



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 4



ISHAK



Image © Rico Holmes

UN CADRE DE JEU POUR D&D 4, PAR ARASMO AVEC LA PARTICIPATION DE GOBELURE & THANATOS

Pour utiliser cette aide, vous n'aurez besoin que des manuels de base.

ISHAK

INTRODUCTION

Avec ce mini-cadre de jeu, mon objectif est simple : offrir au maître de jeu une source d'inspiration, une base pour démarrer sa campagne. Plutôt que d'offrir un univers aussi détaillé que long à digérer, j'ai préféré broser à grands traits le monde tout en donnant un aperçu plus approfondi d'une région spécifique, avec une amorce de campagne pour compléter le tout : ce sera ensuite au MJ de développer l'univers au fur et à mesure des aventures !

PRÉSENTATION

Le continent d'Ishak a été conquis deux cents ans auparavant par les giths, dont l'habileté au combat n'a d'égal que la puissance de leur magie. Secondés par les nains et les halfelins, ils ont réduit en esclavage les autres peuples : drakéides, humains, orques et yuan-ti. Les vaincus sont voués à une existence de labeur dans des camps nommés Réserves.

Les giths viennent d'un autre monde : ils ont été amenés sur Ishak par les illithids, des siècles auparavant. Ils se sont néanmoins révoltés contre leurs maîtres et les ont presque tous exterminés, avant de déferler sur la surface. Durant deux cents ans, ils ont cherché à créer un portail interplanétaire, sans succès. Mais il y a à peine quatre jours, la chance leur sourit : des tieffélins ouvrirent un portail interplanétaire dans le Marais du Fiel ! Les giths ne se préoccupèrent pas de connaître les raisons de la venue des tieffélins. Ils se jetèrent sur eux avec toutes leurs forces. Seul une vingtaine de tieffélins échappa au massacre, alors que les giths s'engouffrèrent dans le portail.

Les personnages joueurs incarnent des travailleurs de la Réserve d'Azandol, située en plein cœur du Marais du Fiel. Quelques jours avant que la partie ne commence, le gith en charge de la Réserve a disparu ; la veille, c'est au tour des gardes nains de prendre la poudre d'escampette... Bref, quelque chose de louche se trame dans le coin ! Pour couronner le tout, les PJ se rendront rapidement compte qu'ils disposent de pouvoirs extraordinaires, et que de nombreuses personnes s'intéressent à eux...

TABLE DES MATIÈRES

Les principaux peuples d'Ishak	3
Langues	4
Histoire	5
Le Grand Dessein	5
Histoire et histoires	5
La domination gith	8
Un tour géographique	9
Description de la Réserve	10
Flore locale	10
Faune locale	10
Cadre de départ : la Réserve d'Azadol	10
Lieux notables de la région	11
Evènements récents	11
Moral des communautés	11
PNJ principaux de la Réserve	12
Pistes pour un début de campagne	13
Les personnages joueurs	13
Une amorce de campagne	14
Caractéristiques des monstres	22
Chafouins	22
Ezzukath	23
Tieffélins	23
Garde nain	24
Travailleurs et esclaves	24
Carte du monde	25

LES PRINCIPAUX PEUPLES D'ISHAK

DRAKÉIDES

Les drakéides passent pour un peuple sans honneur aux yeux des autres espèces. Or, rien n'est plus faux ! Chaque drakéide suit un code moral très strict, qui est fonction de sa caste. Les Souffles du Dragon ont pour but de ramener à la vie le Dragon Primordial grâce à leur magie. Les Lames Sans Repos doivent protéger coûte que coûte les deux autres castes. Les Griffes du Lendemain sont censées nourrir et entretenir tout le monde.

Mais si un drakéide ne penserait jamais à trahir la parole donnée à un de ses congénères, il n'éprouve aucun scrupule à agir de la sorte avec les Yanaku, ceux qui ont refusé d'honorer la mémoire du Dragon Primordial, c'est à dire tous les non-drakéides.

Les drakéides aiment les longues phrases gonflées d'emphase, ce qui ne manque pas d'énervier les humains et les nains, adeptes de la concision.

HUMAINS

Les humains sont comme ils ont toujours été : sauvages, violents et querelleurs. Même si en de rares occasions, leurs tribus furent unies sous la bannière d'un Voyant du Mornœil, elles consacrèrent l'essentiel de leur temps à s'entretuer, que ce soit pour un différend religieux ou par simple convoitise des richesses du voisin. A côté des chefs de tribu qui acquéraient leur position par la force, les Voyants du Mornœil se chargeaient des sacrifices en l'honneur du Mornœil.

Malgré cent ans d'esclavage, les humains ont gardé une partie de leurs coutumes : les communautés de chaque Réserve forment ainsi une tribu, qui obéit aux ordres d'un chef et d'un Voyant.

L'humain moyen est bravache au possible et terriblement superstitieux : il croit que le Mornœil surveille chacune de ses actions et pourrait le tuer par simple caprice !

HALFELINS

Autrefois, les halfelins vivaient dans les cieux, mais ils furent exilés sur la terre ferme par les séraphins à cause de la curiosité de l'un des leurs. Ils ont longtemps mis un point d'honneur à ne pas se mêler des affaires des démons, comme ils appellent indifféremment les autres espèces.

L'arrivée des giths les a amené à changer de po-

litique. Afin de sauvegarder leur indépendance, ils ont soutenu sans réserve les envahisseurs. Bien leur en a pris, car les giths les laissent tranquilles, se contentant de prélever un tribut annuel de quelques dizaines d'halfelins, destinés à grossir les rangs des esclaves des Réserves.

Les halfelins sont réputés pour être aussi malhonnêtes que menteurs : même les drakéides sont choqués par leur amoralité. Mais ils étonnent aussi par leur amour immodéré du risque et des sensations fortes. Un halfelin sera toujours le premier à tester un nouvel alcool ou substance hallucinogène...

ORQUES

Demandez à mille orques quel serait leur rêve le plus cher ; ils vous donneront tous la même réponse : « un petit lopin de terre et de quoi cultiver un beau potager ». Nulle ambition démesurée chez ce peuple de fermiers : chez les orques, l'amour de la terre l'emporte sur tout le reste. Qui ne comprend pas ce trait fondamental ne fera pas long feu. Un orque peut très bien causer amicalement avec un étranger et le tuer de sang-froid s'il a le malheur de piétiner une de ses fleurs...

On comprend dès lors le traumatisme qu'ils ont subi avec la perte de leur contrée ancestrale, la Plaine de l'Abondance, devenue aujourd'hui la Plaine de la Beauté Perdue. Même l'orque le plus endurci fond en larmes à l'évocation des énormes tomates ou des pommes aux couleurs vives que cultivaient leurs ancêtres.

TIEFFELINS

Après s'être usé les yeux à la lecture de milliers de livres de sort, avoir remué les quatre coins de la terre à la recherche des composants les plus rares, tout cela dans l'espoir d'ouvrir un portail pour envahir le plan voisin, comment ne pas se sentir légèrement floué lorsque c'est votre monde qui est pris d'assaut par une horde de sauvages ? Les pauvres tieffelins qui ont débarqué sur Ishak emplis de rêves de conquêtes en sont pour leurs frais ! De la glorieuse armée d'invasion, il ne reste qu'une vingtaine de soldats en plein désarroi. Grimold, le chef de l'expédition, a bien du mal à remonter le moral de ses troupes. Il faut dire que l'orgueil démesuré des tieffelins a été sérieusement mis à mal par la déroute



subie face aux giths. Les tieffelins qui se croyaient invincibles n'ont pas eu le temps d'esquisser une once de résistance face à la furia gith.

D'ordinaire, un tieffelin ne connaît pas le doute : il fait toujours confiance à son intuition et méprise ceux qui se tergiversent. Pour lui, s'accorder un temps de réflexion revient à montrer sa faiblesse, son manque de foi en Islaroth, Dieu du Sentier. D'où la profonde crise de confiance traversée les survivants, qui croient s'être écartés d'une façon ou d'une autre du sentier tracé par Islaroth...

NAINS

Les nains croient avoir été créés par les Seigneurs des Profondeurs, les illithids. Mais quand les giths se révoltèrent, les nains ne pleurèrent pas la mort de leurs créateurs. Au contraire, ils considérèrent que les giths s'étaient montrés dignes de succéder aux illithids. C'est ainsi qu'ils les servirent aussi loyalement qu'ils avaient servi leurs précédents maîtres.

Les nains aiment les hiérarchies clairement établies et admirent les démonstrations d'autorité. Pour eux, un chef digne de ce nom se doit d'être sévère et impitoyable. De ce fait, ils font d'excellents serviteurs, mais des maîtres particulièrement désagréables.

YUAN-TI

Tout comme les drakéides, les yuan-ti révèrent le Dragon Primordial. Mais alors qu'il constitue l'indépassable horizon des uns, les autres ne voient plus en lui qu'une relique du passé. Car les yuan-ti croient dur comme fer qu'ils sont destinés à engendrer un nouvel être qui succèdera au Dragon Primordial : le Serpent Suprême. Mais pour atteindre ce but, il faut au préalable que les yuan-ti adoptent la forme parfaite, celle que revêtira le Serpent.

De ce fait, une grande partie de l'existence d'un yuan-ti dépend du choix d'un partenaire approprié, qui permettra de concevoir des êtres plus évolués. Il existe trois stades d'évolution : les communs, les bénis et les parfaits. Les communs forment 90% de la population.

Les autres peuples trouvent les hommes-serpents désespérément nonchalants ; en effet, ils semblent accomplir leurs tâches avec une lenteur consommée, comme s'ils avaient tout le temps du monde. Mais ils modèrent leurs propos lorsqu'ils voient les yuan-ti face au danger, car leur rapidité est alors foudroyante !



Langues

Abyssal : c'est la langue employée par les tieffelins.

Draconique : dragons et drakéides emploient ce langage. Ceux qui parlent ophidien seront capable de comprendre la plupart des mots, car l'ophidien est dérivé du draconique.

Gith : les giths ont imposé leur langage aux esclaves. Similaire au japonais.

Parler des cieux : griffons, séraphins et la plupart des créatures volantes utilisent ce langage, ainsi que les halfelins.

Langue des marais : parlée par les guenaudes noires et les chafouins.

Parler des steppes : langue des humains, le parler des steppes connaît de nombreuses variantes selon les tribus.

Ophidien : seuls les yuan-ti et certains serpents intelligents parlent cette langue. Cependant, ceux qui connaissent le draconique pourront comprendre la plupart des mots employés.

HISTOIRE

Dans ce chapitre, vous découvrirez tout d'abord le Grand Dessein des illithids, qui joue un rôle important dans cet univers. Vous pourrez ensuite suivre l'histoire du monde du point de vue des principaux peuples d'Ishak. La version des illithids est la plus complète, mais seul le MJ est susceptible de la connaître.

Le Grand Dessein

Dans la nuit éternelle qui sépare les mondes, les Abominations dorment d'un sommeil agité. Leurs rêves, le Songe, créent et détruisent des univers entiers en un instant. Chaque être ne doit la vie qu'à l'imagination torturée de ces créatures. Les illithids furent les premiers à se rendre compte de la présence des Abominations, à comprendre l'étendue de leur puissance. Mais plutôt que de se résigner à leur sort, ils décidèrent de chercher par tous les moyens à se libérer de l'emprise de leurs créateurs.

Ils ont choisi comme refuge les mondes les plus reculés, pour ne pas attirer l'attention. Là, ils oeuvrent patiemment dans l'ombre, afin d'accomplir leur grand dessein : se transformer en Abominations.

Ils ont en effet décelé une faille chez les Abominations : elles ne sont pas immortelles. A intervalles plus ou moins réguliers, de nouvelles Abominations remplacent les anciennes. Parmi les rares êtres capables de manipuler le Songe, certains réussissent à le maîtriser si parfaitement qu'ils en deviennent ainsi de plus en plus réels, jusqu'à se transformer en Abomination. Les illithids étaient sur le point de parvenir à leurs fins au moment où les giths se rebellèrent et tuèrent leurs Cerveaux Anciens, à la fois mémoire et chefs de leurs communautés. Les illithids perdirent alors tout espoir de devenir des Abominations. Mais il restait une solution : trouver d'autres Abominations en puissance et les garder discrètement sous leur contrôle...

Il suffit d'un sort de contrôle mental pour que les illithids puissent remplacer les futures Abominations, non ?

Ce n'est pas si simple ! Bien sûr, les illithids ne se sont pas privés de tenter l'expérience. Malheureusement, ils ont découvert que le contrôle mental entravait le développement de leurs « victimes » et les empêchaient de se transformer. Ils ne peuvent donc lancer leur sort qu'au moment où leurs victimes se transforment en Abomination. Cela implique à la fois une surveillance étroite des futures Abominations, et le concours de plusieurs illithids pour réussir à lancer un sort de contrôle suffisamment puissant.

Histoire et histoires

ERE INCERTAINE (-500 ANS)

Illithids : Dans l'espoir d'accomplir notre Grand Dessein, nous quittâmes notre terre d'origine, accompagnés de nos esclaves nains et giths. Notre longue errance nous amena dans ce monde frustré aux confins du Songe des Abominations. Nul peuple civilisé n'y habitait, seulement des tribus sauvages aux outils primitifs et à l'esprit rudimentaire, qui n'étaient même pas capables de sentir les flux du Songe ! Bien qu'il eût été facile de réduire à la servitude tous les habitants de ce monde, nous préférâmes opter pour la prudence : il ne fallait pas attirer l'attention d'une Abomination ! C'est pourquoi nous préférâmes agir par étapes, en capturant quelques créatures pour les croiser avec d'autres espèces grâce à nos arts magiques, puis tester les limites de leur résistance. Nous avions l'éternité devant nous pour obtenir des êtres suffisamment puissants pour défier les Abominations...

Drakéides : le Dragon Primordial se sacrifia pour engendrer le monde. Sa chair a donné naissance à la terre, son sang aux eaux et à la plupart des créatures vivantes. Les fragments de sa conscience ont créé les dragons mineurs et les drakéides. De ses pensées les plus sombres sont nés les Siffleurs (yuan-ti)...

Yuan-ti : Le Dragon Primordial mourut pour donner la vie. Mais certains, comme les drakéides, ne purent accepter son triste sort et restèrent prisonnier de son souvenir. D'autres choisirent leur propre voie : notre peuple fut le premier à agir ainsi, en s'installant dans le Pays Parfait, que les autres races nomment inconsidérément Marais du Fiel.

Humains : Avant, nous étions tous aveugles. Mais le Mornœil nous apporta la vue : grâce à lui, nous pouvions admirer la beauté du monde. En échange de ce présent, nous devons le nourrir et le vénérer. Mais son appétit ne cessait de



croître, à tel point que nous dûmes aller de plus en plus loin pour chercher de la nourriture. Nous dûmes combattre les orques, qui avaient confisqué les meilleures terres, et les drakéïdes sournois, qui nous étourdissaient de belles paroles.

Orques : Au début, le monde était un champ de bataille. Nos ancêtres, les Guerriers Sanguinaires, se battaient contre les Abominations qui cherchaient à détruire tout ce qui existait. Mais leur courage ne suffisait pas à vaincre ces horreurs. Alors le héros Umbak partit à la recherche du Cor du Repos et au bout d'une longue quête, il parvint à dérober l'objet au Dernier Dormeur. Puis il souffla de toutes ses forces dans le Cor. Les Abominations tombèrent dans un sommeil éternel. Les Guerriers Sanguinaires rangèrent leurs armes puis se mirent à cultiver la terre dévastée ; ils prirent le nom de Laborieux (Urk ou orque en langue orque). Les nôtres vécurent en paix, jusqu'à l'arrivée des sauvages humains, qui attaquaient par trahison et pillaient sans vergogne nos récoltes. Bien que nous parvinmes à les repousser au bout de plusieurs années de guerre, notre puissance avaient été sérieusement ébranlée. C'est à ce moment que les traîtres drakéïdes s'en prirent à nous, eux qui disaient vouloir sceller une amitié éternelle avec notre peuple ! Malgré une résistance acharnée, nous dûmes nous avouer vaincus, même si quelques uns de nos plus braves héros parvinrent à se replier

vers les Mornes Cimes. Alors commencèrent nos années de servitude : les drakéïdes nous firent travailler comme des bêtes, nous humilièrent de mille et une façons...

Nains : Les Seigneurs des Abysses guidèrent nos premiers pas. Ils nous aidèrent à nous orienter dans les ténèbres, à creuser des galeries, à travailler les métaux. Nous connaissions à cette époque le Secret du Métal Chantant et le Rituel de l'Explosion Assourdissante. Nous avions atteint le fond du monde, là où la chaleur faisait fondre le roc même. Les gemmes les plus précieuses ornaient nos demeures.

Halfelins : Nous vivions autrefois dans le ciel, sous la protection des séraphins. Ils nous laissaient libres de nos déplacements, à une exception près : nous n'avions pas le droit de toucher terre, car là vivaient les ennemis des séraphins, les démons. Un halfelin particulièrement curieux du nom d'Olbo trouvait cette interdiction stupide, car il était convaincu que ces démons n'existaient pas. C'est pourquoi il finit par braver l'interdiction des séraphins ; aussitôt ceux-ci nous maudirent tous, pour la faute d'un seul. Nous perdîmes nos ailes et fûmes condamnés à rester sur la terre ferme pour l'éternité. Désespérés, nous lapidâmes Olbo et brandîmes son horrible carcasse vers les cieux dans l'espoir d'un pardon.

Aucune réponse ne vint. Alors, nous errâmes de par le monde, constamment harcelés par les oiseaux et les séraphins. Heureusement, les nobles griffons eurent pitié de nous et nous amenèrent dans les Collines Ecailleuses. Là, nous édifiâmes un nouveau foyer et conclûmes un pacte avec les griffons. Nous les entretenions et ils nous laissaient les utiliser comme montures.



ERE DE LA DÉVASTATION (-200 ANS)

Illithids : Perdus dans nos expérimentations, nous étions devenus négligents. A notre insu, les giths avaient appris à résister à notre contrôle mental. Leur révolte faillit nous anéantir. Seules quelques dizaines d'entre nous parvinrent à échapper à leur terrible vindicte. Pire encore, notre Cerveau Ancien fut détruit, et avec lui, une grande partie des connaissances de notre peuple.

Les giths soumièrent facilement les nains puis envahirent la surface. Avec l'aide des nains, ils balayèrent les tribus humaines du sud, écrasèrent l'empire drakéide d'Azzal'Moen, massacrèrent les yuan-ti du Marais du Fiel ! Leur frénésie ne se calma que lorsque le continent entier fut à leur merci. Alors, ils cherchèrent un moyen de revenir dans leur monde. Les imbéciles étaient incapables de comprendre le fonctionnement de nos sorts de Portail...

Les années passèrent et leurs rituels échouaient les uns après les autres. Eux, les anciens esclaves, n'hésitaient plus à asservir les autres peuples : des milliers de créatures furent déportées dans des cités-prisons, les Réserves, où ils devaient récolter les composants nécessaires aux expérimentations magiques des giths.

Drakéides : Tandis que les mages du fier empire d'Azzal'Moen avaient commencé le grand rituel devant restaurer le Dragon Primordial, des Yanaku (non-drakéides) aux lames effilées nous attaquèrent sans prévenir. Leurs hordes immenses éradiquaient toute vie avec une fureur aveugle. Dans un geste désespéré, nous libérâmes la magie destinée au rituel. Des dizaines de milliers de créatures périrent en un instant, des cités s'écroulèrent dans un fracas retentissant et toute vie quitta les terres de l'empire d'Azzal'Moen. Hélas, cela ne suffit pas : une partie des giths avait survécu et les derniers rescapés de notre peuple connurent le sort des vaincus.

Orques : Au début, nous avions accueilli avec joie l'arrivée des giths, que nous prenions pour des libérateurs. Bien vite, il apparut que nous n'avions fait que changer de maîtres. Ils nous déportèrent dans les endroits les plus reculés, nous obligèrent à martyriser la terre pour satisfaire leur appétit...et nous contraignirent même à partager notre nourriture avec les vils drakéides !



Halfelins : Plutôt que de jouer aux héros et d'être tous réduits en esclave, nous avons préféré nous soumettre aux Démons sortis des entrailles de la terre. Nos Monteurs de Griffons participèrent aux guerres contre les humains et les yuan-ti. Nous avons réussi à préserver l'essentiel de notre liberté, pour un coût modique. Chaque année, les Démons prenaient quelques dizaines des nôtres et les envoyaient travailler dans leurs Réserves.



Nains : Nous avons vu les giths croître peu à peu en force et en assurance au fil des siècles, comme s'ils n'attendaient que le moment propice pour renverser le règne des Seigneurs des Abysses. Mais nous les croyions trop faibles et lâches pour réussir un tel acte : grave erreur ! Lorsqu'ils se révoltèrent, nous fûmes submergés par leur ardeur au combat, les Seigneurs n'eurent même pas le temps de se défendre. Les giths avaient prouvé leur valeur, nous nous soumîmes à eux.

Yuan-ti : Au début, notre peuple dut combattre les misérables chafouins qui voulurent s'installer dans les marais. Puis de longues querelles opposèrent les yuan-ti pour savoir quelle était la forme idéale qui conviendrait au Serpent Suprême, jusqu'à ce que naquisse Ess'zall, le premier Parfait. Grâce à lui, les frères ennemis se réconcilièrent et nous connûmes la prospérité. De plus en plus de Parfaits voyaient le jour et le temps de la création du Serpent Suprême se rapprochait. Hélas, nos rêves furent brisés par les infâmes giths. Nous avons beau connaître chaque recoin de nos terres, nous ne pouvions rien contre leur terrible magie

AUJOURD'HUI

Illithids : Au bout d'une centaine d'années de recherches, les giths n'étaient pas parvenus à leurs fins. Certes, ils avaient réussi à créer des portails qui les téléportaient d'un bout à l'autre du monde, mais ils demeuraient incapables d'ouvrir des Portails interplanaires. Il y a à peine un mois, le destin leur vint en aide : des tieffelins émergèrent d'un Portail situé en plein cœur des Terres Ravagées. Si les tieffelins avaient eu l'intention d'envahir ce plan, ils en eurent pour leurs frais : les gith se ruèrent vers le Portail comme une tornade emportant tout sur son passage, abandonnant leurs esclaves à leur sort. Le portail se referma peu après. Nos observations magiques nous révélèrent la présence de quelques groupes de tieffelins piégés sur place.

Maintenant que les giths sont partis et que les barrières magiques qu'ils avaient conçues sont tombées, nous avons le champ libre pour reprendre notre Grand Dessein : nous devons détecter les futures Abominations et les garder sous notre surveillance.

La domination gith

Bien qu'eux mêmes anciens esclaves, les giths n'ont éprouvé aucun scrupule à exploiter les peuples de la surface : récolte de composants et de nourriture, exploitation minière, fabrication d'objets... Les giths ont ainsi pu se consacrer exclusivement à leurs recherches magiques.

La majeure partie des giths vivent dans les cités, d'énormes villes en pierre, protégées par une magie puissante. Ils gardent ici les femelles et les enfants des races esclaves. Une fois par an, certains travailleurs des Réserves sont téléportés dans une pièce de la cité pour se reproduire avec des femelles de leur espèce, sous le regard vigilant du gith. Ils sont ensuite ramenés à la Réserve, sans avoir pu voir à quoi ressemblait la cité. Les enfants nés de ces unions demeurent dans des quartiers réservés de la cité. Ils subissent de longues séances d'exercices physiques, sans cesse harassés par leurs instructeurs nains, et ne voient que rarement leur mère. Une fois que les instructeurs les jugent assez endurant, les enfants sont téléportés dans une Réserve.

UN TOUR GÉOGRAPHIQUE

LES TERRES RAVAGÉES

Berceau de la civilisation Drakéïde, la région était jusqu'à l'arrivée des gith une terre agricole fertile. Mais après le cataclysme magique déclenché par les derniers défenseurs de l'Empire, il ne reste plus rien du paysage de douces collines herbeuses d'autrefois. Il a été remplacé par le spectacle lugubre de terres calcinées. Dans cette région, le sol crisse désagréablement à chaque pas : difficile de ne pas attirer l'attention des créatures des alentours !

Si les vieilles cités drakéïdes ont été pillées sans vergogne par les giths, leurs ruines recèlent encore bien des richesses insoupçonnées...

L'ETENDUE DE MORNCEIL

Là, vécurent les six Tribus humaines du Mornceïl, le Dieu Vigilant. Là se dressent les Cairns Ruisselants, d'où s'écoule encore le sang des sacrifiés à la gloire du Mornceïl, sang qui forma le Lac des Sacrifices. Les Voyants humains disent que le Dieu Vigilant s'est réfugié au fond du lac lorsque les giths arrivèrent et que ceux qui pourront l'admirer en seront changés à jamais. Mais pour arriver jusque là, il faudra parcourir longuement la steppe, et prier pour ne pas rencontrer des chevaux cauchemars...

LE PAYS TRANCHANT

La région doit son nom à l'herbe argentée et très coupante qui recouvre son sol. Haute de près d'un mètre, cette herbe fera souffrir mille martyres au voyageur imprudent. Ses vêtements seront vite réduits en charpie, ainsi que sa peau ! Même les plus prévoyants ne seront pas épargnés, car ils subiront de plein fouet la chaleur écrasante de la région, à peine soulagée par de brusques averses. Le meilleur moyen de déplacement reste donc celui employé par les halfelins autochtones de la région : le vol...

En effet, les halfelins ont domestiqué de longue date les hippogriffes des Collines Ecailleuses, situées en plein cœur du Pays Tranchant. C'est d'ailleurs là même que les halfelins ont élu domicile.

LES MORNES CIMES

Cette chaîne de montagne culmine à une altitude de 3 000 mètres. Elle sépare les terres de l'ouest de la Contrée de la Beauté Perdue. Quelques centaines d'orques vivent dans des cavernes. Entre deux

batailles contre les géants locaux, ils rêvent de reconquérir leurs anciennes terres.

LA CONTRÉE DE LA BEAUTÉ PERDUE

Qui pourrait croire que cette contrée terne et monotone recelait autrefois les merveilles du monde ? Les fleurs aux couleurs de l'arc en ciel enchantaient le regard, alors que le palais était comblé par les fruits au goût exquis que l'on pouvait cueillir partout. Les orques avaient donné corps à ce paradis, grâce à un pacte avec les esprits de la nature locaux. Mais leur réussite eût tôt fait d'attiser les convoitises : les Drakéïdes envahirent le pays et asservirent les orques, bien qu'une infime partie ait pu rejoindre les Mornes Cimes. A ce moment là, les esprits de la nature désertèrent les lieux, et l'endroit perdit peu à peu sa splendeur. Les giths ont utilisé la région comme grenier à blé, et l'on peut y trouver de nombreuses Réserves.

LA FORÊT DE L'APPARITION

La forêt doit son nom à une vieille légende orque. Selon celle-ci, les guerriers sanguinaires, tandis qu'ils cherchaient un endroit où camper, traversèrent la forêt. Au cours de leur périple, alors que la lune montait dans le ciel, ils virent un étrange humanoïde, bien trop grand pour un humain et à la peau aussi pâle que celle d'un vampire. Au grand étonnement des orques, l'être leur parla dans leur langue : « Allez vers le nord, et lorsque vous entendrez le chant de l'oiseau-lyre, vous saurez que vous serez arrivés ». Avant que les orques n'aient pu le remercier, il disparut comme par enchantement.

Désormais, la forêt est défendue par les dryades qui ont quitté la Contrée de la Beauté Perdue.

LE MARAIS DU FIEL

A l'ouest des Mornes Cimes s'étend le marais du Fiel. Selon une vieille légende yuan-ti, le cerveau du Grand Dragon aurait donné naissance au marais. Pour les Drakéïdes, ce serait plutôt ses déjections... Il n'y a guère que les hommes-serpents pour apprécier ce paysage d'eaux croupissantes mêlées aux moisissures végétales, où pullulent les insectes venimeux. Pourtant, le marais recèlent une grande richesse : le Yethzu, une plante utilisée dans les rituels magiques des giths.



CADRE DE DÉPART : LA RÉSERVE D'AZADOL

POPULATION

43 travailleurs dont :

- 14 travailleurs yuan-ti
- 10 travailleurs drakéides
- 8 travailleurs orques
- 7 travailleurs humains
- 4 halfelins

Perdue au fin fond du marais du fiel, cette Réserve sans histoire est dédiée à une seule fin : la collecte du Yethzu. Mais le départ des giths va tout changer...

Flore locale

Une flore exubérante prospère dans le marais. La plante la plus commune reste le pillar, un jonc de près de deux mètres de haut, qui sert de matériau de construction. Sa sève était souvent utilisée comme aphrodisiaque par les yuan-ti en vue de leurs cérémonies d'accouplement. S'il n'est pas dangereux en soi, le pillar ne facilite pas la progression des voyageurs et peut cacher des surprises plus déplaisantes, comme le Liper, une plante en forme de nénuphar aussi carnivore qu'un ogre affamé.

Faune locale

La faune du marais est d'une incroyable diversité : le passionné de vie animale ne saura où donner de la tête entre les milliers de variétés d'insectes, de batraciens, de mammifères... Parmi les espèces les plus emblématiques des environs, on peut citer le Falerm, le Siogoï, et le Jelpesh.

Le Falerm ressemble à une gigantesque mouche dotée de mandibules acérées. Aussi grand qu'un chien, le Falern fait preuve d'une incroyable férocité, surtout lorsque des intrus s'approchent un peu trop près de ses larves... Mais ces dernières secrètent une substance très recherchée, le Yetzhu, qui sert à la fois de baume et de nourriture.



Le Siogoï semble anodin à première vue : ce n'est qu'un petit batracien et à la peau terne. Mais sa langue est d'une longueur extraordinaire : près d'un mètre ! De plus, elle s'avère incroyablement solide : il faut un bon coup de dague pour se débarrasser d'une langue de Siogoï enroulée autour de sa jambe... De ce fait, les yuan-ti utilisent depuis longtemps les langues de Siogoï en guise de corde.

Enfin, le Jelpesh, une louette au pelage ras et particulièrement appréciée par humains, nains et orques pour la saveur de sa chair.

Des créatures plus dangereuses et heureusement plus rares rôdent aussi dans les parages. Les guenaudes noires, descendantes dégénérées d'esprits de la nature ayant fui l'antique Contrée de la Beauté Perdue, préparent constamment d'ignobles rituels en vue d'agrandir le marais. Grâce à leur don d'imitation, elles sont capables de reproduire les sons de n'importe quel humanoïde ou animal. Exemple éculé : elles peuvent imiter le son d'une demoiselle en détresse pour attirer un chevalier en herbe dans un piège. Et dans ce cas là, elles n'hésitent pas à laisser la malheureuse victime aux bons soins des tertres ambulants et des horreurs grimpanes qui l'accompagnent...

Description de la Réserve

La Réserve d'Azadol n'est guère impressionnante : dix tentes en toile juchées sur une grande plateforme en pillar soutenue par des pilotis. Au centre de la plateforme se trouve deux tentes un peu plus grandes que les autres : celle du seigneur gith local et de ses cinq guerriers nains et l'entrepôt. Les quarante trois travailleurs dorment dans les tentes

restantes, à raison de 5 ou 6 par tente.

Lorsque le gith était présent, un sort de Barrière était dressé le soir, empêchant quiconque d'entrer ou de sortir de la Réserve ; et des enchantements protégeaient la tente principale.

Des Illuns, petits rongeurs aux sens extrêmement aiguisés, servent de vigiles : ils poussent un cri strident dès qu'ils repèrent un danger potentiel.

Lieux notables de la région

RÉSERVES DE LEYDOSH ET SILLUS

Respectivement à quatre heures de marche au nord d'Ardol et à sept heures à l'ouest, ces deux réserves sont approximativement de la même taille que celle d'Azadol.

LA CITÉ GITH DE ZEBRUKAN

Rares sont les travailleurs à avoir eu le privilège de se rendre à la cité, et ils n'en n'ont pas vu grand chose ! Perdus dans une immense pièce cernée par quatre murs en pierre, ils se sont contentés de s'atteler à leur « mission reproductive » sous le regard méticuleux des giths. Ils savent juste que la cité est située à environ deux jours au sud de la Réserve.

L'ARBRE D'ARGENT

On ne trouve jamais deux fois au même endroit cet arbre aux feuilles miroitantes et au tronc argenté. Il semble errer à travers les marais comme une âme en peine. Il est déjà apparu à proximité d'Azadol. Les vieux orques disent que l'arbre est le dernier des arbres pensants qui recouvraient la région avant qu'elle ne devienne un marais. Ils racontent même que celui qui tient une de ces feuilles peut percevoir les pensées des plantes.

L'OEIL DE PIERRE

En partant vers le nord-ouest au départ d'Azadol, on traverse une région étrangement silencieuse, où une petite colline de pierre noire s'élève au dessus du marais. Un immense dessin représentant un œil circulaire est gravé sur une des faces de la colline. Tout humain reconnaîtra instantanément la marque du Mornœil. S'il est touché par un PJ, l'œil semble se braquer sur celui qui a posé les mains sur lui puis disparaît, laissant une ouverture dans les ténèbres.

Evènements récents

Au matin du 3^{ème} jour de la saison de l'Enclume, les nains se rendirent compte à leur réveil que le Seigneur gith avait disparu. Au début, ils se contentent de faire comme si de rien n'était : après tout, ce n'était pas la première fois que le Seigneur partait à l'improviste. Mais un jour plus tard, un nain en provenance de la Réserve voisine de Leydosh annonça que leur Seigneur avait disparu aussi. Dans la soirée, un nain de la Réserve de Sillus porta le même message. Et deux jours après, arrivèrent trois nains à l'air hagard ; ils venaient de la cité gith d'Ishssal, que les gith avaient désertée, et dont le départ avait causé l'effondrement de toutes les barrières magiques qui renaient les innombrables monstres qui servaient de cobayes aux giths. Les abominables créatures avaient alors libéré leur sauvagerie si longtemps refoulée, déchirant les chairs des femmes, dévorant les enfants, massacrant les guerriers pris par surprise. A la vue de cet horrible spectacle, une onde de panique avait submergé les nains et esclaves de la cité, qui s'étaient enfuis dans la confusion la plus totale.

Enfin, le même jour, un nain de la Réserve parti depuis quelque temps en reconnaissance dans les marécages signala la présence d'une troupe d'êtres étranges dans les marécages.

Devant la gravité des événements, les nains de la Réserve quittèrent les lieux durant la nuit, afin de rejoindre celle de Leydosh, plus facilement défendable en cas d'attaque de monstres.

En ce matin du 3^{ème} jour de la Saison Brûlante, les travailleurs découvrent le départ des nains. Laissez à eux même, ils doivent décider de leur avenir...

Moral des communautés

Drakéides : La plupart épousent les idées d'Arztanzalar, qui veut quitter les lieux au plus vite.

Halfelins : Pour le moment, ils adoptent un profil bas. Ils espèrent pouvoir regagner les Collines Ecailleuses dès que possible.

Humains : La tribu des Cœur de Ciel, réunie à partir des débris de plusieurs autres tribus, a pour chef Colline de Lumière et pour Voyant le Fou des Tempêtes.



Orques : Les orques ne cessent de se quereller depuis qu'un des leurs a découvert la disparition des nains. Gerlog aux Longs Crocs veut retourner au Pays de la Beauté Perdue, Rezlak le Sale désire que les orques rejoignent les leurs qui se sont réfugiés dans les Mornes Cimes et Isbog aux Mains Habiles préfère participer aux missions de reconnaissance proposées par le chef Yuan-ti. Heureusement, la médiation d'Ulatuk au Rire Tonitruant a évité, pour l'instant, que la dispute ne s'envenime.

Yuan-ti : la communauté Yuan-ti est très soudée autour de son chef Ssiz'Foliz, qui prône l'entente avec les autres communautés. Mais certains yuan-ti éprouvent les pires difficultés à supporter les piques constantes d'Artanzalar, le chef des drakéides...

PNJ principaux de la Réserve

COLLINE DE LUMIÈRE

Il dit être chef de la Réserve d'Azadol. Malgré sa barbe filasse à demi rongée par les mites, malgré ses épaules voûtées et ses traits creusés, il en impose à tous avec son regard furibond et sa voix grondante. Particulièrement impatient, il a du mal à supporter les discussions interminables qui semblent enchanter drakéides et yuan-ti.

Les événements récents l'inquiètent grandement : des guerriers aussi endurcis que les giths ou les nains ne partent pas en catimini sans une très bonne raison ! A l'instar du chef des yuan-ti, il pense qu'il faudrait effectuer des reconnaissances avant toute autre action. Il voudrait ensuite tenter de libérer les travailleurs des autres Réserves ; il sera alors possible de se diriger vers la cité gith.

Phrase type : « Par les Abysses, on va pas encore perdre notre temps à discuter ! »

LE FOU DES TEMPÊTES

Le Voyant de Mornœil local est un homme entre deux âges, dont on redoute les malédictions. Il croit que le Mornœil a envoyé les plus puissantes de ses créatures pour libérer les humains.

Il a vu un des nains de la Réserve revenir en provenance de l'est hier et il est certain que celui-ci a repéré les créatures. Les nains se sont donc sûrement enfuis pour rejoindre une autre Réserve.

En fait, un illithid contrôle le Voyant du Mornœil : il a vu en lui un intermédiaire parfait pour orienter le destin des futures Abominations...

Phrase type : « Son œil est braqué sur toi, mon enfant... »

SSIZ'FODISS

Ce vieux yuan-ti est très respecté par ses pairs. Dès la découverte de la disparition des nains, il a réuni tout le monde pour fixer la marche à suivre. Ces disparitions subites n'annoncent rien de bon selon lui : une terrible menace doit se profiler à l'horizon... Il veut que des missions de reconnaissance soient immédiatement effectuées. Si ces missions ne signalent aucun danger inhabituel, il aimerait lancer une expédition vers la cité, afin de ramener les femelles : la survie de la race yuan-ti en dépend.

Phrase type : « Ne nous pressons pas, mes amis, prenons le temps d'examiner la situation... »

AZTANZALAR

Ce drakéide imbu de lui-même se croit destiné à refonder l'ancien empire d'Azzal'Moen. Il pense même pouvoir ramener le Dragon Primordial à la vie en tuant tous les Yanaku (non-drakéides), qui ne sont pour lui que des impuretés engendrées par la mort du Dragon Primordial. Bien sûr, il ne crie pas ses idées sur tous les toits, mais il a réussi à influencer plusieurs de ses congénères. Son objectif premier est de quitter la Réserve avec les autres drakéides puis de gagner les anciennes terres d'Azzal'Moen, afin de récupérer les puissants artefacts cachés dans les décombres des antiques villes impériales. Bien sûr, il entend auparavant s'assurer que la disparition des giths soit définitive...

Phrase type : « A l'avenir, Etre de basse caste, parle avec plus de déférence à Aztanzalar, dont les ancêtres étaient déjà Lames Sans Repos du temps où nulle lueur étoilée n'éclairait la nuit. »

ULATUK AU RIRE TONITRUANT

Cet orque au rire facile joue un rôle important : sous ses allures de simple bon vivant, il dissimule de précieux talents de diplomate. Il a ainsi réussi à préserver tant bien que mal la paix au sein des rangs orques.

Phrase type : « Hé, c'est pas la peine de gueuler comme un nain à qui l'on arrache la barbe, on est pas sourd, l'ami ! »

PISTES POUR UN DÉBUT DE CAMPAGNE

Les personnages joueurs

Les joueurs incarnent des travailleurs, mais pas des travailleurs comme les autres : leurs personnages sont capables de manipuler le Songe, et sont donc des Abominations en puissance, même s'ils n'en n'ont pas encore conscience...

LES DIFFÉRENCES PAR RAPPORT AUX RÈGLES DE BASE

Des races du *Manuel des Joueurs D&D 4*, seuls les drakéides, les halfelins, les humains sont disponibles pour les PJ. Mais deux nouvelles races sont présentes dans ce cadre de campagne : les orques et les yuan-ti. Référez-vous simplement aux caractéristiques données à la fin du *Bestiaire Fantastique* pour incarner un orque. Restent les yuan-ti... Les trois divisions de la société yuan-ti – communs, bénis, et parfaits – correspondent respectivement aux maléficiés, abominations, et anathèmes du *Bestiaire Fantastique*. Par défaut, les PJ incarnent des yuan-ti communs.

Commun yuan-ti

TRAITS RACIAUX

Taille moyenne : 1,60 m à 1,80 m

Poids moyen : 60 à 80 kg

Bonus aux caractéristiques :

Dextérité +2, Intelligence +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 6 cases

Vision : normale

Langues : gith, ophidien, langue des marais

Bonus aux compétences : +2 en Discrétion, +2 en Endurance

Enfant du Marais : un yuan-ti se déplace dans un marécage comme s'il s'agissait d'un terrain normal, et non pas difficile.

Esprit vénéneux : vous pouvez utiliser *esprit vénéneux* en tant que pouvoir de rencontre.

Esprit vénéneux

Yuan-ti commun

Pouvoir racial

Vous sécrétez un redoutable poison à l'aide de vos glandes buccales, avant de le cracher droit sur votre ennemi qui se retrouve vite engourdi.

Rencontre ♦ poison

Action mineure Distance 2

Cible : une créature

Attaque : Cha +2 contre Vigueur

Réussite : la cible subit 5 dégâts de poison continu et est ralentie (sauvegarde annule les deux)

Au niveau 11, le bonus d'attaque passe à +4 et les dégâts passent à 5 + bonus de Cha. Au niveau 21, le bonus d'attaque passe à +6, les dégâts passent à 7 + bonus de Cha, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule les deux).

Les classes de paladin et de prêtre ne sont pas disponibles. Seules les sociétés humaines comprennent des individus spécialisés dans les fonctions religieuses, les Voyants de Mornœil, et ceux-ci se rapprochent plus d'un magicien ou d'un sorcier.

L'équipement des personnages joueurs en début de partie sera rudimentaire : armes de fortune, comme par exemple des planches de bois provenant des caisses, et simple pagne...

Comment se fait-il que les personnages ne connaissent pas leurs pouvoirs ?

On peut tenter de trouver une explication plus ou moins tirée par les cheveux, celle-ci par exemple : les giths détectent dès l'enfance ceux qui sont susceptibles d'avoir des pouvoirs magiques (donc de manipuler le Songe) et leur font porter un bracelet de neutralisation de magie qui les empêche de recourir à ces pouvoirs. Mais lorsque les giths quittent le monde d'Ishak, l'enchantement des bracelets se dissipe... Les personnages ont été parcourus de picotements durant quelques minutes, signe du retour de leurs pouvoirs.

Solution plus simple : les pouvoirs des personnages sont à l'état latent et ils ne découvriront ceux-ci que lors de leur premier combat.



Une amorce de campagne

On peut commencer la partie le matin de la disparition des nains. Eventuellement, une rapide introduction donnera un goût de la vie rude et monotone des personnages joueurs avant cet événement, avec quelques remarques sur le comportement bizarre des nains et l'absence du gith depuis quelques jours.

Il serait intéressant ensuite de jouer la réunion des travailleurs suite à la découverte de la disparition des nains. C'est l'occasion d'introduire les principaux PNJ.

Alternativement, le MJ peut décider de commencer le jeu de façon plus spectaculaire, avec une révolte d'esclaves. Le gith n'ayant pas été aperçu de toute la journée et les nains semblant affolés, les travailleurs voit là une bonne occasion de se débarrasser de leurs geôliers. Les chefs des différentes espèces s'entendent secrètement pour s'attaquer aux nains la nuit venue.

Important

Toutes les rencontres ci-dessous impliquent une équipe de 4 PJ ; veillez à moduler le nombre d'ennemis en fonction de la taille de votre groupe de PJ !

SCÈNE 1 : SEULS AU MONDE...

Terlug le Calme, un orque peu enclin à l'agitation, se lève un peu avant les autres, surpris de ne pas entendre les voix bourruées des nains qui viennent d'ordinaire réveiller les travailleurs. Il s'approche prudemment de la tente des nains, puis prend son courage à deux mains pour jeter un coup d'œil à l'intérieur : personne ! Ses cris ont tôt fait de rameuter toute la Réserve, dont les personnages joueurs. Après examen de la tente, il apparaît que les nains ont pris leurs armes et armure, de quoi dormir, ainsi que de la nourriture. Une réunion générale est alors organisée à l'initiative de Ssiz'Fodiss.

Si les PJ n'influent pas sur la réunion, Ssiz'Fodiss voudrait que quatre yuan-ti partent en reconnaissance afin de déterminer la direction prise par les nains et de vérifier si aucun danger immédiat n'est présent. La proposition est soumise à un vote. Les drakéides et les halfelins préféreraient partir tout de suite et les orques sont divisés. Les humains acceptent la proposition de Ssiz'Fodiss. Toutefois, Le Fou des Tempêtes désire que les PJ participent à l'une des missions d'exploration car « ils portent la marque du Mornœil et son œil les guidera ». La

plupart des travailleurs des autres races trouvent ridicule cette lubie, mais Ssiz'Fodiss obtempère sans trop de réticence : sa proposition resterait lettre morte sinon. L'ensemble des travailleurs se réunira à nouveau après le retour des missions.

Que peuvent faire les PJ ?

- Ils peuvent faire des suggestions mineures : faire un inventaire des possessions de la Réserve, utiliser le bois de la plateforme pour fabriquer des armes, etc. Pas besoin de test pour convaincre les autres travailleurs si ces suggestions paraissent censées.
- Ils peuvent refuser la proposition de Ssiz'Fodiss lors du vote : un yuan-ti ou un humain qui agit ainsi peut être mal vu... Selon leur nombre et leurs arguments, ils peuvent faire pencher la balance en faveur des drakéides et des halfelins, qui veulent partir tout de suite.
- Bien sûr, ils peuvent émettre des contre-propositions : partir immédiatement vers la cité gith, s'attaquer à une Réserve voisine pour libérer les prisonniers, quitter les lieux avant que les nains ne reviennent... Comme ce sont des propositions assez aventureuses, le MJ peut décider de mettre en place un challenge de compétence de complexité 1.

Challenge de compétence : convaincre les travailleurs

Mise en place : les PJ cherchent à persuader les travailleurs du bien-fondé de leur proposition et à influencer leur vote.

Niveau : 1

Compétences principales : Bluff, Diplomatie, Intimidation

Intimidation (DD difficile) : le PJ met les points sur les i et parle crûment des conséquences impliquées par le refus de la proposition.

Bluff (DD moyen) : le PJ invente un prétexte plus ou moins fallacieux pour appuyer ses dires.

Diplomatie (DD moyen) : le PJ tente d'amaïdouer son auditoire avec de belles phrases.

La fin de la réunion entraîne deux possibilités :

- Soit les PJ quittent les lieux : en mission d'exploration vers l'ouest, pour se rendre à la cité gith ou dans une Réserve voisine... Dans ce cas, rendez-vous à la Scène 2 A
- Soit les PJ restent sur place. Allez alors à la Scène 2 B

SCÈNE 2 A : RENCONTRE DU TROISIÈME TYPE

Résumé : lors de leur exploration du marais, les PJ découvrent un combat entre deux tieffelins et un groupe de curieuses créatures, les Chafouins.

Rencontre

Un chafouin féroce, un protecteur chafouin et quatre chafouins hurleurs. Les caractéristiques des chafouins sont données dans la section « caractéristiques des monstres »

Rappel : un marécage est considéré comme un terrain difficile.

Au bout de deux heures de marche, les PJ entendent le son d'un cor, qui semble provenir d'une zone située en avant du groupe et couverte de pillas de grande taille (4-5 mètres de haut). En se rapprochant, ils distinguent des bruits de combat. La « forêt » de pillas s'éclaircit au bout de quelques dizaines de mètres. Les PJ voient alors à une vingtaine de mètres d'eux, six créatures au corps spongieux en train d'attaquer à mains nues deux humanoïdes étranges au visage rouge, et pourvus d'énormes cornes. Ces derniers sont très bien équipés - armure en fer et hache à deux mains - mais si les PJ n'interviennent pas, ils finiront par succomber aux coups de leurs assaillants.

Les deux humanoïdes sont des tieffelins et les assaillants des chafouins. Un yuan-ti reconnaîtra aisément les chafouins, dont on lui a toujours dit le plus grand mal.

Deux solutions s'offrent donc aux PJ : soit ils aident les chafouins, soit ils portent assistance aux tieffelins.

Les PJ ont aidé les chafouins : ceux-ci partiront tout de suite, en disant aux PJ de ne pas traîner dans les parages car le gros des troupes de « monstres à cornes » ne tardera pas à arriver.

Si les PJ tentent de les suivre, ils accepteront de mauvaise grâce, surtout si un yuan-ti fait partie du groupe. Ils marcheront en silence durant un petit quart d'heure pour atteindre une portion touffue du marais, où poussent des arbres aux formes torturées. Là, ils pousseront un petit cri aigu et douze autres chafouins surgiront de la forêt. Ils demanderont alors aux PJ si ces derniers sont des travailleurs des Réserves ; Ils ne se

détendront que si les PJ parviennent à dissiper leurs soupçons, en racontant les événements des derniers jours par exemple. Si un yuan-ti est présent, il faudra se montrer diplomate pour éviter que les esprits ne s'échauffent. Les Chafouins expliqueront alors leurs aventures : profitant du fait que les barrières magiques qui les retenaient se soient dissipées et les giths de la cité semblaient avoir disparu, ils se sont enfuis en toute hâte des lieux. Après avoir trouvé un havre sûr, ils ont commencé à explorer les environs, tuant au passage plusieurs nains qui avaient quitté la cité. Ce faisant, ils ont repéré des monstres bizarres, « étrangers au marais ».



Le groupe qui a amené les PJ surveillait justement les actions des monstres, mais il a été détecté par deux monstres qui étaient partis un peu en avant du gros des troupes.

Les chafouins se savent trop peu nombreux pour chasser les tieffelins ou pour attaquer la cité. Ils sont prêts à envoyer une délégation dans la Réserve pour négocier une alliance temporaire. Ils veulent avant tout retrouver les autres membres de leur espèce qui ont été emprisonnés dans la cité.

Les PJ viennent au secours des tieffelins : étrangement, les deux êtres semblent les comprendre. Mieux encore, après quelques essais hésitants, ils parviennent à parler parfaitement la ou les langues utilisées par les PJ ! Il faut dire que leurs bracelets de communication leur facilitent considérablement la tâche... Les tieffelins remercient les PJ, « les premières créatures amicales rencontrées dans ce monde », et disent provenir d'un autre monde. Ils sont arrivés ici via un portail. Alors qu'une troupe de quelque dizaines de tieffelins commençait à explorer la région pour voir si elle était habitée, les giths les ont attaqués et ont coupé toute voie de retour à leur terre d'origine. Les survivants de la petite troupe cherchent donc un moyen de revenir chez eux. Les deux tieffelins demandent au PJ s'ils voudraient s'entretenir avec leur chef.

Si les PJ refusent, les tieffelins chercheront à gagner du temps jusqu'à ce que les autres soient à proximité et attaqueront les PJ s'ils cherchent à partir. Ils ne veulent pas tuer les PJ, seulement les assommer pour les amener au chef.

Le chef répond au doux nom de Grimold et ressemble à un démon plutôt qu'à un être humain. Dès qu'il voit les PJ, il les presse de questions. Ses naseaux frémissent continuellement alors qu'il parle, d'une voix profonde et gutturale. Il veut avant tout savoir si des giths sont dans les parages. Il questionnera ensuite les PJ sur l'endroit d'où ils viennent (nombre d'habitants, qui gouverne, etc) et sur l'emplacement d'une éventuelle forteresse ou cité gith. Si les PJ l'informent que les giths ont disparu de la cité, Grimold devient soudainement très animé et veut immédiatement se rendre à la cité gith, avec les PJ comme guides, car il espère trouver quelques objets magiques ou composants pouvant l'aider à rentrer au bercail. Les PJ peuvent tenter de le convaincre de se rendre d'abord à la Réserve, par exemple pour monter une expédition commune avec les travailleurs (Test de Persuasion DD 15). Si

les PJ lui posent des questions sur la raison de la venue des tieffelins et sur la bataille avec les giths, Grimold répondra que les tieffelins voulaient « explorer » les mondes voisins grâce à leur découverte de la technique des portails interplanaires, et qu'ils ont à peine eu le temps de poser le pied sur ce monde que les giths les ont attaqués sauvagement puis se sont engouffrés dans le portail. Quelques minutes après, le portail s'est refermé. Grimold et ses quelques soldats sont les seuls survivants tieffelins.

SCÈNE 2B : UNE BONNE PLANQUE ?

Si les PJ restent à la Réserve, le Fou des Tempêtes leur demandera de lui chercher des fleurs de lotus blanc, nécessaire à la création d'une poudre de sommeil. D'après les yuan-ti, ces fleurs poussent à proximité de l'œil de Pierre.

Sinon, les PJ pourront participer à divers travaux (chasse, amélioration des défenses, etc).

Au cours de la journée, une des équipes d'éclaireurs reviendra avec d'inquiétantes nouvelles : une troupe d'une vingtaine de monstres cornus a été repérée à environ cinq heures au nord-est de la Réserve ; et ils allaient en direction d'Azadol.

Une réunion s'ensuivra : faut-il tendre une embuscade aux monstres, tenter d'en savoir plus sur eux, envoyer une délégation ? La majorité penche pour une embuscade, bien que les yuan-ti préféreraient une solution moins violente. Si les PJ parviennent à convaincre leurs congénères d'employer la voie diplomatique, reportez-vous au dernier paragraphe de la section 2A.

Le terrain où sera tendu l'embuscade est situé à une heure de marche d'Azadol : là, l'eau monte jusqu'au ventre et les pillas poussent en rangs serrés. Il sera donc facile de surprendre les monstres. Vingt deux travailleurs participent à l'embuscade, les autres étant trop faibles ou malades pour se déplacer. Afin de gérer plus facilement le combat, le MJ a intérêt à ne simuler qu'une partie de l'affrontement, celle qui concerne directement les PJ.

Rencontre

4 soldats tieffelins et 8 sbires tieffelins, tout en étant assistés par quatre travailleurs (2 orques et 2 yuan-ti). Les PJ et leurs alliés ont automatiquement l'initiative au premier tour, et les tieffelins seront surpris durant le premier tour.

Si les PJ sont vraiment en difficulté, d'autres travailleurs peuvent leur prêter main forte.

Après la bataille, les PJ ou à défaut, d'autres travailleurs, auront sûrement veillé à garder quelques tieffelins vivants pour les interroger. Les questionneurs auront la surprise d'entendre les tieffelins les maudire dans leur propre langue : « Par les Démon des Profondeurs, vous combattez comme des charognards, à l'instar de vos maîtres ! Tuez-nous ou amenez-nous devant les giths, qu'on en finisse ! »

Une fois que les tieffelins auront compris que les travailleurs n'ont pas partie liée avec les giths, ils se montreront un peu plus coopératifs, bien qu'ils ne risquent guère de porter leurs agresseurs dans leur cœur. Ils donneront les mêmes informations que celles que vous trouverez dans le dernier paragraphe de la section 2A.

Ils se joindront aux travailleurs si on leur propose, ils n'ont guère le choix après tout, mais n'hésiteront pas à les trahir si une occasion se présente.

SCÈNE 3 : L'ULTIMATUM

En fin de journée, les travailleurs se réunissent. Toutes les missions d'exploration sont revenues, et à part celle des PJ, ou celle qui a aperçu les drakéides si les PJ sont restés à la Réserve, aucune n'a vu quoi que ce soit de particulier.

Nous allons étudier les trois principaux cas de figure :

- Les PJ sont revenus avec une délégation de chafouins. Les Yuan-ti enragent à la vue des chafouins, mais la majorité des autres travailleurs est favorable à une alliance. Ils sont d'accord pour envoyer une équipe vers la cité en début de matinée pour récupérer femmes, enfants et chafouins.
- Les PJ sont revenus avec une délégation de tieffelins. Bien que choqués par l'apparence terrifiante des tieffelins, les travailleurs sont dans l'ensemble favorables à la conduite d'une expédition dans la cité.
- Les PJ et les autres travailleurs reviennent de l'embuscade, avec éventuellement des prisonniers. La réunion qui se déroule est indécise : certains veulent partir tout de suite, d'autres se rendre à la cité, d'autres encore s'attaquer aux nains... Au bout de deux heures de palabres infructueuses, Ssiz'Fodriss et le Fou des Tempêtes demandent à reprendre la réunion le lendemain : de toute évidence, il ne sera pas possible d'arriver à un accord aujourd'hui.

Le jour suivant, alors que le soleil pointe ses premiers rayons, les sentinelles aperçoivent un groupe de quatre kobolds menés par une drakéide. Celle-ci se dit dépositaire d'un message de la part d'Ezzukath, le Dragon Primordial Réincarné. Celui-ci demande aux travailleurs de se soumettre à lui ; en échange, il leur restituera leurs femmes, les enfants restant prisonniers dans la cité. Si aucune réponse ne parvient dans un délai de trois jours, tous les esclaves non drakeïdes de la cité seront tués.

Les drakéides demanderont des preuves de la nature d'Ezzukath, et la femelle leur donnera une écaille du dragon noir.

La délégation part ensuite vers le nord : elle se rend à la Réserve de Leydosh.

Après le départ de la délégation, les travailleurs sont en émoi, notamment les drakéides. Ces derniers sont déjà prêts à se soumettre à Ezzukath alors que les yuan-ti et les orques veulent attaquer la cité. L'ambiance est électrique ; il suffit d'un mot malheureux pour que tout dégénère ! Le Fou des Tempêtes va alors voir en secret les PJ. Il leur demande de partir sur le champ vers la cité afin de libérer les femmes retenues prisonnières, car il sait que les travailleurs mettront trop de temps à se mettre d'accord. Les PJ ont prouvé leur valeur, que ce soit lors de la mission ou de l'embuscade, et un petit groupe aura plus de chance de passer inaperçu. Afin de les aider dans leur mission, il leur donne deux sacs de poudre de sommeil. La poudre de sommeil fonctionne exactement comme le sort de magicien Sommeil (page 77 de la VF du Manuel des Joueurs). Les chafouins ou aux tieffelins présents à la Réserve accompagneront volontiers les PJ, pour peu que les PJ le leur proposent.

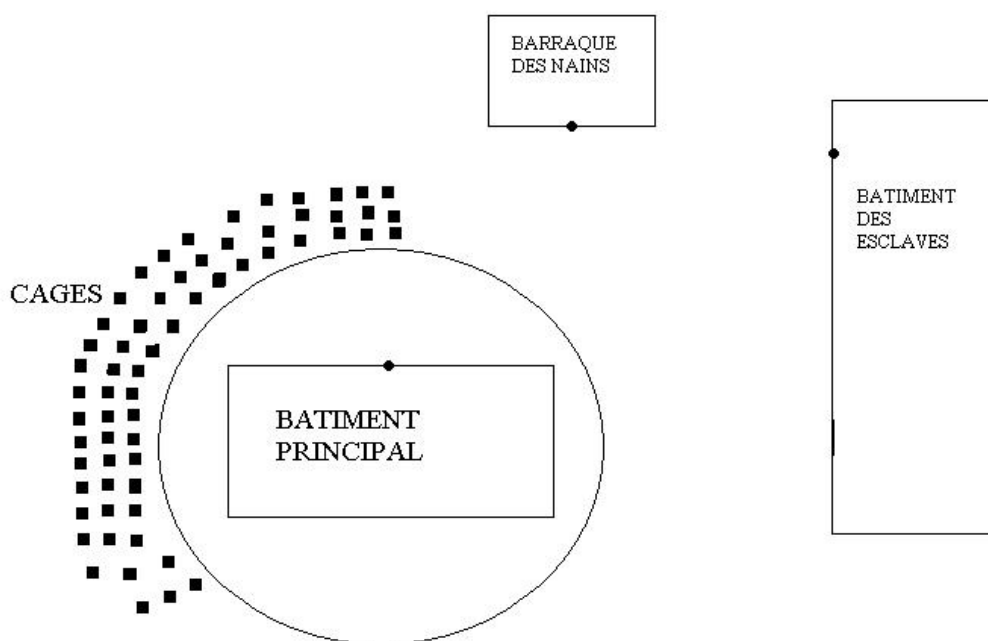
Un ou plusieurs PJ sont drakéides

Si un seul des PJ est drakéide, le Fou prendra à part un autre PJ pour lui demander de tenir à l'œil le drakéide.

Si la majorité est drakéide, alors ce n'est pas le Fou des Tempêtes mais Aztanzalar qui leur demandera de se rendre à la cité. Aztanzalar ne croit pas à cette histoire de Dragon Primordial Réincarné. De plus, cela contrarie ses projets. Il veut donc que les PJ se débarrassent d'Ezzukath, tout en gardant les drakéides femelles en vie. Pour les aider, il leur donne une poudre de sommeil qu'il a dérobé au Fou des Tempêtes.



PLAN



SCÈNE 4 : LA CITÉ GITH DE ZEBRUKAN

Zebrukan ne mérite guère son appellation de cité, puisqu'on ne compte que trois bâtiments : celui où séjournaient les giths, la demeure des nains et la baraque des femmes et enfants esclaves. Pour un gith, habiter à Zebrukan est le signe d'un faible statut ou d'une disgrâce.

Le bâtiment des giths est situé sur une motte artificielle de 10 mètres de haut : on le voit de loin. Malheureusement, comme les environs sont particulièrement dégagés, cela veut dire que toute approche discrète est difficile de jour, à moins de ramper laborieusement jusqu'à destination. Plusieurs dizaines de cages en pillas sont disposées autour de la motte.

Nulle enceinte ne protège les lieux. Les giths se reposaient entièrement sur leurs défenses magiques et les nouveaux maîtres n'ont pas eu le temps d'en édifier une. En journée, un vigile kobold surveille les alentours au sommet du toit du bâtiment gith, alors que deux patrouilles de 2 kobolds font des rondes autour des bâtiments, nuit et jour. Elles sont relevées toutes les 6 heures. Des groupes de 2-3 drakéides partent aussi chasser en début de journée

et reviennent dans l'après-midi. Toutes les quelques heures, le dragon sort du bâtiment principal pour effectuer un vol durant entre une demi-heure et une heure.

Si des tieffelins accompagnent les PJ, ils seront estomaqués à la vue de ce campement misérable. Voici un exemple de réaction : « Ils appellent ça une cité ; je n'arrive pas à croire qu'on s'est fait écrasé par une bande de bouseux mal dégrossis ! »

Que s'est-il passé dans la cité ?

Lorsque les giths ont disparu, les barrières magiques qui protégeaient les cages se sont dissipées, libérant les monstres qui y étaient enfermés, notamment les sauvages kobolds. Ceux-ci se sont alors rués sur les nains et les esclaves. Pris aux dépourvu, les nains ont perdu beaucoup des leurs. Les survivants se sont enfuis vers la Réserve d'Azadol. De nombreux esclaves furent aussi occis. Heureusement, un jeune dragon noir, Ezzukath, dont les giths utilisaient les écailles comme composant de l'un de leurs rituels, a mis fin au carnage en imposant aux kobolds de se tenir tranquille. Il en a tué quelques uns pour l'exemple. Les femelles drakéides se sont ralliées spontanément à ses côtés, car elles voient en lui une manifestation du Dragon Primordial.

Les objectifs du dragon noir

Ezzukath avait initialement arrêté les exactions des kobolds afin de se réserver les esclaves comme garde-manger. Mais les informations glanées auprès des drakéides l'ont convaincu qu'il valait mieux les utiliser comme otages, afin de s'assurer la loyauté des travailleurs de la région. Ils l'aideront à tuer les nains restants, lui fourniront de la nourriture en abondance et partiront à la recherche des autres dragons. Ezzukath veut non seulement connaître le sort des membres de son espèce, mais aussi trouver un dragon femelle pour assurer sa descendance.

Qu'est-il arrivé aux chafouins ?

Ils ont été dévorés par le dragon noir...

DESCRIPTION DES LIEUX

1. Le bâtiment gith

Construit en pierre noire provenant des Mornes Cimes, ce bâtiment à un seul étage forme un rectangle de vingt mètres sur quinze. Son toit, à double pente, est en pilla séché. La porte d'entrée, assez grande pour qu'une créature de taille G puisse y entrer, elle aussi en pilla, ne résistera pas à quelques coups bien placés.

Les giths ne sont pas réputés pour leur exubérance architecturale : aucune décoration ne vient égayer l'allure austère de la demeure, aucune fenêtre ne vient apporter un peu de lumière. Habités à la pénombre depuis leur long séjour sous terre, les giths voient en elle un élément indispensable à leur équilibre : ils passent des heures à méditer dans le noir.

L'intérieur se compose d'une unique pièce, à l'ameublement spartiate : quelques pots de chambre en natte et, dans le coin gauche, une étagère remplie de rouleaux à papyrus. On ne peut pas dire que les giths aiment le superflu !

Comme le dragon a fait de l'endroit son antre, les restes de ses repas jonchent le sol : ossements divers et bouts de chair spongieuse de chafouin, que des yuan-ti ou PJ ayant déjà rencontrés des chafouins reconnaîtront sans peine.

Les rouleaux à papyrus

Que peuvent-ils bien contenir ? Voici quelques propositions :

- des rituels de niveau 1 ou 2 : utiles pour les magiciens, par exemple.
- une carte du monde : les PJ connaîtront ainsi l'emplacement des autres cités giths,
- des notes historiques où peuvent être mentionnés les illithids ou les Abominations...



2. Les cages

La plupart sont brisées ou renversées, dont une plus grande que les autres. Le dragon y était enfermé.

3. Le bâtiment des esclaves

Dans cette immense maison en pilla de plus de 500 m² logent les femmes et enfants esclaves, à la mode gith, c'est à dire sans aucun confort ! Les esclaves sont entassés les uns sur les autres ; l'odeur est insoutenable ! Heureusement, la mort de plusieurs d'entre eux a libéré un peu de place...

Les drakéides se sont arrogées un coin de l'unique pièce : elles se chargent de la surveillance des autres esclaves pour le compte du dragon. Elles font preuve d'une grande brutalité et n'hésitent pas à utiliser les armes naines contre les enfants des autres races.

Durant la journée, la plupart restent dehors et permettent aux esclaves de faire de même : autant qu'ils fassent leurs besoins à l'extérieur plutôt que d'empuantir encore plus la pièce !

Au cours de la nuit, deux drakéides gardent la pièce pendant que les autres dorment. Les relèves s'effectuent toutes les quatre heures.

4. Le bâtiment des nains

Lui aussi construit en pilla, ce bâtiment est le seul qui dispose d'un minimum de mobilier, les nains ne goûtant guère l'ascétisme des giths. Il se compose de deux pièces. La première est grande et sert de salle de repos : on y trouve des pots de chambre ainsi que trente-quatre lits à natte. La deuxième comporte du matériel de forge ainsi que des meubles où sont déposées de la nourriture et des armes : dix haches, trois épées et deux arbalètes. Les nains n'ont manifestement pas eu le temps de tout emporter.

Les kobolds habitent désormais le bâtiment. Entre deux gardes, ils passent leur temps à dormir et se chamailler : il est facile de les prendre par surprise.

POPULATION

- 1 jeune dragon noir
- 10 sbires kobolds
- 22 drakéides femelles
- 43 enfants drakéides
- 19 femelles orques
- 48 enfants orques
- 30 femelles yuan-ti
- 63 enfants yuan-ti
- 26 femelles humaines
- 67 enfants humains

RÉACTION EN CAS D'ATTAQUE

- S'il est attaqué par les PJ, le dragon noir pousse un rugissement terrible, qui rameute ses partisans. Les kobolds qui étaient dans la demeure des nains arrivent à l'entrée du bâtiment gith au bout de 10 rounds, ceux qui étaient en patrouille au bout de 15, et seize drakéides au bout de 20 rounds. Si les PJ tuent le dragon avant, les kobolds s'enfuient, effrayés par la puissance des héros. Les drakéides, à la vue du cadavre du dragon, restent prostrées quelques instants, avant de se jeter sur eux comme des folles.
- Si les PJ attaquent les kobolds d'abord, ces derniers poussent des cris stridents. 6 drakéides viennent à leur rescousse dans 5 tours. Lorsque les drakéides voient les PJ, elles alertent leurs congénères ainsi que le dragon : il faut 5 tours pour que les nouveaux arrivants parviennent à destination.
- Si les PJ s'attaquent en premier lieu aux drakéides, ils pourront compter sur l'aide des esclaves. Au cas où les drakéides parviennent à donner l'alerte, les kobolds rappliquent en 5 tours et le dragon en 10 tours.

ET APRÈS ?

- Si les PJ ont défait le dragon avec l'aide des tieffélins, ces derniers sont déçus du butin. La seule chose qui retient leur attention est la carte du monde contenue dans un des rouleaux à papyrus : ils espèrent que les autres cités seront un peu moins frustrantes que celle-ci.
- S'ils ont assisté les PJ, les chafouins ramasseront les restes des leurs puis quitteront la cité.
- Si les PJ ont tué des femelles drakéides, des tensions sont à prévoir avec ceux de la réserve, à moins qu'ils ne parviennent à trouver des excuses crédibles pour expliquer ces morts.
- En cas de réussite de leur expédition, le statut des PJ sera considérablement renforcé auprès des travailleurs. D&D4 ne propose pas de règles formelles de réputation, mais on peut par exemple donner un bonus de +5 aux tests de compétences sociales des PJ lorsqu'ils doivent interagir avec les travailleurs de la Réserve. Ce prestige est à double tranchant : Colline de Lumière n'aimerait pas que d'autres viennent contester son autorité, et Aztanzalar ne goûterait guère que des membres de son espèce soient plus influents que lui...

- Après la visite de la cité gith, les options sont nombreuses : les PJ désirent-ils libérer les travailleurs des autres Réserves ? Préféreraient-ils explorer d'autres cités gith, en compagnie des tieffélins éventuellement ? Veulent-ils prendre le contrôle de la Réserve ?
- Les PJ disposent d'un mentor tout trouvé en la personne du Fou des Tempêtes, qui sera un allié fidèle, du moins tant que cela sert les desseins de l'illithid qui le contrôle !
- Au fil de leurs aventures, les PJ peuvent être amenés à découvrir plus d'informations sur les illithids et les Abominations, que ce soit dans les archives d'une cité gith, ou dans les inscriptions d'un ancien repaire souterrain des illithids. Ils comprendront dès lors la nature de leurs pouvoirs...

CHRONOLOGIE

J-4 : Les tieffélins émergent de leur portail interplanétaire. Les giths ont détecté la magie du portail et s'y téléportent. Après avoir défait l'avant-garde tieffeline, ils empruntent le portail et disparaissent.

J-3 : Un messenger nain de la Réserve de Leydosh vient informer les nains de la Réserve d'Azol de la disparition prolongée de leur Seigneur. Dans la soirée, un autre messenger vient annoncer que le Seigneur de la Réserve de Sillus a disparu lui aussi.

J-1 : Trois nains viennent à la Réserve d'Azadol, fuyant la cité gith. Les nains d'Azadol décident de quitter la Réserve en catimini durant la nuit et de gagner le refuge plus sûr de Leydosh.

J : Début de la partie. Si les PJ partent en expédition, ils rencontrent les chafouins ou les tieffélins. Sinon, des éclaireurs reviennent à Azadol en disant avoir repéré une troupe de « monstres cornus ».

J+1 : Une drakéide accompagnée de quatre kobolds vient à la Réserve. Elle dit venir de la part d'Ezzukath, le Dragon Primordial Réincarné. Celui-ci demande aux travailleurs de se soumettre à lui. En échange, il leur restituera leurs femmes, les enfants restant prisonniers dans la cité. Si aucune réponse ne parvient dans un délai de trois jours, tous les esclaves non drakéides de la cité seront tués.

J+4 : En fin de journée, Ezzukath fait exécuter les femelles non drakéides. Il se dirige vers la Réserve d'Azadol avec les kobolds et les femmes drakéides.



CARACTÉRISTIQUES DES MONSTRES

Chafouins

De loin, ils pourraient passer pour des êtres humains couverts de boue. Si l'on se rapproche, le doute n'est plus permis : leur corps semble fait d'une matière spongieuse et verdâtre, leurs yeux petits et enfoncés sont démunis de paupières et ils n'ont pas de dents. Ils sont capables de parler, mais la plupart des humains trouveront leur voix particulièrement désagréable. Imaginez quelqu'un qui bavarde la bouche remplie d'eau tout en étant en train d'avaler quelque chose !

Les yuan-ti les désignent exclusivement par le sobriquet de chafouins ; eux se donnent le titre grandiloquent de « maîtres des marais ».

CONNAISSANCE

DD15 : En vieillissant, un chafouin gagne en taille ce qu'il perd en mobilité. Il atteint généralement sa maturité sexuelle en devenant immobile : il envoie alors à intervalles réguliers des spores reproducteurs, dont certains deviendront des chafouins.

DD20 : Le chafouin féroce est un chafouin proche de la maturité. Il est presque aveugle et sourd mais peut capter les impressions des chafouins proches. De ce fait, un chafouin féroce devient bien moins redoutable si on tue les chafouins aux alentours.

Chafouin hurleur	Sbire niveau 1
Humanoïde naturel (plante) de taille P	25 px
Initiative +0 Sens Perception +1	
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégât à un sbire	
CA 12 ; Vigueur 15, Réflexes 12, Volonté 12	
VD 5	
Coup (simple ; à volonté)	
+5 contre CA ; 4 dégâts.	
Enfant du marais	
Le chafouin se déplace dans un marécage comme s'il s'agissait d'un terrain normal.	
Hurllement (mineure ; rencontre)	
Explosion 1 ; +2 contre Volonté ; -2 au prochain test des cibles prises dans l'explosion (attaque, test de compétence...) ; n'affecte pas les chafouins.	
Alignement non aligné Langues langue des marais, langue du Serpent Primordial, gith	
Compétences Discrétion +10	
For 12 (+1)	Dex 10 (+0) Sag 10 (+0)
Con 14 (+2)	Int 8 (-1) Cha 8 (-1)

Protecteur chafouin	Soldat niveau 1
Humanoïde naturel (plante) de taille M	100 px
Initiative +0 Sens Perception +1	
Pv 30 ; péril 15	
CA 12 ; Vigueur 14, Réflexes 12, Volonté 12	
VD 5	
Coup (simple ; à volonté)	
+6 contre CA ; 1d6+1 dégâts.	
Enfant du marais	
Le chafouin se déplace dans un marécage comme s'il s'agissait d'un terrain normal.	
Nuage engourdissant (mineure ; rencontre)	
Explosion 1 ; +3 contre Vigueur ; -1 à la CA des victimes prises dans l'explosion pour la durée du combat ; n'affecte pas les chafouins.	
Alignement non aligné Langues langue des marais, langue du Serpent Primordial, gith	
Compétences Discrétion +10	
For 16 (+3)	Dex 10 (+0) Sag 10 (+0)
Con 14 (+2)	Int 10 (+0) Cha 8 (-1)

Chafouin féroce	Brute niveau 1
Humanoïde naturel (plante) de taille M	100 px
Initiative +0 Sens Perception +1	
Pv 34 ; péril 17	
CA 12 ; Vigueur 14, Réflexes 11, Volonté 12	
VD 4	
Coup (simple ; à volonté)	
+4 contre CA ; 1d8+1 dégâts.	
Enfant du marais	
Le chafouin se déplace dans un marécage comme s'il s'agissait d'un terrain normal.	
Lien de groupe	
Le chafouine gagne +1 à l'attaque, jusqu'à un maximum de +4, pour chaque chafouin dans un rayon de 3 cases	
Alignement non aligné Langues langue des marais, langue du Serpent Primordial, gith	
Compétences Discrétion +10	
For 16 (+3)	Dex 8 (-1) Sag 10 (+0)
Con 14 (+2)	Int 10 (+0) Cha 10 (+0)

Ezzukath

Ezzukath	Chasseur solo niveau 1
Créature magique naturelle (aquatique, dragon) de taille G	500 px
Initiative +8 Sens Perception +9 ; vision dans le noir	
Pv 128 ; péril 64	
CA 16 ; Vigueur 15, Réflexes 17, Volonté 14	
VD 7, vol 7 (maladroit), vol partiel 7, nage 7	
Points d'action 2	
Morsure (simple ; à volonté) ♦ acide	
Allonge 2 ; +7 contre CA ; 1d6+2 dégâts et 4 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).	
Griffes (simple ; à volonté) ♦ acide	
Allonge 2 ; +5 contre CA ; 1d6+2 dégâts et 2 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).	
Double attaque (simple ; à volonté)	
Le dragon effectue deux attaques de griffes.	
Fouette-queue (réaction immédiate, quand une attaque de corps à corps rate le dragon ; à volonté)	
Le dragon utilise sa queue pour attaquer l'ennemi qui l'a raté ; allonge 2 ; +8 contre CA ; 1d6+3 dégâts, et la cible est repoussée de 1 case.	
Souffle (simple ; recharge 5-6) ♦ acide	
Décharge de proximité 5 ; +7 contre Réflexes ; 1d12+1 dégâts d'acide, puis la cible subit 5 dégâts d'acide continus et un malus de -2 à la CA (sauvegarde annule les deux)	
Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ acide	
Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.	
Chape d'obscurité (simple ; maintien ; mineure) ♦ périmètre	
Explosion de proximité 2 ; ce pouvoir crée un périmètre d'obscurité qui reste en place jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Le périmètre bloque la ligne de mire de toutes les créatures (à l'exception du dragon). Toute créature entièrement située dans l'aire est aveuglée (à l'exception du dragon).	
Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur	
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +5 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. <i>Effet secondaire</i> : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).	
Alignement non aligné Langues draconique, gith	
Compétences Discrétion +9, Nature +9	
For 16 (+3) Dex 18 (+4) Sag 14 (+2)	
Con 14 (+2) Int 10 (+0) Cha 10 (+0)	

Tieffelins

Soldat tieffelin	Soldat niveau 1
Humanoïde naturel de taille M	100 px
Initiative +5 Sens Perception +1	
Pv 30 ; péril 15	
CA 16 ; Vigueur 14, Réflexes 15, Volonté 12	
VD 6	
Grande hache (simple ; à volonté) ♦ arme	
+7 contre CA ; 1d12 dégâts.	
Courroux infernal (mineure ; rencontre)	
Le tieffelin bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 au prochain jet d'attaque contre un ennemi qui l'a touché depuis son dernier tour de jeu. Si l'attaque touche et inflige des dégâts, le tieffelin inflige 3 dégâts supplémentaires.	
Alignement non aligné Langues abyssal	
Compétences Discrétion +10	
For 14 (+2) Dex 16 (+3) Sag 10 (+0)	
Con 14 (+2) Int 12 (+1) Cha 14 (+2)	
Équipement cotte de mailles, grande hache	

Sbire tieffelin	Sbire niveau 1
Humanoïde naturel de taille M	25 px
Initiative +3 Sens Perception +1	
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégât à un sbire	
CA 12 ; Vigueur 14, Réflexes 12, Volonté 12	
VD 6	
Hache (simple ; à volonté) ♦ arme	
+4 contre CA ; 4 dégâts.	
Courroux infernal (mineure ; rencontre)	
Le tieffelin bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 au prochain jet d'attaque contre un ennemi qui l'a touché depuis son dernier tour de jeu. Si l'attaque touche et inflige des dégâts, le tieffelin inflige 3 dégâts supplémentaires.	
Alignement non aligné Langues abyssal	
Compétences Discrétion +10	
For 14 (+2) Dex 16 (+3) Sag 10 (+0)	
Con 14 (+2) Int 10 (+0) Cha 10 (+0)	
Équipement armure de cuir, hache	



Garde nain

Garde nain	Soldat niveau 1
Humanoïde naturel de taille M	100 px
Initiative +2 Sens Perception +0 ; vision nocturne Pv 30 ; péril 15 CA 16 ; Vigueur 15, Réflexes 12, Volonté 12 VD 5	
Marteau de guerre (simple ; à volonté) ♦ arme +7 contre CA ; 1d10 dégâts.	
Arbalète (simple ; à volonté) ♦ arme Distance 15/30 ; +7 contre CA ; 1d8 dégâts.	
Ancré dans le sol Quand un effet oblige un garde nain à se déplacer (qu'il s'agisse de pousser, tirer ou faire glisser), il peut réduire de 1 le nombre de cases de déplacement qui lui est imposé. De plus, quand une attaque est censée le faire se retrouver à terre, il peut immédiatement effectuer un jet de sauvegarde pour éviter la chute.	
Alignement non aligné Langues langue des marais, langue de Serpent Primordial, gith Compétences Discrétion +10 For 16 (+3) Dex 10 (+0) Sag 10 (+0) Con 16 (+3) Int 11 (+0) Cha 10 (+0)	
Équipement cotte de mailles, marteau de guerre, arbalète	

Arme improvisée (simple ; à volonté) ♦ arme +5 contre CA ; 5 dégâts.		
Alignement non aligné Langues langue des steppes, gith Compétences Endurance +7 For 14 (+2) Dex 10 (+0) Sag 10 (+0) Con 14 (+2) Int 10 (+0) Cha 10 (+0)		

Halfelin	Sbire niveau 1
Humanoïde naturel de taille M	25 px
Initiative +3 Sens Perception +1 Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégât à un sbire CA 12 ; Vigueur 13, Réflexes 15, Volonté 13 VD 6	
Arme improvisée (simple ; à volonté) ♦ arme +4 contre CA ; 4 dégâts.	
Réflexes éclair Un halfelin bénéficie d'un bonus racial de +2 à la CA contre les attaques d'opportunité.	
Alignement non aligné Langues parler des cieux, gith Compétences Discrétion +8 For 9 (-1) Dex 16 (+3) Sag 12 (+1) Con 12 (+1) Int 10 (+0) Cha 10 (+0)	

Orque	Sbire niveau 1
Humanoïde naturel de taille M	25 px
Initiative +0 Sens Perception +0 Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégât à un sbire CA 12 ; Vigueur 14, Réflexes 12, Volonté 11 VD 6	
Arme improvisée (simple ; à volonté) ♦ arme +5 contre CA ; 5 dégâts.	
Alignement non aligné Langues sylvain, gith Compétences Athlétisme +8 For 16 (+3) Dex 10 (+0) Sag 10 (+0) Con 14 (+2) Int 10 (+0) Cha 10 (+0)	

Yuan-ti commun	Sbire niveau 1
Humanoïde naturel de taille M	25 px
Initiative +0 Sens Perception +1 Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégât à un sbire CA 12 ; Vigueur 14, Réflexes 11, Volonté 12 VD 4	
Coup (simple ; à volonté) +4 contre CA ; 4 dégâts.	
Enfant du marais Un yuan-ti commun se déplace dans un marécage comme s'il s'agissait d'un terrain normal.	
Alignement non aligné Langues langue des marais, langue du Serpent Primordial, gith Compétences Discrétion +8 For 16 (+3) Dex 8 (-1) Sag 10 (+0) Con 14 (+2) Int 10 (+0) Cha 10 (+0)	

Travailleurs et esclaves

Drakéide	Sbire niveau 1
Humanoïde naturel de taille M	25 px
Initiative +3 Sens Perception +1 Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégât à un sbire CA 12 ; Vigueur 14, Réflexes 14, Volonté 12 VD 6	
Arme improvisée (simple ; à volonté) ♦ arme +4 contre CA ; 4 dégâts.	
Souffle de dragon (mineure ; rencontre) ♦ froid Décharge de proximité 3 ; +2 contre Réflexes ; 1d6 dégâts de froid	
Alignement non aligné Langues draconique, gith Compétences Endurance +7 For 16 (+3) Dex 14 (+2) Sag 10 (+0) Con 14 (+2) Int 10 (+0) Cha 10 (+0)	

Humain	Sbire niveau 1
Humanoïde naturel de taille M	25 px
Initiative +0 Sens Perception +0 Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégât à un sbire CA 12 ; Vigueur 14, Réflexes 12, Volonté 12 VD 6	

CARTE DU MONDE

