



le Scriptorium

présente :
un scénario
pour D&D 3.5



DANS LE NID DU DRAGON NOIR

DANS LE NID DU DRAGON NOIR



Image © Wizards of the Coast

UN SCÉNARIO POUR D&D 3.5, PAR THANATOS

POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 4-5

Pour utiliser ce scénario, vous aurez besoin de : Eberron – Univers, Codex Martial, Documents du Scriptorium (Classes révisées – Barde, Moine, Samouraï –, Ecologie des hobgobelins, DRS Psionique)

© Le Scriptorium, tous droits réservés

SYNOPSIS

Cette aventure est prévue pour des aventuriers de niveau 4 à 5, évoluant dans l'univers d'Eberron. Les PJ prennent le fulgurant à Sharn, direction Port-Passant, en Aundair. A leur arrivée, ils sont arrêtés par méprise. Ils vont alors être impliqués dans les sombres machinations d'une secte du Dragon-au-Dessous, qui va les faire courir des ruelles de Port-Passant aux forêts des Confins d'Eldyn, en passant par les cieux au-dessus du Lac Galifar...

Participations : Aegis, Aravilar et Nemra (profils)

Sommaire

Acte 1 : les voyous de Port-Passant	3
Scène 1 : Erreur policière	3
Scène 2 : Dans les bas-fonds de Port-Passant	4
Scène 3 : Le repaire des voleurs	5
Acte 2 : dans la toile de l'araignée	8
Scène 1 : Un commanditaire malchanceux	8
Scène 2A : Course-poursuite aérienne	9
Scène 2B : Complot à La Criée	10
Acte 3 : les monolithes noirs	11
Scène 1 : Le campement	11
Scène 2 : La tombe du grand ver	12
Profils	14
Acte 1, Scène 3	14
Acte 2, Scène 2A	16
Acte 2, scène 2B	17
Acte 3, scène 1	19
Acte 3, scène 2	21
Dramatis personae	22

Mise en place

Les PJ voyagent en fulgurant, de Sharn à Port-Passant. Voici plusieurs idées qui ont pu les amener à entamer ce trajet. Choisissez celle qui convient le mieux à votre groupe :

Les PJ sont engagés par un riche collectionneur de Sharn. Il a récemment fait l'acquisition d'une tapisserie rare, de trois siècles antérieure à la Dernière Guerre. Les PJ ont pour mission de récupérer la tapisserie à Port-Passant, où elle se trouve, et de revenir à Sharn avec leur cargaison. Un billet aller-retour en fulgurant leur est offert par leur mécène. L'objet pourrait être enchanté ou maudit. Le MJ peut alors introduire une intrigue secondaire s'il le souhaite.

La Compagnie des Fulgurants du Khorvaire, une succursale de la Maison Orienne, souhaite promouvoir le voyage par cet engin révolutionnaire. Elle s'est donc engagée dans une campagne publicitaire,

contactant des groupes d'aventuriers et leur offrant des places pour un voyage aller-retour. Les PJ font partie de ceux-ci. Ils sont donc gratuitement montés dans le fulgurant à destination de Port-Passant.

Un PJ reçoit une lettre de la Maison Sivis. Un de ses aïeuls éloignés, résidant à Port-Passant est décédé récemment. N'ayant laissé aucun successeur, les archivistes ont fait des recherches. Le descendant en plus droite ligne était le PJ concerné. Il est donc convié à Port-Passant pour recevoir son héritage (d'un montant de 200 pièces d'or). Le fulgurant semble un moyen approprié pour se rendre au plus vite sur les bords du Lac Galifar, d'autant que la Maison Orienne propose des tarifs avantageux afin d'attirer des clients en deuxième classe...

Des PJ plutôt malfaisants ont entendu parler d'une gemme de bonne taille qui serait enfermée dans les coffres d'un joaillier à Port-Passant. Ils prennent donc le fulgurant clandestinement, ou volent des billets, pour se rendre dans la cité...

ACTE 1 : LES VOYOUS DE PORT-PASSANT

Scène 1 : Erreur policière

Les PJ voyagent une cabine de deuxième classe. Le service est un peu réduit (les aventuriers ont eu des places au rabais) mais traverser le Khorvaire dans un tel bijou de techomagie est un émerveillement. Les plaines et les forêts de la Brélande puis de l'Aundair défilent à toute vitesse. Le fulgurant est étonnamment stable et silencieux, rien de comparable avec les trajets à cheval. Le MJ peut rendre ce voyage plus vivant en y ajoutant des événements de son cru. Voici quelques idées : une scène de ménage dans la cabine adjacente, où un mari découvre sa femme et son amant ; un cocktail mondain offert par un diplomate brélandais ; deux étranges elfes discutant à voix basse dans un couloir ; un agent de la Flamme d'argent est assailli par de mystérieux agresseurs...

La machine arrive enfin en gare de Port-Passant. La ville s'étend sur les berges du Lac Galifar, qu'on voit miroiter à l'horizon. Le fulgurant traverse les faubourgs en décélérant et s'arrête bientôt sous le grand hall du terminus de la ligne.

Alors que les PJ s'apprêtent à descendre, deux membres de la Maison Dénéith, des protecteurs de l'ordre, sanglés dans leurs armures rutilantes, pénètrent dans la cabine. Assistés de trois hommes d'armes de l'Aundair, ils commencent à fouiller l'endroit. Ils découvrent, discrètement caché sous une banquette, un paquet de cuir. Une fois ouvert, ce dernier se révèle contenir une drogue ressemblant à des petits cristaux bleus. Cette substance alchimique est extrêmement rare et n'est fabriquée clandestinement que par un petit groupe d'alchimistes au service des barons du crime de Sharn. Sur les marchés noirs du Khorvaire, cette drogue doit atteindre des sommes astronomiques, qui attirent bien des convoitises...

Les gardes Dénéith intiment aux PJ l'ordre de les suivre jusqu'à la succursale de leur Maison dans la gare. Ils souhaitent les in-



terroger sur cette affaire, même si de forts soupçons pèsent sur eux.

Une foule dense et bigarrée s'agglutine sur les quais. Les PJ sortent du fulgurant, escortés par les deux gardes Déneith et les trois hommes d'arme de l'Aundair. Alors qu'ils posent le pied sur le quai, des billes d'acier sont lancées depuis la foule aux pieds des PJ. Une forte détonation se produit, accompagnée d'un éclair de lumière vive. Les personnes présentes sont aveuglées et assourdies. Les PJ doivent réussir un test de Vigueur (DD20) pour ne pas subir le même sort durant 1 tour. Un mouvement de panique a alors lieu, bousculant les PJ et leurs gardiens. Les cris sont les premières choses que les oreilles bourdonnantes perçoivent. Les gens courent en tous sens, parfois à l'aveuglette et cherchent un abri à tout prix. La situation est dangereuse pour les PJ, qui risquent d'être renversés et piétinés s'ils n'y prennent pas garde. Lorsque la vue leur revient partiellement (leur champ de vision est alors comme couvert d'un voile blanc), ils entraperçoivent deux individus s'éloigner en courant, une férale et un halfelin. Ils sont tous deux vêtus très simplement mais portent un masque en fer leur donnant un faciès démoniaque (le visage d'un hurleur).

Si les PJ essaient de poursuivre les voleurs, ils les perdent après quelques minutes, soit parce que la foule devient trop dense, soit parce qu'ils se rendent invisibles (si on les talonne de trop près). Les Déneith et les gardes, assistés désormais par des renforts, tentent de ramener le calme. Si les PJ cherchent à profiter du chaos pour s'esquiver, ils risquent d'être traqués par un commando de mercenaires Déneith, plus musclés que sympathiques ...

Les Déneith remarquent avec une certaine aigreur que le paquet de drogue leur a été dérobé. Les voleurs sont des professionnels plus qu'aguerris pour avoir réussi un tel coup. Le sergent Déneith, qui interroge brièvement les PJ, leur propose une offre. Il est prêt à les payer 10 pièces de platine chacun et à les disculper de toute accusation s'ils enquêtent sur cette étrange affaire. En réalité, l'officier a toujours des doutes sur l'innocence des PJ, mais il sait qu'un criminel qu'on a doublé est avide de revanche et sera sans doute bien plus efficace que ses propres hommes, qui doivent déjà assurer la sécurité de la gare à fulgurants.

Scène 2 : Dans les bas-fonds de Port-Passant

Les PJ doivent alors enquêter pour en apprendre plus sur les mystérieux auteurs de ce vol. On ne parle que de cet événement dans les tavernes autour de la gare et du port. De nombreuses rumeurs circulent à propos des voleurs. Ce serait des démons venus des Désolations Démoniaques, des agents du Thrane ou du Droâm et bien d'autres choses encore. Auprès d'informateurs bien renseignés, les PJ peuvent apprendre qu'un couple de criminels devenus légendaires en Aundair, en raison de leurs vols audacieux, serait arrivé récemment en ville. La rumeur raconte qu'ils ne quittent leur planque que lorsqu'un contrat leur est proposé. Louer les services de ces voleurs dont on ne connaît ni le visage ni le nom ne doit pas être dans les cordes de n'importe qui. En creusant cette piste, les PJ apprennent qu'une bande de malfrats est devenue subitement riche et puissante. Eux qui étaient réduits à voler à la tire ou à racketter autour des manufactures, au nord de la ville, pourraient avoir acheté les services du duo de légende. Les PJ doivent alors se renseigner sur cette bande dans le quartier nord de la ville. La population ouvrière de la cité vit ici. On y trouve les usines fabricant les fulgurants mais également de nombreuses affaires plus petites, appartenant à des thaumartisans plus ou moins doués.

Les Vide-goussets, comme se nomme la bande en question, s'est subitement enrichie. Elle entretient un important réseau d'indicateurs et de sentinelle dans le quartier. Des PJ à la recherche des commanditaires du vol du fulgurant risquent de ne pas passer inaperçus. S'ils ne sont pas discrets, les PJ sont repérés. La bande organise donc la défense de son repaire et prépare quelques coups fourrés aux PJ. Des paquets de tuiles glissent d'un échafaudage posé contre un bâtiment en construction (3d6 dégâts, divisés par deux sur un test de Réflexes DD12 réussi). Alors que les PJ passent sous une canalisation aérienne qui enjambe la rue, un carreau vient frapper le tube d'acier, le perforant et libérant sur les passants un jet de gaz corrosif et sous pression (2d4 dégâts d'acide, divisés par deux sur un test de Vigueur DD14 réussi).

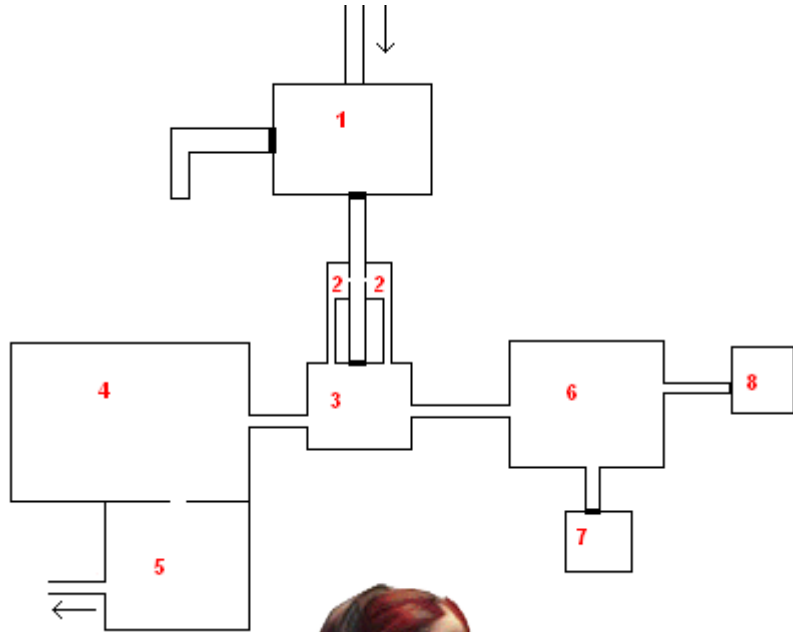
Scène 3 : Le repaire des voleurs

Le repaire des Vide-goussets se trouve dans une ancienne fonderie désaffectée, à l'extrême limite du quartier. Les voleurs ont aménagé les souterrains de l'endroit pour en faire leur tanière. L'escalier qui y mène est couvert d'ordures. Un sort d'*alarme* a été lancé sur l'endroit (test d'art de la magie DD25 pour s'en apercevoir). Il avertit les gardes de la salle 3.

Salle 1 : Une petite salle sombre, aux murs partiellement éboulés et au sol jonché de débris. Deux portes, closes par de solides serrures (Crochetage DD25 ou Force DD28) ferment deux passages, à l'ouest et au sud.

Passage ouest : Une légère couche de poussière couvre le sol. Après un coude, le couloir se termine en cul-de-sac. Les PJ sont tombés dans un piège (Fouille DD25 pour s'en apercevoir). Les Vide-goussets ont accumulé des pierres dans un caillebotis situé au niveau du plafond. Le premier PJ marchant pas inadvertance sur la dalle piégée déclenche le basculement du caillebotis et de son contenu. Chute de pierre depuis le plafond (+10 contact, 4d6).

Passage sud : Le couloir est assez propre. Il débouche sur une porte en bois. Deux roublards sont embusqués dans des niches bordant le passage. Ils attendent, pour agir, que les PJ soient arrivés à leur hauteur. Les PJ n'aperçoivent les roublards embusqués que sur un test de Détection opposé à la Discrétion de leurs adversaires (DD21). S'il est réussi, les PJ perçoivent la présence de meurtrières derrière lesquelles ils sont postés. Ces derniers effectuent une attaque sournoise chacun sur les deux premiers PJ. Ils se replient vers la salle 3, dès que leurs adversaires entament une riposte. Si en revanche ils sont découverts, ils cherchent à décocher leurs carreaux et s'enfuir. Ils ont enduit leurs projectiles de poison (venin d'araignée monstrueuse de taille M).



Caches d'embuscade (2) : Deux boyaux parallèles, dans lesquels on doit progresser à quatre pattes, mènent à des caches où un homme peut s'allonger et décocher des projectiles depuis des meurtrières donnant sur le couloir sud.

Salle de garde (3) : La porte en bois est barrée, la rendant plus difficile à enfoncer (Force DD22). Elle défend une petite salle, aux murs nus et éclairée par des lanternes magiques (enchantées avec *flamme éternelle*). Face à l'entrée est disposé un mantelet en acier (procurant un abri), derrière lequel s'abritent quatre roublards, dont les deux hommes qui ont tendu une embuscade aux PJ dans le couloir sud. Retranchez donc ceux qui seraient tombés lors du guet-apens. Deux individus vêtus de tuniques noires à capuche, les jambes et les bras enveloppés de bandelettes, sont postés de part et d'autre de la porte et un troisième à droite du mantelet. Ce sont des hommes de main de la secte du Dragon-au-dessous (cf. plus loin). Les roublards décochent leurs carreaux sur les premiers intrus. Les sectateurs les engagent ensuite au corps à corps. Si deux sectateurs succombent, les roublards se replient vers les dortoirs. Ils appellent leurs camarades postés dans la salle commune (6), pour prendre les PJ en tenaille.

Dortoir (4) : Cette grande pièce comporte une dizaine de lits en bois grossier, deux tables et douze chaises, ainsi que des coffres en bois. Ces derniers recèlent les possessions des Vide-goussets (300po). Deux fourneaux dispensent une douce chaleur et servent également à la cuisine (des conduits savamment camouflés dans la friche entourant l'usine désaffectée évacuent la fumée). Des lanternes magiques éclairent l'endroit. C'est le lieu où vit l'élite des Vide-goussets, ceux qui défendent la guilde. Les autres membres ne sont que des voleurs de bas étages, habitant un peu partout dans le quartier et dont l'allégeance est plutôt floue. Un test de Fouille DD25 réussi permet de découvrir un levier (qui active le piège de la sortie secrète).

Les roublards de la salle de garde qui se seraient réfugiés dans le dortoir usent du mobilier pour se déplacer (grâce à Acrobatie), tout en conservant une position surélevée. Ils ont ordre de tenir jusqu'à l'arrivée de renfort. Un sectateur et deux roublards de la salle 6 viennent au secours de leurs camarades, prenant les PJ à revers. Ils peuvent être appuyés par Tek l'ensorceleur, si le groupe de PJ n'a pas subi d'importants dégâts.

Cellier (5) : Cette salle contient les réserves en nourriture et en eau de la guilde, ainsi que du matériel (cordes, lanternes, outils de cambrioleurs). On peut dénicher deux potions de soins légers dans une petite trousse de secours, ainsi qu'un nécessaire de faussaire (+2 aux tests de Contrefaçon) et des faux papiers (papiers d'identité et lettres de marque de la Maison Orienne). Une porte en acier mène à un escalier secret remontant à la surface. Il débouche dans un talus, sur la friche industrielle, et a été camouflé par des sortilèges mineurs. Il est également protégé par un piège (une fosse, activable depuis le dortoir) et a été enchanté avec un sort d'*alarme*.

Salle commune (6) : Une table en bois a été renversée afin de servir de couvert à Gild, le chef de la bande et à Tek l'ensorceleur. Coutelas, le forgeron, les flanque sur la droite, prêts à charger les intrus. Si les gardes de la salle 4 n'ont pas sonné l'alerte, deux Vide-goussets sont positionnés à proximité de la table, tandis que le sectateur garde le flanc gauche.

Trésorerie (7) : Les Vide-goussets entreposent dans cette salle le fruit de leurs rapines. Une solide herse barre néanmoins le passage. Elle ne s'ouvre qu'à partir de la chambre de Gild (Fouille DD25 pour découvrir le levier). La forcer s'avère quasiment impossible (Force DD30). La clé de voûte a été enchantée avec un sort d'*antidétection*, rendant la scrutation inopérante. On y trouve une caisse contenant 5 bâtons fumigènes nocifs volée chez un alchimiste (marque de l'artisan sur la caisse), un marteau de guerre lourd en byeshk dérobé chez un forgeron qui l'avait fabriqué pour un paladin de la Flamme d'Argent, un focalisateur à dracogramme (+1) appartenant à un messenger Orienne et un sac en cuir contenant trois cornes de laskin et deux rates de cathier, subtilisé à des commerçants des Confins d'Eldyn. Tous ces objets ont fait l'objet de plaintes au poste de garde du quartier nord. Les conserver rend les PJ coupables de recel. En effet, si les bâtons fumigènes et les composantes de sort ne sont pas marqués, l'arme en byeshk et le focalisateur le sont. Leurs propriétaires sont sans doute à leur recherche et pourraient utiliser les services de la Maison Tharask. Les restituer est bien moins lucratif mais les PJ pourraient se faire des amis utiles dans la poursuite de leur carrière.

La drogue, volée à la gare, est également entreposée dans les coffres des Vide-gousset.

Chambre de Gild (8) : une petite pièce au mobilier spartiate et aux murs tendus de tapisseries. Derrière l'une d'elle est caché le levier activant la herse qui bloque le passage à la trésorerie. Dans un coffre se trouvent également les possessions de Gild qu'il ne porte pas sur lui (matériel d'escalade, outils de voleurs et trousse de déguisement, ainsi que 150 po). Une pierre légèrement proéminente permet l'ouverture d'une échappatoire, menant directement à la surface.

Dans le coffre de Gild, les PJ découvrent un petit carnet rempli de messages codés (Décryptage DD15). Le chef des Vide-goussets y a répertorié les entrées et sorties d'argent de la guilde. Il y note également les rendez-vous auxquels il se rend (question de sécurité). On apprend ainsi qu'il rencontrait souvent un certain Orvald d'Orienne, le généreux mécène des malfaiteurs. Interrogé à ce sujet (s'il est toujours vivant), Gild avoue que ses hommes transportaient des hommes et des marchandises, depuis un aérodrome jusqu'au port. Pour plus de sécurité, il avait fabriqué de faux laissez-passer de la Maison Orienne.

Les PJ peuvent éviter un affrontement total avec les Vide-gousset. Des voleurs capturés sont disposés à parler, en échange de leur libération. Ils apprennent des bribes d'informations aux PJ. Gild est également prêt à négocier avec les PJ. En échange de l'arrêt des hostilités, le chef de la bande rend aux PJ la drogue et leur promet de quitter la ville dans les plus brefs délais (il a peur de la vengeance de son employeur, Orvald d'Orienne, et des Maisons qu'il a mécontenté, les Dénéith et les Orienne).

Dans ce cas, il est possible de réintégrer les PJ au scénario en organisant la vengeance de la secte. Orvald d'Orienne fait recruter des coupe-jarrets pour éliminer les PJ. En remontant la piste, les PJ découvrent le commanditaire.

HISTOIRE D'UNE ASCENSION

Il y a encore quelques mois, les Vide-goussets était encore une bande de petites frappes, menée par un trio d'aventuriers peu recommandables. Ils attirèrent pourtant l'attention d'Orvald d'Orienne, membre renégat de la Maison éponyme. Ce dernier leur proposa un marché simple : en échange de leurs services, la bande recevrait de l'or, et beaucoup !

Gild, le chef, accepta sans hésiter. Ses hommes se mirent alors à convoier des hommes et des marchandises, depuis un hangar situé en périphérie de la ville jusqu'au port. Ils reçurent plus qu'ils n'espéraient. Grâce à cette manne providentielle, ils engagèrent alors les services des Hurleurs (le duo de voleurs légendaires). Ils réussirent à voler des drogues rares et à s'imposer comme une valeur mon-

tante du crime de Port-Passant.

En plus de l'or, Orvald fournit à la bande un groupe de combattants masqués (des disciples de la secte du Dragon-audessous). Très efficaces, ils se débarrassèrent de concurrents gênants dans le quartier.

Les Vide-goussets sont au faite de la gloire lorsque les PJ débarquent dans le repaire.



ACTE 2 : DANS LA TOILE DE L'ARAIGNÉE

Scène 1 : Un commanditaire malchanceux

Les PJ se renseignent sur Orvald d'Orienne. Ce dernier est un membre de la Maison Orienne. On raconte qu'il est le fils illégitime d'une personne haut placée. Rapidement, il s'est mis au ban de sa famille. Il a même fini par rompre avec la Maison. Il a alors commencé une carrière d'entrepreneur indépendant dans les transports. Les mauvaises langues disent que s'il n'a pas fait faillite, c'est parce qu'il dispose d'un soutien auprès du patriarche Orienne... Orvald habite une belle villa, à l'est de Port-Passant, sur les rives du lac Galifar.

Les PJ devraient donc se rendre chez le noble. Sa villa se trouve non loin de la cité, sur une petite colline dominant les eaux bleues du lac. Elle est entourée d'un jardin soigneusement entretenu et traversé par des allées de gravier blanc. Une chose est étrange : il n'y a pas âme qui vive dans toute la propriété. Les portes de la demeure sont verrouillées et les fenêtres fermées. Pénétrer par effraction n'est pas difficile. Les domestiques (deux halfelines et un gnome) ont été assassinés durant leur sommeil. Les appartements d'Orvald ont été mis sans dessus dessous. Le propriétaire gît sur un fauteuil, transpercé de part en part. L'assassin, apparemment très compétent, a brisé la mâchoire de sa victime, puis a ôté sa langue ainsi que son cœur. Orvald ne peut donc être interrogé par des moyens magiques, pas plus que ramené à la vie. Les objets de valeur ont disparu, ramassés par le meurtrier. De la fumée a marqué le plafond et un énorme tas de cendres trône dans la cheminée. L'assassin a fait disparaître des archives compromettantes. En fouillant dans l'âtre, on peut découvrir un fragment de parchemin qui a survécu aux flammes. Il parle d'un « dernier chargement » qui aurait été effectué. Sur un secrétaire, trône, ouvert, le gros livre de comptes du défunt. Les pages contenant les comptes des six derniers mois ont été arrachées à la va-vite et sans doute jetées dans le feu. On y apprend néanmoins qu'Orvald était propriétaire de deux sociétés de transport : un vaisseau volant et une compagnie maritime, basée à La Criée.



LA VÉRITÉ SUR LE MEURTRE

Orvald d'Orienne était membre d'une secte du Dragon-au-dessous. Il devait sa réussite autant, sinon plus, à cette allégeance qu'au soutien discret de sa Maison d'origine. Il était devenu un rouage essentiel dans la machinerie de cette secte. Il possédait des moyens de transport et une certaine respectabilité, qui éloignait les soupçons. En effet, la secte, autrefois basée dans des cavernes proches du Droâm, a subitement quitté ses quartiers. Elle a transféré ses hommes les plus aguerris et du matériel depuis son repaire de montagne jusqu'à Port-Passant. De là, les sectateurs ont gagné les Confins d'Eldyn. Ces voyages se sont effectués dans la plus grande clandestinité. Orvald a procuré l'aide de ses deux compagnies de transport, qui ont œuvré entièrement à cette tâche durant plusieurs mois. Cependant, pour couvrir leurs arrières, les dirigeants de la secte ont décidé de faire taire Orvald à jamais. Sa concubine, Veliendel, une magnifique elfe, a alors révélé ses talents d'assassin. Elle a éliminé brutalement les domestiques, puis s'est occupé du maître des lieux. Elle a ensuite fait disparaître les archives puis s'est éclipsé à Port-Passant.

Scène 2A :

Course-poursuite aérienne

Si les PJ enquêtent au sujet du vaisseau volant, ils apprennent qu'il est stationné sur un aérodrome en périphérie de Port-Passant. L'endroit est essentiellement dédié au transport de marchandises et de passagers de haut rang. Il appartient à la Maison Lyrandar, qui y loue des concessions. Le vaisseau d'Orvald est à l'arrêt, dans un hangar en bout de piste. Son équipage est formé d'individus plutôt patibulaires, pour la plupart des mercenaires hobgobelins venus du Dargûn. Le capitaine, Selkim, est un demi-elfe, ancien barreur de la Maison. Il est très distant et jette sur ses subalternes un regard empli de mépris.

Deux hobgobelins montent la garde en permanence. Dès qu'ils aperçoivent les PJ, ils lancent un signal d'alarme. Le navire décolle alors presque immédiatement, laissant à peine le temps aux sentinelles de monter à bord. Veliendel a rendu visite à Selkim peu après avoir assassiné Orvald. Elle lui a raconté que les meurtriers du noble étaient à sa poursuite et qu'ils pourraient venir au hangar pour éliminer tous les témoins de l'affaire. Le demi-elfe l'a cru sans sourciller et s'est tenu prêt à décoller rapidement. Les PJ ne peuvent empêcher le vaisseau de prendre l'air. Ils peuvent décocher des projectiles ou des sorts sur l'équipage, mais la nef volante est rapidement hors de portée. Ils peuvent « emprunter » ou réquisitionner un vaisseau plus petit, destiné au transport de passagers. Ils devront alors soit utiliser la compétence Profession (vaisseau volant)

pour piloter l'engin soit Intimidation ou Bluff pour convaincre l'équipage.

Lorsqu'ils s'aperçoivent qu'ils sont poursuivis, les hobgobelins ripostent. Les rôdeurs utilisent leurs arcs longs et prennent pour cible tout personnage se trouvant sur le pont du vaisseau adverse. Les guerriers se préparent au combat, se protégeant derrière leurs écus. La bardesse aide ses alliés de ses chants. De plus, Selkim est doué de talents magiques, qu'il n'hésitera pas à utiliser contre ses ennemis. La course-poursuite s'annonce donc pimentée ! D'autant qu'aborder un navire volant à plusieurs centaines de mètres au-dessus des champs d'Aundair n'est pas chose aisée. L'équipage se bat féroce contre les assaillants. Cependant, lorsque les hobgobelins ont perdu plus de la moitié des leurs, ils se tentent de monnayer leur liberté. Ils ne savent pas grand-chose, étant plus réputés pour leurs muscles que pour leur cervelle. Ils ont été engagés par le noble pour manoeuvrer et surtout protéger le vaisseau et sa cargaison.

Selkim a une bien meilleure connaissance de l'affaire qu'eux. Il se rend dès que ses hommes sont acculés ou dès qu'il est menacé physiquement. Il raconte qu'il avait ordre de voler de Port-Passant jusqu'à la frontière du Droâm. Il se posait alors dans une vallée isolée. Là, il a embarqué des hommes mystérieux et leur matériel. Il ne sait pas d'où venaient ces étranges hommes, car il n'y avait aucune ville dans la région (d'autant que les villes du Droâm ne sont pas réputées accueillantes pour les humains). Il convoyait ensuite sa cargaison jusqu'à Port-Passant. Les voleurs de la bande des Vide-goussets emportaient hommes et bagages dans des chariots jusqu'au port. Des bateaux de la compagnie maritime d'Orvald les chargeaient dans leurs cales, direction La Crieé...

En revenant à terre, les PJ risquent d'avoir quelques ennuis avec la garde locale, ameutée par la course-poursuite (en particulier si les PJ ont volé un vaisseau ou ont contraint son équipage). Les gardes demandent à ce qu'on leur remette les éventuels prisonniers. Ils saisissent également le navire volant et sa cargaison. Un huissier gnome vient même interroger Selkim, afin de déterminer si les PJ ont dérobé des objets. La Maison Dénéith surveille de près les agissements des PJ, car elle les soupçonne d'être des voleurs sans scrupule.



Scène 2B : Complot à La Criée

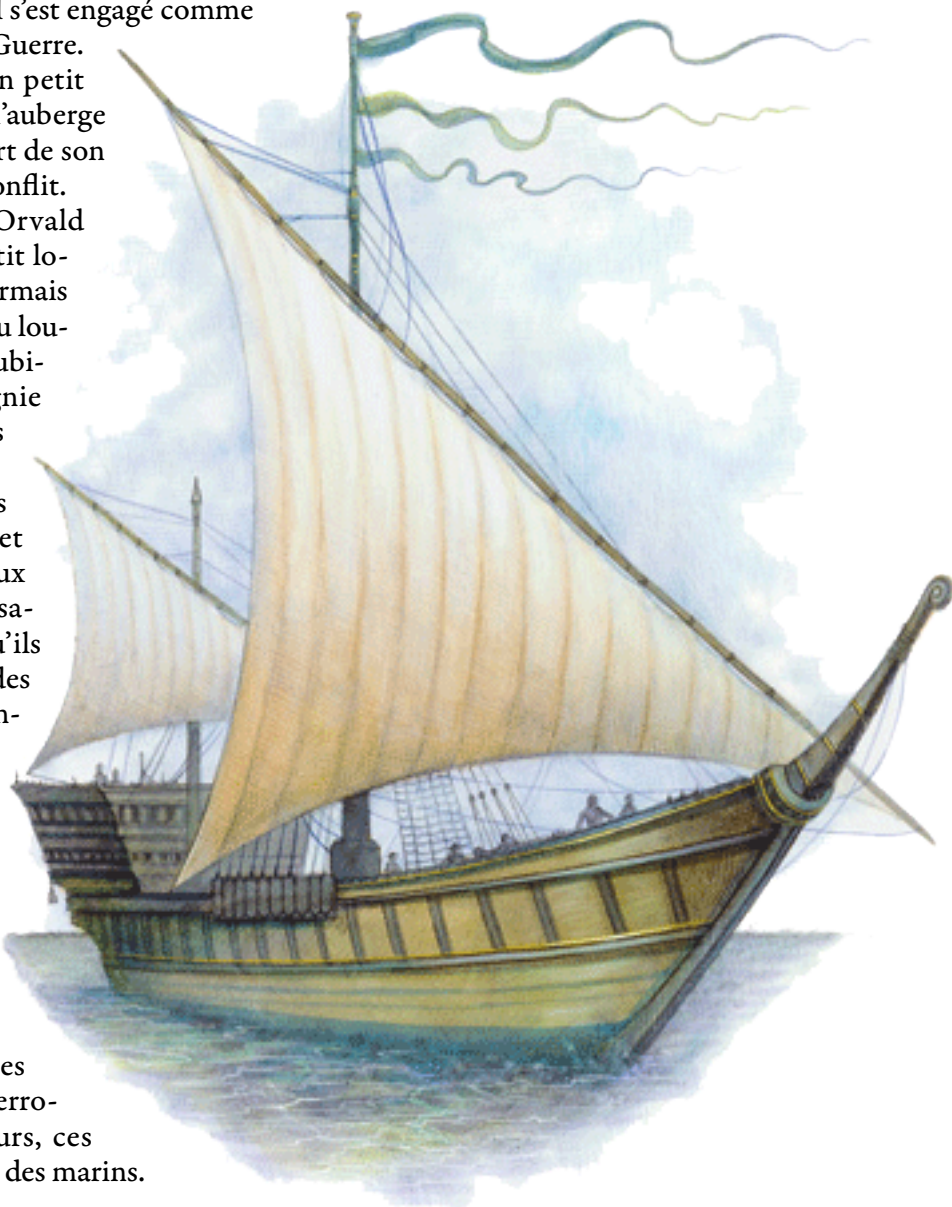
Prendre un bateau pour La Criée est assez facile et peu onéreux. De nombreux pêcheurs habitent ce bourg et vont vendre le produit de leur pêche à Port-Passant. Ils sont tout disposés à embarquer des passagers contre une modique somme. Le voyage sur le lac Galifar est calme et dure quelques jours.

La Criée est une bourgade tranquille, partagée entre la pêche et la culture de la terre. On n'y trouve qu'une seule auberge, « le Petit Raccommodeur ». Celle-ci est tenue par Jiek, un vieil homme sec et son épouse. Les prix sont très modiques pour des chambres propres et des plats de poisson succulents. Jiek n'a de cesse de raconter comment, petit raccommodeur de filets sur le port, il s'est engagé comme aérostier durant la Dernière Guerre. Vétéran médaillé, il a reçu un petit pécule avec lequel il a repris l'auberge locale, en ruine depuis la mort de son dernier propriétaire lors du conflit.

La compagnie maritime Orvald d'Orienne disposait d'un petit local en bout de quai. Il est désormais vide. Le directeur, un individu louche diront les habitants, a subitement disparu. La compagnie louait les services des pêcheurs pour effectuer des traversées vers Port-Passant. Les marins transportaient des caisses et d'étranges individus silencieux jusqu'à La Criée. Comme le salaire était plus qu'élevé et qu'ils n'ont jamais eu à se plaindre des passagers, ils ne se sont pas inquiétés. A peine débarqués, les hommes vêtus de noir ont acheté deux chariots et ont disparu dans la forêt. On les a vu revenir plusieurs fois, pour chercher leurs caisses et leurs semblables. La dernière traversée remonte à deux semaines. Les habitants de La Criée n'ont pas revu ces hommes depuis. Si les PJ interrogent les paysans des alentours, ces derniers corroborent les dires des marins.

Les hommes en noir empruntaient la vieille route qui s'enfonce dans la forêt mais cela fait bien deux semaines qu'ils n'ont pas reparu...

L'enquête des PJ a attiré l'attention de Veliendel. L'elfe a décidé de se débarrasser des gêneurs. Pour ce faire, elle a contacté un de ses nombreux amants à Port-Passant, Darian, un magicien déchu. En échange de ses faveurs, le sorcier a promis de l'aider à se défaire des PJ. Il s'est donc rendu à La Criée et a engagé deux brutes, des féral qui braconnent ou brigandent dans la région. Il tend alors une embuscade aux PJ. Il les attaque soit lorsqu'ils enquêtent dans Port-Passant, soit alors qu'ils se reposent à l'auberge. Les féral enragés combattent jusqu'à la mort, tout comme Darian, qui est prêt à tout pour conquérir les faveurs de la belle Veliendel.



ACTE 3 : LES MONOLITHES NOIRS

La piste des chariots n'est pas difficile. Les sectateurs ont emprunté ce chemin de nombreuses fois et y ont laissé de profondes empruntes. La piste s'enfonce dans la forêt, qui se fait de plus en plus sombre et sauvage. Les PJ peuvent y faire de nombreuses rencontres dangereuses, car des bêtes féroces rôdent dans les bois. Après deux jours de marche, la piste débouche sur une vaste clairière. Les plantes ne semblent pas y pousser, car la terre cendreuse y est à nue. Des aiguilles de roche noire, haute d'environ trois mètres, s'élèvent en grand nombre vers le ciel. Les sectateurs ont établi leur campement, entre deux monolithes plus imposants que les autres.

Scène 1 : Le campement

Les sectateurs ont bâti des baraquements avec des rondins mal dégrossis. Ils sont entourés d'une palissade haute de trois mètres. Le sol entre la palissade et les bâtiments est couvert de brindilles épineuses et sèches. Un personnage voulant franchir l'obstacle en l'escaladant doit réussir un test de Discrétion (DD15). S'il le rate, il fait craquer les branchages, ce qui avertit les gardes. Les sectateurs ont construit quatre baraquements.

Le premier baraquement (1), le plus vaste, est celui où vivent les sectateurs. Il comprend un grand dortoir et une salle commune à laquelle est adossée la cuisine.

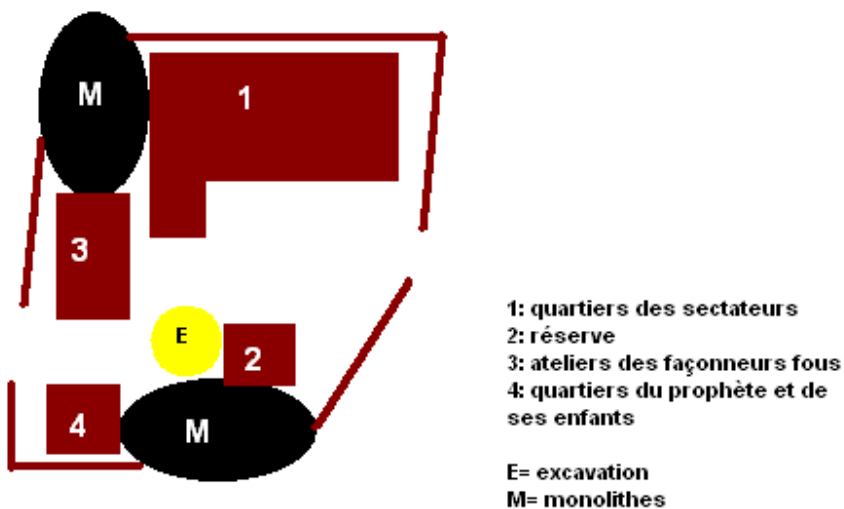
Le second (2) comprend la réserve où sont entreposés les outils, les vivres, les drogues et l'eau (il n'y en effet pas une goutte d'eau dans le champ de monolithes, les sectateurs doivent aller la puiser dans un torrent, à plus de deux kilomètres de leur camp).

Le troisième (3), contre lequel s'entasse une pile impressionnante d'ossements, est l'atelier des mécanistes de la secte. Ce trio de faiseurs de la Maison Cannith se trouvait à la frontière du Cyre lorsque le cataclysme ravagea leur pays. Ils perdirent tout ce qui leur était cher, y compris leur raison. Ce furent des proies faciles pour la secte, qui les recruta et finança leur projet dément d'armure vivante, constituée

d'ossements et animée par la magie la plus noire... Travaillant nuit et jour dans leur laboratoire, les trois fous perfectionnent leurs inventions. Si une attaque a lieu, ils revêtent leurs « ossarmures » et partent au combat, animés d'une curiosité toute scientifique quant à la puissance de leurs créations diaboliques. Un sectateur leur amène leur repas une fois par jour, à la tombée de la nuit.

Le quatrième (4) abrite les quartiers de l'auto-proclamé prophète qui guide la secte et de ses trois enfants. Ils sont vides, car leurs occupants sont descendus dans la tombe du grand dragon qui vient à peine d'être excavée.

Les PJ ne peuvent attaquer le camp de front. Il y a là une bonne quinzaine de sectateurs, auxquels il faut ajouter les mécanistes. Ils doivent donc trouver une manière détournée pour se débarrasser des sectateurs. Ils peuvent par exemple s'attaquer aux groupes de quatre hommes qui se rendent régulièrement à la rivière ou en forêt pour ramener de l'eau ou relever les collets. Ils peuvent également tendre une embuscade aux sectateurs qui travaillent dans le champ de monolithes, à la recherche d'ossements ou de trésors enfouis. Ils sont le plus souvent cinq. Méfiants, l'un d'eux monte toujours la garde tandis que les autres remuent le sol cendrex. Ils peuvent aussi tenter une attaque de nuit. Quatre sectateurs montent la garde, deux à chaque extrémité. Ils sont équipés de lentilles enchantées, qui octroient à leur porteur la *vision nocturne*. Enfin, les PJ peuvent essayer d'empoisonner les vivres du camp ou de brûler la réserve.



Si un groupe disparaît en forêt ou dans le champ de monolithes, les sectateurs sont atteints de paranoïa. Ils doublent la garde, augmentant leur consommation de drogues stimulantes et réquisitionnant l'un des mécanistes pour les assister. Si les PJ coupent leur ligne de ravitaillement ou détruisent leur réserve, les sectateurs organisent une bataille pour dénicher les PJ. Seuls cinq d'entre eux et un mécaniste restent au camp. Les autres s'équipent en conséquence et partent traquer les PJ. Ils n'ont malheureusement pas les compétences adéquates pour mener efficacement cette tâche à bien. Il leur est donc très difficile de trouver leurs tourmenteurs...

Au centre du campement, un puits descend dans les entrailles de la terre, profond de plus trente mètres. Il conduit à la tombe d'Azavarothe, le grand ver, terrassé en ce lieu il y a plusieurs millénaires de cela par des héros hobgobelins de l'empire du Dhâkan.

Scène 2 : La tombe du grand ver

Le puits a été dégagé par les sectateurs, à la recherche de la précieuse dépouille du grand dragon noir. Un court tunnel débouche sur une vaste salle, à peine éclairée par des lanternes enchantées qui dispensent une chiche lumière bleuâtre. Dans la cave gît le squelette d'un immense dragon. Recroquevillé sur lui-même, ses ailes et sa longue queue disparaissent dans le chaos d'ossements. Agenouillé près du crâne du monstre gigantesque, au centre d'un cercle magique, le prophète de la secte, Korian, murmure des paroles en Draconique. Il a apparemment l'intention de réveiller le monstre...

Ses trois enfants, un garçon et deux filles, vêtus d'armures complètes aux heaumes en forme de mufle de dragon, sabres en main, attendent les PJ de pied ferme. Soudain, leur père se retourne et révèle son vrai visage. Sa peau est faite d'écailles noires. Ses yeux et sa gueule dentelée trahissent instantanément son ascendance draconique...

UN SOMBRE HÉRITAGE

Azavarothe était un puissant dragon noir, qui vécut au temps de l'empire du Dhâkan. Il régnait sur une grande partie de l'Aundair antique et avait son antre dans un marécage des bords du lac Galifar. Il menaçait grandement les confins ouest de l'empire hobgobelin, détruisant des avant-postes et pillant des caravanes. Il avait engendré de nombreux reje-

tons et frayait avec des créatures venues du plus profond de Khyber. Le souverain hobgobelin envoya donc des troupes pour détruire le nid du grand ver, mais le dragon défit ses ennemis grâce à sa ruse et sa férocité. Azavarothe devint un dracosire puissant, vénéré par de nombreuses monstruosités issues des entrailles du Dragon-au-Dessous. Il alla même jusqu'à raser une importante cité du Dhâkan, massacrant ses habitants gobelinoïdes jusqu'au dernier.

L'empereur fit alors appel à un groupe de héros, qu'il réunit dans son palais. Il les avait fait venir de tout l'empire pour répondre à la menace du dragon noir. La petite troupe se mit en route, comptant sur la rapidité pour l'emporter. Ils atteignirent l'antre du monstre en évitant la plupart de ses serviteurs. Azavarothe, sûr de sa victoire, engagea le combat mais ses adversaires se révélèrent trop puissants. Il s'enfuit vers la forêt toute proche, qui allait devenir les Confins d'Eldyn. Les héros hobgobelins le poursuivirent sans relâche. Ils eurent à affronter de nombreux périls, avant d'affronter l'essentiel de l'ost du dragon noir. Déchaînant leur magie, les magiciens hobgobelins retinrent la horde bestiale assez longtemps pour qu'un valeureux chevalier défasse le grand ver en combat singulier. Les héros furent ensuite submergés et probablement massacrés. Leur geste sombra dans l'oubli, bien que quelques mosaïques datant de l'époque Dhâkan la relatent encore, enfouies sous plusieurs mètres de terre...

Plusieurs millénaires plus tard naquit Korian, d'une mère Brélandaise et d'un père inconnu. La femme faisait partie d'un convoi de réfugiés et fut séduite, lors d'une halte par un mercenaire à l'étrange allure, qui s'en allait pour le front. Lorsqu'elle s'aperçut de la monstruosité de l'homme, il était trop tard. Le mercenaire la viola et elle tomba enceinte. L'enfant qu'elle mit au monde ressemblait en tous points à son géniteur. Son corps était couvert d'écailles noires, de sa bouche pointaient des crocs aiguisés et ses yeux étaient ceux d'un reptile. La pauvre femme abandonna son fils maudit aux loups mais il fut recueilli par une bande d'illuminés, qui avaient fui leur monastère à la frontière du Cyre et de la Brélande. Korian, comme ils le nommèrent, grandit et devint aussi fort qu'intelligent. Il prit conscience de la bénédiction qui lui avait été faite par Khyber et incita ses compagnons d'infortune à se tourner vers le culte du Dragon-au-Dessous. Lorsque la guerre cessa, Korian « le prophète », comme le surnommaient ses disciples, s'établit dans les montagnes du Droâm nouvellement créé,

profitant de l'absence d'autorité. Il eut trois enfants d'une de ses suivantes. Tous trois portaient l'héritage draconique de leur père. Il recruta également de nouveaux adeptes en arpentant les camps de réfugiés cyréens.

Moins d'un an auparavant, Korian reçut une visite étrange. Une splendide elfe vint à sa rencontre. Elle dit se nommer Veliendel et agir au nom d'un puissant commanditaire. Elle déclara à l'autoproclamé prophète qu'il avait été élu par Khyber pour accomplir une grande tâche. Au nord, dans les Confins d'Eldyn, une équipe d'explorateurs, missionnée par l'Académie Turandarok, avait mis à jour un site exceptionnel. Ils avaient été interceptés à leur retour par les agents du maître de Veliendel et avaient livré leur secret sous la torture avant de mourir. L'ossuaire des rejetons d'Azavarothe venait d'être découvert.

Veliendel narra l'histoire du dragon noir à Korian, qui se persuada qu'il était le lointain descendant de l'antique ver. Il accepta la proposition de l'elfe de voyager vers les Confins d'Eldyn et de s'y établir. Korian et sa secte devaient fouiller le site, dénicher les pièces intéressantes et mettre à jour la dépouille d'Azavarothe. Veliendel charma alors Orvald d'Orienne et organisa le transfert du culte depuis le Droâm jusque dans les Confins. L'elfe resta ensuite dans l'ombre, à Port-Passant, veillant au bon déroulement de l'opération. Korian, une fois installé, débuta ses recherches. Il exhuma finalement les ossements du dragon noir. Il se prit alors à rêver de réveiller le monstre. Il pourrait alors régner sur le Khorvaire (ou au moins l'Aundair). La folie du prophète lui avait caché qu'il n'était qu'un pion sur l'échiquier d'un personnage bien plus puissant...



PROFILS

Acte 1, Scène 3

VIDE-GOUSSET (ROUBLARD 4)

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 4d6+4 (18 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +3/+5

Attaque : épée courte de maître (+6 corps à corps, 1d6+2/19-20) ; ou arbalète légère de maître (+7 distance 1d8/19-20)

Attaque spéciale : attaque sournoise (+2d6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : recherche des pièges, esquive totale, sens des pièges (+1), esquive instinctive

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +2, Vol +1

Caractéristiques : For 14, Dex 16, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 8

Compétences : Acrobaties +10, Bluff +6, Crochetage +6, Désamorçage/Sabotage +2, Détection +5, Discrétion +10 (+11 en environnement obscur), Equilibre +10, Escalade +7, Escamotage +5, Estimation +1, Evasion +5, Fouille +2, Perception +5, Saut +9

Dons : Science de l'initiative, Rechargement rapide, Tir à bout portant

Langues : commun et langage des voleurs

Équipement : épée courte de maître, arbalète légère de maître, armure de cuir cloutée de maître, vêtements en ombrelaine, antidote, sacoche immobilisante, *potion de soins modérés*, 2 fioles de venin d'araignée monstrueuse (taille M), 10 po

Alignement : Neutre mauvais

SECTATEUR (MOINE 4)

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 4d8+8 (26 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 15 (+3 Dex, +2 Sag), contact 15, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +3/+5

Attaque : *kama* +1 (+7 corps à corps, 1d6+3) ; ou mains nues (+5 corps à corps, 1d8+2)

Attaque spéciale : attaque sournoise (+1d6), frappe élancée

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : déplacement accéléré, esquive totale, posture du faucon, chute ralentie (3 m), scarifications de robustesse (voir encadré ci-dessous)

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

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

Compétences : Acrobaties +10, Connaissances (religion) +1, Détection +4, Discrétion +7 (+8 en environnement obscur), Equilibre +7, Escalade +4, Natation +4, Perception +4, Saut +6

Dons : Arme de prédilection (*kama*), Esquive, Frappe lacérante

Langues : commun et langage secret de secte

Équipement : *kama* +1, *potion de soins modérés*, *potion de bouclier de la foi* (+2), antidote, vêtement en ombrelaine

Alignement : Loyal mauvais

TEK (ROUBLARD 1/ENSORCELEUR 4)

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 1d6+4d4+10 (24 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

LES SCARIFICATIONS MYSTIQUES D'AZAVAROTH

Les disciples de certaines sectes du Dragon-au-Dessous ont redécouvert des secrets enfouis au plus profonds de Khyber. Ces connaissances perdues traitaient de la transformation des corps en des instruments de combat, par de sombres rituels magiques. Par l'application de décoctions et d'encre enchantées sur des scarifications encore vives, on peut insuffler à leur porteur des capacités surhumaines. Les sectateurs révérent le grand dragon Azavaroth utilisent cette technique pour renforcer leurs prouesses au combat. Il existe plusieurs types de scarifications enchantées, dont voici les plus courantes :

- Scarifications de puissance : accorde un bonus de +2 à la Force
- Scarifications d'agilité : accorde un bonus de +2 à la Dextérité
- Scarifications de robustesse : accorde un bonus de +2 à la Constitution

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

Attaque de base/lutte : +2/+1

Attaque : rapière (+1 corps à corps, 1d6-1/18-20) ; ou arbalète légère (+4 distance, 1d8/19-20)

Attaque spéciale : attaque sournoise (+1d6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : appel de familier, recherche des pièges

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +5, Vol +4

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 16

Compétences : Acrobaties +8, Art de la magie +7, Bluff +6, Concentration +13, Déguisement +8, Discrétion +8 (+9 dans un environnement obscur), Equilibre +6, Escalade +4, Saut +3

Dons : Arme de prédilection (rayon), Esquive, Science de l'initiative, Talent (Concentration)

Langues : commun, draconien, langage des voleurs

Équipement : rapière, arbalète légère, *baguette de projectile magique* (niveau 3, 40 charges), *gilet de résistance +1*, *parchemin de couleurs dansantes*, *potion de soins modérés*, *potion de détection de l'invisibilité*, vêtements en ombrelaine, trousse de déguisement (8 utilisations), 15 pp

Alignement : Neutre mauvais

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts par jour* (6 /7/1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Aspersion acide*, *détection de la magie*, *hébètement*, *lecture de la magie*, *ouverture/fermeture*, *prestidigitation* ; 1^{er} – *Armure de mage*, *déguisement*, *sommeil* ; 2^e – *Invisibilité*.

Familier. rat

COUTELAS (RÔDEUR 1/GUERRIER 4)

Créature artificielle vivante (forgelier) de taille M

Dés de vie : 1d8+4d10+15 (42 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+1 Dex, +8 armure), contact 11, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +4/+8

Attaque : *guisarme +1* (+10 corps à corps, 2d4+7/19-20/x3)

Attaque spéciale : –

Espace occupé/allonge : 1,50 m/3 m

Particularités : ennemi juré (humains), empathie animale, défense légère, RD 2/adamantium

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +9, Vol +1

Caractéristiques : For 18, Dex 14, Con 16, Int 8, Sag 6, Cha 6

Compétences : Détection +0, Escalade +4, Intimidation +3, Natation -1, Perception +0, Saut +4

Dons : Attaque en puissance, Attaques réflexes, Corps en adamantium, Combattant de brèche ^{CM}, Clouage sur place ^P, Pistage, Volonté de fer

Langues : commun

Équipement : *guisarme +1*, pointes d'armure, *huile de réparation modérée*

Alignement : Chaotique mauvais

GILD (ROUBLARD 5)

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 5d6+5 (23 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+3 Dex, +4 armure), contact 13, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +3/+4

Attaque : épée courte de maître (+7 corps à corps, 1d6+1/19-20) ; ou arbalète légère de maître (+7 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : épée courte de maître (+5 corps à corps, 1d6+1/19-20) et épée courte de maître (+5 corps à corps, 1d6/19-20) ; ou arbalète légère de maître (+7 distance, 1d8/19-20)

Attaque spéciale : attaque sournoise (+3d6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : recherche des pièges, esquive totale, esquive instinctive, sens des pièges (+1)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +2, Vol +2

Caractéristiques : For 12, Dex 16, Con 12, Int 14, Sag 10, Cha 11

Compétences : Acrobaties +10, Bluff +5, Connaissances (folklore local) +3, Contrefaçon +8, Crochetage +5, Décryptage +8, Déguisement +3, Désamorçage/Sabotage +5, Détection +5, Discrétion +10 (+11 dans un environnement obscur), Equilibre +8, Escalade +5, Estimation +5, Evasion +5, Fouille +5, Intimidation +2, Perception +5, Psychologie +3, Renseignement +2, Saut +5

Dons : Arme en main, Attaque en finesse, Combat à deux armes, Défense à deux armes

Langues : commun, elfe, goblin, langage des voleurs

Équipement : 2 épées courtes de maître, arbalète légère de maître, *armure de cuir cloutée +1*, *cape*



de résistance +1, 4 fioles de venin de mille-pattes monstrueux P, *potion de soins modérés*, *potion de grâce féline*, *potion de bouclier de la foi* (+3), *potion de détection de l'invisibilité*, antidote, vêtements en ombrelaine

Alignement : Neutre mauvais

Acte 2, Scène 2A

GUERRIER HOBGOBELIN

(GUERRIER 3)

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 3d10+9 (26 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 19 (+2 Dex, +5 armure, +2 bouclier), contact 12, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +3/+6

Attaque : cimeterre de maître (+7 corps à corps, 1d6+3/18-20) ; ou javeline (+6 distance, 1d6+3)

Attaque à outrance : cimeterre de maître (+5 corps à corps, 1d6+3/18-20) et écu à pointe (+5 corps à corps, 1d6+1) ; ou javeline (+6 distance, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 16, Dex 14, Con 16, Int 8, Sag 9, Cha 8

Compétences : Escalade +2, Déplacement silencieux +2, Discrétion +2, Saut +2

Dons : Combat à deux armes, Combat en phalange ^{CM}, Science du coup de bouclier, Volonté de fer

Langues : commun, goblin

Équipement : cimeterre de maître, écu à pointes, cuirasse de maître, *potion de soins légers*, 30 po

Alignement : Loyal mauvais

RÔDEUR HOBGOBELIN (RÔDEUR 4)

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 4d8+12 (33 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (+4 Dex, +4 armure), contact 14, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+6

Attaque : arc long composite de force (+2) (+10 distance, 1d8+2/x3) ; ou fléau d'armes léger (+7 corps à corps, 1d8+2)

Attaque à outrance : arc long composite de force (+2) (+8/+8 distance, 1d8+2/x3) ; ou fléau d'armes léger (+7 corps à corps, 1d8+2, x2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : empathie sauvage +3, ennemi juré (humains), style de combat à distance, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +7, Vol +1

Caractéristiques : For 14, Dex 18, Con 16, Int 10, Sag 11, Cha 8

Compétences : Détection +7, Discrétion +13, Escalade +8, Perception +5, Survie +7

Dons : Arme de prédilection (arc long), Pistage, Tir à bout portant, Tir de précision

Langues : commun, goblin

Équipement : fléau d'arme léger, arc long composite de force (+2) et 20 flèches, chemise de mailles de maître, *potion de soins modérés*, 50 po

Alignement : Loyal mauvais

Compagnon animal. Loup



BARDESSE HOBGOBELINE (BARDE* 5)

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 5d6+15 (35 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +5 armure), contact 13, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +3/+5

Attaque : *coutille* +1 (+7 corps à corps, 1d10+4/x3) ; ou arc long composite de force (+2) (+6 distance, 1d8+2/x3)

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

Particularités : traits des hobgobelins, musique de barde (5/jour), chant de désespoir (-2), contrechant, inspiration vaillante (+2), chant sacré (contre le Bien) (+2)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +4, Vol +3

Caractéristiques : For 14, Dex 16, Con 16, Int 10, Sag 8, Cha 14

Compétences : Acrobaties +7, Bluff +10, Concentration +11, Discrétion +3, Perception +7, Représentation (chant) +10, Utilisation d'objets magiques +10

Dons : Attaque en finesse, Attaques réflexes, Chant du cœur ^{EU}, Clouage sur place ^P

Langues : commun, goblin

Équipement : *coutille* +1, arc long composite de force (+2), 20 flèches, cuirasse de maître, *baguette de soins légers*, *potion de bouclier de la foi* (+4), 90 po

Alignement : Loyal mauvais

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : appel de familier, sorts

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +3, Vol +6

Caractéristiques : For 9, Dex 14, Con 12, Int 16, Sag 10, Cha 12

Compétences : Art de la magie +13, Bluff +9, Concentration +12, Connaissances (mystères) +11, Connaissances (religion) +10, Diplomatie +10, Discrétion +7, Profession (capitaine de nef) +11, Psychologie +5

Dons : Ecole renforcée (Invocation), Ecriture de parchemins, Talent (Concentration), Vigueur surhumaine

Langues : aérien, commun, draconien, goblin

Équipement : dague de maître, *arbalète légère* +1 et 20 carreaux, *cape de résistance* +1, 2 *potions de soins modérés*, *potion de vol*, 2 *parchemins de ténèbres*, 2 *parchemins d'agrandissement*, *parchemin d'invisibilité*, feuilles de parchemin, sacoche à composantes, grimoire, 10 pp

Alignement : Neutre

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 3. Ecole de prédilection : Invocation. Ecoles interdites : Enchantement et Nécromancie. *Sorts préparés* (4/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort ; +1 pour les invocations). 0 – *Aspersion d'acide*, *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *lumière* ; 1^{er} – *Armure de mage*, *convocation de monstres I* (x2), *graisse* ; 2^e – *Flèche acide de Melf*, *flou*, *ténèbres*.

Acte 2, scène 2B**FÉRAL CARNASSIER****(FÉRAL BARBARE 4)**

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 4d12+8 (34 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (9 cases)

Classe d'armure : 17 (+3 Dex, +3 armure, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+7

Attaque : cognée de bûcheron (+7 corps à corps, 1d12+4/x3) ; ou morsure (+7 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : cognée de bûcheron (+7 corps à corps, 1d12+4/x3) et morsure (+5 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

* Les niveaux de barde sont ceux de la version revue et corrigée par l'équipe du *Scriptorium*, agrémentés des deux premiers niveaux de substitution raciaux du barde hobgoblin, présenté dans l'*Ecologie des hobgobelins*.

**CAPITAINE DE LA NEF VOLANTE
(EXPERT 2 / INVOCATEUR 3)**

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 2d6+3d4+5 (25 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

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

Attaque de base/lutte : +2/+1

Attaque : *arbalète légère* +1 (+7 distance, 1d8+1/19-20) ; ou dague de maître (+4 corps à corps, 1d4-1/19-20)



Particularités : sauvagerie (longues dents, 1/jour, 13 rounds), rage du barbare (2/jour, 12 rounds), esquive instinctive, sens des pièges (+1), vision nocturne

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

Caractéristiques : For 16, Dex 14, Con 14, Int 8, Sag 13, Cha 6

Compétences : Artisanat (bois) +4, Dressage +5, Equilibre +3, Escalade +9, Intimidation +5, Saut +7

Dons : Férocité féroce, Longue rage

Langues : commun

Équipement : cognée de bûcheron (compte comme une grande hache), armure de cuir cloutée, *potion de soins modérés*, 100 po

Alignement : Chaotique mauvais

En rage et sauvagerie

Dés de vie : 4d12+16 (42 pv)

Classe d'armure : 15 (+3 Dex, +3 armure, +1 naturelle, -2 rage), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +4/+10

Attaque : cognée de bûcheron (+10 corps à corps, 1d12+9/x3); ou morsure (+10 corps à corps, 1d6+6)

Attaque à outrance : cognée de bûcheron (+10 corps à corps, 1d12+9/x3) et morsure (+8 corps à corps, 1d6+4)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +8, Vol +4

Caractéristiques : For 22, Dex 14, Con 18, Int 8, Sag 13, Cha 6

FÉRAL VELU

(FÉRAL BARBARE 4)

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 4d12+8 (34 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m (9 cases)

Classe d'armure : 17 (+3 Dex, +3 armure, +1 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+7

Attaque : cognée de bûcheron (+7 corps à corps, 1d12+4/x3); ou morsure (+7 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : cognée de bûcheron (+7 corps à corps, 1d12+4/x3) et morsure (+2 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : sauvagerie (peau de bête, 1/jour, 13 rounds), rage du barbare (2/jour, 12 rounds),

esquive instinctive, sens des pièges (+1), vision nocturne

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

Caractéristiques : For 16, Dex 14, Con 14, Int 8, Sag 13, Cha 6

Compétences : Artisanat (bois) +4, Dressage +5, Equilibre +3, Escalade +9, Intimidation +5, Saut +7

Dons : Férocité féroce, Longue rage

Langues : Commun

Équipement : cognée de bûcheron (compte comme une grande hache), armure de cuir cloutée, *potion de soins modérés*, 100 po

Alignement : Chaotique mauvais

En rage et sauvagerie

Dés de vie : 4d12+20 (46 pv)

Classe d'armure : 17 (+3 Dex, +3 armure, +3 naturelle, -2 rage), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+9

Attaque : cognée de bûcheron (+9 corps à corps, 1d12+7/x3); ou morsure (+9 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : cognée de bûcheron (+9 corps à corps, 1d12+9/x3) et morsure (+4 corps à corps, 1d6+4)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +8, Vol +4

Caractéristiques : For 20, Dex 14, Con 20, Int 8, Sag 13, Cha 6



DARIAN LE DÉCHU (INVOCATEUR 6)

Humanoïde (humanoïde) de taille M

Dés de vie : 6d4+18 (33 pv ; +12 pv temporaires)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 17 (+2 Dex, +4 armure, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 10

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : arbalète lourde (+5 distance, 1d10/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : sorts, appel de familier, écoles interdites (enchantement, illusion)

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

Caractéristiques : For 9, Dex 14, Con 14, Int 20, Sag 8, Cha 10

Compétences : Art de la magie +16, Bluff +7, Concentration +11, Connaissances (mystères) +14, Déguisement +4, Détection +1, Intimidation +4, Perception auditive +1, Psychologie +5

Dons : Amélioration des créatures convoquées, Création d'objets merveilleux, Ecole renforcée (invocation), Ecole supérieure (invocation), Ecriture de parchemins, Science de la robustesse, Vigilance

Langues : commun, draconien, goblin, infernal

Équipement : *bandeau d'Intelligence* +2, *gilet de résistance* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, *parchemin de dissipation de la magie*, *parchemin d'état gazeux*, grimoire, sacoche à composantes, 100 pp

Alignement : Chaotique mauvais

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 6. *Sorts par jour* (4+1/5+1/4+1/3+1 ; DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort, +2 pour les invocations). 0 – *Aspersion acide*, *détection de la magie* (x2), *manipulation à distance*, *prestidigitation* ; 1^{er} – *Armure de mage* (déjà lancé), *bouclier*, *projectile magique* (x4) ; 2^e – *Détection des pensées*, *rayon ardent*, *résistance aux énergies destructives* (déjà lancé), *simulacre de vie* (déjà lancé), *toile d'araignée* ; 3^e – *Convocation de monstres III*, *nuage nauséabond*, *rapidité*, *vol*.

Familier. Serpent.

Acte 3, scène 1**MÉCANISTE DU DRAGON-AU-DESSOUS (FAÇONNEUR 4)**

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 4d6+4 (16 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+2 Dex, +1 armure), contact 12, pris au dépourvu 11

Attaque de base/lutte : +3/+2

Attaque : gourdin (+2 corps à corps, 1d6-1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : avantage du créateur, coup d'œil du façonneur, recherche des pièges

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +4

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 9, Cha 16

Compétences : Art de la magie +11, Artisanat (forge) +11, Artisanat (travail de l'os) +11, Concentration +8, Connaissances (architecture et ingénierie) +9, Connaissances (mystères) +9, Utilisation d'objets magiques +15

Dons : Affinité magique, Création d'homoncule, Création d'objets merveilleux, Dracogramme superficiel (création), Ecriture de parchemins, Préparation de potions, Talent (Utilisation d'objets magiques)



Langues : commun, draconien, goblin

Équipement : outils d'artisan de maître (comptent comme un gourdin), *gilet de résistance +1*, *bracelets d'armure +1*, *potion de bouclier de la foi (+3)*, *potion de soins modérés*, antidote, solvant universel, 2 *parchemins de thaumartisanat*, *parchemin de boule de feu*, *parchemin de toile d'araignée*

Alignement : Chaotique mauvais

Homoncule. Protecteur de fer (cf. Eberron – Univers, page 289).

Influx. Niveau de lanceur de sorts 4. *Influx par jour* (4/3 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort).

Dracogramme. *Réparation* (2/jour), *Réparation des dégâts légers* (1/jour) ou *Réparation intégrale* (1/jour).

MÉCANISTE EN OSSARMURE

Créature artificielle vivante de taille M

Dés de vie : 4d10+12 (32 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 18 (+8 armure), contact 10, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +3/+6

Attaque : *griffe +1* (+8 corps à corps, 1d6+5)

Attaque à outrance : 2 *griffes +1* (+8 corps à corps, 1d6+5)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : traits des forgeliers, vie impie, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +5, Vol +4

Caractéristiques : For 16, Dex 10, Con 16, Int 14, Sag 9, Cha 16

L'OSSARMURE

L'*ossarmure* est un lourd exosquelette constitué d'ossements de dragon fossilisés. Ces derniers ont été travaillés de façon à former une armure complète qui protège le porteur et lui confère une apparence démoniaque. L'*ossarmure* est également enchantée par des rituels impies. Elle augmente la puissance physique de son porteur et prolonge sa vie.

En terme de jeu, l'*ossarmure* modifie le profil du porteur comme suit :

- +8 Force, -4 Dextérité, +4 Constitution
- Bonus d'armure de +8 (malus d'armure de 8, Dextérité maximale +1)
- 2 *griffes +1* intégrées
- Traits des forgeliers
- Vie impie (Ext) : le porteur reste conscient jusqu'à -10 pv, après quoi il meurt.
- Vision dans le noir (18 m)

Un personnage d'alignement bon revêtant une *ossarmure* subit une perte temporaire de 2 niveaux tant qu'il la porte.



Acte 3, scène 2

FILS DU PROPHÈTE

(DEMI-DRAGON NOIR SAMOURAÏ 3)

Dragon de taille M

Dés de vie : 3d10+9 (30 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 25 (+1 Dex, +9 armure, +4 naturelle, +1 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 24

Attaque de base/lutte : +3/+9

Attaque : katana (+11 corps à corps, 1d10+9/19-20)

Attaque à outrance : katana (+9 corps à corps, 1d10+6/19-20), wakizashi (+9 corps à corps, 1d6+3/19-20) et morsure (+3 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : souffle

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne, immunité aux effets de *sommeil* et de paralysie, immunité à l'acide, maniement du daïsho, style de combat à deux armes, fureur *kiai*

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +6, Vol +3

Caractéristiques : For 22, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 14, Cha 13

Compétences : Diplomatie +9, Intimidation +7, Psychologie +8

Dons : Arme de prédilection (daïsho), Combat à deux armes, Cri *kiai* ^{CM}, Défense à deux armes, Maniement d'une arme exotique (katana)

Langues : commun, draconien

Équipement : katana (épée bâtarde de maître), wakizashi (épée courte de maître), *harnois* +1, *potion de force du taureau*, *potion de soins modérés*, 70 pp

Alignement : Neutre mauvais

Souffle (Sur). Ligne de 18 m, une fois par jour, dégâts 6d8 d'acide, jet de Réflexes DD 14 pour demi-dégâts.



Fureur *kiai* (Ext). Une fois par jour, par une action libre, bénéficie d'une attaque supplémentaire au plus haut bonus à l'attaque avec son arme secondaire, pendant 2 rounds.

PROPHÈTE (DEMI-DRAGON NOIR PRÊTRE 5 DU DRAGON-AU-DESSOUS)

Dragon de taille M

Dés de vie : 5d8+15 (41 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 23 (+1 Dex, +8 armure, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +3/+9

Attaque : *pique* +1 (+10 corps à corps, 1d8+10/x3) ; ou griffes (+9 corps à corps, 1d4+6)

Attaque à outrance : *pique* +1 (+10 corps à corps, 1d8+10/x3) et morsure (+4 corps à corps, 1d6+3) ; ou 2 griffes (+9 corps à corps, 1d4+6) et morsure (+4 corps à corps, 1d6+3)

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



Attaques spéciales : souffle

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne, immunité aux effets de *sommeil* et de paralysie, immunité à l'acide, aura du Mal, sorts, domaines, incantation spontanée, intimidation des morts-vivants

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

Caractéristiques : For 22, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 16, Cha 14

Compétences : Concentration +11, Connaissances (religion) +8, Diplomatie +10

Dons : Amélioration des créatures convoquées, Attaque en puissance, Puissance divine ^{CM}, Vigueur divine ^{CM}

Langues : commun, draconien

Équipement : *pique* +1, harnois, symbole sacré du Dragon-au-Dessous en sombracier (25 po), *cape de résistance* +2, potion de *soins modérés*, 70 po

Alignement : Loyal mauvais

Souffle (Sur). Ligne de 18 m, une fois par jour, dégâts 6d8 d'acide, jet de Réflexes DD 15 pour demi-dégâts.



Sorts. Niveau de lanceur de sorts 5 (+1 pour les sorts du Mal). Sorts préparés (5/4+1/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine*, *détection de la magie* (x2), *résistance*, *soins superficiels* ; 1^{er} – *Anathème*, *bouclier de la foi*, *faveur divine*, *frayeur*, *injonction* ; 2^e – *Aide*, *immobilisation de personne*, *mise à mort*, *silence* ; 3^e – *Convocation de monstres III*, *malédiction*, *prière*.
Domaines. Dragon-au-Dessous, Mal.

Dramatis personae

LES HURLEURS

Les Hurleurs sont un duo de voleurs légendaires. Ils voyagent dans tout le Khorvaire, attirés par des contrats juteux que leur proposent les barons du crime du continent. Leurs talents de monte-en-l'air et de cambrioleurs sont réputés. Ils sont néanmoins natifs d'Aundair et y ont sans doute leur repaire. On sait peu de choses à leur propos, sinon qu'ils sont partis jeunes pour le Xen'drik et en sont revenus très aguerris dans l'art de « l'exploration ». On raconte également qu'un amour indéfectible lie le halfelin et la férale. Les Hurleurs portent, lorsqu'ils officient, un masque en acier représentant le muffle d'un hurleur. Cette créature maléfique terrorise ses proies de son seul cri. Le duo est réputé user de la même tactique, paralysant ses adversaires avant de s'enfuir avec leur butin. Ils évitent, autant que possible, de laisser un cadavre derrière eux. Ainsi, ils ne se sont jamais attirés la vindicte d'une faction puissante. A moins que leur immunité ne soit due à la reine d'Aundair, pour laquelle ils travailleraient occasionnellement...

VELIENDEL

Veliendel est une elfe à la beauté époustouflante. Elle a charmé plus d'un homme par son seul regard incandescent. Elle irradie d'une aura dangereuse autant qu'attrayante. Veliendel est néanmoins trop parfaite pour être réelle... Créature de l'ombre, c'est une manipulatrice chevronnée, aussi douée en magie qu'à l'épée. Les PJ ont peu de chance de la croiser, mais elle est le pouvoir derrière la secte de Korian le prophète. Elle contrôle totalement plusieurs pantins, qu'elle fait danser au bout de fils de soie, des marionnettes qu'elle n'hésite pas à sacrifier afin d'atteindre les buts fixés par son mystérieux maître...