/+12 distance, 1d8+3/x3)

Particularités : empathie sauvage, déplacement fa-

cilité, pistage accéléré, esquive totale, camouflage

Jets de sauvegarde : Réf +15, Vig +16, Vol +7

Caractéristiques : For 24, Dex 22, Con 20, Int 10, Sag 13, Cha 10

ZAXOLON

Géant de feu Guerrier 4/Roublard 2

Géant (Feu) de taille G

Dés de vie : 15d8+75 plus 4d10+20 plus 2d6+10 (201 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 26 (-1 taille, +3 Dex, +8 naturelle, +6 armure), contact 12, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +15/+29

Attaque : *épée à deux mains* +2 de feu (+28 corps à corps, 3d6+19 +1d6 de feu/17-20) ; ou coup (+25 corps à corps, 1d4+10) ; ou rocher (+18 distance, 2d6+10 et 2d6 de feu)

Attaque à outrance : *épée à deux mains* +2 de feu (+28/+23/+18 corps à corps, 3d6+19 +1d6 de feu/17-20) ; ou 2 coups (+25 corps à corps, 1d4+10) ; ou rocher (+18 distance, 2d6+10 et 2d6 de feu)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : jet de rochers, attaque sournoise (+1d6), recherche des pièges

Particularités : immunité contre le feu, esquive totale, réception de rochers, vision nocturne, vulnérabilité au froid

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +20, Vol +10

Caractéristiques : For 31, Dex 16, Con 21, Int 16, Sag 14, Cha 11

Compétences : Bluff +5, Déplacement silencieux +8, Désamorçage sabotage +7, Détection +20, Diplomatie +9, Escalade +15, Intimidation +12, Saut +15, Utilisation d'objets magiques +7

Dons : Attaque en puissance, Arme de prédilection (*épée à deux mains*), Enchaînement, Science de la destruction, Science de la bousculade, Science de l'initiative, Science du critique (*épée à deux mains*), Science du renversement, Spécialisation martiale (*épée à deux mains*), Succession d'enchaînements, Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Facteur de puissance : 16

Équipement : *armure de cuir clouté* +3, *épée à deux mains* +2 de feu, *potion de soins intensifs*, *baguette de soins modérés*, 200 *po*, 583 *pp*

Alignement : Loyal Mauvais

Jet de rochers (Ext). Le facteur de portée de ses rochers est de 36 mètres.



MOLOSSE DE ZAXOLON**Molosse satanique évolué****Extérieur (extraplanaire, feu, Loi, Mal) de taille M****Dés de vie :** 12d8+36 (90 pv)**Initiative :** +8**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)**Classe d'armure :** 21 (-1 taille, +4 Dex, +8 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 17**Attaque de base/lutte :** +12/+17**Attaque :** morsure (+16 corps à corps, 1d8+5 plus 1d6 de feu)**Attaque à outrance :** morsure (+16 corps à corps, 1d8+5 plus 1d6 de feu)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales :** morsure enflammée, souffle**Particularités :** immunité contre le feu, odorat, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité au froid**Jets de sauvegarde :** Réf +12, Vig +12, Vol +8**Caractéristiques :** For 21, Dex 18, Con 18, Int 6, Sag 10, Cha 6**Compétences :** Déplacement silencieux +24, Détection +15, Discrétion +24, Perception auditive +15, Saut +24, Survie +15***Dons :** Attaque en puissance, Course, Esquive, Pistage, Science de l'initiative**Facteur de puissance :** 9**Équipement :** aucun**Alignement :** Loyal Mauvais**Malmoelle :
deuxième
étage****HUMA LE****TORTIONNAIRE****Kyton Roublard 10****Extérieur (Loi, Mal) de taille M****Dés de vie :** 8d8+16 plus 10d6+20 (107 pv)**Initiative :** +8**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)**Classe d'armure :** 25 (+4 Dex, +8 naturelle, +3 parade), contact 17, pris au

dépourvu 25

Attaque de base/lutte : +15/+16**Attaque :** chaîne (+17 corps à corps, 1d8+1/ 19-20)**Attaque à outrance :** 2 chaînes (+17 corps à corps, 1d8+1/19-20)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m (1 case/1 case)**Attaques spéciales :** attaque sournoise (+5d6), attaque handicapante, danse des chaînes, regard déstabilisant**Particularités :** esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, esquive totale, immunité contre le froid, recherche des pièges, réduction des dégâts (5/argent ou Bien), régénération (2), résistance à la magie (18), sens des pièges (+2), vision dans le noir (18 m)**Jets de sauvegarde :** Réf +17, Vig +11, Vol +9**Caractéristiques :** For 12, Dex 18, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 16**Compétences :** Acrobaties +14, Bluff +17, Détection +19, Diplomatie +8, Équilibre +7, Escalade +21, Évasion +16, Intimidation +19, Perception auditive +18, Profession (torture) +17, Psychologie +13, Saut +4**Dons :** Arme de prédilection (chaînes), Attaques réflexes, Esquive, Science du critique (chaînes), Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance**Facteur de puissance :** 16**Équipement :** anneau de protection +3, potion de soins importants, potion de rapidité, potion d'invisibilité**Alignement :** Loyal Mauvais**Attaque handicapante (Ext).** Huma le tortionnaire peut porter des attaques sournoises tellement précises que ses coups handicapent ses adversaires. Un adversaire blessé par une attaque sournoise portée par Huma subit un affaiblissement temporaire de 2 points de Force. Les points perdus de la sorte reviennent au rythme de 1 par jour.

HIMOEL, ASSISTANT TORTIONNAIRE**Demi-elfe Roublard 9/ Guerrier 4****Humanoïde (Demi-elfe) de taille M****Dés de vie** : 9d6+9 plus 4d10+4 (66 pv)**Initiative** : +9**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases)**Classe d'armure** : 24 (+5 Dex, +5 armure, +3 bouclier, +1 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 20**Attaque de base/lutte** : +10/+11**Attaque** : *rapière* +2 (+18 corps à corps, 1d6+5/15-20), *arc court composite* +1 et *flèches* +1 (+17 distance, 1d6+3/x3)**Attaque à outrance** : *rapière* +2 (+18/+13 corps à corps, 1d6+5/15-20), *arc court composite* +1 et *flèches* +1 (+17/+12 distance, 1d6+3/x3)**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m (1 case/1 case)**Attaques spéciales** : attaque sournoise (+5d6)**Particularités** : esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, esquive totale, recherche des pièges, sens des pièges (+3), traits des demi-elfes**Jets de sauvegarde** : Réf +14, Vig +10, Vol +8**Caractéristiques** : For 12, Dex 21, Con 13, Int 15, Sag 15, Cha 11**Compétences** : Acrobaties +17, Crochetage +17, Déplacement silencieux +17, Désamorçage/sabotage +14, Détection +17, Discrétion +17, Équilibre +7, Équitation +13, Escalade +9, Escamotage +17, Fouille +15, Maîtrise des cordes +17, Perception auditive +17, Saut +3**Dons** : Arme de prédilection (*rapière*), Attaque en finesse, Combat en aveugle, Esquive, Science de l'initiative, Science du critique (*rapière*), Spécialisation martiale (*rapière*), Vigilance**Facteur de puissance** : 13**Équipement** : *armure de cuir cloutée* +2, *targe* +2, *cape de résistance* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, *rapière* +2, *arc court composite* +1 (bonus de Force +1), 20 *flèches* +1, *puits portable*, *tapis volant* (1,20 m x 1,80 m)**Alignement** : Loyal Mauvais**HABASHKASAAR****Ténébreux bipède****Mort-vivant (extraplanaire) de taille TG****Dés de vie** : 21d12+42 (178 pv)**Initiative** : +6**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases), vol 6 m (médiocre)**Classe d'armure** : 32 (-2 taille, +2 Dex, +22 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 30**Attaque de base/lutte** : +10/+34**Attaque** : coup (+24 corps à corps, 2d6+16)**Attaque à outrance** : 2 coups (+24 corps à corps, 2d6+16)**Espace occupé/allonge** : 4,50 m/4,50 m**Attaques spéciales** : aura profane, convocation de morts-vivants, destruction d'objet, pouvoirs magiques, regard imprécatoire**Particularités** : aversion à la lumière du jour, immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (15/argent et magie), résistance à la magie (29), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)**Jets de sauvegarde** : Réf +11, Vig +11, Vol +19**Caractéristiques** : For 38, Dex 14, Con —, Int 20, Sag 20, Cha 18**Compétences** : Art de la magie +31, Concentration +28, Connaissances (mystères) +29, Déplacement silencieux +26, Détection +29, Diplomatie +6, Discrétion +8*, Fouille +29, Perception auditive +29, Psychologie +29, Survie +5 (+7 pour suivre une piste)**Dons** : Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Expertise du combat, Pouvoir magique rapide (*ténèbres maudites*), Science de l'initiative, Science du désarmement, Vigueur surhumaine

Facteur de puissance : 16

Équipement : —

Alignement : Chaotique Mauvais

Aura profane (Sur). Tout ténébreux est entouré d'une aura profane d'énergie négative de 6 mètres de rayon. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *profanation*, mais il est si puissant qu'il est considéré comme un autel maléfique. Tous les morts-vivants situés dans le rayon de 6 mètres (ce qui inclut la créature) bénéficient d'un bonus de malfeasance de +2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et jets de dégâts, ainsi que de +2 points de vie par DV. (Les dés de vie, attaque et jets de sauvegarde donnés ci-dessous tiennent compte de ces bonus de malfeasance.) Les tests de Charisme visant à renvoyer les morts-vivants présents dans la zone d'effet subissent un malus de -6.

Pouvoirs magiques. *Contagion* (DD 18), *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *dissipation suprême*, *rapidité*, *ténèbres maudites* (DD 18) et *ténèbres profondes*, à volonté ; *confusion* (DD 18), *immobilisation de monstre* (DD 19) et *invisibilité*, 3 fois/jour ; *changement de plan* (DD 21), *cône de froid* (DD 19) et *doigt de mort* (DD 21), 1 fois/jour. Niveau 21 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

MOHRG

Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 14d12 (91 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 23 (+4 Dex, +9 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +7/+12

Attaque : coup (+12 corps à corps, 1d6+7) ; ou **langue** (+12 contact au corps à corps, paralysie)

Attaque à outrance : coup (+12 corps à corps, 1d6+7) et **langue** (+12 contact au corps à corps, paralysie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : contact paralysant, création de rejetons, étreinte

Particularités : mort-vivant, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +4, Vol +9

Caractéristiques : For 21, Dex 19, Con —, Int 11, Sag 10, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +21,

Détection +15, Discrétion +21, Escalade +13, Natation +9, Perception auditive +11,

Dons : Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance

Facteur de puissance : 8

Trésor : aucun

Alignement : Chaotique Mauvais

ZLABIR

Elfe Barde 15

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 15d6+30 (82 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (4,50 m avec fouet)

Classe d'armure : 22 (+5 Dex, +2 parade, +5 armure), contact 17, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +11/+12

Attaque : épée courte +1 de rapidité (+17/+12 corps à corps, 1d6+2/19-20)

Attaque à outrance : fouet +1 (+15/+10/+5, 1d3+2 non-létaux) et **épée courte +1 de rapidité** (+15/+15/+10, 1d6+2/19-20)

Attaques spéciales : contre-chant, fascination, inspiration vaillante (+3), **musique de barde**, savoir bardique, **inspiration talentueuse**, *suggestion*, **inspiration héroïque**, *chant de liberté*, inspiration intrépide

Particularités :

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +7, Vol +9

Caractéristiques : For 12, Dex 20, Con 14, Int 14, Sag 10, Cha 18

Compétences : Acrobaties +23, Art de la magie +20, Bluff +22, Concentration +20, Connaissances (religion) +20, Déplacement silencieux +23, Représentation (chant) +22, Utilisation d'objets magiques +22

Dons : Attaque en finesse, Combat à deux armes, Expertise du combat, Science du combat à deux armes, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement

Facteur de puissance : 15

Équipement : armure de cuir clouté +2, anneau de protection +2, épée courte +1 de rapidité, fouet +1, gants de dextérité +4, baguette de soins modérés (25 charges), baguette de boule de feu (niveau 10, 24 charges), baguette de dissipation de la magie (13 charges)

Alignement : Chaotique Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 15. *Sorts par jour* (4/5/4/4/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). Sorts connus (6/4/4/4/4/3). 0 – *Berceuse, lumières dansantes, lecture de la magie, prestidigitation, résistance, son imaginaire* ; 1^{er} – *Charme-personne, convocation de monstres I, fou rire de Tasha, graisse* ; 2^e – *Flou, image miroir, modification d'apparence, ténèbres* ; 3^e – *Clignotement, état gazeux, rapidité, soins importants* ; 4^e – *Convocation de monstres IV, cri, invisibilité suprême, porte dimensionnelle* ; 5^e – *Dissipation suprême, double illusoire, magie des ombres*.

MOLOSSE

Molosse d'ombre

Extérieur (extraplanaire) de taille M

Dés de vie : 4d8+12 (30 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 14 (+1 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +4/+7

Attaque : morsure (+7 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps, 1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : aboiement, croc-en-jambe

Particularités : fusion avec les ombres, odorat, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +7, Vol +5

Caractéristiques : For 17, Dex 13, Con 17, Int 4, Sag 12, Cha 13

Compétences : Déplacement silencieux +8, Détection +8, Discrétion +8, Perception auditive +8, Survie +8*

Dons : Esquive, Pistage, Science de l'initiative

Facteur de puissance : 5

Équipement : aucun

Alignement : Neutre Mauvais

NARGA

Vampire Magicien 13

Mort-vivant (humanoïde altéré) de taille M

Dés de vie : 13d12 (126 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 25 (+5 Dex, +4 parade, +6 naturelle), contact 19, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +6/+9

Attaque : bâton +2 (+11 corps à corps, 1d6+6) ;

ou coup (+9 corps à corps, 1d6+4 plus absorption d'énergie)

Attaque à outrance : bâton +2 (+11/+6 corps à corps, 1d6+6) ; ou coup (+9/+4 corps à corps, 1d6+4 plus absorption d'énergie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (1 case/1 case)

Attaques spéciales : absorption d'énergie, absorption de sang, création de rejetons, créature des ténèbres, domination

Particularités : état gazeux, guérison accélérée (5), pattes d'araignée, réduction des dégâts (10/argent et magie), résistance à l'électricité (10, résistance au froid (10), résistance au renvoi des morts-vivants (+4), traits des morts-vivants

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +4, Vol +10

Caractéristiques : For 16, Dex 20, Con -, Int 19, Sag 14, Cha 17

Compétences : Art de la magie +19, Artisanat (alchimie) +11, Bluff +14, Concentration +16, Connaissances (religion) +19, Déplacement silencieux +21, Détection +16, Discrétion +15, Fouille +14, Perception auditive +14, Psychologie +11

Dons : Attaques réflexes, Création de baguettes magiques, Ecriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Endurance, Esquive, Incantation rapide, Magie de guerre, Quintessence des sorts, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance



Facteur de puissance : 15

Équipement : *Anneau de protection* +4, *baguette d'éclair* (niveau 8 de lanceur de sorts ; 28 charges), *baguette de projectile magique* (niveau 7 de lanceur de sorts ; 40 charges), 2 *parchemins de vol*, 3 *parchemins de peau de pierre*, *parchemin d'invisibilité suprême*, 2 *parchemins de rapidité*.

Alignement : Chaotique Mauvais

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 13. *Sorts préparés* (4/5/5/5/5/3/2/1 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 - *hébètement*, *lecture de la magie*, *manipulation à distance*, *signature magique* ; 1^{er} - *Bouclier*, *feuille morte*, *projectile magique* (x2), *rayon affaiblissant* ; 2^e - *Détection de l'invisibilité*, *flo*, *protection contre les projectiles*, *ténèbres* (x2) ; 3^e - *Antidétection*, *boule de feu* (x2), *dissipation de la magie*, *protection contre les énergies destructives* ; 4^e - *Assassin imaginaire*, *détection de la scrutation*, *peau de pierre*, *tempête de grêle* (x2) ; 5^e - *Cône de froid*, *immobilisation de monstre*, *téléportation* ; 6^e - *Globe d'invulnérabilité renforcée*, *mauvais œil* ; 7^e - *Doigt de mort*.

OAMINA

Demi-elfe Roublard 6/Assassin 10

Humanoïde (Demi-elfe) de taille M

Dés de vie : 6d6+6 plus 10d6+10 (72 pv)

Initiative : +12

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 24 (+8 Dex, +2 parade, +4 armure), contact 20, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +12/+15

Attaque : *rapière* +2 *acérée* (+22 corps à corps, 1d6+5/15-20) ou *arc court composite* (bonus de force de +3) +1 (+21 distance, 1d6+4/x3)

Attaque à outrance : *rapière* +2 *acérée* (+22/+17/+12 corps à corps, 1d6+5/15-20) ou *arc court composite* (bonus de force de +3) +1 (+21/+16/+11 distance, 1d6+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (1 case/1 case)

Attaques spéciales : *attaque sournoise* (+8d6), *attaque mortelle*, *sorts*, *utilisation du poison*

Particularités : *esquive totale*, *sens des pièges* (+2), *esquive instinctive*, *esquive instinctive supérieure*, *discretion totale*

Jets de sauvegarde : Réf +20, Vig +6, Vol +5 (+5 contre le poison)

Caractéristiques : For 16, Dex 26, Con 12, Int 16, Sag 10, Cha 16

Compétences : *Acrobaties* +25, *Bluff* +20, *Crochetage* +25, *Déguisement* +20, *Déplacement silencieux* +25, *Désamorçage/sabotage* +17, *Discretion* +35, *Escalade* +20, *Saut* +20, *Utilisation d'objets magiques* +20

Dons : *Attaque en finesse*, *Attaque éclair*, *Attaques réflexes*, *Esquive*, *Science de l'initiative*, *Souplesse du serpent*

Facteur de puissance : 16

Équipement : *armure de cuir* +2 *d'ombre supérieure*, *rapière* +2 *acérée*, *arc court composite* +1, *anneau de protection* +2, *baguette de soins modérés*, 2 *potions de soins modérés*, *gants de dextérité* +4, 98 pp

Alignement : Chaotique Mauvais

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 10. *Sorts par jour* (4/4/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). *Sorts connus* (4/4/4/4). 1^{er} - *Brume de dissimulation*, *coup au but*, *déguisement*, *feuille morte* ; 2^e - *Grâce féline*, *invisibilité*, *ruse du renard*, *ténèbres* ; 3^e - *Cercle magique contre le Bien*, *détection faussée*, *sommeil profond*, *ténèbres profondes* ; 4^e - *Invisibilité suprême*, *liberté de mouvement*, *modification de mémoire*, *porte dimensionnelle*.



DUNE

Demi-géant Ensurceleur 6 / Guerrier 1 / Champion occultiste 8

Humanoïde (Demi-géant) de taille M

Dés de vie : 6d4+1d10+8d6+30 (79 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 19 (+2 Dex, +4 armure naturelle, +3 armure), contact 12, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +12/+20

Attaque : épée à deux mains +2 sanglante de taille G (+19 corps à corps, 2d8+8 plus 1 Con/19-20)

Attaque à outrance : épée à deux mains +2 sanglante de taille G (+19/+14/+9 corps à corps, 2d8+8 plus 1 Con/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (1 case/1 case)

Attaques spéciales : sorts, pouvoirs psioniques

Particularités : vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +12, Vol +7



Caractéristiques : For 18, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 18

Compétences : Art de la magie +10, Bluff +14, Concentration +12, Connaissances (mystères) +5, Connaissances (noblesse et royauté) +5

Dons : Arme de prédilection (épée à deux mains), Attaque éclair, Attaque en puissance, Esquive, Magie de guerre, Science de la destruction, Science de l'initiative, Souplesse du serpent

Facteur de puissance : 15

Équipement : épée à deux mains +2 sanglante de taille G, amulette d'armure naturelle +4, bracelets d'armure +3, ceinturon de force du géant +4, parchemin de vol, parchemin de boule de feu, potion de soins importants, perle noire (500 po)

Alignement : Chaotique Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 13. *Sorts par jour* (6/7/7/7/7/6/4; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). *Sorts connus* (9/5/5/4/4/3/2).

0 – *Détection de la magie, fatigue, hébètement, illumination, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre, son imaginaire* ; 1^{er} – *Armure de mage, coup au but, brume de dissimulation, projectile magique, sommeil* ; 2^e – *Fou rire de Tasha, flèche acide de melf, flou, invisibilité, main spectrale* ; 3^e – *Baiser du vampire, cliquotement, dissipation de la magie, éclair* ; 4^e – *Bouclier de feu, invisibilité suprême, peau de pierre, tentacules noirs d'Evard* ; 5^e – *Cône de froid, magie des ombres, métamorphose funeste* ; 6^e – *Double illusoire, zone d'antimagie*

Malmoelle : troisième étage

HYDRE DE LERNE

Cryohydre de lerne à 10 têtes

Créature magique (froid) de taille TG

Dés de vie : 10d10+53 (108 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 6 m

Classe d'armure : 20 (-2 taille, +1 Dex, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +10/+23

Attaque : 10 morsures (+10 corps à corps, 1d10+5)

Attaque à outrance : 10 morsures (+10 corps à corps, 1d10+5)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m



Attaques spéciales : souffle

Particularités : guérison accélérée (20), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, de lerne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +12, Vol +5

Caractéristiques : For 21, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9

Compétences : Détection +9, Natation +13, Perception auditive +8

Dons : Arme de prédilection (morsure), Attaques réflexes, Combat en aveugle, Robustesse, Volonté de fer

Facteur de puissance : 13

Équipement : 3253 po

Alignement : Neutre

Souffle (Ext). Cette hydre de couleur mauve peut cracher des traits de givre longs de 6 mètres et hauts et larges de 3 mètres. Les têtes sont capables de souffler tous les 1d4 rounds, chaque trait infligeant 3d6 points de dégâts de froid par tête. Ce total est réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, le DD étant égal à 10 + 1/2 nombre de têtes de l'hydre (à l'origine) + le modificateur de Constitution de l'hydre.

De Lerne (Ext). Le corps de cette hydre est immunisé à toutes les attaques à quelques exceptions près (voir ci-dessous). Le seul moyen de la tuer consiste à trancher toutes ses têtes. Le problème, c'est qu'à chaque fois qu'on en coupe une, deux autres repoussent du cou tranché au bout de 1d4 rounds. L'hydre de lerne ne peut jamais avoir plus du double de têtes que son nombre de départ. Si elle en gagne d'autres, elles pourrissent et meurent en une journée.

Pour empêcher les têtes de repousser, il faut infliger un minimum de 5 points de dégâts de feu ou d'acide au cou (CA 19), et ce avant que les nouvelles têtes n'apparaissent.

Les sorts tels que *doigt de mort*, *désintégration* et *exécution* tuent l'hydre si elle rate son jet de sauvegarde. Dans les cas où le sort inflige des dégâts sur un jet de sauvegarde réussi, les dégâts sont occasionnés à l'une des têtes de l'hydre, déterminée au hasard.

CHIMÈRE

Créature magique de taille G

Dés de vie : 9d10+27 (76 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 15 m (médiocre)

Classe d'armure : 19 (-1 taille, +1 Dex, +9 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +9/+17

Attaque : morsure dragon (+12 corps à corps, 2d6+4)

Attaque à outrance : morsure dragon (+12 corps à corps, 2d6+4), morsure lion (+12 corps à corps, 1d8+2), cornes (+12 corps à corps, 1d8+2), 2 griffes (+10 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : souffle

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne



Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +9, Vol +6
Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 17, Int 4, Sag 13, Cha 10
Compétences : Détection +9, Discrétion +1*, Perception auditive +9
Dons : Attaques multiples, Vigilance, Vol stationnaire, Volonté de fer
Facteur de puissance : 7
Équipement : normal
Alignement : Chaotique Mauvais

ZATCH

Méphite gelé Roublard 12
Extérieur (Air, froid) de taille P
Dés de vie : 3d8+6 plus 12d6+24 (88 pv)
Initiative : +10
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 15 m (parfaite)
Classe d'armure : 23 (+1 taille, +6 Dex, +2 armure, +4 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 23
Attaque de base/lutte : +11/+7
Attaque : épée courte +1 impie (+19 corps à corps, 1d4+4/19-20 plus 2d6 contre le bien) ou arc court composite de maître (bonus de force de +3) (+18 distance, 1d4+4/x3)
Attaque à outrance : épée courte +1 impie (+19/+14/+9 corps à corps, 1d4+4/19-20 plus 2d6 contre le bien) ou arc court composite de maître (bonus de force de +3) (+18/+13/+9 distance, 1d4+4/x3)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : attaque sournoise (+6d6), convocation de méphite, pouvoirs magiques, sorts, souffle
Particularités : discrétion totale, esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, esquive totale, guérison accélérée (2), recherche des pièges, RD (5/magie), utilisation du poison, vision dans le noir (18 m), sens des pièges (+4)
Jets de sauvegarde : Réf +19, Vig +8, Vol +7
Caractéristiques : For 16, Dex 22, Con 14, Int 16, Sag 12, Cha 15
Compétences : Bluff +24, Déguisement +19, Déplacement silencieux +28, Détection +24, Discrétion +32, Évasion +13, Fouille +22, Perception auditive +24
Dons : Attaque éclair, Attaque en finesse, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Volonté de fer
Facteur de puissance : 15
Équipement : épée courte +1 impie, bracelets d'ar-

mure +2, arc court composite de maître (bonus de force de +3), *potion de soins modérés*, perle noire (300 po)
Alignement : Neutre

Guérison accélérée (Ext). Le méphite gelé ne récupère des points de vie que si la température est inférieure à 0° C ou s'il est en contact avec un morceau de glace de taille TP au moins.

Pouvoirs magiques. *Projectile magique* (niveau 3 de lanceur de sorts), 1 fois par heure ; *métal gelé* (DD 14, niveau 6 de lanceur de sorts), 1 fois par jour. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Souffle (Sur). Cône d'éclats de glace, 3 mètres de long, dégâts 1d4 froid, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts). Les êtres vivants ratant leur jet de sauvegarde souffrent d'engelures et ont les paupières figées par le gel, sauf s'ils sont immunisés ou protégés contre le froid. Ce handicap leur impose un malus de -4 à la CA et un autre de -2 aux jets d'attaque, pendant 3 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1.

Malmoelle : quatrième étage

GOLEM DE PIERRE AMÉLIORÉ

Créature artificielle de taille G
Dés de vie : 21d10+30 (145 pv)
Initiative : -1
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)
Classe d'armure : 26 (-1 taille, -1 Dex, +18 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 26
Attaque de base/lutte : +15/+28
Attaque : coup (+23 corps à corps, 2d10+9)
Attaque à outrance : 2 coups (+23 corps à corps, 2d10+9)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : lenteur
Particularités : créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (10/adamantium), vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +7, Vol +7
Caractéristiques : For 29, Dex 9, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1
Compétences : —
Dons : —
Facteur de puissance : 15
Équipement : aucun
Alignement : Neutre

Malmoelle : cinquième étage

ZOMBIE MINOTAURE

Mort-vivant de taille G

Dés de vie : 12d12+3 (81 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases ; ne peut pas courir)

Classe d'armure : 16 (-1 taille, -1 Dex, +8 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : grande hache (+10 corps à corps, 3d6+7/x3) ; ou cornes (+10 corps à corps, 1d8+5) ; ou coup (+10 corps à corps, 1d8+5)

Attaque à outrance : grande hache (+10 corps à corps, 3d6+7/x3) ; ou cornes (+10 corps à corps, 1d8+5) ; ou coup (+10 corps à corps, 1d8+5)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : -

Particularités : limité à une seule action, mort-vivant, réduction des dégâts (5/tranchant), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +8

Caractéristiques : For 21, Dex 8, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1

Compétences : —

Dons : Robustesse

Facteur de puissance : 4

Équipement : grande hache

Alignement : Neutre Mauvais

TROLL SQUELETTE

Mort-vivant de taille G

Dés de vie : 6d12 (39 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 14 (-1 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +3/+13

Attaque : griffes (+8 corps à corps, 1d6+6)

Attaque à outrance : 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+6) et morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : -

Particularités : immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (5/contondant), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +5

Caractéristiques : For 23, Dex 16, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1

Compétences : —

Dons : Science de l'initiative

Facteur de puissance : 3

Équipement : —

Alignement : Neutre Mauvais

NÉCROPHAGE

Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 4d12 (26 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +2/+3

Attaque : coup (+3 corps à corps, 1d4+1 plus absorption d'énergie)

Attaque à outrance : coup (+3 corps à corps, 1d4+1 plus absorption d'énergie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption d'énergie, création de rejetons

Particularités : mort-vivant, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +1, Vol +5

Caractéristiques : For 12, Dex 12, Con —, Int 11, Sag 13, Cha 15

Compétences : Déplacement silencieux +16, Détection +7, Discrétion +8, Perception auditive +7

Dons : Combat en aveugle, Vigilance

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : Loyal Mauvais



GOLEM DE FER AMÉLIORÉ**Créature artificielle de taille TG****Dés de vie :** 25d10+30 (167 pv)**Initiative :** -2**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)**Classe d'armure :** 30 (-2 taille, -2 Dex, +25 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 30**Attaque de base/lutte :** +18/+42**Attaque :** coup (+31 corps à corps, 4d6+15)**Attaque à outrance :** 2 coups (+31 corps à corps, 4d6+151)**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m**Attaques spéciales :** souffle**Particularités :** créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (15/adamantium), vision dans le noir (18 m), vision nocturne**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +8, Vol +8**Caractéristiques :** For 41, Dex 7, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1**Compétences :** —**Dons :** —**Facteur de puissance :** 16**Équipement :** aucun**Alignement :** Neutre**Le Gardien de l'œil****CIVAX**

Civax est à présent passé du côté de Vol. Mais en apparence seulement, s'il passe pour le traître parfait, ce qui n'est pas tout à fait faux, il garde en tête un plan pour sauver l'ensemble des marqués. Les personnages auraient donc tort de tirer des conclusions trop vite...

Changelin Roublard 7/Maître des ombres 6**Humanoïde (métamorphe) de taille M****Dés de vie :** 7d6+6d8+26 (77 pv)**Initiative :** +6 (+6 dex)**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)**Classe d'armure :** 22 (+6 Dex, +5 armure, +1 parade), contact 17, pris au dépourvu 16**Attaque de base/lutte :** +9/+10**Attaque :** Rapière +2 (+17 corps à corps, 1d6+3/18-20), ou arc court +1 (+16 distance, 1d6+1)**Attaque à outrance :** Rapière +2 (+17/+12 corps à corps, 1d6+4/18-20), ou arc court +1 (+16/+11 distance, 1d6+1)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales :** Attaque sournoise (+4d6), appel du compagnon ombre, ombres illusoires, téléportation par les ombres (12 m)**Particularités :** change-forme mineur, esquive totale, esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, recherche de pièges, roulé-boulé, sens des pièges (+2), traits des changelins, vision dans le noir**Jets de sauvegarde :** Réf +17, Vig +7, Vol +5**Caractéristiques :** For 12, Dex 22, Con 14, Int 16, Sag 10, Cha 16**Compétences :** Acrobaties +24, Bluff +21, Connaissances (folklore local) +19, Crochetage +16, Déplacement silencieux +22, Détection +16, Discrétion +22, Evasion +22, Intimidation +5, Perception auditive +16, Psychologie +2 Représentation (danse) +13, Saut +19**Dons :** Attaques réflexes, attaque éclair, attaque en finesse, esquive, souplesse du serpent**Langues :** Commun, elfe, nain, halfelin**Facteur de puissance :** 13**Équipement :** Armure de cuir clouté +2, anneau de feuille morte, anneau de protection +1, cape de résistance +2, gants de dextérité +2, bandeau d'intelligence +2, lettres de crédit de la Maison Kundarak pour 1000 po, 3 potions de soins intermédiaires, potion d'invisibilité, rapière +2, gemme de 150 po**Alignement :** Neutre**La salle extraplanaire****TÉNÉBREUX RAMPANT****Mort-vivant (extraplanaire) de taille Gig****Dés de vie :** 25d12+50 (212 pv)**Initiative :** +4**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases), creusement 18 m**Classe d'armure :** 35 (-4 taille, +29 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 35**Attaque de base/lutte :** +12/+45**Attaque :** morsure (+29 corps à corps, 4d6+21/19-20)**Attaque à outrance :** morsure (+29 corps à corps, 4d6+21/19-20) et dard (+24 corps à corps, 2d8+11/19-20 plus venin)**Espace occupé/allonge :** 6 m/4,50 m**Attaques spéciales :** absorption d'énergie, aura profane, convocation de morts-vivants, englutissement, étreinte, pouvoirs magiques, venin

Particularités : aversion à la lumière du jour, immunité contre le froid, mort-vivant, perception des vibrations (18 m), réduction des dégâts (15/argent et magie), résistance à la magie (31), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +12, Vol +23

Caractéristiques : For 48, Dex 10, Con —, Int 20, Sag 20, Cha 18

Compétences : Art de la magie +35, Concentration +32, Connaissances (mystères) +33, Déplacement silencieux +28, Détection +33, Diplomatie +6, Discrétion +16, Fouille +33, Perception auditive +33, Psychologie +23, Survie +4 (+7 pour suivre une piste)

Dons : Attaque en puissance, Combat en aveugle, Magie de guerre, Pouvoir magique rapide (*cône de froid*), Science de l'initiative, Science du critique (dard), Science du critique (morsure), Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Facteur de puissance : 18

Équipement : normal

Alignement : Chaotique Mauvais

Aura profane (Sur). Tout ténébreux est entouré d'une aura profane d'énergie négative de 6 mètres de rayon. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *profanation*, mais il est si puissant qu'il est considéré comme un autel maléfique. Tous les morts-vivants situés dans le rayon de 6 mètres (ce qui inclut la créature) bénéficient d'un bonus de malfeasance de +2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et jets de dégâts, ainsi que de +2 points de vie par DV. (Les dés de vie, attaque et jets de sauvegarde donnés ci-dessous tiennent compte de ces bonus de malfeasance.) Les tests de Charisme visant à renvoyer les morts-vivants présents dans la zone d'effet subissent un malus de -6.

Pouvoirs magiques. *Contagion* (DD 18), *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *dissipation suprême*, *invisibilité*, *rapidité*, *ténèbres maudites* (DD 18) et *ténèbres profondes*, à volonté ; *cône de froid* (DD 19), *confusion* (DD 18) et *immobilisation de monstre* (DD 19), 3 fois/jour ; *changement de plan* (DD 21), *doigt de mort* (DD 21) et *immobilisation de monstre de groupe* (DD 23), 1 fois/jour. Niveau 25 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.



ERANDIS D'VOL

La liche Erandis d'Vol appartenait à l'origine à la maison Vol, qui représentait alors le dracogramme de la mort. La guerre entre les elfes et les Dragons faisait encore rage, et la famille Vol travaillait dur pour parvenir à un projet fou, celui de mêler le sang elfe et le sang Dragon pour mettre un terme à ce conflit. C'est Erandis qui résulta de cette expérience nouvelle, née d'un père dragon vert et d'une mère elfe. Mais la révélation de la progéniture aux yeux de tous fût un véritable désastre et n'eut pas l'effet pacifique attendu. Au contraire, les dragons et les elfes se mirent d'accord : ils devraient supprimer cette abomination de la nature. Au cours du massacre qui s'ensuivit, le dracogramme de la mort disparut. Mais pour protéger sa fille, la mère d'Erandis usa de ses pouvoirs sur la mort pour la changer en liche, et qu'elle puisse continuer de « vivre ».

Vol est aujourd'hui très puissante, et elle ourdit depuis les ombres, en dirigeant secrètement la secte du Sang de Vol, ainsi que la griffe d'émeraude. Elle commande les milliers de mercenaires à sa botte, pour les envoyer dans tout le Khorvaire et lui rapporter des informations.

Erandis prépare depuis toujours sa vengeance, elle veut prendre une revanche sur le passé et récupérer sa maison dont elle devait hériter. Mais voyant hélas qu'il était inutile de chercher, que sa marque n'avait pas survécu, elle se rendit à l'évidence. Pour se venger des elfes et des dragons, il fallait qu'elle recrée, elle-même, le dracogramme de la mort.

Ses années de recherches furent fructueuses, puisqu'à partir de sa propre marque, gravée dans sa peau flétrie, elle parvint à concevoir un sortilège très puissant qui graverait dans la chair de sa cible, une marque presque semblable au dracogramme de la mort original. Vol fit de multiples recherches pour améliorer son sort et l'amener vers la perfection. Maintenant, il est pratiquement au point, malgré quelques défaut, les porteurs de sa marque ont retrouvé les pouvoirs de sa famille d'antan, et c'est ce qui compte le plus, car toutes les races du Khorvaire seront marquées du dracogramme de la mort, et ses futures disciples ne pourront que se prosterner devant leur maîtresse, et combattre à nouveau les elfes et les dragons, sous la bannière de la maison Vol...

Vol est l'un des personnages les plus influents d'Eberron, sa puissance est gigantesque. Elle peut obtenir à peu près n'importe quoi par le biais de ses hommes de main. Depuis le château de Malmoelle, elle envoie son bras droit, Murkhas, et la griffe d'émeraude répandre sa marque.

Depuis peu, elle s'est lancée dans un projet fou qui pourrait s'avérer très dangereux. En effet, un ancien artefact, parmi les plus puissants qu'il soit, crée par les géants, serait caché quelque part au Xen'drik. Les rumeurs voulaient que ce soit une légende, et c'est ce que tout le monde croyait, mais les sectes du Dragon-Au-Dessous semblent penser le contraire. Cela ferait des années que ces sectes vivant dans les entrailles d'Eberron chercheraient à se procurer un globe, le globe d'Eptor'cix, pour asseoir leur puissance sur Eberron. Pour que leurs recherches restent secrètes et qu'on ne se mette pas à empiéter sur leurs plates-bandes, les sectes ont fait courir la rumeur qu'il s'agissait d'une légende ridicule.



En envoyant ses agents dans les tréfonds de Khyber pour ramener des dracolithes spécifiques à ces entrailles (les dracolithes de Khyber), Vol découvrit le lien des sectes du Dragon-Au-Dessous avec le globe. Une organisation aussi importante de celle-ci ne pouvait pas être en relation avec un artefact aussi puissant s'il s'agissait d'une simple légende. La liche passa alors un accord avec les sectes, qui devraient laisser ses mercenaires récupérer les dracolithes de Khyber, en échange de quoi elle mènerait son enquête sur le globe d'Eptor'cix grâce à son influence sur la surface du monde.

Bien entendu, Erandis d'Vol ne compte pas céder aussi facilement cet artefact unique aussitôt qu'elle l'aura trouvé, mais plutôt l'utiliser pour propager à une vitesse folle sa marque...

Les personnages rencontreront pour la première fois leur ennemi principal dans son château. Cette rencontre se doit d'être épique. Mais les PJ n'auront aucune chance de s'en sortir face aux pouvoirs de la liche, il faut qu'ils comprennent qu'elle est bien trop puissante et qu'il leur faut s'enfuir tant qu'ils possèdent la tablette qu'ils sont venus chercher.

Elfe / Demi-Dragon Liche Prêtresse 3 / Nécromancienne 1 / Théurge mystique 4 / Nécromancienne véritable 14 du Sang de Vol

Mort-vivant (dragon altéré) de taille M

Dés de vie : 22d12+22 (170 pv)

Points d'action : 15 (3d6)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 27 (+3 Dex, +9 naturelle, +5 armure), contact 13, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +11/+17

Attaque : griffe (+17 corps à corps, 1d4+6 plus 1d8+5 énergie négative plus paralysie)

Attaque à outrance : *revanche* (+18/+13/+8 corps à corps), griffe (+15 corps à corps, 1d4+6 plus 1d8+5 énergie négative plus paralysie) et morsure (+15 corps à corps, 1d6+3 plus 1d8+5 énergie négative plus paralysie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : aura de terreur, contact blessant, contact paralysant, intimidation des morts-vivants, pouvoirs magiques, sorts de nécromancienne, sorts de prêtresse, souffle

Particularités : immunité contre l'acide, le froid, l'électricité, la métamorphose, la paralysie, les effets mentaux et les effets de sommeil magique, mort-vivant, réduction des dégâts (15/contondant et

magie), résistance au renvoi des morts-vivants (+4), vision dans le noir (18 m), vision nocturne, domaines, écoles interdites (Évocation, Transmutation), mauvais œil, prouesses nécromantiques (+4), zone de profanation supérieure, résistance à la magie (18)

Jets de sauvegarde : Réf +21, Vig +10, Vol +33 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 22, Dex 16, Con —, Int 32, Sag 32, Cha 24

Compétences : Art de la magie (24) +39, Concentration (24) +24, Connaissances (mystères) (24) +35, Connaissances (religion) (24) +35, Déplacement silencieux +11, Détection +19, Diplomatie (7) +14, Discrétion +11, Fouille (23) +42, Perception auditive +19, Premiers secours (24) +35, Psychologie (24) +43

Dons : Apprenti prodige, Attaques multiples, École renforcée (Nécromancie), École supérieure (Nécromancie), Incantation rapide, Magie épique, Science de la robustesse, Vivacité d'esprit

Langues : Abyssal, Commun, Draconique, Elfique, Géant, Infernal

Facteur de puissance : 23

Équipement : *pierre loun prisme violacé* (Intelligence +6), *pierre loun rhomboïde violacé* (Sagesse +6), *pierre loun fuseau violacé* (Charisme +6), *revanche*, *robe noire d'archimage*, *anneau de télékinésie*, *anneau de liberté de mouvement*, *codex des sortilèges immémoriaux*, composantes nécessaires pour les sorts mémorisés

Alignement : loyal mauvais

Ajustement de niveau : +7

Aura de terreur (Sur). Vol est constamment entourée d'une aura de Mal et de mort. Toute créature de moins de 5 DV se trouvant dans un rayon de 18 mètres et regardant la liche doit réussir un jet de Volonté pour ne pas être affectée par l'équivalent du sort *terreur*, lancé comme par un ensorceleur de niveau 22. Si la créature réussit son jet de sauvegarde, l'aura de terreur de Vol ne peut plus l'affecter pendant 24 heures.

Codex des sortilèges immémoriaux. Cet ouvrage tout à fait particulier est un objet intelligent mû par sa propre volonté. Il possède une Intelligence de 18, une Sagesse de 18 et un Charisme de 14. Il est capable de détecter et de lire la magie, ainsi que de détecter toute forme de scrutation le ciblant lui ou son porteur, en permanence. Il sait lire toutes les langues qu'il parle (les mêmes que Vol) et peut communi-



quer par télépathie. Son alignement est Loyal Mauvais et il a pour seul dessein de servir Vol. Tant qu'il remplit cet objectif, il confère un bonus de chance de +2* aux jets d'attaque et de sauvegarde de son porteur, ainsi qu'à tous ses tests (compétences, niveau de lanceur de sorts, etc.). Il flotte dans les airs autour de son porteur et le suit où qu'il aille, à la même vitesse. Sur commande, le porteur peut l'affecter par une *dissimulation suprême* aux yeux de tous sauf lui.

Le principal pouvoir du codex lui permet de puiser dans le grimoire du porteur, après avoir été lié avec. Le porteur peut en effet lancer tout sort de son répertoire comme s'il l'avait préparé parfaitement normalement, à concurrence de 22 niveaux de sorts par jour. Par exemple, si Vol a besoin de lancer un sort de *souhait*, alors qu'elle ne l'a pas préparé pour la journée, elle peut dépenser 9 niveaux de sorts de son codex pour le lancer spontanément, comme si elle l'avait préparé. Toutes les composantes utiles au sort doivent être utilisées normalement.

Son second pouvoir est la capacité de lancer un sort quelconque du répertoire de son porteur, jusqu'à une fois par jour, dans les circonstances très précises définies par son porteur. L'incantation du sort prend effet juste après l'activation de la condition, comme si le porteur lui-même l'avait lancé. Actuellement, Vol a prévu de déclencher une *plainte d'outre-tombe* si quelque chose devait arriver à son corps, bien qu'elle ait plusieurs clones en réserve.

Il va de soi que le grimoire choisi par le porteur est la source de quasiment tous les pouvoirs du codex. Si celui-ci venait à être détruit, le codex se retrouverait inutile jusqu'à ce qu'il soit synchronisé à un nouveau. À noter que le grimoire actuellement en question, celui de Vol, possède un nombre de pages infini. La liche y a consigné non seulement tous les sorts profanes qu'elle connaît (tous ceux du *Manuel des Joueurs*, excepté ceux des écoles d'Évocation et de Transmutation, plus ceux que vous souhaitez), mais aussi tous ses sorts divins (tous ceux du *Manuel des Joueurs*, plus ceux que vous souhaitez).

* Ces bonus n'ont pas été inclus dans les statistiques ci-contre. En bref, lorsque vous lancez un d20 concernant Vol et que son codex est à ses côtés, ajoutez +2 au résultat du jet.

Contact blessant (Sur). Vol possède une attaque de contact qui exploite l'énergie négative pour infliger 1d8+5 points de dégâts aux créatures vivantes, lesquels s'ajoutent aux dégâts de ses armes naturelles si elle y a recours. Un jet de Volonté (DD 28) réduit ce total de moitié.

Contact paralysant (Sur). Toute créature vivante touchée par l'attaque de contact ou une arme naturelle de Vol doit réussir un jet de Vigueur (DD 28) pour ne pas se retrouver paralysée de façon permanente. *Délivrance de la paralysie* libère la victime, de même que tout sort permettant de se débarrasser d'une malédiction. L'effet de ce pouvoir ne peut pas être dissipé. Toute créature paralysée par Vol semble morte, mais un test de Détection (DD 20) ou de Premiers secours (DD 15) réussi révèle qu'elle respire encore.

Domaines. Deathbound (permet de contrôler 3 fois son nombre de DV en morts-vivants au lieu de 2 fois), Loi, Mal, Mort (permet d'utiliser caresse mortelle 1/jour), Nécromancie.

Intimidation des morts-vivants (Sur). Vol peut intimider les morts-vivants 10 fois/jour. Elle le fait comme un prêtre de niveau 21 avec un bonus de +2 au test d'intimidation.

Mauvais œil (Sur). Jusqu'à 11 fois par jour, lorsqu'un ennemi se trouvant dans un rayon de 18 mètres attaque Vol d'une quelconque façon, elle peut répliquer avec une malédiction par une action immédiate. Si l'adversaire en question échoue à un jet de Volonté (DD 21), il subit un malus de -2 à la CA et à tous les jets de sauvegarde jusqu'au début du prochain tour de jeu de la nécromancienne.

Pouvoirs magiques. *Création de mort-vivant* et *création de mort-vivant dominant*, 2 fois/jour ; *absorption d'énergie* (DD 26), *flétrissure* (DD 25) et *plainte d'outre-tombe* (DD 26), 1 fois/jour. Niveau 26 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Revanche. Cette dague d'os est la préférée de Vol. Elle lui a été offerte avant l'éradication de sa maison. Comme elle est l'un des rares souvenirs qu'il lui reste de son ancienne vie, elle y est particulièrement attachée. Elle l'a faite améliorer par son enchanteur personnel. *Revanche* fonctionne essentiellement comme un bâton de thaumaturge, avec les différences suivantes. Voici les sorts qu'elle permet d'utiliser à volonté, sans consommer la moindre charge :

- *détection de la magie*
- *disque flottant de Tenser*
- *lecture de la magie*

- *manipulation à distance*
- *monture*
- *prestidigitation*

Les pouvoirs suivants coûtent 1 charge par utilisation :

- *affûtage* (sur elle-même)
- *déblocage*
- *état gazeux*
- *lenteur*
- *lévitation*
- *mur de vent*
- *rapidité*
- *vol*

Enfin, les pouvoirs suivants coûtent 4 charges par utilisation :

- *arrêt du temps*
- *changement de forme*

Contrairement à un *bâton de thaumaturge*, *revanche* peut absorber les sorts ciblés sur son porteur, mais ceux-ci ne régénèrent pas ses charges. Le seul moyen pour y parvenir est de blesser une créature vivante. Pour chaque coup porté avec succès, la cible acquiert un niveau négatif. Dès que cela se produit, *revanche* regagne une charge. 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.

Sorts de nécromancienne. Niveau de lanceur de sorts 17 (+1 pour les sorts de la Loi ou du Mal, +4 pour les sorts de Nécromancie, +2 pour vaincre la RM). *Sorts préparés* (4+1/4+1+3/4+1+3/4+1+3/4+1+2/4+1+2/4+1+2/3+1+2/2+1+1/1+1+1 ; DD de sauvegarde égal à 21 + niveau du sort, +2 pour les sorts de Nécromancie). 0 – *Destruction de mort-vivant, manipulation à distance, prestidigitation, signature magique, son imaginaire* ; 1^{er} – *Brume de dissimulation, charme-personne, contact glacial, déguisement, identification, serviteur invisible, ventriloquie, verrouillage* ; 2^e – *Baiser de la goule, contrôle des morts-vivants, détection des pensées, détection faussée, dissimulation d'objet, main spectrale, nuée grouillante, toile d'araignée* ; 3^e – *Antidétection, baiser du vampire, coursier fantôme, déplacement, don des langues, immobilisation de personne, tempête de neige, vision magique* ; 4^e – *Contagion, désespoir foudroyant, globe d'invulnérabilité partielle, malédiction, peau de pierre, tentacules noirs, terreur* ; 5^e – *Bouclier rapide, brume mentale, coup au but rapide, débilité, domination, mirage, possession* ; 6^e – *Cercle de mort, champ de force, dissipation suprême, image miroir rapide, simulacre de vie rapide, suggestion de groupe, vision*

lucide ; 7^e – *Baiser du vampire rapide, dissimulation suprême, doigt de mort, projection d'image, téléportation suprême, vagues d'épuisement* ; 8^e – *Clone, écran, exigence, hurlement aliénant*^{EU} ; 9^e – *Prémonition, reflets d'ombre, symbole de douleur rapide*.

Sorts de prêtresse. Niveau de lanceur de sorts 19 (+1 pour les sorts de la Loi ou du Mal, +4 pour les sorts de Nécromancie, +2 pour vaincre la RM). *Sorts préparés* (6/5+1+3/5+1+3/5+1+3/5+1+2/5+1+2/4+1+2/4+1+2/3+1+1/3+1+1 ; DD de sauvegarde égal à 21 + niveau du sort, +2 pour les sorts de Nécromancie). 0 – *Assistance divine, création d'eau, détection de la magie (x3), lecture de la magie* ; 1^{er} – *Anathème*[†], *détection des morts-vivants, détection du bien, imprécation, injonction (x2), malédiction de l'eau, perception de la mort, sanctuaire* ; 2^e – *Apaisement des émotions, arme alignée, arme spirituelle, augure, discours captivant, immobilisation de personne, mise à mort*[†], *silence, zone de vérité* ; 3^e – *Animation des morts, baiser du vampire*[†], *communication avec les morts, contagion, fusion dans la pierre, mur de vent, panoplie magique, prière, protection contre les énergies destructives* ; 4^e – *Ancre dimensionnelle, arme magique suprême, communication à distance, contrôle de l'eau, empoisonnement, énergie négative*[†], *marche dans les airs, vermine géante* ; 5^e – *Bouclier de la foi rapide, exécution*[†], *faveur divine rapide, résistance à la magie, sanctification maléfique, symbole de douleur, vagues de fatigue, vision lucide* ; 6^e – *Coquille antivie, dissipation suprême (x2), mauvais œil*[†], *mise à mal (x2), symbole de terreur* ; 7^e – *Blasphème, contrôle des morts-vivants, destruction*[†], *malédiction rapide, scrutation suprême, symbole de faiblesse, ténèbres profondes rapide* ; 8^e – *Aura maudite, flétrissure*[†], *immunité contre les sorts suprême, puissance divine rapide, symbole de mort* ; 9^e – *Absorption d'énergie*[†], *blessure légère de groupe rapide, capture d'âme, force du colosse rapide, plainte d'outre-tombe*.

[†] Sort de domaine

Souffle (Sur). Cône de 9 mètres de long, 6d8 acide, jet de Réflexes (DD 21), 1/2 dégâts.

Zone de profanation supérieure (Sur). Vol dégage une aura identique au sort *profanation*, si ce n'est qu'elle n'affecte que les morts-vivants alliés et que le rayon de l'émanation est de 42 mètres.

Vol a augmenté son Intelligence de 4 points et sa Sagesse de 5 points grâce à des ouvrages obscurs et des sorts de *souhait*.

Le don Vivacité d'esprit est extrait du *Codex Aventureux*, mais ses effets ont déjà été inclus dans les statistiques ci-dessus.

CHAPITRE 7

Le Globe d'Eptor'cix

Le Globe d'Eptor'cix semble donc bel et bien exister, car tous les indices rassemblés laissent à penser que rien ni personne n'aurait pu inventer une telle légende. Les personnages devront à tout prix le trouver avant les autres, car nombreux sont ceux qui convoitent l'artefact des géants.

Le Globe serait caché quelque part au milieu du Xen'drik, sûrement très bien gardé.

Les pouvoirs de celui-ci sont inimaginables pour un simple mortel. Le fruit de nombreuses années de recherche et de création, le Globe du maître géant Eptor'cix ne doit absolument pas être placé entre des mains innocentes, car sa puissance est dévastatrice.

L'objet ne fonctionne qu'à partir de magie, c'est elle qui l'alimente et sans quoi il n'a presque aucune utilité. Il d'abord apprendre à manier parfaitement l'artefact, et son utilisation très complexe ne saurait être apprise que grâce à des manuels très anciens. Pour pouvoir le porter sans subir ses effets néfastes, il faut de plus avoir au moins l'un des quatorze gantelets créés à cet effet. Toute personne qui aurait un contact direct avec, même avec une précaution quelconque telle que mettre des gants ou envelopper le Globe dans un tissu, subirait alors une absorption d'énergie vitale. Seuls les quatorze gantelets, portés autrefois par sept commandants géants, permettent d'éviter toute perte de niveau.

Treize de ces gantelets ont été retrouvé par Vol, et portés par les acolytes ainsi qu'elle même. Le quatorzième, quant à lui, est détenu par une autre personne, et seul un illithid qui gouverne Grisemurailles (Xor'chylic) en connaît l'existence...



Grisemurailles

Les caractéristiques des acolytes sont décrites dans le chapitre 8.

La cabale des ténébreux

TÉNÉBREUX AILÉ

Mort-vivant (extraplanaire) de taille TG

Dés de vie : 17d12+34 (144 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (bonne)

Classe d'armure : 30 (-2 taille, +4 Dex, +18 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 26

Attaque de base/lutte : +8/+28

Attaque : morsure (+18 corps à corps, 2d6+17/19-20 plus absorption de magie)

Attaque à outrance : morsure (+18 corps à corps, 2d6+17/19-20 plus absorption de magie)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : absorption de magie, aura profane, convocation de morts-vivants, pouvoirs magiques

Particularités : aversion à la lumière du jour, immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (15/argent et magie), résistance à la magie (27), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +9, Vol +17

Caractéristiques : For 31, Dex 18, Con —, Int 18, Sag 20, Cha 18

Compétences : Art de la magie +24, Concentration +24, Déplacement silencieux +24, Détection +25, Diplomatie +6, Discrétion +16*, Fouille +24, Perception auditive +25, Psychologie +25, Survie +5 (+7 suivre une piste)

Dons : Attaque en vol, Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Vigueur surhumaine

Facteur de puissance : 14

Équipement : —

Alignement : Chaotique Mauvais

Pouvoirs magiques. *Contagion* (DD 18), *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *rapidité*, *ténèbres maudites* (DD 18) et *ténèbres profondes*, à volonté ; *confusion* (DD 18), *dissipation suprême*, *immobilisation de monstre* (DD 19) et *invisibilité*,

3 fois/jour ; *changement de plan* (DD 21), *cône de froid* (DD 19) et *doigt de mort* (DD 21), 1 fois/jour. Niveau 17 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Aura profane (Sur). Tout ténébreux est entouré d'une aura profane d'énergie négative de 6 mètres de rayon. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *profanation*, mais il est si puissant qu'il est considéré comme un autel maléfique. Tous les morts-vivants situés dans le rayon de 6 mètres (ce qui inclut la créature) bénéficient d'un bonus de malfeasance de +2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et jets de dégâts, ainsi que de +2 points de vie par DV. (Les dés de vie, attaque et jets de sauvegarde donnés ci-dessous tiennent compte de ces bonus de malfeasance.) Les tests de Charisme visant à renvoyer les morts-vivants présents dans la zone d'effet subissent un malus de -6.

TÉNÉBREUX BIPÈDE

Mort-vivant (extraplanaire) de taille TG

Dés de vie : 21d12+42 (178 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 6 m (médiocre)

Classe d'armure : 32 (-2 taille, +2 Dex, +22 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 30

Attaque de base/lutte : +10/+34

Attaque : coup (+24 corps à corps, 2d6+16)

Attaque à outrance : 2 coups (+24 corps à corps, 2d6+16)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : aura profane, convocation de morts-vivants, destruction d'objet, pouvoirs magiques, regard imprécatoire

Particularités : aversion à la lumière du jour, immunité contre le froid, mort-vivant, réduction des dégâts (15/argent et magie), résistance à la magie (29), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)



Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +11, Vol +19

Caractéristiques : For 38, Dex 14, Con —, Int 20, Sag 20, Cha 18

Compétences : Art de la magie +31, Concentration +28, Connaissances (mystères) +29, Déplacement silencieux +26, Détection +29, Diplomatie +6, Discrétion +8*, Fouille +29, Perception auditive +29, Psychologie +29, Survie +5 (+7 pour suivre une piste)

Dons : Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Expertise du combat, Pouvoir magique rapide (*ténèbres maudites*), Science de l'initiative, Science du désarmement, Vigueur surhumaine

Facteur de puissance : 16

Équipement : —

Alignement : Chaotique Mauvais

Pouvoirs magiques. *Contagion* (DD 18), *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *dissipation suprême*, *rapidité*, *ténèbres maudites* (DD 18) et *ténèbres profondes*, à volonté ; *confusion* (DD 18), *immobilisation de monstre* (DD 19) et *invisibilité*, 3 fois/jour ; *changement de plan* (DD 21), *cône de froid* (DD 19) et *doigt de mort* (DD 21), 1 fois/jour. Niveau 21 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Aura profane (Sur). Tout ténébreux est entouré d'une aura profane d'énergie négative de 6 mètres de rayon. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *profanation*, mais il est si puissant qu'il est considéré comme un autel maléfique. Tous les morts-vivants situés dans le rayon de 6 mètres (ce qui inclut la créature) bénéficient d'un bonus de malfeasance de +2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et jets de dégâts, ainsi que de +2 points de vie par DV. (Les dés de vie, attaque et jets de sauvegarde donnés ci-dessous tiennent compte de ces bonus de malfeasance.) Les tests de Charisme visant à renvoyer les morts-vivants présents dans la zone d'effet subissent un malus de -6.

TÉNÉBREUX RAMPANT**Mort-vivant (extraplanaire) de taille Gig****Dés de vie** : 25d12+50 (212 pv)**Initiative** : +4**Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases), creusement 18 m**Classe d'armure** : 35 (-4 taille, +29 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 35**Attaque de base/lutte** : +12/+45**Attaque** : morsure (+29 corps à corps, 4d6+21/19-20)**Attaque à outrance** : morsure (+29 corps à corps, 4d6+21/19-20) et dard (+24 corps à corps, 2d8+11/19-20 plus venin)**Espace occupé/allonge** : 6 m/4,50 m**Attaques spéciales** : absorption d'énergie, aura profane, convocation de morts-vivants, engoutissement, étreinte, pouvoirs magiques, venin**Particularités** : aversion à la lumière du jour, immunité contre le froid, mort-vivant, perception des vibrations (18 m), réduction des dégâts (15/argent et magie), résistance à la magie (31), télépathie (30 m), vision dans le noir (18 m)**Jets de sauvegarde** : Réf +10, Vig +12, Vol +23**Caractéristiques** : For 48, Dex 10, Con —, Int 20, Sag 20, Cha 18**Compétences** : Art de la magie +35, Concentration +32, Connaissances (mystères) +33, Déplacement silencieux +28, Détection +33, Diplomatie +6, Discrétion +16, Fouille +33, Perception auditive +33, Psychologie +23, Survie +4 (+7 pour suivre une piste)**Dons** : Attaque en puissance, Combat en aveugle, Magie de guerre, Pouvoir magique rapide (*cône de froid*), Science de l'initiative, Science du critique (dard), Science du critique (morsure), Vigueur surhumaine, Volonté de fer**Facteur de puissance** : 18**Équipement** : —**Alignement** : Chaotique Mauvais

Aura profane (Sur). Tout ténébreux est entouré d'une aura profane d'énergie négative de 6 mètres de rayon. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *profanation*, mais il est si puissant qu'il est considéré comme un autel maléfique. Tous les morts-vivants situés dans le rayon de 6 mètres (ce qui inclut la créature) bénéficient d'un bonus de malfeasance de +2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et jets de dégâts, ainsi que de +2 points

de vie par DV. (Les dés de vie, attaque et jets de sauvegarde donnés ci-dessous tiennent compte de ces bonus de malfeasance.) Les tests de Charisme visant à renvoyer les morts-vivants présents dans la zone d'effet subissent un malus de -6.

Pouvoirs magiques. *Contagion* (DD 18), *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *dissipation suprême*, *invisibilité*, *rapidité*, *ténèbres maudites* (DD 18) et *ténèbres profondes*, à volonté ; *cône de froid* (DD 19), *confusion* (DD 18) et *immobilisation de monstre* (DD 19), 3 fois/jour ; *changement de plan* (DD 21), *doigt de mort* (DD 21) et *immobilisation de monstre de groupe* (DD 23), 1 fois/jour. Niveau 25 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Murkhas

MURKHAS

Au vu de la situation, Vol a décidé de rechercher activement le groupe des personnages. Elle y envoie son homme de main favori, Murkhas.

Si les personnages avaient réussi à tuer le demi-elfe lors de leur dernière rencontre au temple d'Atur, Vol aura fait le nécessaire pour le faire revenir sous forme de vampire, encore plus puissant qu'avant. Elle l'aura même animé d'une soif de vengeance terrible, qui poussera l'ennemi récurrent des PJ à se battre avec plus de hargne encore...

Guerrier 4 / Paladin 4 / Roublard 2 /**Chevalier noir 6****Mort-vivant (humanoïde altéré) de taille M****Dés de vie** : 16d12 (112 pv)**Initiative** : +3**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases)**Classe d'armure** : 31 (+3 Dex, +10 armure, +8 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 28**Attaque de base/lutte** : +15/+24**Attaque** : *épée à deux mains* +2 *sanglante* (+27 corps à corps, 2d6+15/17-20/x2), ou *dague* (+25 corps à corps, 1d4+9+poison/19-20/x2) ou *coup* (+25 corps à corps, 1d6+9 absorption d'énergie)**Attaque à outrance** : *épée à deux mains* +2 *sanglante* (+27/+22/+17 corps à corps, 2d6+15/17-20/x2), ou *dague* (+25/+20/+15 corps à corps, 1d4+9+poison/19-20/x2) ou *coup* (+25/+20/+15 corps à corps, 1d6+9+absorption d'énergie)**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption d'énergie, absorption de sang, attaque sournoise (+2d6), aura de désespoir, châtement du bien (3/jour), contrôle des morts-vivants, création de rejetons, créatures des ténèbres, domination

Particularités : traits des demi-elfes, bénédiction impie, utilisation du poison, imposition des mains, esquive totale, aura de mal, *détection du Bien*, recherche de pièges, vision nocturne, état gazeux, guérison accélérée (5), pattes d'araignée, réduction des dégâts (10/argent et magie), résistance au renvoi des morts-vivants, résistance à l'électricité et au froid, transformation

Jets de sauvegarde : Réf +17, Vig +23, Vol +14

Caractéristiques : For 28, Dex 17, Con —, Int 15, Sag 18, Cha 24

Compétences : Bluff +12, Concentration +3, Connaissance (religion) +4, Détection +5, Diplomatie +14, Discrétion +9 (+14), Équitation +17, Intimidation +19, Perception auditive +5, Psychologie +8, Renseignements +9, Saut +11 (+16), Utilisation d'objets magiques +15

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, *amulette d'armure naturelle* +2, *ceinturon de Force* +4, *cape de l'araignée*, *baguette d'immobilisation de personne* (20 charges), *parchemin de dissipation de la magie*, *potion de soins importants* (x2), *potion de vol*, *épée à deux mains* +2 *sanglante*, lettres de crédit de la maison Kundarak pour 2000 po, *gantelet de la Marque*, 4 dracolithes de Khyber, 4 dracolithes d'Eberon, 4 dracolithes de Sibérys, dague de maître, deux fioles de Mortelame (DD 20, 1d6 Con/2d6 Con)

Facteur de puissance : 18

Alignement : Loyal Mauvais

Aura de désespoir (Sur). Murkhas dégage une aura provoquant l'abatement 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 +7.

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 (+7) 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 42 points). Ce pouvoir ne lui permet de soigner personne d'autre que lui-même et son serviteur félon.

Recherche de pièges (Ext). Comme la capacité de Roublard du même nom.

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.

Sorts de Chevalier noir. Niveau de lanceur de sorts 6. *Sorts préparés* (3/3/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 1^{er} – *Soins légers* (x3) ; 2^e – *Mise à mort, splendeur de l'aigle, convocation de monstres II* (loup fiélon) ; 3^e – *Contagion, protection contre les énergies destructives, ténèbres profondes*.

Traits des demi-elfes. Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des enchantements.

Particularités du vampire

Absorption d'énergie (Sur). Tout être vivant touché par l'attaque de coup (ou quelque autre arme naturelle) d'un vampire acquiert 2 niveaux négatifs. Pour chaque niveau ainsi conféré, le vampire gagne 5 points de vie temporaires. Ce pouvoir est utilisable 1 fois par round.

Absorption de sang (Ext). Le vampire peut sucer le sang d'une créature vivante en réussissant un test de lutte pour planter ses crocs dans sa gorge. S'il réussit à immobiliser son adversaire, il lui vole son fluide vital, ce qui se traduit par une diminution permanente de 1d4 points de Constitution chaque round où sa victime reste immobilisée. Chaque fois qu'il réussit cette attaque, le vampire gagne 5 points de vie temporaires.

Création de rejetons (Sur). Tout humanoïde ou humanoïde monstrueux tué par le pouvoir d'absorption d'énergie d'un vampire revient à la vie sous forme de vampirien 1d4 jours après avoir été mis en terre.

Si le vampire fait tomber la Constitution de sa victime à 0 ou moins, celle-ci revient à la vie sous forme de vampirien...

Créatures des ténèbres (Sur). Le vampire commande aux autres créatures de la nuit. Une fois par jour, il peut appeler 1d6+1 nuées de rats, 1d4+1 nuées de chauves-souris ou une meute de 3d6 loups (action simple). (Si la créature de base n'est pas terrestre, ce pouvoir permet de convoquer d'autres monstruosité de même puissance.) Les animaux apparaissent au bout de 2d6 rounds ; ils le servent pendant 1 heure maximum.

Domination (Sur). Le vampire peut réduire à néant la volonté de sa proie en la regardant droit dans les yeux. L'utilisation de ce pouvoir est similaire à une attaque de regard, si ce n'est que le vampire

doit la décider (il lui en coûte une action simple, et seule la créature qu'il fixe est en danger, pas les autres). La cible doit réussir un jet de Volonté pour ne pas tomber instantanément sous la coupe du vampire, comme si elle était affectée par le sort *domination* jeté par un lanceur de sorts de niveau 12. Ce pouvoir a une portée de 9 mètres.

État gazeux (Sur). Le vampire peut se transformer en brume à volonté, comme grâce à *état gazeux* (niveau 5 de lanceur de sorts ; action simple). Il peut rester dans cet état indéfiniment et bénéficie alors d'une vitesse de déplacement en vol de 6 mètres (manœuvrabilité parfaite).

Guérison accélérée (Ext). Tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie, le vampire soigne 5 points de dégâts par round. S'il tombe à 0 point de vie ou moins, il adopte automatiquement son état gazeux et tente de s'enfuir. Il lui faut atteindre son cercueil dans les 2 heures s'il ne veut pas être détruit à jamais



(au cours de ce laps de temps, il peut parcourir un maximum de 15 kilomètres). S'il subit de nouveaux dégâts, ceux-ci n'ont aucun effet tant qu'il est en état gazeux. Une fois dans son cercueil, il est sans défense. Il remonte à 1 point de vie après s'être reposé pendant 1 heure, après quoi il n'est plus sans défense et le processus de guérison accélérée reprend normalement (5 points de vie par round).

Pattes d'araignée (Ext). Il peut escalader les surfaces, même verticales, comme s'il bénéficiait en permanence de l'effet du sort *pattes d'araignée*.

Réduction des dégâts (Sur). Le vampire bénéficie d'une réduction des dégâts de (10/argent et magie). Pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires, ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Le vampire bénéficie d'une résistance de +4 au renvoi des morts-vivants.

Résistances (Ext). Il possède une résistance de 10 points à l'électricité et au froid.

Transformation (Sur). Un vampire peut se transformer en chauve-souris, chauve-souris sanguinaire, loup ou loup sanguinaire, ce qui lui coûte une action simple. Ce pouvoir est similaire au sort *métamorphose* (niveau 12 de lanceur de sorts), si ce n'est que le vampire ne regagne pas de points de vie ne peut pas prendre d'autres formes que celles mentionnées ci-dessus. Une fois transformé, le vampire perd son attaque naturelle de coup et son pouvoir de domination, mais il acquiert les armes naturelles et attaques spéciales extraordinaires de sa nouvelle forme. Il conserve son apparence jusqu'à ce qu'il décide d'en changer ou jusqu'au lever du soleil. (Si la créature de base n'est pas terrestre, ce pouvoir peut proposer d'autres formes.)

MERCENAIRE DE LA GRIFFE D'ÉMERAUDE

Humain Homme d'armes 11

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 11d8+22 (71 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 22 (+2 Dex, +10 amure), contact 12, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +11/+14

Attaque : fléau d'armes lourd de maître (+15 au corps à corps, 1d10+4/19-20)

Attaque à outrance : fléau d'armes lourd de maître (+15/+10/+5 au corps à corps, 1d10+4/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : —

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +9, Vol +2

Caractéristiques : For 16, Dex 14, Con 14, Int 12, Sag 8, Cha 14

Compétences : Bluff +6, Détection +3, Diplomatie +6, Intimidation +9, Natation +2, Saut +6

Dons : Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Attaque en puissance

Facteur de puissance : 10

Équipement : fléau d'armes lourd de maître, *harnois* +2, 78 pp

Alignement : Neutre Mauvais

PRÊTRE DE LA GRIFFE D'ÉMERAUDE

Demi-elfe Prêtre 9

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, +9 *harnois* +1), 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-vivants (5/jour), sorts

Particularités : —

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

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 8. *Sorts préparés* (6/6+1/4+1/4+1/3+1, DD égal à 15 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine* (x3), *brume de dissimulation*, *détection de la magie*, *lumière*, *résistance* ; 1^{er} – *Bénédictio*n, *bouclier de la foi*, *imprécation*, *rayon*

*affaiblissant**, soins légers (x2) ; 2^e – Contrôle mineur des morts-vivants*, force de taureau, immobilisation de personne, sagesse du hibou, soins modérés ; 3^e – Baiser du vampire*, dissipation de la magie (x2), lumière brûlante, ténèbres profondes ; 4^e – Blessure critique, convocation de monstres IV, énergie négative*, soins intensifs.

Les zélotes de la Flamme d'Argent

PRÊTRE DE L'ÉGLISE DE LA FLAMME D'ARGENT

Humain Prêtre de la Flamme d'Argent 10

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 10d8+10 (54 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 22 (+1 Dex, +9 armure, +2 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +7/+7

Attaque : *morgenstern* +1 (+8 corps à corps, 1d8+1) ou arbalète légère de maître et carreau en acier ignifié (+8 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : *morgenstern* +1 (+8/+3 corps à corps, 1d8+1) ou arbalète légère de maître et carreau en acier ignifié (+8 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts, renvoi des morts-vivants 5/jour

Particularités : —

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +12, Vol +13

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 12, Int 16, Sag 18, Cha 14

Compétences : Concentration +14, Connaissance des sorts +16, Connaissances (noblesse et royauté) +16, Connaissances (religion) +16, Diplomatie +15, Premiers secours +15

Dons : Réflexes surhumains, Vigueur surhumaine, Volonté de fer, Science de l'initiative

Facteur de puissance : 10

Équipement : *morgenstern* +1, harnois +1, cape de résistance +2, baguette de dissipation de la magie (23 charges), *potion de vol*, parchemin de convocation de monstres V, écu en fer, arbalète légère de maître, 12 carreaux d'arbalète en acier ignifié, symbole sacré,

Alignement : Loyal Bon

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 10. *Sorts par jour*

(6/7/7/5/5/4 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort) ; 0 – Assistance divine (x2), détection de la magie, lecture de la magie, résistance, soins superficiels ; 1^{er} – Bénédiction, bouclier de la foi, convocation de monstres I, imprécation, injonction, protection contre le Mal, sanctuaire ; 2^e – Arme spirituelle (x3), endurance, immobilisation de personne, mise à mort, silence ; 3^e – Cercle magique contre le Mal, convocation de monstres III, dissipation de la magie, panoplie magique, soins importants ; 4^e – Convocation de monstres IV, empoisonnement, immunité contre les sorts, soins intensifs (x2) ; 5^e – Forme éthérée, injonction suprême, rejet du Mal, résistance à la magie.

PROFANE DE LA FLAMME D'ARGENT

Humain Ensorceleur 10

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 10d4+13 (38 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +3 armure, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +5/+5

Attaque : *bâton* +1 (+6 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : *bâton* +1 (+6 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts

Particularités : —

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +7

Caractéristiques : For 10, Dex 16, Con 12, Int 19, Sag 10, Cha 12

Compétences : Art de la magie +14, Bluff +11, Concentration +11, Connaissances (mystères) +14, Détection +7, Perception auditive +7

Dons : Esquive, Efficacité des sorts accrue, Magie de guerre, Robustesse, Vigilance

Facteur de puissance : 10

Équipement : *bracelets d'armure* +3, *amulette d'armure naturelle* +2, *bâton* +1

Alignement : Loyal Bon

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 10. *Sorts par jour* (6/7/7/7/6/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). Sorts connus (9/5/4/3/2/1) 0 – Détection de la magie, fatigue, hébètement, lecture de la magie, lumières dansantes, illumination, manipulation à distance, rayon de givre, son imaginaire ; 1^{er} – Armure de mage, brume de dissimulation, frayeur, projectile magique, sommeil ; 2^e – Flèche acide de melf, flou,



invisibilité, main spectrale ; 3^e – Baiser du vampire, dissipation de la magie, éclair ; 4^e – Peau de pierre, tentacules noirs d'Evard ; 5^e – Cône de froid

PALADIN DE LA FLAMME D'ARGENT

Voir caractéristiques Chevaliers de la Flamme d'Argent pour Chapitre 5

BURT

Voir caractéristiques de Burt pour Chapitre 5

ANGUS

Angus est le fidèle compagnon d'armes de Burt. Bien qu'il ne soit encore qu'un jeune homme, il bout d'une flamme intérieur qui en fait un combattant redoutable. Il a beaucoup appris de Burt, mais il possède également ses propres techniques et se montre à l'occasion plus téméraire que son mentor.

Humain Moine * 2 / Paladin 4 /

Poing d'Argent[†] 8

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 2d8+12d10+42 (120 pv)

Points d'action : 12 (2d6)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 30 (+1 Dex, +5 Sag, +10 armure, +4 bouclier), contact 15, pris au dépourvu 28

Attaque de base/lutte : +11/+14

Attaque : coup (+15 corps à corps, 3d8+4)

Attaque à outrance : coup (+15/+10/+5 corps à corps, 3d8+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : arts martiaux, baume d'argent, châtiment du Mal (4/jour), *détection du Mal*, frappe *ki* (argent), imposition des mains (16 pv), ire de la Flamme d'Argent, renvoi des morts-vivants (7/jour), sorts

Particularités : ardeur, aura de Bien, aura de bravoure, châtiment étourdissant, chevalier ascétique, esquive totale, focalisation *ki*, grâce divine, postures de combat, santé divine, sainte armure

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +22, Vol +20

Caractéristiques : For 16, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 18, Cha 18

Compétences : Connaissances (religion) (9) +9, Détection (17) +21, Diplomatie (17) +23, Perception auditive (17) +21, Psychologie (17) +21

Dons : Arme naturelle supérieure (coup), Châtiments supplémentaires, Formation chevaleresque, Puissance divine, Science du combat à mains nues, Vigueur divine

Facteur de puissance : 14



Équipement : *amulette de Constitution +2, bracelets des poings invincibles +1, cape de Charisme +2, ceinture de moine, écu en acier +2, gantelets de Force +2, gilet de résistance +2, harnois +2, heaume de Sagesse +2, potion de bouclier de la foi (+5), potion d'héroïsme, potion de morsure magique suprême (+4), potion de peau d'écorce (+5)*

Alignement : loyal bon

* Version révisée du Scriptorium.

† Le poing d'argent est une classe de prestige issue de *Faiths of Eberron*, mais tous ses effets ont été soit décrits soit directement intégrés dans le profil ci-dessus.

Ardeur (Ext). Lorsque Angus réussit un jet de Vigueur ou de Volonté contre un sort ou une attaque n'ayant qu'un effet partiel sur un jet de sauvegarde réussi, il ne subit absolument aucun effet.

Arts martiaux (Ext). *Techniques connues* (2 ; DD de sauvegarde égal à 21). Coup étourdissant, taquet.

Baume d'argent (Sur). Par une action rapide, Angus peut sacrifier une tentative de renvoi des morts-vivants. Jusqu'à la fin du tour, tout effet restaurant des points de vie qu'il utilise restaure deux fois plus de points de vie que la normale.

Châtiment des marqués. Tous les pouvoirs ou objets magiques d'Angus qui fonctionnent sur les créatures mauvaises fonctionnent aussi sur les marqués, à cause de la nature maléfique de la marque.

Châtiment étourdissant (Ext). Lorsque Angus effectue un châtiment du Mal en conjonction avec sa technique de coup étourdissant, le DD de cette dernière augmente de 8.

Chevalier ascétique (Ext). Angus châtie le Mal et inflige des dégâts à mains nues comme respectivement un paladin et un moine de niveau 14.

Focalisation ki (Sur). Une arme de moine tenue par Angus acquiert la propriété focalisation *ki*.

Ire de la Flamme d'Argent (Sur). Par une action rapide, Angus peut sacrifier une tentative de renvoi des morts-vivants pour envelopper ses poings de flammes d'argent. Les flammes infligent 2d6 points de dégâts supplémentaires à tout lycanthrope, mort-vivant, extérieur maléfique ou porteur d'un dracogramme aberrant qu'il parvient à blesser au corps à corps. Ces dégâts sont de nature divine et ne sont pas soumis à la résistance au feu. Une fois activées, les flammes brûlent pendant 9 rounds.

Postures de combat (Ext). *Postures connues* (1). Posture du héron.

Puissance divine. Par une action libre, Angus

peut sacrifier une tentative de renvoi des morts-vivants pour appliquer son bonus de Charisme aux jets de dégâts de son arme pendant 1 round entier.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts préparés* (1 ; DD 14 + niveau du sort). 1^{er} – *Bénédiction*.

Vigueur divine. Par une action simple, Angus peut sacrifier une tentative de renvoi des morts-vivants pour augmenter sa vitesse au sol de base de +3 m et obtenir 2 points de vie temporaires par dé de vie pendant un nombre de minutes égal à son bonus de Charisme.

Les dragons de l'Argonesse

NIMASFARO' FELL

Dragon d'argent d'âge mûr

Dragon de taille TG

Dés de vie : 25d12+125 (287 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 12 m, vol 45 m (médiocre)

Classe d'Armure : 32 (-2 taille, +23 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 32

Attaque de base/lutte : +25/+42

Attaque : morsure (+32 corps à corps, 2d8+9)

Attaque à outrance : morsure (+42 corps à corps, 2d8+9), 2 griffes (+27 corps à corps, 2d6+4), 2 ailes (+27 corps à corps, 1d8+4) et queue (+27 corps à corps, 2d6+13)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m (4,50 m avec morsure)

Attaques spéciales : écrasement, pouvoirs magiques, sorts, présence terrifiante, souffle

Particularités : immunité contre l'acide, le froid, la paralysie et les effets de sommeil magique, marche sur les nuages, perception aveugle (18 m), réduction des dégâts (10/magie), résistance à la magie (24), transformation, vision dans le noir (36 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +19, Vol +19

Caractéristiques : For 29, Dex 10, Con 21, Int 20, Sag 21, Cha 20

Compétences : Art de la magie +18, Bluff +15, Concentration +22, Connaissances (mystères) +25, Connaissances (local) +25, Déguisement +30, Déplacement silencieux +8, Détection +30, Diplomatie +23, Discrétion -8, Fouille +30, Intimidation +7, Perception auditive +30, Premiers secours +13, Psychologie +30, Saut +38, Survie +16

Dons : Attaque en vol, Attaque en puissance, Augmentation d'intensité, Enchaînement, Souffle intensifié, Souffle rétabli, Succession d'enchaînements, Virage sur l'aile, Vol stationnaire

Langues : Draconique, Commun, Sérène, Elfique

Facteur de puissance : 18

Équipement : —

Alignement : Neutre Bon

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m x 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+13 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de réflexes (DD 27) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Nappe de brouillard*, 3/jour, *Feuille morte*, 2/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 63 mètres ; 24 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 27) annule.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 9. *Sorts par jour* (6/8/7/7/5). *Sorts connus* (8/5/4/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort) ; 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, main du mage, résistance, son fantôme, lumières dansantes, signature magique, son imaginaire* ; 1^{er} – *Alarme, bouclier, charme-personne, identification, projectile magique* ; 2^e – *Détection des pensées, flèche acide de Melf, invisibilité, toile d'araignée* ; 3^e – *Dissipation de la magie, immobilisation de personne, lenteur* ; 4^e – *Soins intensifs, tentacules noirs d'Evard*.

Souffle (Sur). Cône de 15 mètres de long, 14d8

froid, jet de Réflexes (DD 27, voire plus si intensifié), 1/2 dégâts ; ou cône de 15 m long, paralysie (1d6+7 rounds), Vigueur (DD 27, voire plus si intensifié), annule.

SLIFVARAZMO'TUR

Voir caractéristiques de Slifvarazmo'tur pour Chapitre 4

Les rakshasas

FAARNATH

Voir caractéristiques de Faarnath pour Chapitre 5

RAKSHASA ZAKYA GUERRIER

Voir *Eberron – Univers*.

LIEUTENANT RAKSHASA

Rakshasa Zakya Guerrier 5

Extérieur (natif) de taille M

Dés de vie : 7d8+35 plus 5d10+25 (119 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 29 (+2 Dex, +9 naturelle, +6 armure, +2 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 27

Attaque de base/lutte : +12/+18

Attaque : *épée bâtarde* +1 (+20 corps à corps, 1d10+9/17-20) ou griffes (+18 corps à corps, 1d4+5) ou arc long composite de maître (+15 distance, 1d8+6/x3)

Attaque à outrance : *épée bâtarde* +1 (+20/+15/+10 corps à corps, 1d10+9/17-20) et morsure (+13 corps à corps, 1d6+2) ; ou 2 griffes (+18 corps à corps, 1d4+5) et morsure (+13 crospe à corps, 1d6+2) ; ou arc long composite de maître avec Tir rapide (+13/+13/+8 distance, 1d8+6/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : détection de pensées, pouvoirs magiques

Particularités : change-forme, Extérieur, réduction des dégâts (15/Bien et perforant), résistance à la magie (22), vision dans le noir (18 m)



Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +14, Vol +7

Caractéristiques : For 22, Dex 14, Con 20, Int 13, Sag 13, Cha 11

Compétences : Bluff +14, Concentration +15, Déguisement +14, Détection +11, Diplomatie +4, Escalade +15, Intimidation +17, Perception auditive +11, Psychologie +11, Saut +19

Dons : Arme de prédilection (épée bâtarde), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Enchaînements, Maniement d'une arme exotique (épée bâtarde), Science de la bousculade, Science du critique (épée bâtarde), Spécialisation martiale (épée bâtarde), Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide

Facteur de puissance : 13

Équipement : cotte de mailles +1, écu en acier, épée bâtarde +1, arc long composite de maître (bonus de force +6), 20 flèches, faux papiers d'identité

Alignement : Loyal Mauvais



Pouvoirs magiques. *Baiser du vampire* (DD 13), *contact glacial* (DD 11) et *coup au but*, 3/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

distance, spécial) ou morsure (+2 corps à corps, 2d4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : rayons oculaires

Particularités : vision à 360°, cône d'antimagie, vol

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +11

Caractéristiques : For 10, Dex 10, Con 12, Int 17, Sag 15, Cha 15

Compétences : Connaissances (mystères) +10, Détection +20, Discrétion +7, Fouille +18, Perception auditive +15

Dons : Attaque en vol, Science de l'initiative, Tir en mouvement, Vigilance, Volonté de fer

Facteur de puissance : 13

Équipement : aucun

Alignement : Loyal Mauvais

Yiashtaka et Meneval

YIASHTAKA

Voir caractéristiques de Yiashtaka pour Chapitre 5

MENEVAL

Voir caractéristiques de Meneval pour Chapitre 5

TYRANNŒIL

Aberration de taille G

Dés de vie : 11d8+11 (60 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 1,50 m (1 case), vol 6 m (bonne)

Classe d'armure : 20 (-1 taille, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +7/+3

Attaque : rayons oculaires (+7 contact à distance, spécial) ou morsure (+2 corps à corps, 2d4)

Attaque à outrance : rayons oculaires (+7 contact à

ROUBLARD DES SECTES

Humain Rôdeur 6/Assassin 8

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 6d8+8d6+28 (83 pv)

Initiative : +10

Vitesse de déplacement : 8 m (6 cases)

Classe d'armure : 26 (+6 Dex, +6 armure, +2 parade, +2 naturelle), contact 18, pris au dépourvu 26

Attaque de base/lutte : +12/+15



Attaque : *épée longue* +1 de feu (+16 corps à corps, 1d6+4+1d6 feu/19-20) ou *arc long composite* +2 *traqueur* (bonus de Force de +3) (+23 distance, 1d8+6/x3) ou *arc long composite* +2 *traqueur* (bonus de Force de +3) et Feu nourri (+17 distance, 3d8+18/x3)

Attaque à outrance : *épée longue* +1 de feu (+16/+11/+6) corps à corps, 1d6+4+1d6 feu/19-20) ou *arc long composite* +2 *traqueur* (bonus de Force de +3) (+23/+18/+13 distance, 1d8+6/x3) ou *arc long composite* +2 *traqueur* (bonus de Force de +3) et Tir rapide (+21/+21/+16/+11 distance, 1d8+6/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : Attaque sournoise (+4d6), attaque mortelle, sorts

Particularités : Compagnon animal, discrétion totale, esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, sens des pièges (+4), empathie sauvage, utilisation du poison

Jets de sauvegarde : Réf +17, Vig +9, Vol +4

Caractéristiques : For 16, Dex 22, Con 14, Int 15, Sag 10, Cha 12

Compétences : Acrobaties +16, Crochetage +16, Déplacement silencieux +16, Désamorçage/sabotage +10, Détection +10, Discrétion +16, Équilibre +16, Escalade +13, Évasion +16, Fouille +10, Perception auditive +10, Saut +13

Dons : Arme de prédilection (arc long), Endurance, Feu nourri, Pistage, Science de l'initiative, Tir rapide, Tir à bout portant

Facteur de puissance : 14

Équipement : *Armure de cuir clouté* +3, *épée longue* +1 de feu, *arc long composite* (Bonus de Force +3) *traqueur*, *bracelets d'archer hors pair*, *gantelets de Dextérité* +4, 3 fioles de Mortelame (DD 20, 1d6 Con/2d6 Con), *potion de soins intensifs*

Alignement : Neutre Mauvais

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 8. *Sorts par jour* (4/4/3/1, DD de sauvegarde égal à 12+niveau du sort). *Sorts connus* (4/4/4/3). 1^{er} – *Brume de dissimulation, changement d'apparence, détection du poison, pattes d'araignée* ; 2^e – *Alignement indétectable, modification d'apparence, passage sans traces, ténèbres* ; 3^e – *Antidétection, détection faussée, invisibilité, ténèbres profondes* ; 4^e – *Empoisonnement, invisibilité suprême, porte dimensionnelle*

Compagnon animal
Rat sanguinaire

Animal de taille P

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 6 m

Classe d'armure : 15 (+1 taille, +3 Dex, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-4

Attaque : morsure (+4 corps à corps, 1d4)

Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : maladie

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +3, Vol +3

Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 12, Int 1, Sag 12, Cha 4

Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +8, Escalade +11, Natation +11, Perception auditive +4

Dons : Attaque en finesse, Vigilance

Facteur de puissance : 1/3

Équipement : aucun

Alignement : Neutre

Les aërenals

VECRA

Voir caractéristiques de Vecra pour Chapitre 5

MARLOW

Voir caractéristiques de Marlow pour Chapitre 5

LIZA

Voir caractéristiques de Liza pour Chapitre 5

OATEF

Voir caractéristiques de Oatef pour Chapitre 5

Kaius

YATUS (EMINE)

Voir caractéristiques de Yatus pour Chapitre 5

MORANNA

Humaine Vampire Noble 4 / Ensorceleur 5

Mort-vivant (humanoïde altéré) de taille M**Dés de vie :** 9d12 (108 pv)**Initiative :** +11**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)**Classe d'armure :** 27 (+7 Dex, +2 armure, +8 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 20**Attaque de base/lutte :** +5/+9**Attaque :** *pieu de Moranna* (+11 corps à corps, 1d6+6)**Attaque à outrance :** *pieu de Moranna* (+11 corps à corps, 1d6+6)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales :** absorption d'énergie, absorption de sang, création de rejetons, créatures des ténèbres, domination, sorts**Particularités :** état gazeux, guérison accélérée (5), pattes d'araignée, réduction des dégâts (10/argent et magie), résistance au renvoi des morts-vivants, résistance à l'électricité et au froid, transformation**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +2, Vol +10**Caractéristiques :** For 18, Dex 24, Con -, Int 14, Sag 14, Cha 24**Compétences :** Art de la magie +12, Bluff +17, Connaissances (mystères) +12, Déguisement +17, Intimidation +17, Renseignements +17**Dons :** Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Esquive, Science de l'initiative**Équipement :** *pieu de Moranna*, *bracelets d'armure* +2, *gants de Dextérité* +4, *parchemin d'invisibilité*, *parchemin de vol*, *baguette de projectile magique*, *sceptre d'oblitération*, perle laiteuse de 600 po**Facteur de puissance :** 11**Alignement :** Loyal Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 5. *Sorts par jour* (6/6/6 ; DD de sauvegarde égal à 17 + niveau du sort). *Sorts connus* (6/4/2). 0 - *Détection de la magie*, *hébètement*, *lecture de la magie*, *lumières dansantes*, *manipulation à distance*, *rayon de givre* ; 1^{er} - *Armure de mage*, *brume de dissimulation*, *frayeur*, *projectile magique* ; 2^e - *Flèche acide de Melf*, *flou*.

Pieu de Moranna. Ce bâton très simple taillé en pointe est la seule arme capable d'achever Moranna (mêmes effets qu'un pieu classique sur un vampire). De plus, le pieu se comporte comme un *bâton* +3. Entre les mains d'un vampire, le pieu de Moranna peut reproduire les effets de *modification d'apparence* à volonté sur son porteur.

Le forgelier savant

IGNUS

Ignus est un forgelier bien célèbre en Aundair. Il est réputé pour avoir réussi à traduire de nombreux textes anciens, la maison Sivilis a souvent eu recours à lui pour l'aider dans ses recherches. Il est la fierté de beaucoup de forgeliers, qui lui sont reconnaissant pour avoir contribué à changer leur image. Le sage Ignus fait preuve d'une logique et d'un raisonnement inégalés, il est la preuve que les forgeliers sont des êtres doués de conscience, et pas seulement des simples machines.

Pour changer les préjugés des races communes sur les forgeliers, Ignus s'est décidé à devenir professeur. Il enseigne dans les célèbres académies volantes la magie et le déchiffrement. En formant une nouvelle génération à son art, Ignus espère quelque part pouvoir prouver au monde ce dont il est capable.

Ce forgelier voit tout ce qu'on lui demande comme un défi à relever, c'est pourquoi il refuse rarement quelque chose, et veut convaincre un maximum de personnes que c'est un être « normal ». Ce complexe lui donne l'impression qu'il a sans arrêt besoin de se justifier, et il espère avoir un jour l'occasion de ne plus avoir à le faire.

De même que pour tous les autres, Ignus voudra impressionner les personnages avec son savoir, c'est un peu pour cela qu'il jouera (au début seulement) celui qui n'a pas le temps de s'occuper de telles affaires. Mais il acceptera finalement si les PJ lui imposent cette tâche difficile comme un défi.



Course-poursuite à Arcanix

WELLBY PIEDLÉGER

Halfelin Roublard 14

Humanoïde (halfelin) de taille M

Dés de vie : 14d6+28 (77 pv)

Initiative : +12

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 28 (+1 taille, +8 Dex, +6 armure, +3 bouclier), contact 19, pris au dépourvu 28

Attaque de base/lutte : +10/+8

Attaque : *épée courte* +3 (+16 corps à corps, 1d4+3/19-20) ou *arc court composite* +3 (bonus de Force de +2) (+24 distance, 1d4+5/x3)

Attaque à outrance : *épée courte* +3 (+16/+11 corps à corps, 1d4+3/19-20) ou *arc court composite* +3 (bonus de Force de +2) (+24/+19 distance, 1d4+5/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+7d6), opportunisme

Particularités : esquive extraordinaire, esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, esquive totale, recherche des pièges, sens des pièges (+4), traits des halfelins

Jets de sauvegarde : Réf +18, Vig +9, Vol +7

Caractéristiques : For 14, Dex 26, Con 15, Int 14, Sag 10, Cha 8

Compétences : Acrobaties +27, Crochetage +29, Déplacement silencieux +34, Désamorçage/sabotage +21, Détection +19, Discrétion +34, Equilibre +10, Escalade +21, Evasion +14, Fouille +19, Perception auditive +20, Renseignements +8, Saut +24, Utilisation d'objets magiques +8

Dons : Attaque éclair, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Tir à bout portant

Facteur de puissance : 14

Équipement : *chemise de mailles en mithral* +2 de déplacement furtif, *targe en ébénite* +2, *épée courte* +3, *arc court composite* +2 (bonus de Force de +2), *flèche mortelle (forgeliers)*, *bracelets d'archer*, *cape d'elfe*, *yeux de lynx*, *gantelets de Dextérité* +4, *potion d'invisibilité*, *potion de rapidité*, *potion de soins importants*

Alignement : Neutre

Dernière évolution

SPECTRE DE LA MORT

Brume Vampirique

Vase de taille TG

Dés de vie : 17d10+17 (110 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 : +14/+24

Attaque : coup (+15 corps-à-corps, 1d8+1 plus effet magique)

Attaque à outrance : coup (+15 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 +10, Vig +11, Vol +10

Caractéristiques : For 13, Dex 10, Con 13, Int -, Sag 10, Cha 13

Compétences : Détection +0

Dons : aucun

Facteur de puissance : 17

Équipement : —

Alignement :

Neutre



Effet magique (Sur) : La Brume Vampirique soumet les adversaires qu'elle frappe ou enveloppe à un effet magique qui cause 2d6 points de dégâts (JS Réflexes DD 22 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 22) 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.

Les dracolithes

MÉDUSE

Humanoïde monstrueux de taille M

Dés de vie : 6d8+6 (33 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +6/+6

Attaque : arc court (+8 distance, 1d6/x3) ; ou dague (+8 corps à corps, 1d4/19-20) ; ou serpents (+8 corps à corps, 1d4 plus venin)

Attaque à outrance : arc court (+8/+3 distance, 1d6/x3) ; ou dague (+8/+3 corps à corps, 1d4/19-20) et serpents (+3 corps à corps, 1d4 plus venin)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : regard pétrifiant, venin

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +3, Vol +6

Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 12, Int 12, Sag 13, Cha 15

Compétences : Bluff +9, Déguisement +9 (+11 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +8, Détection +8, Diplomatie +4, Intimidation +4

Dons : Attaque en finesse, Tir à bout portant, Tir de précision

Facteur de puissance : 7

Équipement : arc court, dague

Alignement : Loyal Mauvais

MOINE DOLGONTE

Dolgonte Moine 6

Dés de vie : 2d8+2 plus 6d8+6 (44 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +2 Sag, +3 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +5/+7

Attaque : tentacule (+7 corps à corps, 1d3+2) ou attaque à mains nues (+7 corps à corps, 1d8+2)

Attaque à outrance : 2 tentacules (+7 corps à corps, 1d3+2) ou attaque à mains nues (+7 corps à corps, 1d8+2) ou déluge de coups (+6/+6 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (3 m avec tentacule)

Attaques spéciales : absorption de vitalité, frappe ki (magie)

Particularités : chute ralentie (9 m), esquive totale, RD (5/byeshk ou magie), sérénité, vision aveugle (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +6, Vol +10

Caractéristiques : For 14, Dex 17, Con 12, Int 13, Sag 15, Cha 11

Compétences : Acrobaties +9, Déplacement silencieux +10, Détection +9, Discrétion +10, Équilibre +11, Escalade +10, Perception auditive +9, Saut +7



Dons : Attaques réflexes, Interception de projectiles, Parade de projectiles, Science de l'attaque à mains nues, Science de la lutte, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Vigilance

Facteur de puissance : 8

Équipement : —

Alignement : Loyal Mauvais

OUVRIER DE LA GRIFFE D'ÉMERAUDE

Humain expert 6

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 6d6+6 (27 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Classe d'armure : 17 (+3 Dex, +4 armure), contact 13, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+4

Attaque : épieu de maître (+5 corps à corps, 1d6) ou épieu de maître (+7 distance, 1d6)

Attaque à outrance : épieu de maître (+5 corps à corps, 1d6) ou épieu de maître (+7 distance, 1d6)

Attaques spéciales : -

Particularités : -

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +6

Caractéristiques : For 10, Dex 16, Con 12, Int 14, Sag 8, Cha 12

Compétences : Artisanat (travail de la pierre) +10, Bluff +9, Connaissances (mystères) +10, Détection +7, Diplomatie +9, Escalade +8, Intimidation +9, Natation +10, Profession (ramasseur) +10, Saut +8

Dons : Réflexes surhumains, Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Facteur de puissance : 5

Équipement : *armure de cuir clouté +1*, épieu de maître, 100 po

Alignement : Neutre Mauvais

MERCENAIRE DE LA GRIFFE D'ÉMERAUDE

Humain Homme d'armes 11

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 11d8+22 (71 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 22 (+2 Dex, +10 armure), contact 12, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +11/+14

Attaque : fléau d'armes lourd de maître (+15 au corps à corps, 1d10+4/19-20)

Attaque à outrance : fléau d'armes lourd de maître (+15/+10/+5 au corps à corps, 1d10+4/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : —

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +9, Vol +2

Caractéristiques : For 16, Dex 14, Con 14, Int 12, Sag 8, Cha 14

Compétences : Bluff +6, Détection +3, Diplomatie +6, Intimidation +9, Natation +2, Saut +6

Dons : Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Attaque en puissance

Facteur de puissance : 10

Équipement : fléau d'armes lourd de maître, *harnois* +2, 78 pp

Alignement : Neutre Mauvais

PRÊTRE DE LA GRIFFE D'ÉMERAUDE

Demi-elfe Prêtre 8

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, +9 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-vivants (5/jour), sorts

Particularités : —

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

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^{er} – *Bénédiction*, *bouclier de la foi*, *im-*

*précation, rayon affaiblissant**, soins légers (x2) ; 2° – Contrôle mineur des morts-vivants*, force de taureau, immobilisation de personne, sagesse du hibou, soins modérés ; 3° – Baiser du vampire*, dissipation de la magie (x2), lumière brûlante, ténèbres profondes ; 4° – Blessure critique, convocation de monstres IV, énergie négative*, soins intensifs.

* Sorts de domaines.

PROFANE DE LA GRIFFE D'ÉMERAUDE

Elfe Ensorceleur 10

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 10d4+13 (38 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +3 armure, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +5/+5

Attaque : *épieu* +1 *boomerang* (+6 corps à corps, 1d6+1) ou *épieu* +1 *boomerang* (+9 distance, 1d6+1)

Attaque à outrance : *épieu* +1 *boomerang* (+6 corps à corps, 1d6+1) ou *épieu* +1 *boomerang* (+9 distance, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts

Particularités : traits des elfes

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +4, Vol +7

Caractéristiques : For 10, Dex 16, Con 12, Int 19, Sag 10, Cha 12

Compétences : Art de la magie +14, Bluff +11, Concentration +11, Connaissances (mystères) +14, Détection +7, Perception auditive +7

Dons : Esquive, Efficacité des sorts accrue, Magie de guerre, Robustesse, Vigilance

Facteur de puissance : 10

Équipement : *bracelets d'armure* +3, *amulette d'armure naturelle* +2, *épieu* +1 *boomerang*

Alignement : Neutre Mauvais

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 10. *Sorts par jour* (6/7/7/7/6/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). *Sorts connus* (9/5/4/3/2/1) 0 – *Détection de la magie, fatigue, hébètement, lecture de la magie, lumières dansantes, illumination, manipulation à distance, rayon de givre, son imaginaire* ; 1^{er} – *Armure de mage, brume de dissimulation, frayeur, projectile magique, sommeil* ; 2° – *Flèche acide de melf, flou, invisibilité, main spectrale* ; 3° – *Baiser du vampire, dissipation de la magie, éclair* ; 4° – *Peau de pierre, tentacules noirs d'Evard* ; 5° – *Cône de froid*

HORMS

Humain Roublard 9 / Ensorceleur 6

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 9d6+6d4+15 (62 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Classe d'armure : 23 (+5 Dex, +4 parade, +4 naturelle), contact 19, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +9/+10

Attaque : *sifflante* (+15 corps à corps, 1d6+3/ 15-20)

Attaque à outrance : *sifflante* (+15/+10 corps à corps, 1d6+3/15-20)

Attaques spéciales : attaque sournoise (+5d6), sorts

Particularités : esquive extraordinaire, esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, esquive totale, recherche des pièges, sens des pièges (+3)

Jets de sauvegarde : Réf +15, Vig +8, Vol +9

Caractéristiques : For 12, Dex 20, Con 12, Int 13, Sag 8, Cha 20

Compétences : Art de la magie +16, Acrobaties +20, Bluff +20, Concentration +16, Déplacement silencieux +20, Discrétion +20, Escalade +16, Natation +16, Saut +6

Dons : Arme de prédilection (rapière), Attaque en finesse, Attaque éclair, Esquive, Expertise du combat, Souplesse du serpent, Science de l'initiative

Facteur de puissance : 15

Équipement : *anneau de clignotement, anneau de protection* +4, *amulette d'armure naturelle* +4, *sifflante, potion de soins importants, potion d'invisibilité, baguette de projectile magique, cape de résistance* +2

Alignement : Neutre Mauvais

Sifflante. Sifflante est une rapière +2 acérée. Si quelqu'un réussit à porter deux coups à la suite, la rapière émet aussitôt un son perçant, dont les effets sont identiques au sort *cri* lancé par un magicien de niveau 15.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 6. *Sorts par jour* (6/8/6/4 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). *Sorts connus* (7/4/2/1). 0 – *Détection de la magie, hébètement, lumière, lumières dansantes, rayon de givre, résistance, son imaginaire* ; 1^{er} – *Armure de mage, coup au but, graisse, projectile magique* ; 2° – *Flou, invisibilité* ; 3° – *Rapidité*

CHAPITRE 8

Xor'chylic

BÉHIR

Créature magique de taille TG

Dés de vie : 9d10+45 (94 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), escalade 4,50 m

Classe d'armure : 20 (-2 taille, +1 Dex, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +9/+25

Attaque : morsure (+15 corps à corps, 2d4+12)

Attaque à outrance : morsure (+15 corps à corps, 2d4+12)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : constriction (2d8+8), engloutissement, étreinte, pattes arrière (1d4+4), souffle

Particularités : ignore les crocs-en-jambe, immunité contre l'électricité, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +11, Vol +5

Caractéristiques : For 26, Dex 13, Con 21, Int 7, Sag 14, Cha 12

Compétences : Détection +4, Discrétion +5, Escalade +16, Perception auditive +4, Survie +2

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Pistage, Vigilance

Facteur de puissance : 8

Équipement : aucun

Alignement : Neutre

Constriction (Ext). Chaque fois que le béhir remporte un test de lutte opposé, il inflige 2d8+8 points de dégâts. Il peut également utiliser ses pattes arrière contre une victime qu'il agrippe.

Engloutissement (Ext). Le béhir peut avaler un adversaire de taille M ou moins qu'il a agrippé en remportant un test de lutte opposé. Dans ce cas, le don Enchaînement lui permet aussitôt de mordre et agripper un autre personnage.

Chaque round, la créature avalée subit 2d8+8 points de dégâts contondants occasionnés par les violentes contractions de l'estomac du béhir, plus 8 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac (CA 15) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un person-

nage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du béhir se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

L'estomac du béhir peut contenir deux créatures de taille M, huit de taille P, trente-deux de taille TP ou 128 de taille Min ou I.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le béhir doit réussir une attaque de morsure sur une créature de taille quelconque. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il peut utiliser son pouvoir de constriction et à partir du round suivant faire une tentative d'engloutissement.

Pattes arrière (Ext). Six griffes, bonus à l'attaque +15 corps à corps, dégâts 1d4+4.

Souffle (Sur). Ligne de 6 mètres de long, 1 fois tous les 10 rounds ; dégâts 7d6 d'électricité, jet de Réflexes DD 19 pour demi-dégâts.

Compétences. Un béhir bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade et peut toujours choisir de faire 10 sur les tests d'Escalade, même s'il est pressé ou menacé.

BARBARES MINOTAURES

Minotaure Barbare 7

Humanoïde monstrueux de taille G

Dés de vie : 6d8+7d12+26 (98 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 20 (-1 taille, +5 naturelle, +6 armure), contact 9, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +13/+24

Attaque : grande hache de maître (+21 corps à corps, 3d6+10/x3), cornes (+19 corps à corps, 1d8+7)

Attaque à outrance : grande hache de maître (+21/+16/+11 corps à corps, 3d6+10/x3), cornes (+14 corps à corps, 1d8+5)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : charge en puissance (4d6+10), rage (2/jour)

Particularités : esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, odorat, instinct, RD (1/-), sens des pièges (+2), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +11, Vol +9

Caractéristiques : For 24, Dex 10, Con 15, Int 7, Sag 10, Cha 8

Compétences : Détection +11, Fouille +6,

Intimidation +6, Perception auditive +11

Dons : Arme de prédilection (grande hache), Attaque en puissance, Enchaînement, Pistage, Vigueur surhumaine, Volonté surhumaine

Facteur de puissance : 11

Équipement : grande hache de maître, cuirasse +1

Alignement : Loyal Mauvais

Charge en puissance (Ext). Le minotaure ouvre généralement les hostilités en chargeant un de ses adversaires, tête baissée. Cette charge s'accompagne des avantages et des handicaps habituels. Le minotaure n'a droit qu'à une seule attaque, mais si son coup de cornes porte, l'adversaire subit 4d6+10 points de dégâts.

Instinct (Ext). Malgré son intelligence limitée, le minotaure est doué d'une grande logique et d'un instinct hors du commun pour se repérer et percevoir la présence de ses ennemis. Cela l'immunise contre le sort *dédale*, l'empêche de se perdre et lui permet de suivre ses proies à la trace. De plus, il n'est jamais pris au dépourvu.

En rage

Dés de vie : 6d8+7d12+39 (111 pv)



Classe d'armure : 18 (-1 taille, +5 naturelle, +6 armure), contact 9, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +13/+26

Attaque : grande hache de maître (+23 corps à corps, 3d6+13/x3), cornes (+21 corps à corps, 1d8+9)

Attaque à outrance : grande hache de maître (+23/+18/+13 corps à corps, 3d6+13/x3), cornes (+16 corps à corps, 1d8+7)

Particularités : esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, odorat, instinct, RD (1/-), sens des pièges (+2), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +11, Vol +11

Caractéristiques : For 28, Dex 10, Con 19, Int 7, Sag 10, Cha 8

Ashtakala la grande

AMANGAR

Féral Druide * 16

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 16d8+32 (107 pv)

Points d'action : 13 (3d6)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+3 Dex), contact 13, pris au dépourvu 10

Attaque de base/lutte : +12/+14

Attaque : bâton (+14 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : bâton (+14/+9/+4 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts

Particularités : absence de traces, déplacement facilité, empathie sauvage (+22), esprit bestial, éternelle jeunesse, forme animale (taille TP à TG, plantes, 5/jour ; élémentaire 1/jour), immunité contre le venin, instinct naturel, marque férale (longues dents), mille visages, nature indomptable, sauvagerie (4/jour), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +12, Vol +16

Caractéristiques : For 14, Dex 16, Con 14, Int 12, Sag 26, Cha 10

Compétences : Concentration (19) +21, Connaissances (nature) (12) +17, Détection (19) +30, Dressage (5) +11, Équilibre +5, Équitation +5, Escalade +4, Perception auditive (19) +30, Psychologie +9, Saut +4, Survie (19) +29 (+31 en milieu naturel à la surface)

Dons : Amélioration des créatures convoquées, Attaques multiples du féral, École renforcée (invocation), Incantation animale, Instinct féral, Longues dents d'élite, Morsure du prédateur, Préservation férale, Préservation férale suprême, Vigilance

Langues : commun, langue des druides, sylvestre

Facteur de puissance : 16

Équipement : bâton (dans lequel un *tremblement de terre* a été stocké grâce à *bâton à sort*), *perle de Sagesse* +6, *pierre loun prisme orange*, *écu en bois* +1 de forme animale

Alignement : neutre mauvais

Ajustement de niveau : —

* Les niveaux 1 et 4 sont les niveaux de substitution de druide féral de *Races of Eberron*, déjà inclus dans le profil ci-dessus.

Esprit bestial (Sur). L'esprit bestial de Amangar lui confère un bonus de +6 à une caractéristique physique au choix (ici, sa Force) et les aptitudes suivantes : Vigilance, longue sauvagerie, empathie férale, volonté de l'esprit, transfert de l'esprit, préparation de sort (*force du taureau de groupe*), convocations rapides (cf *Races of Eberron*).

- *Vigilance* : confère le don Vigilance.
- *Longue sauvagerie* : augmente de 2 rounds la durée de la sauvagerie férale (11 au total).
- *Volonté de l'esprit* : comme l'aptitude du roublard d'esprit fuyant.
- *Transfert de l'esprit* : permet de transférer l'esprit dans un animal convoqué à moins de 9 mètres par une action de mouvement ; le druide perd tous les avantages de l'esprit et l'animal obtient un bonus de +12 dans une caractéristique physique au choix.
- *Préparation de sort* : permet de préparer un sort supplémentaire de niveau 6 ou moins (ici *force du taureau de groupe*) et de le lancer par une action rapide.
- *Convocations rapides* : permet de convertir les sorts en sorts de *convocation d'alliés naturels* par une action simple (et non complexe).

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 17. *Sorts préparés* (6/7/7/7/6/5/4/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 18 + niveau du sort, +1 pour les invocations). 0 – *Assistance divine, création d'eau, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, lumière, soins superficiels* ; 1^{er} – *Brume de dissimulation, communication avec les animaux, détection de la faune et de la flore, enchevêtrement, grand pas, passage sans traces, saut* ; 2^e – *Lame de feu, messenger animal, pattes d'araignée, peau d'écorce* (x2), *immobilisation d'ani-*

mal, rapetissement d'animal ; 3^e – *Empoisonnement, morsure magique suprême* (x4) *, *neutralisation du poison, protection contre les énergies destructives* ; 4^e – *Colonne de feu, contrôle de l'eau, liberté de mouvement, marche dans les airs, pierres acérées, vermine géante* ; 5^e – *Appel de la tempête, croissance animale, fléau d'insectes, métamorphose funeste, mur d'épines* ; 6^e – *Coquille antivie, dissipation suprême* (x2), *mur de pierre* ; 7^e – *Contrôle du climat, guérison suprême, mort rampante, tempête de feu* ; 8^e – *Doigt de mort, métamorphose animale, mot de rappel*.

* Sorts déjà lancés.

Les formes animales de prédilection de Amangar sont celles d'un tigre sanguinaire, d'un tricératops et d'un tendriculaire amélioré.

Forme de tendriculaire en sauvagerie bestiale

Humanoïde (métamorphe) de taille TG

Dés de vie : 16d8+96 (171 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (-2 taille, -1 Dex, +9 naturelle, +3 bouclier), contact 7, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +12/+34

Attaque : morsure * (+28 corps à corps, 2d8+14/x3 plus 1 Con)

Attaque à outrance : morsure * (+28 corps à corps, 2d8+14/x3 plus 1 Con) et 2 appendices (+22 corps à corps, 1d6+5)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : étreinte, engloutissement, paralysie, sorts

Particularités : plante, réduction des dégâts (4/argent), sauvagerie (11 rounds)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +16, Vol +18

Caractéristiques : For 38, Dex 9, Con 22, Int 12, Sag 26, Cha 10

Compétences : Concentration (19) +25, Connaissances (nature) (12) +17, Détection (19) +30, Dressage (5) +11, Équilibre +1, Équitation +1, Escalade +12, Perception auditive (19) +30, Psychologie +9, Saut +12, Survie (19) +29 (+31 en milieu naturel à la surface)

* La morsure de Amangar (sous toutes ses formes) bénéficie d'un bonus d'altération de +4 grâce à *morsure magique suprême*.

Engloutissement/paralysie (Ext). Le tendriculaire peut avaler un adversaire qu'il a agrippé en remportant un test de lutte. Une fois à l'intérieur de

la plante, la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 24) pour ne pas être paralysée pendant 3d6 rounds par les suc gastriques du tendriculaire. Dans le même temps, ces suc infligent 2d6 points de dégâts d'acide par round. Un nouveau jet de sauvegarde est nécessaire chaque round passé à l'intérieur de la plante. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Une créature non paralysée peut s'extraire de l'estomac du tendriculaire en remportant un test de lutte. Cela lui permet de revenir dans la gueule du monstre. Si elle remporte un second test de lutte consécutif, elle peut en sortir. Il est également possible de se libérer en infligeant un total de 25 points de dégâts à son estomac (CA 14) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les facultés de régénération de la plante referment aussitôt le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre du monstre pour sortir.

L'estomac d'un tendriculaire de taille TG peut contenir 2 créatures de taille G, 8 de taille M, 32 de taille P, 128 de taille TP, ou 512 de taille Min ou inférieure.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tendriculaire doit réussir une attaque de morsure contre une cible affichant au moins une catégorie de taille de moins que lui. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à assurer sa prise et peut tenter d'avalier sa victime au round suivant.

Le tendriculaire peut également utiliser ce pouvoir via une attaque d'appendice. S'il remporte le test de lutte, il assure sa prise, soulève son adversaire, l'amène aussitôt à sa gueule (action libre) et le mord automatiquement.

KARLIN

Féral Rôdeur * 11 / Maître

Lycanthroïde 4 / Barbare 1

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 15d8+1d12+64 (141 pv)

Points d'action : 13 (3d6)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 22 (+3 Dex, +9 armure), contact 13, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +15/+19

Attaque : *pic de guerre lourd* +4 *acéré* (+23 corps à corps, 1d6+8/19-20/x4)

Attaque à outrance : *pic de guerre lourd* +4 *acéré* (+21/+16/+11 corps à corps, 1d6+8/19-20/x4) et *pic de guerre léger* +4 *acéré* (+21/+16/+11 corps à corps, 1d4+6/19-20/x4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sauvagerie terrifiante, sorts

Particularités : compagnon animal (Fenriss), déplacement accéléré (+3 m), déplacement facilité, empathie sauvage (+22), ennemi juré (elfes +2, humains +6, métamorphes +2), esquive totale, héritage lycanthrope I (tigre), héritage lycanthrope II (bond), marque férale (peau de bête), pistage accéléré, rage (1/jour), sauvagerie (6/jour), sauvagerie améliorée, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +18, Vig +21, Vol +11

Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 18, Int 12, Sag 16, Cha 8

Compétences : Acrobaties (19) +24, Connaissances (nature) (14) +17, Déplacement silencieux (14) +17, Détection (15) +19, Discrétion (14) +17, Dressage (5) +4, Équilibre +5, Équitation +5, Escalade +6, Perception auditive (15) +19, Psychologie +4, Saut (5) +13, Survie (14) +17 (+19 dans un milieu naturel à la surface)

Dons : Attaques multiples du féral, Combat à deux armes, Endurance, Éventration du prédateur, Instinct féral, Lien naturel, Longues dents d'élite, Maîtrise du combat à deux armes, Marque férale



supplémentaire (longues dents), Morsure du prédateur, Peau de bête renforcée, Pistage, Préservation férale, Préservation férale suprême, Sauvagerie férale, Science du combat à deux armes

Facteur de puissance : 16

Équipement : *pic de guerre lourd +1 acéré* (bonus d'altération de +4 grâce à *arme magique suprême*), *pic de guerre léger +1 acéré* (bonus d'altération de +4 grâce à *arme magique suprême*), *chemise de mailles en mithral +5*, *perle de Sagesse +2*, *ceinturon de Constitution +4*, *gilet de résistance +4*

Alignement : neutre mauvais

* Les niveaux 1, 4 et 9 sont les niveaux de substitution de rôle de féral de *Races of Eberron*, déjà inclus dans le profil ci-dessus.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 5. Sorts préparés (2/2/1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 1^{er} – *Enchevêtrement, grand pas* * ; 2^e – *Mur de vent, peau d'écorce* ; 3^e – *Croissance animale*.

En rage et sauvagerie

Dés de vie : 15d8+1d12+112 (189 pv)

Classe d'armure : 24 (–2 rage, +3 Dex, +9 armure, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +15/+22

Attaque : *pic de guerre lourd +4 acéré* (+26 corps à corps, 1d6+11/19-20/x4)

Attaque à outrance : *pic de guerre lourd +4 acéré* (+24/+19/+14 corps à corps, 1d6+11/19-20/x4) et *pic de guerre léger +1 acéré* (+24/+19/+14 corps à corps, 1d4+7/19-20/x4) et morsure (+24 corps à corps, 1d6+11/19-20/x3 plus 1 Con) ; ou 2 griffes (+22 corps à corps, 1d8+11/19-20) et morsure (+24 corps à corps, 2d6+11/19-20/x3 plus 1 Con)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, éviscération (1d8+7)

Particularités : guérison accélérée (11), rage (8 rounds), réduction des dégâts (4/argent), sauvagerie (13 rounds)

Jets de sauvegarde : Réf +18, Vig +24, Vol +13

Caractéristiques : For 24, Dex 16, Con 24, Int 12, Sag 16, Cha 8

Compétences : Détection (15) +19, Équilibre +5, Équitation +5, Escalade +9, Perception auditive (15) +19, Psychologie +4, Saut (5) +16, Survie (14) +17 (+19 dans un milieu naturel à la surface)

* La morsure de Karlin bénéficie d'un bonus d'altération de +4 grâce à *morsure magique suprême*.

Bond (Ext). Si Karlin charge son adversaire, elle peut effectuer une attaque à outrance.

Fenriss en sauvagerie

Tigre amélioré

Animal de taille G

Dés de vie : 8d8+40 (76 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 21 (–1 taille, +3 Dex, +9 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +6/+18

Attaque : griffes * (+17 corps à corps, 1d8+16/19-20)

Attaque à outrance : 2 griffes * (+17 corps à corps, 1d8+16/19-20) et morsure * (+15 corps à corps, 2d6+12/19-20/x3 plus 1 Con)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, étreinte, éviscération (1d8+8), pattes arrière (1d8+8)

Particularités : esquive totale, guérison accélérée (11), lien, odorat, réduction des dégâts (4/argent), transfert de sauvagerie, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +11, Vol +3

Caractéristiques : For 26, Dex 16, Con 20, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux (4) +11, Discrétion (7) +10*, Équilibre +7

Dons : Arme naturelle supérieure (griffes), Arme naturelle supérieure (morsure), Attaques multiples

* Les armes naturelles de Fenriss bénéficient d'un bonus d'altération de +4 grâce à *morsure magique suprême*.

Bond (Ext). Si le tigre charge son adversaire, il peut effectuer une attaque à outrance (action complexe), qui inclut deux attaques de pattes arrière.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le tigre doit réussir une attaque de griffes ou de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à maintenir sa prise et peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +13 corps à corps, 1d8+8 points de dégâts.

Transfert de sauvagerie (Sur). Lorsque Karlin entre en sauvagerie, Fenriss fait de même et bénéficie des mêmes avantages.

Compétences. Le tigre bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, de Discrétion et d'Équilibre. * Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discrétion passe à +8.

OOLLO LE RENÉGAT

Nain Façonneur 6 / Maître-Artisan Renégat * 10

Créature artificielle vivante de taille M

Dés de vie : 6d8+10d6+81 (146 pv)

Points d'action : 13 (3d6)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 33 (+1 Dex, +12 armure, +4 naturelle, +6 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 32

Attaque de base/lutte : +11/+15

Attaque : *poing de bataille* +3 (+20 corps à corps, 1d6+8)

Attaque à outrance : *poing de bataille* +3 (+20/+15/+10 corps à corps, 1d6+8)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : influx, influx réparateur

Particularités : armes familières, avantage du créateur, connaissance de la pierre, corps artificiel, corps biomécanique, coup d'œil du façonneur (+12), création d'objets magiques, intégration de composant, maître artisan, poing de bataille (+3), préservation d'essence, recherche des pièges, réduction des dégâts (4/adamantium), stabilité, traits des nains, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +16, Vig +25, Vol +18 ; +2 contre le poison, +2 contre les sorts et pouvoirs magiques

Caractéristiques : For 18, Dex 12, Con 20, Int 22, Sag 8, Cha 12

Compétences : Art de la magie (19) +27, Artisanat (forge) (19) +39, Artisanat (autre) +18 (+20 liés à la pierre ou aux métaux), Concentration (19) +26, Crochetage (19) +22, Désamorçage/Sabotage (19) +27, Estimation +8 (+10 avec la pierre ou les métaux), Fouille (19) +27, Utilisation d'objets magiques (19) +22 (+24 avec les objets qu'il peut créer, +26 avec les parchemins)

Dons : Accord d'arme magique, Artisan extraordinaire, Artisan légendaire, Corps d'adamantium, Création d'armes et armures magiques, Création de baguettes magiques, Création d'homuncules, Création d'objets merveilleux, Défense supérieure, Écriture de parchemins, Homuncule amélioré, Lanceur de sorts polyvalent, Port des armures lourdes, Préparation de potions

Facteur de puissance : 16

Équipement : blindage composite (bonus d'altération de +4 grâce à *panoplie magique*), écu en acier de maître (bonus d'altération de +4 grâce à *panoplie*

magique), bandeau d'Intelligence +6, fourreau à baguettes (contient une *baguette de projectile magique* NLS 9), *baguette de soins intensifs*, amulette d'armure naturelle +4, gilet de résistance +5, ceinturon de Constitution +4, pierre porte-bonheur, pierre loun prisme vert pâle, 5 250 po de parchemins divers et variés, à la discrétion du MJ

Alignement : loyal mauvais

* Le maître-artisan renégat est une classe de prestige issue de *Magic of Eberron*, mais tous ses effets ont été soit décrits soit directement intégrés dans le profil ci-dessus.

Corps artificiel (Ext). À force d'expérimenter sur lui-même, Oollo s'est créé un corps totalement artificiel. Par conséquent, il peut désormais être soigné par les sorts et influx de *réparation de dégâts*. En contrepartie, il est également sensible à tous les sorts et influx qui infligent des dégâts aux créatures artificielles, tels que ceux de *détérioration*.

Corps biomécanique. Oollo est parvenu à se transformer corps et âme en une créature artificielle vivante. Il est considéré en tout point comme un forgelier, y compris vis-à-vis de ses influx.



Influx. Niveau de lanceur de sorts 16. *Influx par jour* (6*/5/4**/4/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau de l'influx).

* Restent 3, *panoplie magique* ayant été lancé trois fois.

** Restent 3, *arme magique suprême* ayant été lancé une fois.

Influx réparateur (Sur). Oollo est capable de réparer les dégâts subis par son corps artificiel (et nul autre) grâce à ses pouvoirs. Par une action complexe, il peut sacrifier un influx pour se soigner de 1d6 points de vie par niveau de l'influx sacrifié.

Intégration de composant (Ext). Oollo est en mesure d'intégrer des composants de forgelier à son propre corps, tant que celui-ci n'affecte pas son poing de bataille. Tout composant ainsi intégré lui confère 1 point de vie supplémentaire.

Poing de bataille (Ext). Oollo a perdu la main lors d'un événement dont il ne parle jamais, même à ses proches. Il l'a remplacée par un appendice techno-magique ressemblant à un gantelet doté de doigts articulés. Ce poing a été conçu pour la guerre, et si Oollo peut s'en servir comme d'une main normale, il peut également servir d'arme magique puissante (il dispose d'ailleurs d'un bonus d'altération de +3). Il peut l'enchanter à l'aide de ses influx comme s'il s'agissait à la fois d'une arme naturelle et manufacturée (ce qui est, en fait, le cas).

Oollo adore créer la vie à partir de rien. Un de ses rêves serait d'ailleurs de mettre la main sur l'une des fameuses forges de la création. En attendant, il se fabrique des homuncules pour l'aider dans ses tâches quotidiennes. Mais en situation de combat, il ne fait confiance qu'à un seul d'entre eux : l'ange de métal, son chef d'oeuvre. En fait d'ange, il s'agit plutôt d'une sorte d'un dragon ailé de la taille d'un cheval et pourvu d'une gueule immense et hérissée de lames de rasoir. Oollo s'en sert comme monture.

Anges de métal

Protecteur de fer amélioré

Créature artificielle de taille G

Dés de vie : 21d10+51 (200 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases), vol 12 m (parfaite)

Classe d'armure : 32 (-1 taille, +2 Dex, +21 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 30

Attaque de base/lutte : +15/+31

Attaque : morsure (+26 corps à corps, 3d6+18)

Attaque à outrance : morsure (+26 corps à corps, 3d6+18)

Espace occupé/allonge : 3 m / 3 m

Attaques spéciales : -

Particularités : aéroporté (x2), créature artificielle, dextre, fort, réserve d'influx, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +7, Vol +8

Caractéristiques : For 34, Dex 14, Con -, Int 8, Sag 12, Cha 8

Compétences : Détection (24) +25

Dons : Arme naturelle supérieure (morsure), Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Capture, Robustesse épique, Science de la robustesse

Alignement : loyal mauvais

KARAZ

Humain Barbare 2 / Invocateur 4 / Mage-Berserker * 10

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 2d12+4d4+10d8+32 (105 pv plus 15 pv temporaires)

Points d'action : 13 (3d6)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 21 (+2 Dex, +9 armure), contact 12, pris au dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +11/+19

Attaque : chaîne cloutée +4 sanglante (+19 corps à corps, 2d4+10)

Attaque à outrance : chaîne cloutée +4 sanglante (+19/+14/+9 corps à corps, 2d4+10)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (3 m avec la chaîne cloutée)

Attaques spéciales : bond, bond profane, *cri du guerrier*, *incantation furieuse*, sorts

Particularités : écoles interdites (enchantement, illusion), esquive instinctive, puissance de la rage (+4), rage (3/jour), rage profane (3/jour, restent 2), rage sans fatigue, réduction du risque d'échec des sorts (-10%)

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +17, Vol +12

Caractéristiques : For 18, Dex 14, Con 14, Int 20, Sag 12, Cha 8

Compétences : Acrobaties (9/2) +9, Art de la magie (20) +27, Concentration (20) +22 (+26 pour lancer un sort sur la défensive), Connaissances (mystères) (6) +13, Connaissances (nature) (6) +13, Dressage (6) +5, Équitation +4, Escalade (6) +10, Intimidation (6) +6, Natation (6) +10, Perception auditive (6) +7, Saut (6) +10, Survie (20) +21 (+23 dans un milieu naturel à la surface)

Dons : Attaque en puissance, Attaques réflexes, Écriture de parchemins, Expertise du combat, Juggernaut, Magie de guerre, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement

Facteur de puissance : 16

Équipement : *chaîne cloutée +1 sanglante* (bonus d'altération de +4 grâce à *arme magique suprême*), *chemise de mailles en mithral +5*, *gilet de résistance +4*, *bandeau d'Intelligence +4*, *parchemin de cône de froid*, *parchemin de vol supérieur*, *parchemin de zone de silence*, grimoire, sacoche à composantes, 500 po de poudre de diamant

Alignement : chaotique mauvais

* Le mage-berserker est une classe de prestige issue du *Codex Martial*, mais tous ses effets ont été soit décrits soit directement intégrés dans le profil ci-dessus.

Bond (Ext). Si Karaz charge son adversaire, il peut effectuer une attaque à outrance.

Bond profane (Sur). Karaz peut se téléporter sur 3 mètres par une action immédiate, jusqu'à 5 fois par jour.

Cri du guerrier (Mag). Une fois par jour, Karaz peut pousser un hurlement par une action libre et obtenir les effets du sort *transformation martiale* (niveau 16 de lanceur de sorts), à une exception : il ne perd pas la possibilité de lancer des sorts pendant la durée de la transformation.

Incantation furieuse (Mag). Une fois par période de rage, Karaz peut lancer un sort de 4^e niveau (ou moins) par une action libre, comme s'il lui avait appliqué le don Incantation rapide, mais sans en augmenter le niveau ou le temps d'incantation.

Juggernaut. Karaz est considéré comme un personnage de taille G en ce qui concerne tous les tests opposés pour lesquels cela pourrait lui procurer un avantage.

Puissance de la rage (Ext). Lors d'une rage, le DD des jets de sauvegarde contre les sorts des écoles d'abjuration, évocation, invocation, nécromancie ou transmutation de Karaz bénéficie d'un bonus de +4.

Rage profane (Ext). Karaz peut entrer dans une crise de rage profane trois fois par jour. Pendant une crise de rage (profane ou de berserker), il peut lancer des sorts à condition que leur temps d'incantation ne dépasse pas 1 round entier.

Lors d'une rage profane, le niveau de lanceur de sorts de Karaz pour les sorts des écoles d'abjuration, évocation, invocation, nécromancie ou transmutation devient égal à son niveau global.

Il subit temporairement un malus de -2 à la classe d'armure et ne peut utiliser les compétences associées à la Dextérité, l'Intelligence ou le Charisme (à l'exception d'Équilibre, Équitation, Évasion et Intimidation). Il peut faire des tests réactifs de Concentration pour éviter de perdre un sort.

Une crise de rage profane dure 3 rounds + modificateur de Constitution.

S'il le souhaite, Karaz peut y mettre un terme prématurément. Grâce à rage sans fatigue, il ne devient pas fatigué au terme de la rage profane. La transformation ne nécessite aucune action, mais le personnage ne peut s'y livrer que durant son tour de jeu, et non en réponse à l'action d'un autre.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 9. Sorts préparés (4+1/6+1/5+1/4+1/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – *Aspersion acide*, *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *manipulation à distance*, *prestidigitation* ; 1^{er} – *Agrandissement*, *armure de mage*, *bouclier*, *graisse*, *monture*, *rayon affaiblissant*, *saut* ; 2^e – *Baiser de la goule*, *poussière*



scintillante, rayon ardent, résistance aux énergies destructives, simulacre de vie * ; *toile d'araignée* ; 3^e – *Arme magique suprême (x2)* * ; *baiser du vampire, cercle magique contre le Bien, rapidité* ; 4^e – *Énergie négative, métamorphose, peau de pierre, tentacules noirs* ; 5^e – *Brume mortelle, mur de force, télékinésie*.

* Sorts déjà lancés.

En rage, rage profane et sous l'effet de cri du guerrier

Dés de vie : 2d12+4d4+10d8+96 (169 pv plus 15 pv temporaires)

Classe d'armure : 23 (−4 rage, +4 Dex, +9 armure, +4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +16/+28

Attaque : chaîne cloutée +4 sanglante (+28 corps à corps, 2d4+16)

Attaque à outrance : chaîne cloutée +4 sanglante (+28/+23/+18/+13 corps à corps, 2d4+16)

Particularités : rage (9 rounds), rage profane (9 rounds)

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +26, Vol +14

Caractéristiques : For 26, Dex 18, Con 22, Int 20, Sag 12, Cha 8

Compétences : Concentration (19) +25 (+29 pour lancer un sort sur la défensive), Équitation +6, Escalade (5) +13, Intimidation (5) +4, Natation (5) +13, Perception auditive (5) +6, Saut (5) +13, Survie (19) +20 (+22 dans un milieu naturel à la surface)

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 16. Sorts préparés (4+1/6+1/5+1/4+1/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 19 + niveau du sort).

Doramel as'Jeko

TÉNÉBREUX BIPÈDE

Voir caractéristiques Chapitre 7

Vers le Xen'drik

OAMINA

Oamina est une acolyte de la griffe d'émeraude, directement sous les ordres de Vol. Sa mission est d'explorer le Xen'drik à la recherche de l'endroit où serait caché le globe. Elle dirigeait jusqu'alors les opérations concernant la récolte des dracolithes

de Sibérys, et, étant sur place et connaissant bien le terrain, et faisant partie des meilleurs agents de Vol, elle a été assignée à cette nouvelle tâche.

Cette elfe est une battante. Quand elle donne un ordre, ses hommes lui obéissent. Certains se sont déjà rebellés, et ils sont morts dans la minute qui suivit. Avec un chef d'opération comme Oamina, les travaux avancent vite et sont généralement très efficaces.

Voir caractéristiques Chapitre 6

MERCENAIRE DE LA GRIFFE

D'ÉMERAUDE

Voir caractéristiques Chapitre 7

ASSASSIN DE LA GRIFFE

D'ÉMERAUDE

Voir caractéristiques Chapitre 7

MURKHAS

Voir caractéristiques Chapitre 7

Le Lac de l'Effroi

PRÊTRESSE SAHUAGIN

Sahuagin Prêtre 10

Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille M

Dés de vie : 12d8+12 (66 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 18 m

Classe d'armure : 20 (+3 Dex, +5 naturelle, +2 parade), contact 15, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +9/+11

Attaque : griffes (+11 corps à corps, 1d4+2) ; ou trident (+12 corps à corps, 1d8+3) ; ou arbalète lourde (+10 distance, 1d10/19–20)

Attaque à outrance : trident (+12/+7 corps à corps, 1d8+3) et morsure (+9 corps à corps, 1d4+1) ; ou 2 griffes (+11 corps à corps, 1d4+2) et morsure (+9 corps à corps, 1d4+1) ; ou arbalète lourde (+10 distance, 1d10/19–20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : frénésie sanglante, pattes arrière (1d4+1), renvoi des morts-vivants, sorts

Particularités : communication avec les requins, dépendance à l'eau, perception aveugle (9 m), sensibilité à l'eau douce, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité à la lumière

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +10, Vol +14

Caractéristiques : For 14, Dex 16, Con 12, Int 14, Sag 19, Cha 16

Compétences : Art de la magie +7, Concentration +6, Connaissances (religion) +10, Détection +12*, Discrétion +9*, Dressage +7*, Perception auditive +12*, Profession (chasseur) +4*, Survie +4*

Dons : Arme de prédilection (trident), Attaques multiples, Esquive, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Vigueur surhumaine

Facteur de puissance : 12

Équipement : trident, arbalète lourde, 25 carreaux, anneau de protection +2

Alignement : Loyal Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 10. *Sorts connus* (6/6/6/5/5/3, DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine, détection de la magie (x2), lecture de la magie, résistance, stimulant* ; 1^{er} – *Bouclier entropique, déguisement, imprécation, injonction, soins légers (x2)* ; 2^e – *Arme spirituelle, discours captivant, invisibilité (x4)* ; 3^e – *Antidétection, dissimulation d'objet, prière, protection contre les énergies destructives, soins importants* ; 4^e – *Don des langues, immunité contre les sorts, liberté de mouvement, neutralisation du poison, soins intensifs* ; 5^e – *cercle de guérison, rejet du Chaos, résistance à la magie*

GUERRIER SAHUAGIN

Sahuagin Druide 9

Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille M

Dés de vie : 11d8+11 (60 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 18 m

Classe d'armure : 22 (+3 Dex, +5 naturelle, +4 armure), contact 13, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +8/+10

Attaque : griffes (+10 corps à corps, 1d4+2) ; ou *cimeterre* +1 (+11 corps à corps, 1d6+2/18-20)

Attaque à outrance : *cimeterre* +1 (+11/+6 corps à corps, 1d6+2/18-20) et morsure (+8 corps à corps, 1d4+1) ; ou 2 griffes (+10 corps à corps, 1d4+2) et morsure (+8 corps à corps, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : frénésie sanglante, pattes arrière (1d4+1), sorts, forme animale (3/jour, taille P, M ou G)

Particularités : communication avec les requins, dépendance à l'eau, perception aveugle (9 m), sensibilité à l'eau douce, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité à la lumière, instinct naturel, déplacement facilité, absence de traces, résistance à l'appel de la nature, immunité contre le venin

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +9, Vol +13

Caractéristiques : For 12, Dex 16, Con 13, Int 11, Sag 16, Cha 15

Compétences : Concentration +7, Connaissances (nature) +6, Détection +4, Diplomatie +8, Dressage +8, Empathie avec les animaux +8, Équitation +5, Fouille +1, Perception auditive +4, Premiers secours +7, Survie +7

Dons : Attaques multiples, Écriture de parchemins, Esquive, Magie de guerre, Pistage, Vigueur surhumaine

Facteur de puissance : 11

Équipement : *armure de peau* +1, *cimeterre* +1, *baguette de soins légers* (12 charges)



Alignement : Loyal Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 9. *Sorts connus* (6/5/5/4/2/1, DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Création d'eau, détection du poison, lumière, purification de nourriture et d'eau, résistance, soins superficiels* ; 1^{er} – *Apaisement des animaux, convocation d'alliés naturels I, détection de la faune ou de la flore, soins légers (x2)* ; 2^e – *Charme-personne ou animal, messager animal, métal brûlant, peau d'écorce, restauration partielle* ; 3^e – *Appel de la foudre, façonnage de la pierre, guérison des maladies, soins modérés* ; 4^e – *Liberté de mouvement, réincarnation* ; 5^e – *Peau de pierre.*

BARON SAHUAGIN

Sahuagin Rôdeur 15

Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille M

Dés de vie : 17d8+34 (114 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 18 m

Classe d'armure : 23 (+5 Dex, +5 naturelle, +3 parade), contact 18, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +16/+20

Attaque : *trident* +2 de foudre (+23 corps à corps, 1d8+8+1d6 foudre) ou griffes (+21 corps à corps, 1d4+4) ; ou *arbalète lourde* +2 (+24 distance, 1d10/19-20)

Attaque à outrance : *trident* +2 de foudre (+23/+18/+13/+8 corps à corps, 1d8+8+1d6 foudre/19-20) ou *trident* +2 de foudre (+21/+16/+11/+6 corps à corps, 1d8+8+1d6 foudre/19-20) et *pic de guerre léger* +1 (+19/+14/+9 corps à corps, 1d4+3/x4) griffes (+21 corps à corps, 1d4+4) ; ou *arbalète lourde* +2 (+24 distance, 1d10/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : frénésie sanglante, pattes arrière (1d4+1)

Particularités : communication avec les requins,

dépendance à l'eau, perception aveugle (9 m), sensibilité à l'eau douce, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité à la lumière, camouflage, compagnon animal, empathie sauvage, ennemis jurés (elfes +6, humains +4, créatures magiques +2, gnomes +2), déplacement facilité, lien, pistage accéléré, transfert d'effet magique

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +11, Vol +7

Caractéristiques : For 18, Dex 21, Con 15, Int 8, Sag 14, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +20, Détection +23, Discrétion +25, Dressage +15, Équitation +7, Perception auditive +6, Saut +9, Survie +17

Dons : Arme de prédilection (arbalète lourde), Combat à deux armes, Arme en main, Attaque en puissance, Endurance, Maîtrise du combat à deux armes, Pistage, Science du combat à deux armes, Science du critique (trident), Tir à bout portant, Tir de précision

Facteur de puissance : 16

Équipement : *anneau de protection* +3, *trident* +2 de foudre, *pic de guerre léger* +1, *arbalète lourde* +2, 5 *carreaux* +3, 20 *carreaux*, *cape d'elfe*, *yeux de lynx*, *gants de Dextérité* +2, *bracelets d'archer*, *médaille de sagesse* +2

Alignement : Loyal Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de 7. *Sorts connus* (3/2/1/1, DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 1^{er} – *Enchevêtrement,*

R. Hershey

ralentissement du poison, résistance aux énergies destructives ; 2^e – *Collet, soins légers* ; 3^e – *Morsure magique aggravée* ; 4^e – *Voyage par les arbres*

SAHUAGIN

Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille M

Dés de vie : 2d8+2 (11 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), nage 18 m

Classe d'armure : 16 (+1 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) ; ou trident (+4 corps à corps, 1d8+3) ; ou arbalète lourde (+3 distance, 1d10/19-20)

Attaque à outrance : trident (+4 corps à corps, 1d8+3) et morsure (+2 corps à corps, 1d4+1) ; ou 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) et morsure (+2 corps à corps, 1d4+1) ; ou arbalète lourde (+3 distance, 1d10/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : frénésie sanglante, pattes arrière (1d4+1)

Particularités : communication avec les requins, dépendance à l'eau, perception aveugle (9 m), sensibilité à l'eau douce, vision dans le noir (18 m), vulnérabilité à la lumière

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +4

Caractéristiques : For 14, Dex 13, Con 12, Int 14, Sag 13, Cha 9

Compétences : Détection +6*, Discrétion +6*, Dressage +4*, Équitation +3, Perception auditive +6*, Profession (chasseur) +1*, Survie +1*

Dons : Attaques multiples, Vigueur surhumaine

Facteur de puissance : 2

Équipement : normal

Alignement : Loyal Neutre

A la recherche d'Essirise

ESSIRISE

Dragon noir, vénérable

Dragon (eau) de taille TG

Dés de vie : 32d12+190 (387 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases), nage 18 m, vol 45 m (médiocre)

Classe d'armure : 38 (-4 taille, +32 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 38

Attaque de base/lutte : +40/+50

Attaque : morsure (+40 corps à corps, 2d8+11)

Attaque à outrance : morsure (+40 corps à corps, 2d8+11), 2 griffes (+36 corps à corps, 2d6+5), 2 ailes (+36 corps à corps, 1d8+5) et queue (+36 corps à corps, 2d6+16)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : corruption de l'eau, écrasement, éventration, pouvoirs magiques, présence terrifiante, science de la capture, sorts, souffle, ténèbres

Particularités : immunisé contre l'acide, les effets de sommeil magiques et la paralysie, perception aveugle (18 m), RD (15/magie), RM 25, respiration aquatique, vision dans le noir (36 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +177, Vig +23, Vol +20

Caractéristiques : For 33, Dex 10, Con 23, Int 16, Sag 17, Cha 16

Compétences : Art de la magie +22, Bluff +14, Concentration +19, Connaissances (folklore local) +16, Connaissances (mystères) +16, Connaissances (nature) +16, Déplacement silencieux +34, Détection +37, Diplomatie +18, Discrétion +5, Fouille +37, Intimidation +39, Natation +32, Perception auditive +37

Dons : Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Capture, Capture et engloutissement, Éventration, Science de l'initiative, Science de la capture, Souffle tenace, Virage sur l'aile

Facteur de puissance : 19

Équipement : —

Alignement : Loyal Mauvais

Corruption de l'eau (Mag). Peut faire croupir jusqu'à 0,3 m3 qui devient impropre à la consommation et à la vie aquatique, 1 fois par jour. Affecte également les liquides contenant de l'eau. Portée de 90 m. Jet de volonté (DD 28) annule.

Écrasement (Ext). Zone de 4,50 m x 4,50 m ; les adversaires de taille P ou inférieure subissent 2d8+16 points de dégâts contondants et doivent réussir un jet de Réflexes (DD 31) sous peine d'être immobilisés.

Pouvoirs magiques. *Fléau d'insectes*, 3 fois/jour ; *croissance végétale*, 1 fois/jour. Niveau 11 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Présence terrifiante (Ext). Rayon de 90 m ; 30 DV ou moins ; jet de Volonté (DD 28), annule.

Sorts. Comme ensorceleur de niveau 11. *Sorts connus* (6/7/7/7/6/4, DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre, résistance, signature magique, son imaginaire* ; 1^{er} – *Bouclier, coup au but, décharge électrique, mains brûlantes, projectile magique* ; 2^e – *Détection des pensées, nappe de brouillard, nuée grouillante, ténèbres* ; 3^e – *Baiser du vampire, bourrasque, dissipation de la magie* ; 4^e – *Métamorphose, tentacules noirs d'Evard* ; 5^e – *Brume mortelle, immobilisation de monstre*

Souffle (Sur). Ligne de 30 m de long ; 20d4 acide ; jet de Réflexes (DD 31), ½ dégâts.

Ténèbres (Mag). Comme le sort du même nom, 3 fois par jour, mais dans un rayon de 30 mètres. Niveau 11 de lanceur de sorts.

COMBATTANT DU DRAGON AU-DESSOUS

Les combattants d'Essirise sont des yuan-tis qu'elle a recruté en Argonesse.

Abomination yuan-ti

Humanoïde monstrueux de taille G

Dés de vie : 9d8+27 (67 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), escalade 6 m, nage 6 m

Classe d'armure : 22 (-1 taille, +1 Dex, +10 naturelle, +2 bouclier), 10 contact, 21 pris au dépourvu

Attaque de base/lutte : +9/+17

Attaque : *cimeterre* +1 (+13 corps à corps, 1d8+5/18-20) ou arc long composite de force (+4) de maître (+11/+6 distance, 2d6+4/x3).

Attaque à outrance : *cimeterre* +1 (+13/+8 corps à

corps, 1d8+5/18-20) et morsure (+7 corps à corps, 2d6+3 plus poison) ; ou arc long composite de force (+4) de maître (+11/+6 distance, 2d6+4/x3).

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : constriction (1d6+6), étreinte, *phobie*, pouvoirs magiques, *production d'acide*, venin

Particularités : *détection du poison*, *mimétisme*, odorat, résistance à la magie (18), *transformation*, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +6, Vol +11

Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 17, Int 20, Sag 20, Cha 18

Compétences : Concentration +15, Connaissances (plans) +17, Discrétion +8*, Perception auditive +17, Déplacement silencieux +12, Détection +19

Dons : Vigilance, Combat aveugle, Expertise du combat, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent

Langues : Commun, Slaad, Yuan-ti

Équipement : *cimeterre* +1, *potion de soins importants*, 2 émeraudes (200 et 50 po)

Facteur de puissance : 7

Alignement : Loyal Mauvais



Pouvoirs magiques. *Enchevêtrement* (DD 16) et *hypnose des animaux* (DD 15) à volonté ; *neutralisation du poison* (DD 18), *ténèbres profondes* et *suggestion* (DD 17), 3/jour ; *métamorphose funeste* (DD 19, forme de serpent exclusivement) et *terreur* (DD 18), 1/jour. Niveau 10 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

MOINE DOLGONTE

Dolgonte Moine 6

Dés de vie : 2d8+2 plus 6d8+6 (44 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +2 Sag, +3 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +5/+7

Attaque : tentacule (+7 corps à corps, 1d3+2) ou attaque à mains nues (+7 corps à corps, 1d8+2)

Attaque à outrance : 2 tentacules (+7 corps à corps, 1d3+2) ou attaque à mains nues (+7 corps à corps, 1d8+2) ou déluge de coups (+6/+6 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m (3 m avec tentacule)

Attaques spéciales : absorption de vitalité, frappe ki (magie)

Particularités : chute ralentie (9 m), esquive totale, RD (5/byeshk ou magie), sérénité, vision aveugle (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +6, Vol +10

Caractéristiques : For 14, Dex 17, Con 12, Int 13, Sag 15, Cha 11

Compétences : Acrobaties +9, Déplacement silencieux +10, Détection +9, Discrétion +10, Equilibre +11, Escalade +10, Perception auditive +9, Saut +7

Dons : Attaques réflexes, Interception de projectiles, Parade de projectiles, Science du combat à mains nues, Science de la lutte, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Vigilance

Facteur de puissance : 8

Équipement : —

Alignement : Loyal Mauvais

Tharkgun Dhak

GÉANT DES PIERRES

Géant (Terre) de taille G

Dés de vie : 14d8+56 (119 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m en armure de peau (6 cases) ; vitesse de base 12 m

Classe d'armure : 25 (-1 taille, +2 Dex, +11 naturelle, +3 armure de peau), contact 11, pris au dépourvu 23

Attaque de base/lutte : +10/+22

Attaque : massue (+17 corps à corps, 2d6+12) ; ou coup (+17 corps à corps, 1d4+8) ; ou rocher (+12 distance, 2d8+12)

Attaque à outrance : massue (+17/+12 corps à corps, 2d6+12) ; ou 2 coups (+17 corps à corps, 1d4+8) ; ou rocher (+12 distance, 2d8+12)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : jet de rochers



Particularités : réception de rochers, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +13, Vol +7

Caractéristiques : For 27, Dex 15, Con 19, Int 10, Sag 12, Cha 11

Compétences : Détection +12, Discrétion +6*, Escalade +11, Saut +11

Dons : Attaque en puissance, Attaques réflexes, Tir à bout portant, Tir de précision, Volonté de fer

Facteur de puissance : 8

Trésor : normal

Alignement : Neutre

GÉANT DES COLLINES

Géant de taille G

Dés de vie : 12d8+48 (102 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m en armure de peau (6 cases) ; vitesse de base 12 m

Classe d'armure : 20 (-1 taille, -1 Dex, +9 naturelle, +3 armure de peau), contact 8, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +9/+20

Attaque : massue (+16 corps à corps, 2d8+10) ; ou coup (+15 corps à corps, 1d4+7) ; ou rocher (+8 distance, 2d6+7)

Attaque à outrance : massue (+16/+11 corps à corps, 2d8+10) ; ou 2 coups (+15 corps à corps, 1d4+7) ; ou rocher (+8 distance, 2d6+7)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : jet de rochers

Particularités : réception de rochers, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +12, Vol +4

Caractéristiques : For 25, Dex 8, Con 19, Int 6, Sag 10, Cha 7

Compétences : Détection +6, Escalade +7, Perception auditive +3, Saut +7

Dons : Arme de prédilection (massue), Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : Neutre

GÉANT DES NUAGES

Géant (Air) de taille TG

Dés de vie : 17d8+102 (178 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 25 (-2 taille, +1 Dex, +12 naturelle, +4 chemise de mailles), contact 9, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +12/+32

Attaque : morgenstern de taille Gig (+22 corps à corps, 4d6+18) ; ou coup (+22 corps à corps, 1d6+12) ; ou rocher (+12 distance, 2d8+12)

Attaque à outrance : morgenstern de taille Gig (+22/+17/+12 corps à corps, 4d6+18) ; ou 2 coups (+22 corps à corps, 1d6+12) ; ou rocher (+12 distance, 2d8+12)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : jet de rochers, pouvoirs magiques

Particularités : arme disproportionnée, odorat, réception de rochers, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +16, Vol +10

Caractéristiques : For 35, Dex 13, Con 23, Int 12, Sag 16, Cha 13



Compétences : Artisanat (un au choix) +11, Détection +15, Diplomatie +3, Escalade +19, Intimidation +11, Perception auditive +15, Psychologie +9, Représentation (instruments à vent) +2

Dons : Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Science du renversement, Volonté de fer

Facteur de puissance : 11

Trésor : pièces normales, biens précieux normaux (x2), objets normaux

Alignement : Neutre

La cité des titans

DROW ARTIFICIER

Drow Enorceleur 7

Dés de vie : 7d4 (19 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 19 (+3 Dex, +4 armure, +1 naturelle, +1 parade), contact 14, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : dague drow (+3 corps à corps, 1d4-1/19-20) ou dague drow (+7 distance, 1d4-1/19-20)

Attaque à outrance : dague drow (+3 corps à corps, 1d4-1/19-20) ou dague drow (+7 distance, 1d4-1/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts, pouvoirs magiques

Particularités : familier, vision dans le noir (18 m), traits des drows, RM 18

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +5, Vol +8 (+10 contre les sorts et pouvoirs magiques)

Caractéristiques : For 8, Dex 16, Con 11, Int 12, Sag 12, Cha 18

Compétences : Art de la magie +11, Concentration +10, Connaissances (mystères) +8, Détection +5, Fouille +3, Perception auditive +4

Dons : Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre, Vigilance

Facteur de puissance : 8

Équipement : 2 dagues drow, *amulette d'armure naturelle* +1, *anneau de protection* +1, *potion de soins légers*, *parchemin de mur de feu*

Alignement : Neutre Mauvais

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 7. *Sorts par jour* (6/7/7/5, DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du

sort). 0 – *Aspersion d'acide*, *détection de la magie*, *hébètement*, *lecture de la magie*, *manipulation à distance*, *message*, *son imaginaire* ; 1^{er} – *Armure de mage*, *arme magique*, *maines brûlantes*, *rayon d'affaiblissement*, *repli expéditif* ; 2^e – *Endurance de l'ours*, *flèche acide*, *invisibilité* ; 3^e – *Boule de feu*, *rapidité*.

Pouvoirs magiques. *Aspersion d'acide*, *détection du poison*, *lumières dansantes*, *lueur féerique*, *passage sans traces*, *ténèbres*, 1 fois/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

DROW EMPOISONNEUR

Drow Roublard 5/Assassin 1

Dés de vie : 5d8+1d6 (23 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+4 Dex, +3 armure), contact 14, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/+5

Attaque : *épée courte du scorpion drow* +1 (+6 corps à corps, 1d6+3+poison/19-20) ou arc court composite de maître (bonus de Force +2) (+8 distance, 1d6+2/x3)

Attaque à outrance : *épée courte du scorpion drow* +1 (+6 corps à corps, 1d6+3+poison/19-20) ou arc court composite de maître (bonus de Force +2) (+8 distance, 1d6+2/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts, pouvoirs magiques, attaque sournoise (+4d6), attaque mortelle (DD 13)

Particularités : vision dans le noir (18 m), traits des drows, RM 17

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +10, Vol +1 (+3 contre les sorts et pouvoirs magiques)

Caractéristiques : For 14, Dex 18, Con 10, Int 15, Sag 10, Cha 10

Compétences : Acrobaties +14, Bluff +8, Concentration +4, Déguisement +8, Déplacement silencieux +13, Détection +10, Discrétion +13, Escalade +10, Équilibre +14, Fouille +2, Perception auditive +10, Saut +12

Dons : Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent

Facteur de puissance : 7

Équipement : *Armure de cuir clouté* +1, *épée courte du scorpion drow* +1, arc court composite de maître (bonus de Force +2), 20 flèches, *huile d'arme magique*, *potion de grâce de félin*, 2 *parchemins d'invisibilité*, 4 doses de venin de scorpion

Alignement : Neutre Mauvais

Poison. Venin de scorpion géant, DD 14, 1d4 Con/1d4 Con.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 1. *Sorts connus* (1 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 1^{er} – *Déguisement, ténèbres*.

Pouvoirs magiques. *Lumières dansantes, lueur féérique, ténèbres*, 1/jour. Niveau 13 de Lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

DROW CHAMAN

Drow Prêtre de Vulkoor 7

Dés de vie : 7d8+7 (42 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+2 Dex, +5 armure), contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +5/+6

Attaque : épée courte du scorpion drow +1 (+8 corps à corps, 1d6+2/19-20) ou dard (+8 distance, 1d4+1)

Attaque à outrance : épée courte du scorpion drow +1 (+8 corps à corps, 1d6+2/19-20) ou dard (+8 distance, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : renvoi des morts-vivants (+3, 2d6+8, 4/jour), sorts, pouvoirs magiques

Particularités : vision dans le noir (18 m), traits des drows, RM 18

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +11 (+13 contre les sorts et pouvoirs magiques)

Caractéristiques : For 13, Dex 14, Con 12, Int 10, Sag 16, Cha 12

Compétences : Concentration +11, Connaissances (religion) +5, Détection +5, Fouille +5, Perception auditive +5, Premiers secours +8

Dons : Arme de prédilection (dard), Arme de prédilection (épée courte du scorpion drow), Magie de guerre, Volonté surhumaine

Facteur de puissance : 8

Équipement : Cotte de mailles de maître, épée courte du scorpion drow +1, 8 dards, cape de résistance +1, perle de thaumaturgie (1^{er} niveau), parchemin de ténèbres, parchemin de poison, baguette de soins légers (NLS 1, 50 charges), symbole de Vulkoor

Alignement : Neutre Mauvais

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 7. *Sorts par jour* (6/6/5/4/2, DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Création d'eau, détection de la magie, lecture de la magie, purification de nourriture et d'eau, soins superficiels (x2)* ; 1^{er} – *Arme magique^D, blessure, bouclier de la foi, brume de dissimulation, soins légers*



(x2) ; 2^e – Arme spirituelle, cacophonie, force du taureau, fracassement^D, soins modérés ; 3^e – Dissipation de la magie, panoplie magique^D, soins importants, prière ; 4^e – Poison, puissance divine^D

Pouvoirs magiques. *Lumières dansantes, lueur féerique, ténèbres*, 1/jour. Niveau 7 de Lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

DROW MARAUDEUR

Drow Guerrier 6/Rôdeur 3

Dés de vie : 6d10+3d8+18 (68 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+3 Dex, +3 armure, +1 bouclier), contact 13, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +9/+12

Attaque : *Longcouteau drow +1 de froid* (+14 corps à corps, 1d6+6+1d6 froid/17-20) ou *arc long composite +1* (bonus de Force +3) (+14 distance, 1d8+4/x3)

Attaque à outrance : *Longcouteau drow +1 de froid* (+12/+7 corps à corps, 1d6+6+1d6 froid/17-20) et *longcouteau drow +1* (+12 corps à corps, 1d6+4/17-20) ou *arc long composite +1* (bonus de Force +3) (+14/+9 distance, 1d8+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : ennemi juré géants (+2), pouvoirs magiques

Particularités : empathie sauvage (+5), vision dans le noir (18 m), traits des drows, RM 20

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +9, Vol +4 (+6 contre les sorts et pouvoirs magiques)

Caractéristiques : For 16, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 14

Compétences : Déplacement silencieux +9, Détection +8, Discrétion +9, Escalade +9, Fouille +2, Natation +9, Perception auditive +8, Saut +9, Survie +6

Dons : Arme de prédilection (longcouteau drow), Combat à deux armes, Défense à deux armes, Dur à cuir, Endurance, Esprit héroïque, Pistage, Science de l'initiative, Science du critique (longcouteau drow), Spécialisation martiale (longcouteau drow), Tir à bout portant

Facteur de puissance : 10

Équipement : *longcouteau drow +1 de froid*, *longcouteau drow +1*, *arc long composite +1* (bonus de Force +3), 20 flèches, *gantelets de force du géant +2*, *bottes elfiques*, *cape de résistance +1*, 2 *potions de soins modérés*, 2 *potions de rapidité*

Alignement : Neutre Mauvais

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 9. *Lumières dansantes, lueur féerique, ténèbres*. 1/jour, DD lié au charisme.

CHEF DROW

Drow Guerrier 8/Rôdeur 5

Dés de vie : 8d10+5d8+39 (109 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 21 (+3 Dex, +6 armure, +1 bouclier, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +13/+16

Attaque : *Longcouteau drow +2 de feu* (+20 corps à corps, 1d6+7+1d6 feu/17-20) ou *arc long composite +1* (bonus de Force +3) (+17 distance, 1d8+4/x3)

Attaque à outrance : *Longcouteau drow +2 de feu* (+18/+13/+8 corps à corps, 1d6+7+1d6 feu/17-20) et *longcouteau drow +1* (+17 corps à corps, 1d6+4/17-20) ou *arc long composite +1* (bonus de Force +3) (+17/+12/+7 distance, 1d8+4/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : ennemi juré géants (+4), ennemi juré elfes (+2), sorts, pouvoirs magiques

Particularités : compagnon animal, empathie sauvage (+6), vision dans le noir (18 m), traits des drows, RM 24

Jets de sauvegarde : Réf +15, Vig +11, Vol +6

Caractéristiques : For 16, Dex 16, Con 16, Int 10, Sag 12, Cha 13

Compétences : Déplacement silencieux +17, Détection +9, Discrétion +12, Escalade +10, Fouille +3, Natation +7, Perception auditive +9, Saut +10, Survie +11

Dons : Arme de prédilection (longcouteau drow), Arme de prédilection supérieure (longcouteau drow), Combat à deux armes, Défense à deux armes, Dur à cuir, Endurance, Esprit héroïque, Pistage, Science de l'initiative, Science du critique (longcouteau drow), Spécialisation martiale (longcouteau drow), Tir à bout portant

Facteur de puissance : 14

Équipement : *longcouteau drow +2 de feu*, *longcouteau drow +1*, *arc long composite +1* (bonus de Force +3), 20 flèches, *gantelets de force du géant +2*, *amulette de constitution +2*, *bottes elfiques*, *cape de résistance +2*, *anneau de protection +1*, 2 *potions de soins intensifs*, 2 *potions de rapidité*

Alignement : Neutre Mauvais

Sorts. Niveau de lanceurs de sorts 2. *Sorts connus* (1, DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort).
1^{er} – *Résistance aux énergies destructives*

Pouvoirs magiques. Niveau de lanceur de sorts 13. *Lumières dansantes, leur féérique, ténèbres.* 1/ jour, DD lié au charisme.

Compagnon animal

Loup

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +1

Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +3, Détection +3, Discrétion +2, Perception auditive +3, Survie +1*

Dons : Arme de prédilection (morsure), Pistage (S)

Facteur de puissance : 1

Le temple de Yamatur

DROWS MONTÉS

Les drows montés ont les mêmes caractéristiques que les drows précédents, mais ils ont des compétences ajustées leur permettant d'avoir un bonus de +15 en Équitation pour les maraudeurs, +20 pour le chef, et +10 pour les artificiers, chamans et empoisonneurs.

Les deux premiers sont montés sur des longues-griffes (p 283 du manuel d'Eberron), tandis que les autres sont sur des ailes-plantantes (p 282 du manuel d'Eberron).

KHYRRA

Drow Abjuratrice 3 / Maîtresse Spécialiste 7 / Initiée du Voile Septuple 7*

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 17d4+34 (78 pv + 17 pv temporaires)

Points d'action : 13 (3d6)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 25 (+5 Dex, +5 naturelle, +5 parade), contact 20, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +7/+6

Attaque : dague (+6 corps à corps, 1d4-1)

Attaque à outrance : bâton dague (+6/+1 corps à corps, 1d4-1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : *kaléidoscope lugubre*, pouvoirs magiques, *protection* (4/jour), *protection réactive*, sorts

Particularités : abjuration supérieure, appel de familier, coup irréfutable (+4), écoles interdites (enchantement, évocation), grimoire supérieur (*bouclier de la foi, liberté de mouvement*), immunité au sommeil, mystère scolastique mineur, mystère scolastique modéré, protection double, résistance à la magie (28), sensibilité à la lumière du jour, traits des drows, vision dans le noir (18 m), voiles

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +8, Vol +13 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 8, Dex 20, Con 12, Int 30, Sag 10, Cha 12

Compétences : Art de la magie (20) +37, Concentration (20) +23, Connaissances (mystères) (20) +32, Connaissances (religion) (20) +30, Décryptage (20) +30, Déplacement silencieux (20/2) +20, Détection (20/2) +12, Discrétion (20/2) +20, Fouille +12, Perception auditive (20/2) +12

Dons : Attaque spéciale renforcée (*protection*), École renforcée (abjuration), École supérieure (abjuration), Écriture de parchemins, Incantation rapide, Science de la métamagie (Incantation rapide), Science de la robustesse, Talent (Art de la magie), Vigueur surhumaine

Langues : abyssal, commun, commun des profondeurs, draconique, elfique, géant, goblin, langage des signes drow, nain, sylvestre

Facteur de puissance : 18

Équipement : *bâton d'envoûtement, couronne de Vulkoor*, dague, *gantelets de Dextérité* +4, *Pierre Ioun prisme violacé* (Intelligence +6), *sept voiles*

Alignement : chaotique mauvais

Ajustement de niveau : +2

* L'initié du voile septuple est issu du *Codex Profane* et le maître spécialiste du *Complete Mage*, mais leurs aptitudes sont soit déjà incluses dans le profil ci-dessus soit décrites ci-après.

Couronne de Vulkoor. En tant que grande élue de Vulkoor, Khyrra possède l'une des rares couronnes éponymes, sorte de casque de bronze surmonté de pointes effilées et orné de la carapace d'un petit scorpion au-dessus des sourcils, le dard pointé.

Quiconque porte la couronne bénéficie d'un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Déplacement silencieux et Discrétion (déjà inclus). Par une action simple, une fois par jour, le porteur peut obtenir la perception des vibrations pendant 10 minutes. Par une action simple, une fois par jour, le porteur peut toucher une cible pour l'empoisonner (comme le sort *empoisonnement*, NLS 9). Enfin, une fois par semaine par une action simple, le porteur peut invoquer un scorpion monstrueux félon de taille G, qui le sert fidèlement pendant 10 minutes. Si le scorpion est tué, il ne peut plus être invoqué pendant 1 mois. Renvoyer le scorpion est une action simple.

Kaléidoscope lugubre (Mag). Une fois par jour, au prix d'une action simple, Khyrra peut désigner une créature située à dans un rayon de 18 mètres et retourne contre elle les effets magiques qui l'affectent. Cet effet fonctionne sur le même principe qu'une dissipation suprême à cible, si ce n'est que pour chaque sort ou effet annulé, la victime subit les effets d'un voile (cf. ci-dessus), comme si elle l'avait traversé. Les voiles créés autour de la victime vont de rouge à violet, l'un d'eux étant activé par sort annulé. La cible a droit au jet de sauvegarde autorisé pour chaque voile. Ce pouvoir équivaut à un sort de 9^e niveau.

Pouvoirs magiques. *Lueur féérique, lumières dansantes et ténèbres*, 1 fois/jour. Niveau 17 de lanceur de sorts.

Protection (Mag). Par une action immédiate (par exemple en réaction à une attaque, après qu'elle ait été initiée mais avant que celle-ci soit achevée), Khyrra peut créer une *protection*. Elle choisit alors l'un des voiles qu'elle connaît et l'intègre au pouvoir. La *protection* dure pendant autant de temps que l'indique sa description, sauf si on y met un terme avant (comme un sort). Quand Khyrra crée une *protection*, elle choisit l'un des trois types suivants :

Personnelle. Prend la forme d'une sphère de 1,50 mètre de diamètre, qui se déplace avec Khyrra. Si elle force quelqu'un à traverser la *protection*, celle-ci n'a aucun effet. En revanche, toute créature frappant Khyrra au corps-à-corps est soumise à l'effet du voile (sauf si elle utilise une arme à allonge). La *protection* offre un camouflage à Khyrra mais ne gêne pas son champ de vision. Elle dure pendant 7

minutes ou jusqu'à ce qu'elle y mette un terme.

Zone d'effet. Prend la forme d'une sphère de 4,50 mètres de diamètre, qui se déplace avec Khyrra. Une créature adjacente bénéficie de la *protection* même si elle n'est que partiellement à l'intérieur de la sphère. On peut en sortir sans danger, mais toute créature tentant de pénétrer la *protection*, même après en être sortie, subit l'effet du voile choisi. Si Khyrra force quelqu'un à traverser la *protection*, celle-ci n'a aucun effet. La *protection* offre un camouflage aux créatures en son sein mais ne gêne pas leur champ de vision. Elle dure pendant 7 minutes ou jusqu'à ce qu'elle y mette un terme.

Mur. Prend la forme d'un mur immobile de 21 mètres de long et de 10,50 de haut au maximum. Ces dimensions peuvent être ajustées, mais le mur ne peut être façonné. L'une de ses extrémités doit apparaître dans un rayon de 9 mètres de Khyrra. Elle peut décider que traverser le mur dans un sens précis est sans danger. Dans tous les cas, Khyrra ne risque rien à traverser son propre mur. Cette *protection* confère un camouflage aux créatures de chaque côté et dure pendant 10 minutes ou jusqu'à ce que Khyrra y mette un terme.

Le DD de sauvegarde de la *protection* est égal à 30 et lié à l'Intelligence. Le niveau de sort équivalent de la *protection* dépend du voile qui y est intégré.

Voiles. Niveau 17 de lanceur de sorts. Khyrra peut dresser deux voiles en même temps à chaque fois qu'elle crée une *protection*. Cela compte malgré tout comme une seule utilisation de son pouvoir magique de *protection*. L'effet le moins puissant (de rouge à violet) est toujours situé à l'extérieur du plus puissant. Pour annuler l'entière *protection*, il faut annuler le voile extérieur puis le voile intérieur.

Voile rouge. Une *protection* imprégnée de ce voile bloque tous les projectiles et les attaques à distance non magiques. Une créature traversant un voile rouge subit 20 points de dégâts de feu (Réflexes, 1/2 dégâts). Un *cône de froid* détruit la *protection* mais est également annulé dans l'opération. Cette *protection* équivaut à un sort de 4^e niveau.

Voile orange. Une *protection* imprégnée de ce voile bloque les attaques à distance magiques, parmi lesquelles les sorts impliquant des projectiles ou créant des rayons, mais pas les sorts qui ne nécessitent pas d'attaque à distance. Une créature traversant un voile orange subit 40 points de dégâts d'acide (Réflexes, 1/2 dégâts). Une *bourrasque* (ou quelque autre effet similaire) détruit la *protection* mais est également annulée dans l'opération. Cette *protec-*





TSAI 030505

404

tion équivaut à un sort de 5^e niveau.

Voile jaune. Ce voile empêche les gaz et nuages de pénétrer dans la zone protégée et il enrave les attaques de pétrification. De plus, un personnage situé au sein d'une protection personnelle ou de zone imprégnée du voile jaune est immunisé contre tout poison venu de l'extérieur (comme une créature maniant une arme empoisonnée et frappant au travers de la barrière). Une créature traversant un voile jaune subit 80 points de dégâts d'électricité (Réflexes, 1/2 dégâts). Une *désintégration* détruit la *protection* mais est également annulée dans l'opération. Cette *protection* équivaut à un sort de 6^e niveau.

Voile vert. Ce voile bloque les souffles. Une créature traversant un voile vert doit réussir un jet de Vigueur sous peine de mourir. En cas de réussite, la cible subit simplement un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Ce voile est un effet de poison. Un *passe-muraille* détruit la *protection* mais est également annulé dans l'opération. Cette *protection* équivaut à un sort de 6^e niveau.

Voile bleu. Ce voile bloque les divinations, mais

également les sorts et pouvoirs mentaux. Une créature traversant un voile bleu doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être pétrifiée. Un *projectile magique* détruit la *protection* mais est également annulé dans l'opération. Cette *protection* équivaut à un sort de 6^e niveau.

Voile indigo. Ce voile bloque les sorts et pouvoirs magiques. Une créature traversant un voile indigo doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être confuse, comme si on lui avait lancé un sort d'*aliénation mentale*. Une *lumière du jour* détruit la *protection* mais est également annulé dans l'opération. Cette *protection* équivaut à un sort de 7^e niveau.

Voile violet. Cette barrière détruit les objets et effets qui la traversent, comme s'ils subissaient une *désintégration*. Une créature traversant un voile violet doit réussir un jet de Volonté sous peine d'être expédiée en un lieu et un plan déterminés aléatoirement (cf. *changement de plan*). Une *dissipation de la magie* détruit la *protection* mais est également annulé dans l'opération. Cette *protection* équivaut à un sort de 8^e niveau.

Sept voiles. Khyrra est entrée en possession des lé-

gendaires *sept voiles* depuis longtemps. Elle ne s'en sépare que rarement, car leur puissance se combine admirablement avec ses propres sortilèges favoris. Toutefois, tout lanceur de sorts compétent peut également tirer parti du pouvoir des *sept voiles*.

Quiconque possède trois des voiles obtient un bonus d'aptitude de +2 à tous ses tests d'Art de la magie, Concentration et Connaissances (mystères).

Quiconque possède cinq voiles obtient une résistance à l'acide (5), à l'électricité (5) et au feu (5).

Enfin, l'intégralité des *sept voiles* permet de lancer spontanément, en sacrifiant un sortilège du même niveau : *bourrasque, cône de froid, désintégration, dissipation de la magie, lumière du jour, passe-muraille et projectile magique*, 1 fois/jour chacun.

Voile brûlant. Immunise le porteur contre l'effet rouge de tout sort prismatique. Par une action rapide, le voile inflige 1d6 points de dégâts de feu à une créature déjà affectée par le porteur via un sort de feu dans le round, trois fois par jour.

Voile corrosif. Immunise le porteur contre l'effet orange de tout sort prismatique. Par une action rapide, le voile inflige 2d6 points de dégâts d'acide à une créature déjà affectée par le porteur via un sort d'acide dans le round, trois fois par jour.

Voile des tempêtes. Immunise le porteur contre l'effet jaune de tout sort prismatique. Par une action rapide, le voile inflige 4d6 points de dégâts d'électricité à une créature déjà affectée par le porteur via un sort d'électricité dans le round, trois fois par jour.

Voile des murmures. Immunise le porteur contre l'effet indigo de tout sort prismatique. Par une action rapide, le voile peut rendre *confuse* (pendant 2 rounds, Volonté DD 20 annule) une créature située à moins de 9 mètres et ayant raté son jet de sauvegarde contre un enchantement lancé par le porteur dans le round, trois fois par jour.

Voile du passage. Immunise le porteur contre l'effet violet de tout sort prismatique. Par une action rapide, le voile peut renvoyer (comme le sort *renvoi*, Volonté DD 27 – DV de la créature annule) une créature extraplanaire située à moins de 9 mètres et ayant été blessée dans le round par une créature convoquée par le porteur, deux fois par jour.

Voile du serpent. Immunise le porteur contre l'effet vert de tout sort prismatique. Par une action rapide, le voile peut empoisonner (effet initial et secondaire 5d10 points de dégâts, Vigueur DD 20 annule) une créature ayant été affectée par un sort de contact au corps à corps lancé par le porteur dans le round, trois fois par jour.

Voile turquoise. Immunise le porteur contre l'effet bleu de tout sort prismatique. Par une action rapide, le voile peut pétrifier (comme le sort *pétrification*, Vigueur DD 20 annule) une créature située à moins de 9 mètres et ayant raté son jet de sauvegarde contre une transmutation lancée par le porteur, une fois par jour.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 17 (+1 pour les abjurations, +4 pour contrer ou dissiper les abjurations). *Sorts préparés* (4+1/7+1/7+1/6+1/6+1/6+1/6+1/4+1/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 20 + niveau du sort, +2 pour les abjurations). 0 – *Lecture de la magie, manipulation à distance, prestidigitation, résistance, son imaginaire* ; 1^{er} – *Agrandissement, armure de mage, bouclier, bouclier de la foi (x3) **, *coup au but, rayon affaiblissant* ; 2^e – *Détection de pensées, dissimulation d'objet, image miroir, lueurs hypnotiques, poussière scintillante, pyrotechnie, simulacre de vie **, *toile d'araignée* ; 3^e – *Arme magique suprême (x2) **, *déplacement, don des langues, protection contre les énergies destructives, rapidité, vision magique* ; 4^e – *Charme-monstre, désespoir foudroyant, énergie négative, liberté de mouvement, métamorphose, peau de pierre, tentacules noirs* ; 5^e – *Annulation d'enchantement, domination, faux-semblant, immobilisation de monstre, mirage, télékinésie, téléportation* ; 6^e – *Champ de force, dissipation suprême, double illusoire, globe d'invulnérabilité renforcée, héroïsme suprême, suggestion de groupe, voile* ; 7^e – *Dissimulation suprême, projection d'image, renvoi des sorts, scrutation suprême, vagues d'épuisement* ; 8^e – *Esprit impénétrable, magie des ombres suprême, motif scintillant, mur prismatique* ; 9^e – *Arrêt du temps, disjonction, sphère prismatique*.

* Sorts déjà lancés.

GARDE DE KHYRRA

Drow Druide 9 / Rôdeur 1 / Spectre Scorpion * 5 Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 15d8+60 (130 pv)

Initiative : +11

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 32 (+5 Dex, +7 armure, +5 naturelle, +5 parade), contact 20, pris au dépourvu 27

Attaque de base/lutte : +12/+18

Attaque : *chaîne-scorpion drow* +1 *sanglante* (+19 corps à corps, 1d6+11/19-20 plus 1 Con)

Attaque à outrance : *chaîne-scorpion drow* +1 *sanglante* (+19/+14/+9 corps à corps, 1d6+11/19-20 plus 1 Con)



Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : frappe éclair (+4d6), pouvoirs magiques, sorts

Particularités : absence de traces, aspect de la nature (3/jour), compagnon animal, déplacement facilité, empathie sauvage (+15), ennemi juré (géants +2), immunité au sommeil et au venin, instinct naturel, piqure mortelle, résistance à la magie (26), résistance à l'appel de la nature, science de l'embuscade, sculpteur de ténèbres, sensibilité à la lumière du jour, traits des drows, utilisation du poison, vision dans le noir (18 m), vision infaillible, voile de ténèbres

Jets de sauvegarde : Réf +17, Vig +15, Vol +15 ; +2 contre les enchantements, +4 contre les pouvoirs magiques des fées

Caractéristiques : For 22, Dex 20, Con 16, Int 12, Sag 20, Cha 10

Compétences : Acrobaties (18) +25, Connaissances (nature) (5) +10, Déplacement silencieux (18) +28, Détection (13) +20, Discrétion (18) +28, Équilibre +7, Fouille +3, Perception auditive (13) +20, Saut (5) +13, Survie (10) +17 (+19 dans un environnement naturel à la surface)

Dons : Combat en aveugle, Élu de Vulkoor *, Maraudeur drow *, Lanceur de sorts polyvalent, Lien naturel, Pistage, Science de l'initiative, Science de la robustesse, Ténèbres réactives

Langues : commun, commun des profondeurs, druidique, elfique, langage des signes drow, sylvestre

Facteur de puissance : 16

Équipement : *amulette de Constitution* +4, *bandeau de Sagesse* +2, *bottes d'elfe*, *bracelets du chasseur*, *cape de résistance* +3, *ceinturon de Force* +6, *chaîne-scorpion drow* +1 *sanglante*, *gantelets de Dextérité* +4, *peau de serpent-rêve* +3, 1 dose de bile de dragon, 1 dose de mortelame, 1 dose de venin de ver pourpre

Alignement : chaotique mauvais

Ajustement de niveau : +2

* Le spectre scorpion et le don Élu de Vulkoor sont issus de *Secrets of Xen'drik*, mais leurs effets sont soit déjà inclus dans le profil ci-dessus soit décrits ci-après.

Aspect de la nature. Un garde drow est capable de se transformer en instrument de vengeance au service des terres qu'il défend contre les profanes. Trois fois par jour, il peut entrer dans un état de régression animale, dans lequel il bénéficie d'un bonus de +8 en Force, d'un malus de -4 en Dextérité et d'un bonus de +4 en Constitution, pendant 9 heures ou jusqu'à ce qu'il reprenne un aspect normal.

Bracelets du chasseur. Ces bracelets confèrent un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Discrétion et de +2 à l'Initiative. De plus, l'attaque sournoise ou la frappe éclair du porteur, le cas échéant, inflige +1d6 points de dégâts supplémentaires (déjà inclus).

Élu de Vulkoor. Le compagnon animal scorpion d'un garde drow est considéré comme un animal pour ce qui est des sorts affectant les animaux lancés par son maître.

Frappe éclair (Ext). Ce pouvoir est similaire à l'attaque sournoise du roublard et se cumule d'ailleurs avec cette dernière. Toutefois, il ne fonctionne pas contre les adversaires pris en tenaille, à moins que ceux-ci soient également privés de leur bonus de Dextérité à la CA.

Piqure mortelle (Sur). Par une action simple et jusqu'à six fois par jour, un garde drow peut enduire une arme tranchante ou perforante d'un poison mortel. Les effets initial et secondaire infligent chacun 1d10 points de dégâts de Constitution. Le DD du jet de Vigueur est de 20 et est lié à la Sagesse. Une fois créé, le poison demeure en place durant 1 heure ou jusqu'à utilisation. Si quelqu'un d'autre que le garde drow se sert de son arme ainsi empoisonnée, ce pouvoir ne prend pas effet.

Pouvoirs magiques. *Ténèbres*, 4 fois/jour (action immédiate) ; *aspersion acide*, *détection du poison*, *lueur féérique*, *lumières dansantes* et *passage sans traces*, 1 fois/jour. Niveau 15 de lanceur de sorts.

Science de l'embuscade (Ext). Lorsqu'il est en mesure d'agir au cours du round de surprise, le garde drow bénéficie d'un bonus de +4 à l'Initiative. Ce bonus ne s'applique pas si le combat ne présente pas de round de surprise.

Sculpteur d'ombres (Sur). Un garde drow sait manipuler les ombres tant et si bien qu'à chaque fois qu'il utilise son pouvoir magique de *ténèbres*, il peut choisir de créer 8 cases ténébreuses au lieu de centrer l'effet sur un objet. La première de ces cases doit lui être adjacente et chaque case additionnelle doit au moins être adjacente à une autre.

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 13. *Sorts préparés* (6/6/5/4/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine*, *création d'eau*, *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *repérage*, *résistance* ; 1^{er} – *Brume de dissimulation*, *communication avec les animaux*, *enchevêtrement*, *grand pas* *, *saut* (x2) ; 2^e – *Pattes d'araignée*, *peau d'écorce* (x3) *, *résistance aux énergies destructives* ; 3^e – *Empoisonnement*, *morsure magique suprême* (x3) * ; 4^e – *Colonne de feu*, *liberté de mouvement*, *tempête de*

grêle ; 5° – Croissance animale, mur d'épines.

* Sorts déjà lancés.

Vision infailible (Sur). Une fois par jour et par une action libre, un garde drow peut se doter de la vision aveugle pendant 10 rounds. Tant que ce pouvoir est actif, il bénéficie également d'un bonus d'intuition de +10 à tous ses tests de Détection et de Perception auditive.

Voile de ténèbres (Sur). Lorsqu'un garde drow se situe dans une zone de ténèbres ou de faible luminosité, il bénéficie d'un bonus de +5 à tous ses tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

ASPECT DE LA NATURE

Dés de vie : 15d8+90 (160 pv)

Initiative : +9

Classe d'armure : 30 (+3 Dex, +7 armure, +5 naturelle, +5 parade), contact 18, pris au dépourvu 27

Attaque de base/lutte : +12/+22

Attaque : chaîne-scorpion drow +1 sanglante (+23 corps à corps, 1d6+17/19-20 plus 1 Con)

Attaque à outrance : chaîne-scorpion drow +1 sanglante (+23/+18/+13 corps à corps, 1d6+17/19-20 plus 1 Con)

Jets de sauvegarde : Réf +15, Vig +17, Vol +15

Caractéristiques : For 30, Dex 16, Con 20, Int 12, Sag 20, Cha 10

Compétences : Acrobaties (18) +23, Connaissances (nature) (5) +10, Déplacement silencieux (18) +26, Détection (13) +20, Discrétion (18) +26, Équilibre +5, Fouille +3, Perception auditive (13) +20, Saut (5) +13, Survie (10) +17 (+19 dans un environnement naturel à la surface)

COMPAGNON ANIMAL

Très grand scorpion monstrueux amélioré

Vermine de taille TG

Dés de vie : 12d8+36 (90 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 28 (-2 taille, +1 Dex, +19 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 27

Attaque de base/lutte : +9/+24

Attaque : pince * (+17 corps à corps, 1d8+10)

Attaque à outrance : 2 pinces * (+17 corps à corps, 1d8+10) et dard * (+12 corps à corps, 2d4+6 plus venin)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : constriction (1d8+7), étreinte, venin

Particularités : esquive totale, lien, perception des vibrations (18 m), transfert d'effet magique, vermine, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +11, Vol +4

Caractéristiques : For 24, Dex 12, Con 16, Int —, Sag 10, Cha 2

Compétences : Détection +4, Discrétion +4

Dons : —

* Les armes naturelles de ce scorpion bénéficient d'un bonus d'altération de +3 grâce à *morsure magique suprême*.

Constriction (Ext). S'il remporte un test de lutte, le scorpion monstrueux inflige automatiquement des dégâts de pinces.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le scorpion monstrueux doit commencer par toucher à l'aide d'une de ses pinces. Pour ce qui est des tests de lutte, il exploite son modificateur de Force ou de Dextérité, en choisissant le plus élevé.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 19) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

STATUE D'EPTOR'CIX

Objet animé amélioré, taille C

Créature artificielle de taille C

Dés de vie : 40d10+100 (320 pv)

Initiative : -3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (-8 taille, -3 Dex, +20 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +30/+55

Attaque : cimatia (+36 corps à corps, 4d6+18/19-20)

Attaque à outrance : cimatia (+36/+31/+26/+21 corps à corps, 4d6+18/19-20)

Espace occupé/allonge : 9 m/9 m

Attaques spéciales : piétinement

Particularités : créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +12, Vol +7

Caractéristiques : For 28, Dex 4, Con —, Int —, Sag 1, Cha 1

Compétences : —

Dons : —

Facteur de puissance : 14

Équipement : cimatia

Alignement : Neutre



Cimatia. C'était l'arme favorite d'Eptor'cix, elle a été intégrée à sa statue dès sa mort. *Cimatia* est une épée à deux mains +5 de lumière. Elle s'active dès que la statue est animée.

Piétinement (Ext). Un objet animé de taille G ou plus, et ayant au moins 10 en solidité, peut piétiner les créatures faisant au moins deux catégories de taille de moins que lui. Les dégâts infligés sont égaux aux dégâts de base de ses coups plus 1,5 fois son bonus de Force. Si ses cibles ne profitent pas de l'attaque d'opportunité à laquelle cette manœuvre leur donne droit, elles peuvent s'écarter en réussissant un jet de Réflexes (DD 10 + 1/2 nombre de DV de l'objet + modificateur de Force de l'objet), auquel cas les dégâts qu'elles subissent sont réduits de moitié.

Solidité (Ext). Tout objet conserve la solidité qui était la sienne avant qu'on ne l'anime.



YAMATUR

Yamatur, le géant du feu, est le plus craint des géants du Xen'drik. Il est maintenant le doyen de sa race, selon les calculs, son âge s'élèverait à plus de 40 000 ans, puisqu'il a connu la guerre face aux quoriens à l'âge des géants. La légende voudrait que ce soit le globe de son défunt ami, Eptor'cix, qui le maintient en vie jusqu'alors. En fait, personne ne peut vraiment affirmer avoir déjà vu Yamatur. Il n'est jamais sorti du temple où il protège son trésor, et ceux qui connaissent son emplacement, c'est-à-dire infiniment peu, n'ont jamais osé entrer pour vérifier. Les rumeurs affirment que des cris de fureur et des plaintes jaillissent encore du temple, et prouvent que Yamatur est bien en vie.

Le géant prêta le serment à Eptor'cix qu'il serait le gardien de son globe jusqu'à sa mort. Fidèle à son poste, Yamatur devient de plus en plus fou, fou de ne pouvoir mourir, fou parce que le globe de son compagnon le retient prisonnier et devient une torture. Mais il ne peut se dérober à sa mission, même s'il essayait il n'y parviendrait pas, la magie elle-même le retient ici.

Il tuera sans pitié et avec acharnement ceux qui pénétreront les murs du temple...

Géant du soleil Sorcier* 7

Géant (feu) de taille TG

Dés de vie : 13d8+7d6+120 (202 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 20 (-2 taille, +2 Dex, +10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +14/+33

Attaque : *Pique* +2 (+25 corps à corps, 3d6+18/x3) ou rocher (+14 distance, 2d8+11), ou *décharge fantastique* (+16 contact à distance, 4d6)

Attaque à outrance : *Pique* +2 (+25/+20/+20 corps à corps, 3d6+18/x3) ou rocher (+14 distance, 2d8+11), ou *décharge fantastique* (+16 contact à distance, 4d6)

Espace occupé/allonge : 4,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, invocations, *décharge fantastique* (4d6)

Particularités : RD (1/fer froid), immunité au feu, vulnérabilité au froid, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +16, Vol +13

Caractéristiques : For 33, Dex 14, Con 23, Int 19, Sag 18, Cha 18

Compétences : Art de la magie +17 (+19 parchemins), Bluff +17, Concentration +17, Connaissances (histoire) +21, Connaissance (plans) +21, Détection +20, Discrétion +12, Intimidation +18, Perception auditive +20, Saut +16, Utilisation d'objets magiques +17 (+19 parchemins)

Dons : Invocation supplémentaire (x4), Magie de guerre, Tir à bout portant, Tir de précision, Vigilance

Facteur de puissance : 19

Équipement : pique +2, parchemin de mur de feu, parchemin de boule de feu, parchemin de rapidité, potion de soins importants,

Alignement : Neutre

* Cette classe est issue du *Codex Profane*, mais ses effets ont été intégrés au profil ci-dessus ou aux descriptions ci-dessous.

Décharge fantastique (Mag). La *décharge fantastique* prend la forme d'un rayon d'une portée de 18 mètres, il s'agit d'une attaque de contact à distance qui inflige 4d6 points de dégâts (sans jet de sauvegarde, mais sujette à la résistance à la magie).



Invocations connues. Niveau de lanceur de sorts 7. À volonté (DD de sauvegarde égal à 14 + niveau de sort équivalent).

- Inférieures (Mag) – *Décharge de fièvre* (sur une *décharge fantastique* la cible doit réussir un jet de Vigueur DD 16 sous peine d'être fiévreuse), *déplacement arachnide* (confère *pattes d'araignée* et une immunité contre les effets des toiles), *détection de l'indiscernable* (confère *détection de l'invisibilité* et la vision dans le noir), *lance fantastique* (la portée de la *décharge fantastique* est de 75 mètres), *ténèbres* (identique au sort de même nom), *vision diabolique* (permet de voir normalement dans les ténèbres ordinaires et magiques).
- Mineures (Sorts) : *Marche invisible* (identique à *invisibilité*, portée personnelle uniquement), *vol* (vitesse de déplacement de 12 m en vol, et bonne manœuvrabilité).

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie, façonnage de la pierre, lévitation, mur de pierre et pierres acérées*, à volonté. Niveau 13 de lanceur de sorts.

Erandis d' Vol la puissante

ERANDIS D' VOL

Voir Caractéristiques Chapitre 6

Conclusion

GRIS

Elfe Valénar Goule Sépulcrale Moine * 16

Mort-vivant (humanoïde altéré) de taille M

Dés de vie : 16d12+32 (141 pv)

Points d'action : 13 (3d6)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 24 m (16 cases)

Classe d'armure : 37 (+5 Dex, +9 Sag, +6 armure, +2 bouclier, +5 naturelle), contact 24, pris au dépourvu 32

Attaque de base/lutte : +12/+17

Attaque : coup (+19 corps à corps, 4d8+7/19-20 plus paralysie)

Attaque à outrance : coup (+19/+14/+9 corps à corps, 4d8+7/19-20 plus paralysie) et morsure (+17 corps à corps, 1d6+4 plus paralysie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : arts martiaux, fièvre des gou-



les, frappe *ki* (adamantium, Loi, magie), paralysie
Particularités : âme de diamant, chute ralentie (21 m), corps de pierre, dépendance alimentaire, esquive extraordinaire, esquive totale, grande robustesse, langues du soleil et de la lune, maîtrise duale, postures de combat, résistance à la magie (26), résistance au renvoi des morts-vivants (+6), subsistance suprême, traits des elfes, traits des morts-vivants, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +20, Vig +15, Vol +20 ; +2 contre les enchantements

Caractéristiques : For 20, Dex 20, Con —, Int 16, Sag 20, Cha 16

Compétences : Acrobaties (19) +26, Déplacement silencieux (10) +15, Détection (19) +26, Diplomatie (19) +24, Discrétion (10) +15, Équilibre (6) +13, Fouille +5, Perception auditive (19) +26, Psychologie (19) +24, Saut (10) +17

Dons : Arme naturelle supérieure (coup), Attaque spéciale renforcée (paralysie), Attaques multiples, Paralysie contagieuse **, Science de la paralysie **, Science de la résistance au renvoi des morts-vivants **, Science de la robustesse, Science du combat à mains nues, Science du critique (coup)

Facteur de puissance : 17

Équipement : *amulette des poings invincibles* +2, *anneau du bouclier*, *bracelets d'armure* +6, *cape de résistance* +5, *ceinture de moine*, *gilet d'armure naturelle* +3

Alignement : loyal mauvais

* Version révisée du Scriptorium.

** Ces dons sont issus du *Libris Mortis*, mais leurs effets ont été intégrés au profil ci-dessus ou aux descriptions ci-dessous.

Arts martiaux (Ext). *Techniques connues* (7 ; DD de sauvegarde égal à 22). Coup allongé, coup de pied, coup de pied retourné, coup en vol, enchaînement intimidant, frappe double, frappe triple.

Dépendance alimentaire. Les goules sépulcrales se conforment à une dépendance alimentaire précise, à savoir la chair fraîche. Mais la formation monastique de Gris lui a appris à se passer de ce mets aussi délicat que raffiné. Il n'est absolument pas dépendant de chair fraîche, contrairement à ses congénères, mais cela ne l'empêche pas de se régaler lorsqu'un festin se présente à lui.

Fièvre des goules (Ext). Maladie, morsure, Vigueur (DD 21), temps d'incubation 1 jour, affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de 1d3 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Un humanoïde tué par cette maladie devient une goule dès que sonnent les douze coups de minuit. La victime ne conserve aucun des pouvoirs qu'elle possédait de son vivant. Elle n'est pas sous le contrôle d'une autre goule mais ressent un profond besoin de chair fraîche et se conduit en tous points comme une goule ordinaire. Un humanoïde de 4 DV ou plus devient une blême et non une goule.

Paralysie (Ext). Toute créature frappée et blessée par la morsure ou un coup de Gris doit réussir un jet de Vigueur (DD 25) sous peine d'être paralysée pendant 1d4+1 rounds. De plus, quiconque touche une créature dans cet état se retrouve également paralysé à moins de réussir un jet de Vigueur (même DD). Les elfes sont immunisés contre ce pouvoir.

Postures de combat (Ext). *Postures connues* (4). Posture du crabe, posture de l'ours, posture de l'oxydeur, posture de la pieuvre.

