



le Scriptorium

présente :
un scénario
pour D&D 3.5



DEUX PIEDS DANS LA TOMBE

DEUX PIEDS DANS LA TOMBE



Image par Wayne Reynolds © Paizo Publishing

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

POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 14

Pour utiliser ce scénario, 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 débarrasser dans l'immense complexe de laliche. 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...

SOMMAIRE

Les principautés de Lhazâr	3
Les recruteurs	3
Port-Royal	4
Le drakkar de Kolberkain	5
Vers l'île glaciale	6
L'île de Farlen	7
Le château de Malmoelle	7
Introduction	7
Principe	8
Entrée	8
Rez-de-chaussée	8
Premier étage	16
Deuxième étage	23
Troisième étage	29
Quatrième étage	32
Cinquième étage	36
Le Gardien de l'œil	39

La salle extraplanaire	41
Dolurrah	41
Erandis d'Vol	42
Rester dignes	43
Rejoindre Vol	43
Stratégie différente	44
Annexe	45
Le sceptre d'Vol	45
Le Globe d'Eptor'cix	45
PNJ	45
Les principautés de Lhazâr	45
L'île de Farlen	47
Malmoelle : rez-de-chaussée	48
Malmoelle : premier étage	53
Malmoelle : deuxième étage	55
Malmoelle : troisième étage	60
Malmoelle : quatrième étage	62
Malmoelle : cinquième étage	63
Le Gardien de l'œil	64
La salle extraplanaire	64



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 infiltrerai 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 flotée 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.

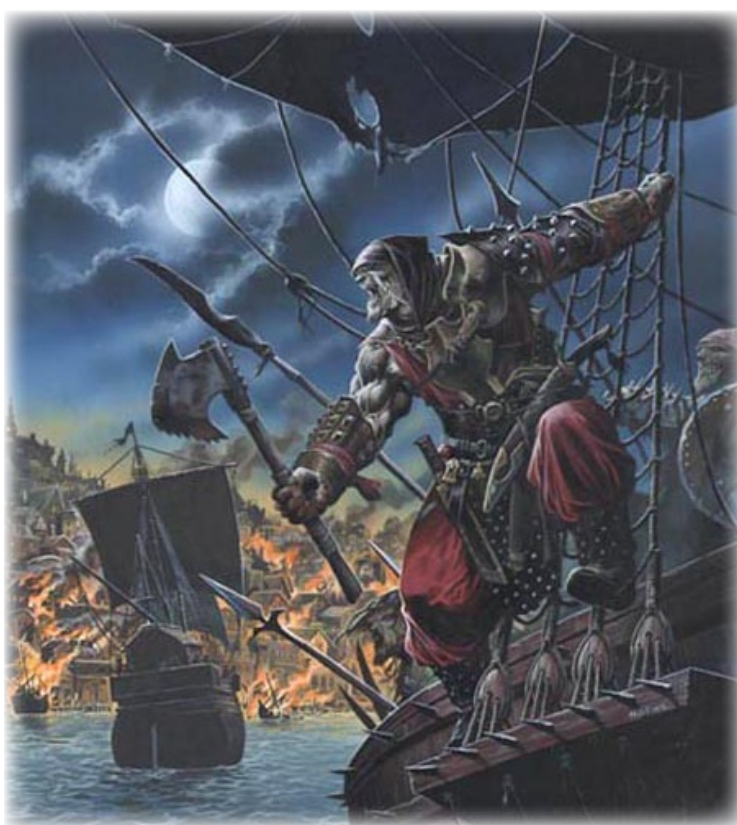
Le drakkar de Kolberkain

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.

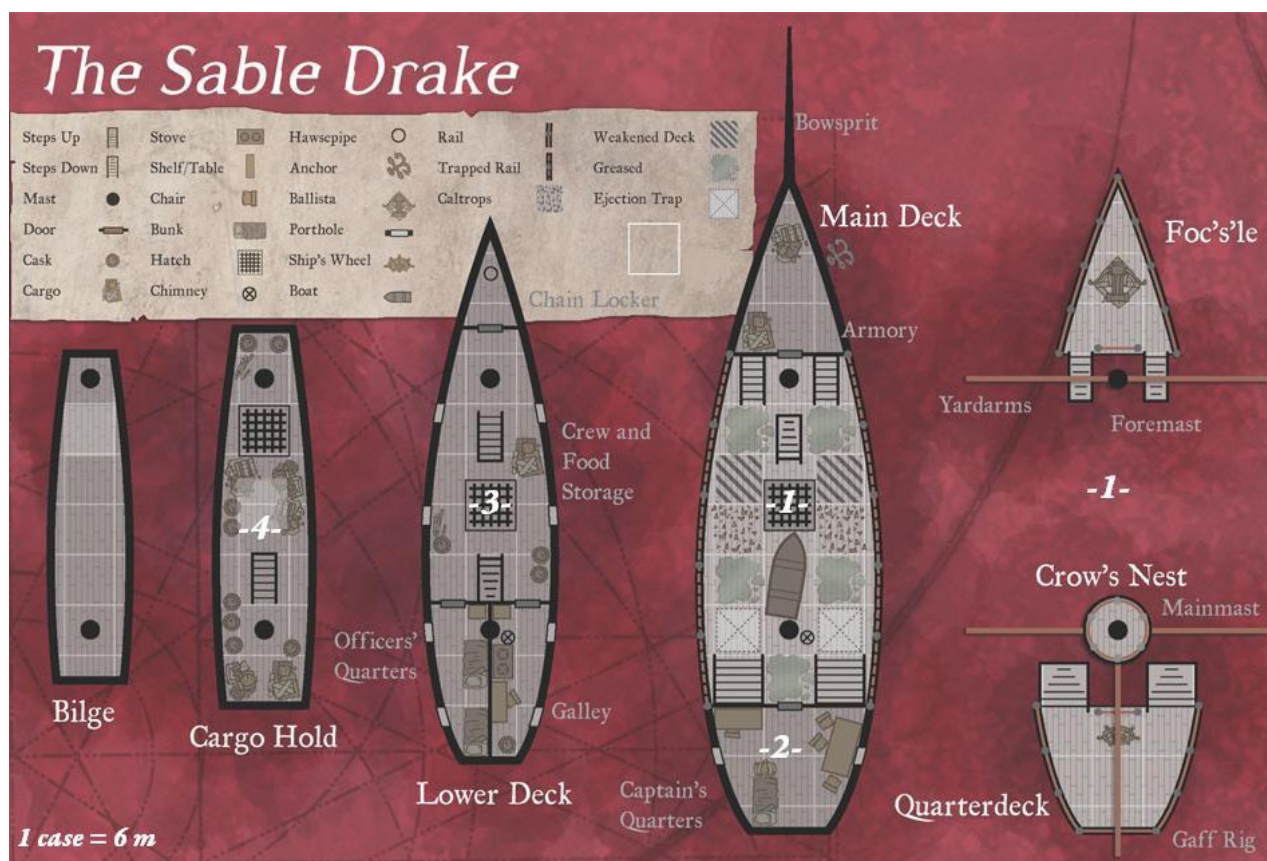
Déroulement du combat. Jor'mar ne prend pas de risque et tente de sauver sa peau en ordonnant à son homme de lui servir de bouclier pour qu'il sorte de la pièce pour aller réveiller tous ses hommes et se réfugier derrière eux. Les soldats ne combattent pas jusqu'à la mort, ils essaient de sauter par-dessus 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 Griffe.

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 forgeriers 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 dracoliches 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 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

1-40 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'Argonnesse, 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, crée 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'Erands 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.

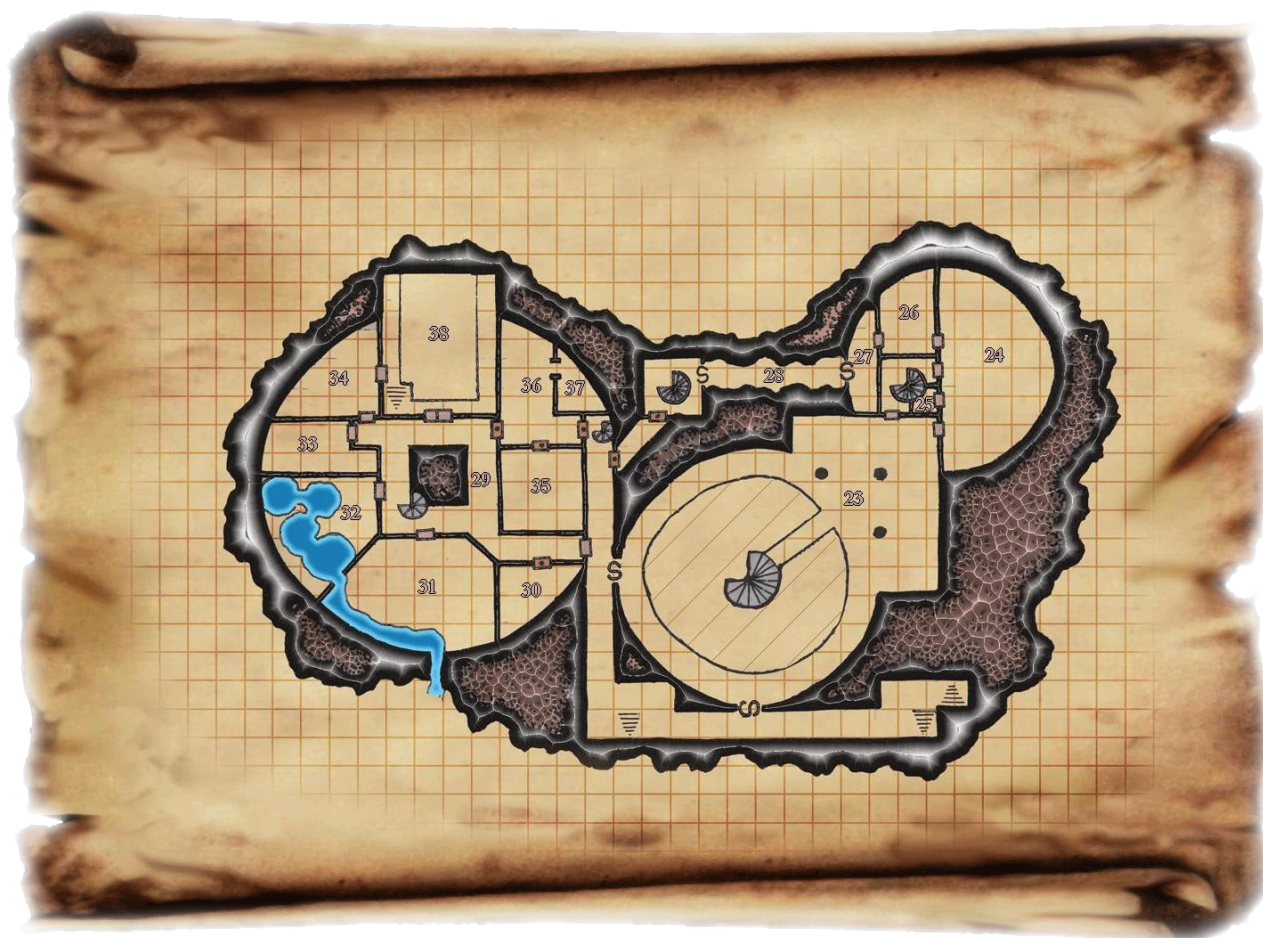
23. SALLE DU CONSEIL

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



forgelier gigantesque 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'enfonce. 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 emplie 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, il s'en rendra vite compte et 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 voire 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 Griffe 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 :

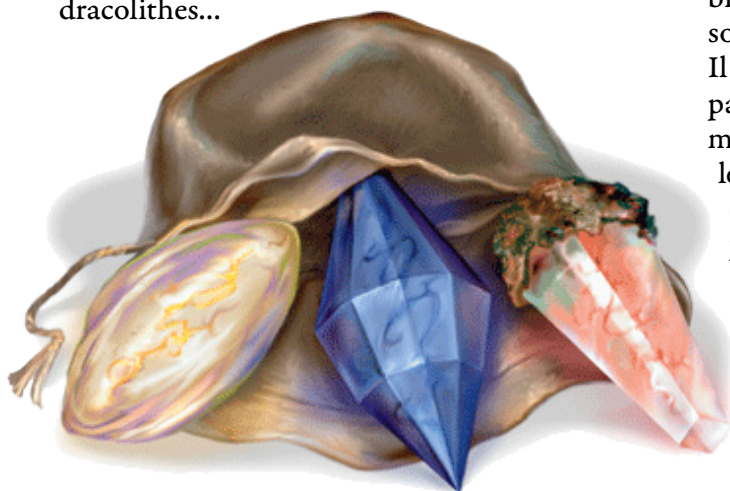
« Lorsque les treize porteurs placeront leurs mains gantées sur leurs pierres respectives, et que le rituel sera accompli selon les règles, l'accomplissement du Phénomène se réalisera, et le pouvoir d'induire la marque traversera chacun des artefacts. ». C'est en effet sur cet autel que les acolytes, 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 refusent 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

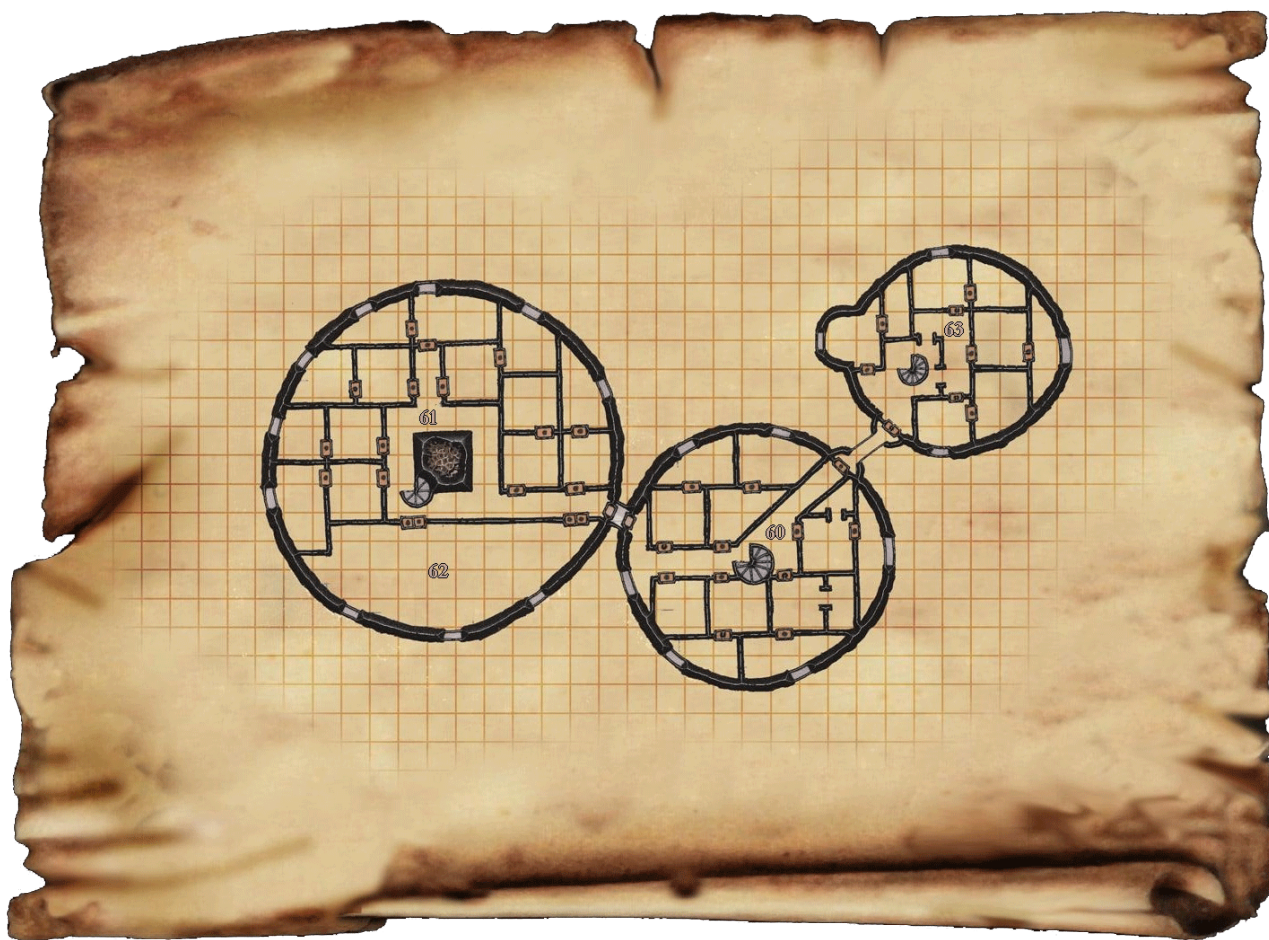
Toutes ces petites salles sont fermées à clef. Pour la majorité de celles-ci, on pourra trouver étalées par terre, des cages rouillées plus ou moins grandes, dans lesquelles des créatures horribles, résultats de croisements impensables, se meurent petit à petit. Elles sont le fruit des croisements et des tests de Vol, qu'elle garde en secret pour s'en resservir plus tard. Des homoncles 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 :

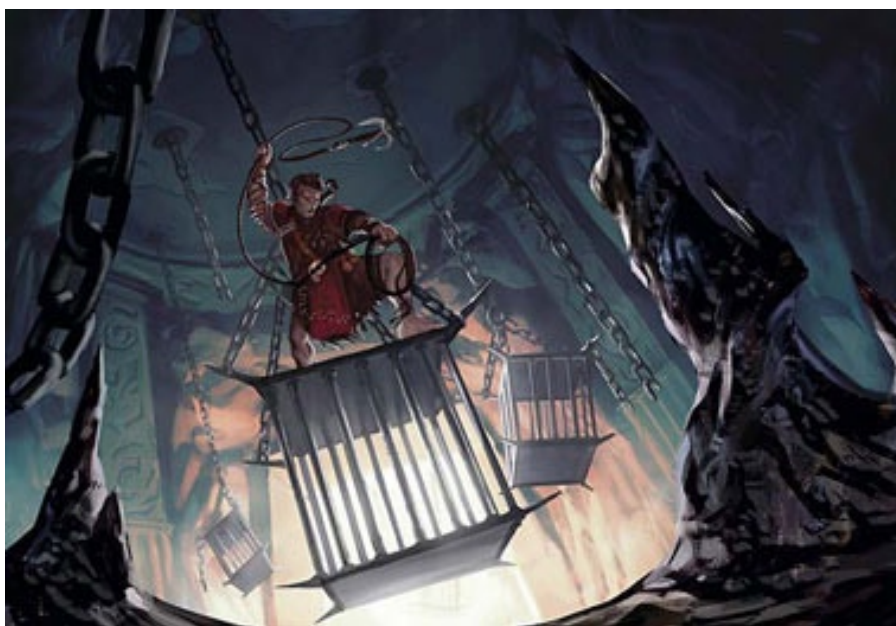




- Dans cette pièce sont retenues prisonnières quelque dizaines de fées. Elles sont enfermées dans des cages pendues au plafond. Certaines d'entre elles ont été dépourvues de leurs ailes, d'autres de leurs yeux. D'autres encore ont complètement perdu la raison, et sont devenues complètement folles. Ces 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 Dolurrah, 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. A 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. A 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 Sivilis est cantonné à rester en-fermé 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 Griffe 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 Sibérys 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.

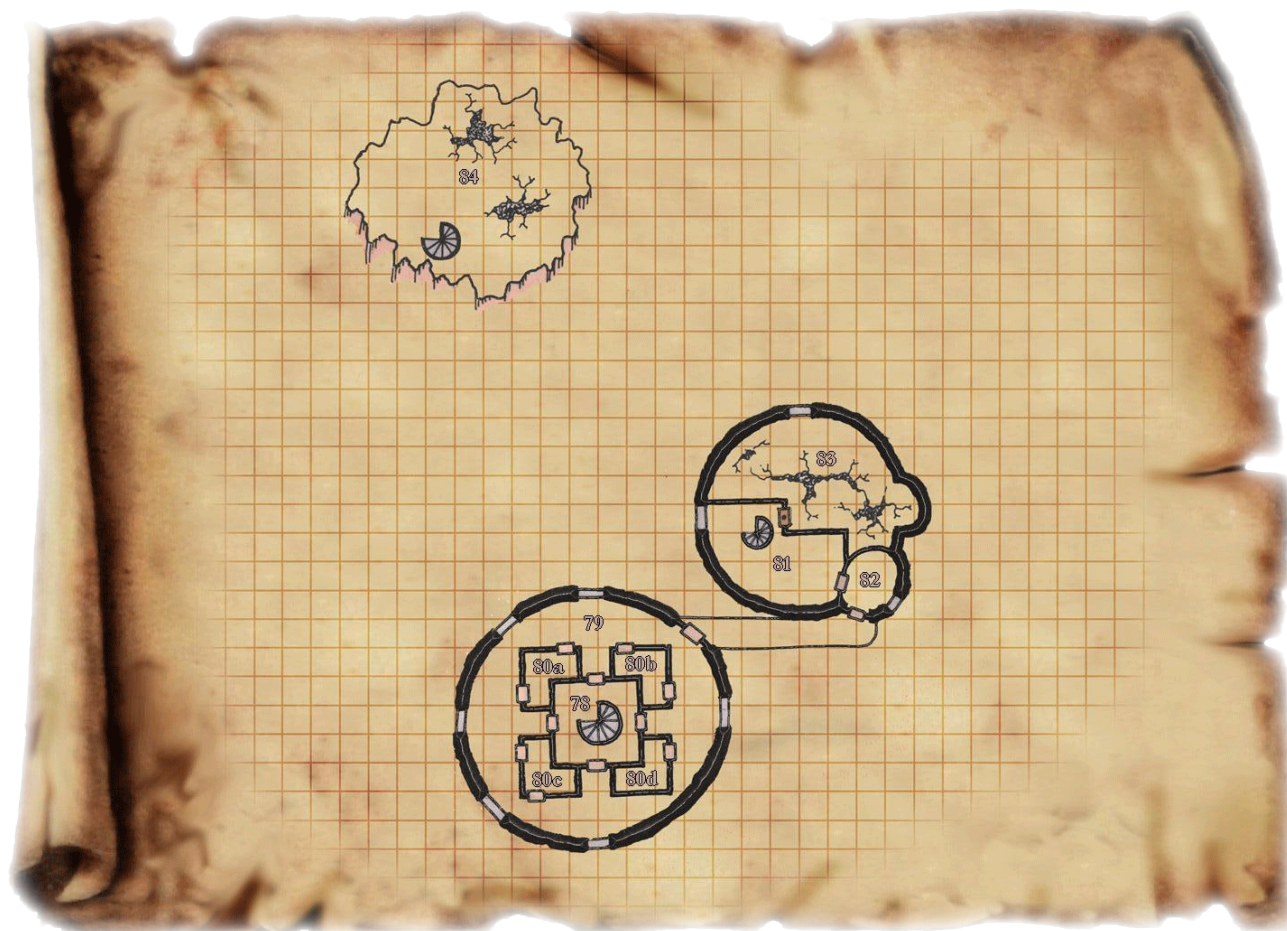
78. CAGE D'ESCALIER

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 nauséux 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, motiva 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. Crée 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 immondice 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 trahis-

sent 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 :

Siles convictions de Vol paraissent plus honnêtes de son point de vue, elle embelli 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 Dalurh. 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 peut 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.



ANNEXE

Le sceptre d'Vol

Cet artefact crée sous les ordres d'Erandis 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.

**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

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, 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**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**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*.

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

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* (2), *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *résistance*, *soins superficiels* ; 1er – *Anathème*, *bouclier de la foi*, *convocation de monstres I*, *faveur divine*, *injonction*, *protection contre le Bien*, *sanctuaire* ; 2e – *Arme spirituelle* (3), *endurance*, *immobilisation de personne*, *mise à mort*, *silence* ; 3e – *Animation de morts*, *cercle magique contre le Bien*, *convocation de monstres III*, *panoplie magique*, *soins importants* ; 4e – *Convocation de monstres IV*, *empoisonnement*, *immunité contre les sorts*, *soins intensifs*, *ténèbres maudites* ; 5e – *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)

Classé d'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-tern (+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 : -

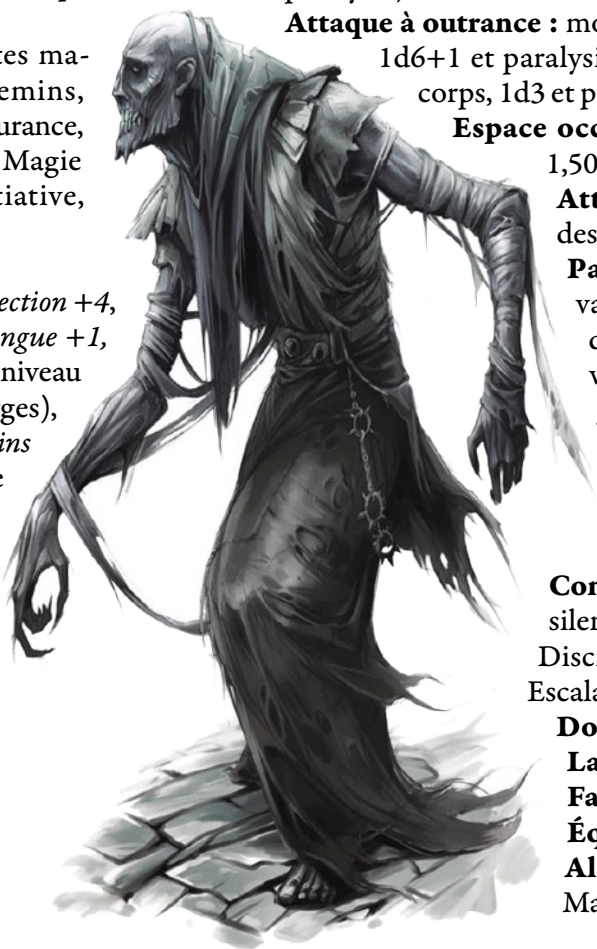
Dons : Robustesse

Facteur de puissance : 3

Équipement : massue

Alignement : Neutre Mauvais



ANATOR**Elfe Magicien de niveau 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 ; 1er - Armure de mage, bouclier, couleurs dansantes, feuille morte, projectile magique, rayon affaiblissant ; 2e - détection de l'invisibilité, flou, image miroir, ténèbres (x2) ; 3e - Boule de feu (x2), éclair, dissipation de la magie, protection contre les énergies destructives ; 4e - Assassin imaginaire, charme-monstre, peau de pierre, tempête de grêle (x2) ; 5e - Cône de froid, immobilisation de monstre, mur de force, téléportation ; 6e : Globe d'invulnérabilité renforcée, mauvais œil ; 7e : 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 goulles, 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 de niveau 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* ; 1er – *Armure de mage, brume de dissimulation, frayeur, projectile magique, sommeil* ; 2e – *Flèche acide de melf, flou, invisibilité, main spectrale* ; 3e – *Baiser du vampire, dissipation de la magie, éclair* ; 4e – *Peau de pierre, tentacules noirs d'Evard* ; 5e – *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 de niveau 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 pa-

rade), 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 :** *raprière* +2 (+18 corps à corps, 1d6+5/15-20), *arc court composite* +1 et *flèches* +1 (+17 distance, 1d6+3/x3)**Attaque à outrance :** *raprière* +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 (*raprière*), Attaque en finesse, Combat en aveugle, Esquive, Science de l'initiative, Science du critique (*raprière*), Spécialisation martiale (*raprière*), Vigilance**Facteur de puissance :** 13**Équipement :** *armure de cuir cloutée* +2, *targe* +2, *cape de résistance* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, *raprière* +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 rejets, 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 (demi-orque) 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 (+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* ; 1er – *Charme-personne, convocation de monstres I, fou rire de Tasha, graisse* ; 2e – *Flou, image miroir, modification d'apparence, ténèbres* ; 3e – *Clignotement, état gazeux, rapidité, soins importants* ; 4e – *Convocation de monstres IV, cri, invisibilité suprême, porte dimensionnelle* ; 5e – *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 de niveau 13

Mort-vivant (vampire) 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),

coup (+9 corps à corps, 1d6+4 plus absorption d'énergie)

Attaque à outrance : bâton +2 (+11/+6 corps à corps, 1d6+6), 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, flou, 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, discrétion 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, Discrétion +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 Ensorceleur 6 / Guerrier 1 / Champion occultiste 8

Humanoïde (Demi-géant) de taille M

Dés de vie : 6d4+12 plus 1d10+2 plus 8d6+16 (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 ; 1er – Armure de mage, coup au but, brume de dissimulation, projectile magique, sommeil ; 2e – Foudre de Tasha, flèche acide de melf, flou, invisibilité, main spectrale ; 3e – Baiser du vampire, clignotement, dissipation de la magie, éclair ; 4e – Bouclier de feu, invisibilité suprême, peau de pierre, tentacules noirs d'Evard ; 5e – Cône de froid, magie des ombres, métamorphose funeste ; 6e – Double illusoire, zone d'antimagie

Malmoelle : troisième étage

HYDRE DE LERNE

Hydre de lerne, cryo, 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

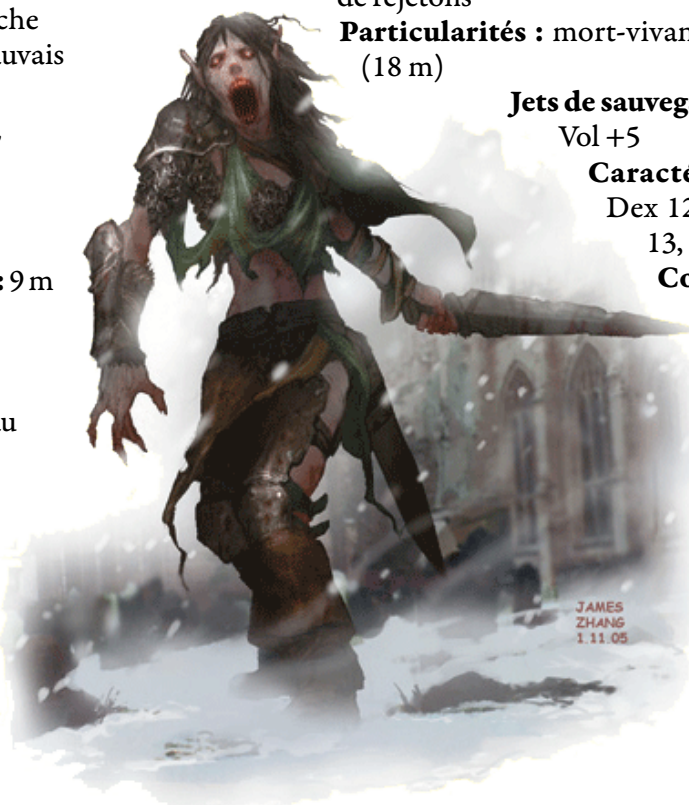
Compétences : Déplacement silencieux +16, Détection +7, Discrétion +8, Perception auditive +7

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...

Roublard 7/Maître 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 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, engloutissement, 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 ».

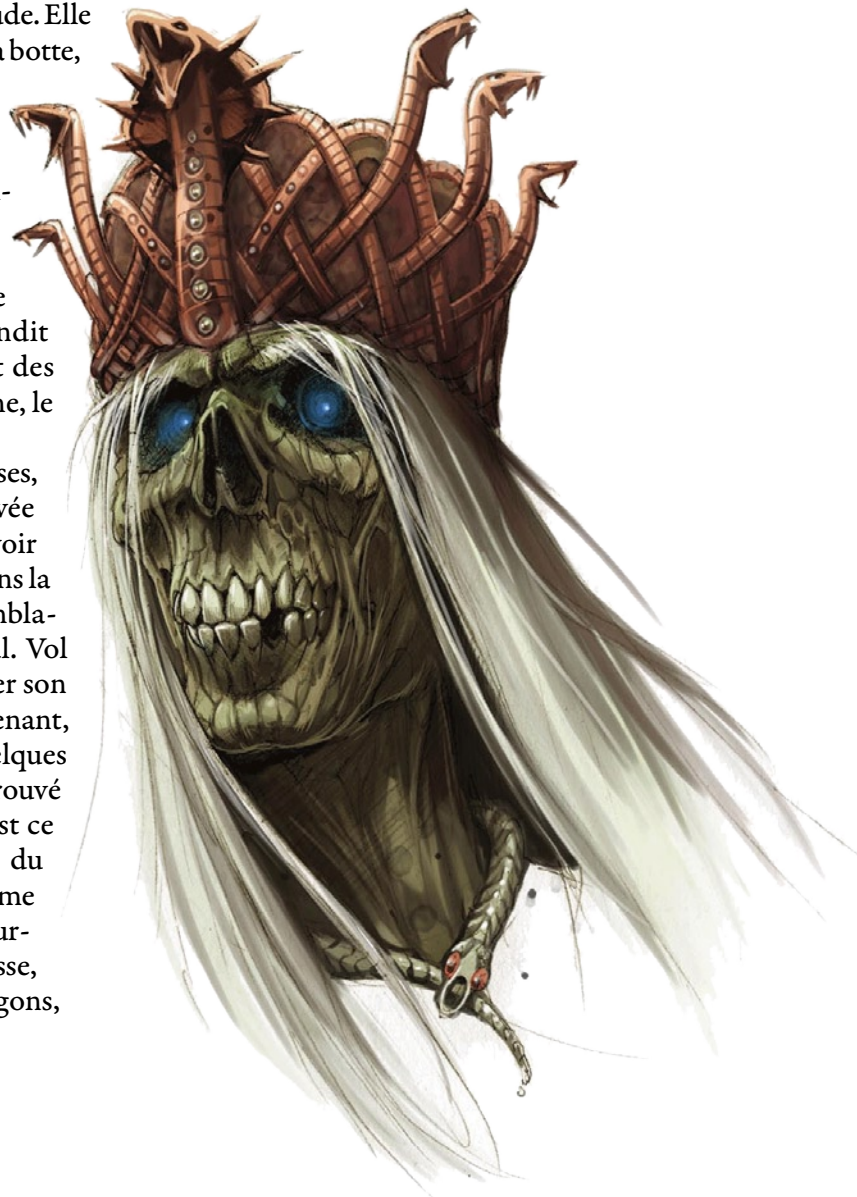
Vol est aujourd'hui très puissante, et elle ourdit depuis les ombres, en dirigeant secrètement la secte du Sang de Vol, ainsi que la griffe d'émeraude. Elle commande les milliers de mercenaires à sa botte, pour les envoyer dans tout le Khorvaire et lui rapporter des informations.

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 com-





muniquer 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 antvie, 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.

