

Les sables vitrifiés



Table des matières

I) Mimétisme chez les bateliers.....	3
A) RocheClaire.....	3
B) Les péniches.....	3
C) Les bateliers.....	4
D) La mimique.....	4
E) Le hangar.....	5
F) Idées de jeu.....	6
II) Le secret de la crypte blanche.....	7
A) Les fantômes des galeries.....	7
B) Les recherches.....	8
C) Les galeries.....	9
D) Les kobolds.....	10
III) Cauchemar en cuisine.....	13
A) La traque.....	13
B) La caverne aux miroirs.....	15
C) Les herbes.....	16
IV) Le fantôme des regrets.....	17
A) retour du fils banni.....	17
B) L'œil noir.....	20
V) Tribulations sur le canal.....	23
A) Fées expulsées, elfes furtifs et manticore... ..	23
B) Melhazar le magnifique.....	27
VI) La forteresse exiguë.....	29
VII) Les côtes déchirées.....	33
A) auberge des Cairns.....	33
B) Port-Sable.....	35
VIII) Passagers indésirables.....	37
IX) Le temple du mamba noir.....	41
A) L'île.....	41
B) Homme-serpent Serptesh.....	44
C) Le temple.....	45
X) Voyage sous menace.....	49
XI) Trouble à Rhaya-Adil.....	53
A) Adil-Sann.....	53
B) Nefir Thissian.....	55
XII) Le tombeau des larmes.....	57
XIII) La noce cadavérique.....	59
XIV) Aube ténébreuse.....	61
XV) Les sources de sables.....	63
XVI) Annexes.....	65
A) RocheClaire.....	66
B) Souterrains qui courent sous RocheClaire... ..	68
C) Carte du désert de Tanith.....	70

La campagne est rattachée au setting des Terres d'Osgild pour COF, mais bien sûr peut être adaptée n'importe où comme cela a été fait pour Alarian que vous pouvez retrouver dans la section H&D. Elle débute dans le sud-ouest d'Osgild puis va faire voyager les PJ en mer vers des îles inconnues et dans le désert de Tanith.

On commence dans la région sud-ouest de la principauté d'Arly à RocheClaire. Les PJ ont un enracinement local assez fort. L'un des PJ est le neveu d'un chevalier de la ville, l'autre le clerc du Prêtre de la ville. Il y a deux temples importants en ville, celui de Gorom (page 182, Anathazérin p437 ou compagnon page 83 et 291, Dieu de la pierre et des architectes) et celui de Dénora (page 182 ou compagnon page 81 et 291, déesse de la Compassion et de la Guérison).

I) *Mimétisme chez les bateliers.*

(une mimique géante de péniche)

A) **RocheClaire**

(Voir le plan en annexe 1)

C'est une petite ville, un gros village fortifié. Située au creux d'un méandre de la Lorme, sur un petit promontoire calcaire en pente, sa position géographique en fait un site stratégique. Ce que témoigne sa place forte. L'empire d'Osgild avait déjà installé une forteresse ici, mais il n'en reste aucun vestige. C'est une bastide, c'est-à-dire une ville qui avait été créée pour le commerce et développer la région. Mais une route directe entre Ferrance et Valastir ne permit pas à RocheClaire de devenir une grande ville.

La ville possède un château-fort de belle taille, Mont-Faucon. Il est vide aujourd'hui. La famille du Baron de Mont-Faucon l'a occupé avant de s'éteindre dans des circonstances tragiques. Certains disent que le château est hanté aujourd'hui. Mais le bourgmestre continu de le faire entretenir. Il sert aussi de lieux de stockage pour les forces armées de la région.

La rivière de Lorme est un axe commercial qui va de Ferrance à Piémont. De nombreuses péniches et bateaux la remontent. L'écluse de RocheClaire est un point de passage obligé. Un affluent en amont nommé le Rocla permet de descendre beaucoup de marchandise en provenance des terres naines.

Sir Gauderic Alevra de Mauriac, un chevalier qui a une place importante dans le conseil de la ville a une relation particulièrement bonne avec son neveu (ou nièce, mais non souhaité). C'est un peu comme le fils qu'il n'a plus, celui-ci a été banni, car il allait finir par être le chef de toute la racaille de la région. Pour beaucoup, il serait mort en faisant de la piraterie dans la mer de Pellurie. Et c'est bientôt les noces dans sa fille, Céline, à peine plus jeune que les PJ.

B) **Les péniches**

Des péniches disparaissent de plus en plus souvent sur les rivières proches de la cité ou sont retrouvées coulées. L'oncle d'un des PJ, Sir, lui demande d'enquêter. Sir Mauriac est mécontent, car il a perdu une cargaison pour la future noce qu'il prépare. Mais aussi la guilde des bateliers

Mimique matriarche - mimiquerelle

La mimiquerelle est le stade ultime de l'espèce des mimiques. Elles sont rares à atteindre cette taille, et c'est à cet âge qu'elles deviennent capables de pondre une nuée de mimiques têtards dont peu atteindront la taille adulte. En attendant cette étape, ses petits chassent pour la nourrir et la protègent.

La matriarche est capable de prendre la forme de n'importe quel objet de grande taille, attendant patiemment que ses proies se rapprochent assez d'elle, avant que son immense gueule les dévore !

[Archétype inférieur, boss berserk rang 1]

NC 7, créature vivante, taille énorme

FOR +7 DEX +0* CON +7INT -2 SAG +1* CHA -4

DEF 16 PV 70 Init 10 Morsure +12 DM 3d6+7

Voie du prédateur capacité de rang 2 et 3

rg 2 : Lorsque la créature réussit une attaque avec un résultat de 15-20 au d20, elle saisit sa proie entre ses crocs ou ses griffes et lui inflige immédiatement une attaque gratuite supplémentaire. Si la FOR de la cible est inférieure ou égale au prédateur, elle est de plus Renversée et Immobilisée. Pour se libérer, la victime doit réussir un test de FOR opposé lors de son tour et cela lui demande une action de mouvement (et une autre pour se relever si elle a réussi).

rg 3 : Lorsqu'elle utilise sa capacité Dévorer, la créature peut avaler toute entière une cible d'au moins 1 taille en dessous de la sienne.

La victime doit faire un test de FOR opposé, en cas d'échec elle passe directement dans l'estomac du monstre. Un personnage avalé subit 3d6 DM d'asphyxie et d'acide chaque tour. Il peut attaquer avec une arme pas plus grande qu'une dague en réussissant un test de FOR difficulté 15 à chaque tour. L'attaque se fait avec une pénalité de -5 en attaque et les DM sont divisés par 2.

Capacités

Métamorphe (L) : elle peut se métamorphoser en objet : cabane, bateau, rocher, arbre, petite tour. Aussi longtemps que la mimiquerelle reste immobile, il est impossible de la distinguer d'un objet ordinaire.

Agripper : sur un résultat de 15-20 au d20 en attaque, la mimiquerelle agrippe sa proie et ne la lâche plus. Elle obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM contre la cible qu'elle agrippe et celle-ci est immobilisée si elle est de taille inférieure.

La victime peut essayer de se libérer au prix d'une action de mouvement en réussissant un test de FOR opposé.

Immunité : elle est immunisée aux DM d'acide.

Lente : elle ne se déplace que de 10 mètres par action de mouvement

Chez Sir Gauderic Alevra de Mauriac

Géraldine : sa femme ; Céline : sa fille
Nortes : Majordome
Dossia : Jeune serveuse (fille de Nortes)
Armand : Jardinier (mari de Myriam)
Myriam : Femme de ménage
Pierre Beau Cuztôt : le cuisinier
Geoffroy de Tournedoc : prétendant, 3e fils du baron de Tournedoc.

Mimique enfant (Mimiquet)

Le mimiquet est un prédateur solitaire métamorphe efficace, chassant souvent en fratrie. Il est capable de prendre la forme de n'importe quel objet de petite taille (un petit coffre, un panier, une enclume, une bûche, une souche d'arbre, etc.)... jusqu'à ce qu'il ouvre sa gueule garnie de crocs !

[Archétype puissant, boss berserk rang 1/2]

NC 1, créature vivante, taille petite

FOR +1* DEX +1* CON +1 INT -3 SAG +1* CHA -4

DEF 13 PV 9 Init 18 Morsure +3 DM 1d4+3

Voie du prédateur rang 1

rg 1 : Au premier tour de combat, si l'environnement permet à la créature de se dissimuler, la cible doit faire un test de SAG difficulté [15 + Mod. de DEX] ou être Surprise. Si elle attaque avec succès une cible surprise, la créature inflige +1d6 aux DM et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est Renversée. La créature obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et en Init.

Capacités

Attaque en meute : lorsqu'au moins 2 mimiquets attaquent la même cible à ce tour, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque.

Métamorphe (L) : le mimiquet peut se métamorphoser en mobilier différent : coffre, bûche, panier. Aussi longtemps que le mimiquet reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un objet ordinaire.

Immunité : le mimiquet est immunisé aux DM d'acide.

Kobold trapu

Les kobolds trapus sont des cousins des kobolds classiques, plus costauds mais moins rusés et vicieux.

Ils n'hésitent pas à parcourir les campagnes pour détrousser les voyageurs et piller les fermes isolées.

[Archétype puissant]

NC 0, créature vivante, taille petite

FOR +1* DEX +1 CON +1 INT +0 SAG +0 CHA -2

DEF 13 PV 4 Init 13

Lance +1 DM 1d6+1 ; Fronde (20 m) +1 DM 1d4

Capacités : Attaque en meute : lorsqu'au moins 2 kobolds trapus attaquent au contact la même cible à ce tour, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque.

fait pression pour que la situation revienne à la normale. Aussi, les gardes de la ville ne sont pas assez débrouillards pour découvrir des choses subtiles. Ils n'ont toujours pas retrouvé le meurtrier de Klaustrenn, un vieux batelier qu'on a retrouvé mort au pied de la première pile du pont aux bûches sur des rochers. La chute a été mortelle, mais il avait la trace d'un coup de couteau.

C) Les bateliers

À l'Auberge du chaudron rouge, en interrogeant les bateliers, les PJ circonscrivent une zone où il y a le plus de disparitions même s'il y en a eu en aval aussi. La réalité, c'est une vieille mimique géante qui a pris l'apparence d'une péniche et vit dans le hangar de Klaustrenn Locsourac avec ses rejetons (nombre à adapter suivant combien vous avez de joueurs). Le vieux bonhomme la nourrissait (il devait acheter de grande quantité de nourriture) en échange de sa protection et du transport de marchandises. Cela a permis au vieux batelier d'avoir la réputation d'être plus rapide que les autres et d'éviter les voleurs. Ceux qui ont essayé de s'en prendre à lui ont disparu. Les frères Loubozzi, des bateliers connus pour leur violence, étaient jaloux du vieux Klaustrenn. Ils s'en sont pris à lui un soir sur le pont aux bûches. La mimique a vu la scène de très loin sans pouvoir rien faire. Elle a pu voir les assassins repartir vers une péniche sans les identifier. Depuis pour venger le vieux batelier, elle s'en prend aux péniches.

D) La mimique

Elle écume la rivière avec ses petits en attaquant les péniches qui transportent des denrées alimentaires expédiées surtout vers les royaumes nains. Il y a peu, elle s'est attaquée à un campement appétissant de Kobolds.

Les PJ découvrent un camp de bandit (probablement des Kobolds trapus, une version plus écaillée de cette bestiole et bien plus impressionnante qui rôde dans le bois au nord de la ville) qui est installé sur les berges d'un bras mort de la rivière. Le camp est à sac et plusieurs péniches ont été coulées dans le bras mort. Il peut y avoir un rescapé. Un batelier enfermé dans une fosse avec une grille dessus qui a survécu à l'attaque de la mimique. Mais il est à moitié fou après avoir été enfermé et avoir vu tous les Kobolds se faire dévorer par un navire terrestre. Dans les affaires des Kobolds,

les PJ peuvent trouver des plumes géantes. Une petite recherche en ville peut faire dire que cela vient du pic d'Aquila. Il paraît qu'il y a des griffons là-bas. Enfin, comme il n'y a pas de cadavre de Kobolds, vont-ils comprendre que ce n'est pas le campement d'humains ? Beaucoup d'affaires peuvent en témoigner. Pour une touche d'action, il peut y avoir un groupe de Kobolds qui rentre aux camps après une rapine pendant que les PJ le fouillent. Ce n'est pas obligatoire, on est là pour vivre une aventure plus que pour exterminer des monstres. Et cela peut garder le mystère.

E) Le hangar

Si les aventuriers visitent le hangar du vieux batelier, on peut s'imaginer une scène où le tas de bois, un coffre et un billot s'animent tout d'un coût. Les rejets qui veulent protéger leur mère. Et la mère (semi-intelligente) peut intervenir en disant quand on blesse un de ses petits « Non pas petit à moi ». Le monstre est un peu gros pour les PJ. Il serait de bon aloi qu'ils préviennent la garde. On peut finir aussi en piégeant la créature dans son hangar où elle peut se cacher et l'incendier.

Les PJ seront acclamés pour cet exploit. Mais aussi ils peuvent gagner plus en négociant avec la mimique. Trouver les assassins du vieux batelier et négocier un nouvel accord avec la mimique. Résoudre les problèmes sur la rivière ne va pas passer inaperçu. Les PJ vont gagner en réputation. Il y a même le poste de constable vacant en ville. Si cela continue comme cela, un des PJ pourra le briguer.



Hangar de Klaustrenn Locsourac

Brecht Loubozzi, « coup de massue »

Brecht est l'aîné de la fratrie Loubozzi. C'est une brute au nez cassé et à la barbe broussailleuse, qui ne connaît que la menace et les poings comme moyen de communiquer.

[Archétype puissant]¹

NC 2, créature humanoïde, taille moyenne
FOR +3* DEX +0 CON +3* INT -1 SAG -1 CHA -2
DEF 15 PV 15 Init 10 Gourdin +4 DM 1d6+3

Enrager (Voie du cogneur rang 2) :

La créature parcourt une distance maximum de 30 mètres et réalise une attaque, lancez deux d20 et gardez le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie, en plus des DM normaux, une victime de taille inférieure ou égale à la créature, doit faire un test opposé de FOR ou être Renversée. Dans ce cas, la créature piétine (ou embroche) sa victime et les DM sont doublés. Les créatures dotées de cette capacité obtiennent la CON en Carac. Supérieure (indiqué par un *).

Lorsqu'elle reçoit un coup critique ou si ses PV passent sous la moitié, la créature devient enragée. Elle ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +5 son score d'attaque au contact et ses DM de +1d6. Elle peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

Melko Loubozzi, « Le Bel »

Melko, le cadet, est bien plus bel homme que son frère, tout en ayant la même carrure que son frère aîné. Sa coquetterie s'attache à porter de beaux vêtements et à peigner ses longs cheveux et sa barbe huilée et parfumée. Bien plus rusé que son frère, il est souvent caché dans son ombre, prêt à poignarder dans le dos ceux qui menacent les deux frères.

[Archétype puissant]

NC 2, créature humanoïde, taille moyenne
FOR +3*DEX +0CON +3 INT +1 SAG +0 CHA +2

DEF 15 PV 15 Init 10 Dague +4
DM 1d4+3

Dague lancée (5 m) +4 DM 1d4
Voie du tueur rang 1 : Une attaque similaire à l'Attaque sournoise du Voleur qui doit être exécutée de dos ou par surprise. La créature obtient un bonus de +5 en attaque et ajoute [2d6 par rang] aux DM. La créature obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.

(hommes de main des frères Loubozzi)

Moches et méchants, ils ne se sentent en confiance que lorsqu'ils ont l'avantage sur leurs victimes.

[Archétype standard]

NC 1/2, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +1 DEX +1 CON +1 INT -1

SAG +0 CHA +0 DEF 14 PV 9 Init 12

Gourdin +2 DM 1d6+1

F) Idées de jeu

Les personnages venant de la haute société ne sont pas au courant des problèmes des bateliers. Quand ils arrivent pour se renseigner sur le retard de livraison, ils sont accueillis comme il se doit : « on ne s'intéresse à nous que parce que vous avez des problèmes ! ».

Le principal problème est d'envoyer aussi les joueurs vers le hangar de Klaustrenn Locsourac ni trop tôt ni trop tard. Il est intéressant qu'avant ils aient commencé à faire des recherches et au moins trouvé le batelier enfermé qui ressort avec la phobie des péniches.



temple de Gorom

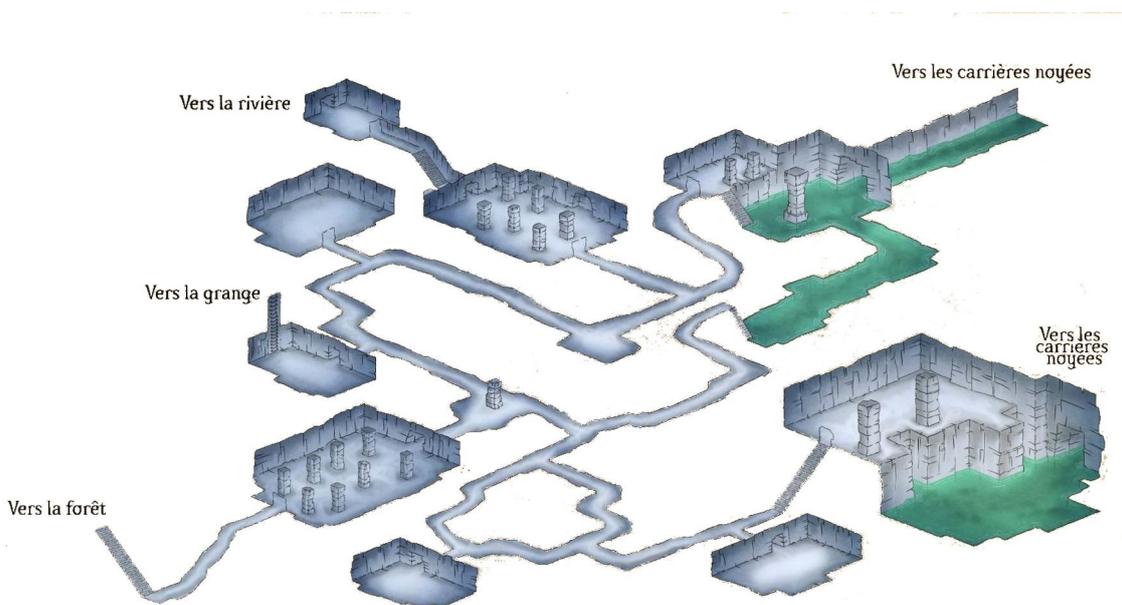
II) Le secret de la crypte blanche

A) Les fantômes des galeries

Un médium ou une diseuse de bonne aventure (Magdalena) sur le marcher prédit une chose étrange sur des lumières sous les temples à un PJ. Des fantômes hantent les galeries sous la ville. De plus en plus de villageois en ont peur. Le prêtre demande à son clerc (un des PJ) de voir ce qui se passe. Des contrebandiers qui avaient arrêté leur activité à cause de la Mimique sont en train de sortir leur butin de la ville. Mais dans leurs entrepôts secrets, ils ont trouvé un passage caché qui mène vers de vieux souterrains où d'étranges lumières se sont mises à apparaître. Des fantômes ?

Pendant leur recherche, les PJ peuvent rencontrer Alar Cyldrik, un paladin qui vient de l'ouest de la principauté. Il fait une halte au temple, mais il est pressé. Il ne va pas participer à l'enquête, mais s'intéresse aux PJ pour simplement les connaître. Leur exploit contre la mimique l'impressionne. Il juge que les PJ vont résoudre cette histoire de fantômes qui ne doit être que des fadaïses.

En réalité des contrebandiers en explorant de nouvelles galeries dans les souterrains sont ressortis par le puits à côté du temple de Gorom. Des villageois ont eu peur d'eux. Puis d'étranges lueurs ont été aperçues. Depuis la rumeur sur les fantômes court, enfle et se déforme.



grotte des contrebandiers (1)

Contrebandier fantomatique

Ces malfrats se drapent dans de grandes capes blanches afin de se faire passer pour des fantômes. Ils sont toujours habillés de tuniques et de chausses noires. Leurs capes sont réversibles, noires d'un côté pour la discrétion, blanches de l'autre pour se travestir en revenant.

Au combat, ils préfèrent fuir tout en mitraillant leurs poursuivants de carreaux d'arbalète.

[Archétype standard]

NC 1/2, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 14 PV 9 Init 12

Épée courte +2 DM 1d6+1

Arbalète légère (30 m) +2 DM 2d4

Squelette

Ces squelettes porteurs de haillons méconnaissables sont les restes d'anciens contrebandiers trahis par les leurs.

[Archétype standard]

NC 1, créature non-vivante, taille moyenne

FOR +1 DEX +1 CON +1 INT -4 SAG -2 CHA -4

DEF 14 PV 9 (RD 5 / armes contondantes) Init 12

Attaque +2 DM 1d6+1

Capacités

Sans esprit : aucune âme n'habitait sa carcasse morte, le squelette est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT, SAG et CHA). Réduction des DM : tous les DM infligés à un squelette sont réduits de 5 points sauf au cas où l'attaquant utilise une arme contondante.

Vase grise

La vase grise est une horreur gluante qui ressemble à de la pierre humide ou à un bloc de sédiments. La vase grise frappe avec la soudaineté du serpent et peut ronger le métal à une allure terrifiante.

Milieu naturel : souterrain

[Archétype standard, boss vase rang 1/2]

NC 2, créature végétative, taille moyenne

FOR +1 DEX +1 CON +1 INT -4 SAG -2 CHA -4

DEF 14 PV 19 Init 12 Contact acide +3 DM 1d6+3

Capacités

Corrosion du métal : les armes non magiques qui entrent en contact avec la vase grise se corrodent.

Après avoir infligé ses dégâts, une arme subit un malus permanent et cumulatif de -1 aux DM. L'arme est détruite si le malus cumulé atteint -5. Une armure subit un malus permanent et cumulatif de -1 à la DEF. Elle est détruite quand sa DEF atteint 0. Les munitions non magiques en métal qui entrent en contact avec la vase grise sont détruites après avoir infligé leurs dégâts.

Immunité : la vase grise est immunisée aux DM d'acide et de froid.

Informe : la vase grise peut se faufiler dans un interstice d'une largeur minimale de 2 à 3 centimètres.

Gargouille gardienne

C'est un monstre de pierre semblable à une statue inoffensive d'ange ailé pleurant et suppliant.

[Archétype puissant, Boss rang 1]

NC 4, créature non-vivante, taille moyenne

FOR +3* DEX +0 CON +3*

INT +0 SAG +2 CHA +2

DEF 17 PV 35 (RD 5 / Magie)

Init 15 Morsure +6 DM

1d6+5

Voie des créatures magiques rang 1 (RD 5/magie)

Voie du prédateur rang 1

Capacités,

Vol : la gargouille peut se déplacer en vol de 20 mètre par action de mouvement.

Immobilité : tant que la gargouille ne bouge pas, il faut réussir un test de SAG difficulté 20 pour la différencier d'une statue.

B) Les recherches

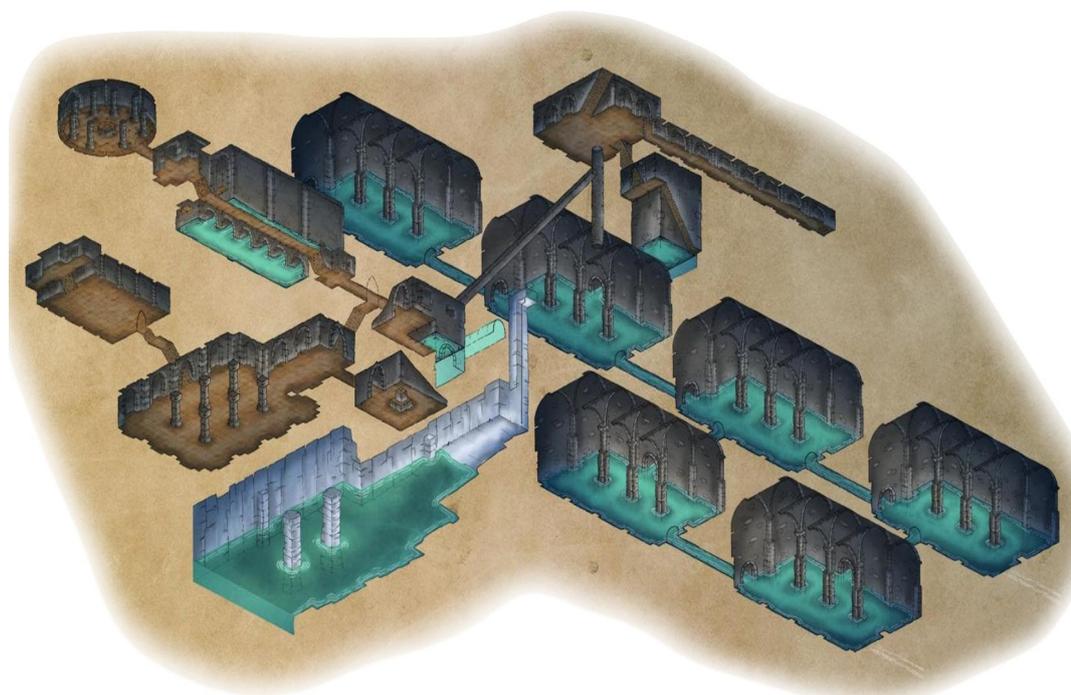
Les informations peuvent arriver de deux sources. La première vient des bateliers à l'Auberge du chaudron rouge. Certains bateliers qui craignent les contrebandiers indiquent d'aller voir vers le pont aux bûches, il y a des choses qui bougent la nuit.

La seconde peut venir des contrebandiers eux-mêmes. En effet, à Maison du chat qui tousse, la Taverne de RocheClaire, on peut trouver des contrebandiers apeurés par ce qu'ils viennent de voir. Certains ont sombré dans l'alcoolisme depuis leur visite dans les souterrains alors que d'autres rêvent d'en trouver plus. Les soulards ne sont pas sortis par le temple, la peur les a trop pris au ventre pour aller plus loin. Par contre, les autres qui se moquent des trouillardes dès que personne ne les entend, sont ressortis par le temple.

Ernest, le tavernier, bien qu'au courant des brimades, ne dira rien. C'est une affaire des contrebandiers et ces derniers le tiennent sous son emprise depuis qu'une nuit ils l'ont mis dans le lit d'une jolie jeune fille et lui assurent qu'ils diront tout à sa femme Henriette s'il parle trop.

Depuis régulièrement, les contrebandiers dépannent Ernest en lui vendant des spiritueux quand il y a des pénuries en ville et utilise le fond de don hangar pour aller dans les souterrains à partir de la ville.

Pendant toutes leurs recherches sur les trafiquants, à La maison du Chat qui tousse, les PJ peuvent entrer en



Plan de la crypte blanche (2)

interaction avec Lavygnia (un membre important de la pègre de Ferrance) qui est venue voir ce qui perturbe les trafics de la région. Elle touche un pourcentage là-dessus. Et là, les bénéfiques sont en chute libre. Elle arrive un peu tard. La mimique a été débusquée et les trafiquants qui vont essayer de remettre en route leurs activités vont sûrement croiser la route de nos héros. Lavygnia occupe une chambre privée de la taverne et parfois des gros bonnets locaux passent la voir.

C) Les galeries

En surveillant la nuit, les berges près du pont aux bûches on peut voir des contrebandiers qui chargent des barques pour emmener leurs marchandises. On peut découvrir l'entrée secrète de leur entrepôt.

En explorant l'entrepôt des contrebandiers ou en le demandant à un contrebandier fait prisonnier, les PJ peuvent découvrir des souterrains qui mènent aux réservoirs oubliés de la ville et au puits du temple de Gorom qui communique avec d'anciennes salles. Une rencontre avec des squelettes dans des couloirs jamais utilisés peut être une idée.

On peut rencontrer un certain nombre de contrebandier dans la première partie (1d6). Mais aussi dans certains couloirs inusités des squelettes, vertige d'anciens comparses. Et encore une vase grise près de l'eau.

De l'entrepôt, on peut prendre une barque (une seule barque est présente si elle n'est pas déjà utilisée par des contrebandiers) et aller vers les anciennes carrières englouties. C'est un passage entre des éboulis, le seul que la barque peut emprunter. Des marques sont visibles le long du chemin : elles indiquent les culs-de-sac et le passage à prendre. Après avoir croisé des anguilles électriques à l'affut, surtout des porteurs de lumière, et avoir évité des vols de chauves souris la barque racle le fond. On arrive dans une salle qui débouche sur une cheminée équipée d'une corde. On arrive dans les réservoirs après avoir gravi cette corde de 15 m le long d'un grand mur qui ruisselle. La sortie est juste 3 mètres au-dessus de l'eau du réservoir où attend un radeau fait de bric et de broc par les contrebandiers s'ils ne l'utilisent pas.

Les PJ vont se mettre à explorer les lieux interdits sous le temple de Gorom et trouver une ancienne salle

Fantôme de la crypte blanche

(fantôme mineur)

Ce fantôme est la manifestation physique de l'âme d'un prêtre dérangé dans son repos éternel. Il peut s'avérer plus ou moins dangereux en fonction du comportement de ses visiteurs.

Vaincre la manifestation de ce fantôme n'est pas suffisant pour s'en débarrasser à long terme. Seul un rituel spécial ou une action qui permettrait à l'âme tourmentée de trouver le repos saura mettre fin à sa réapparition systématique au bout de 24 heures. En contrepartie le fantôme est lié au lieu de son inhumation, et s'éloigner est souvent une action suffisante pour lui échapper.

[Archétype standard]

NC 2, créature non-vivante, taille moyenne

FOR +1 DEX +1 CON +1* INT +0 SAG +2 CHA -2

DEF 14(RD 5 / Magie) PV 9 Init 12

Contact corrupteur +2 DM 1d6+1

Voie des créatures magiques rang 1 (RD 5/Magie)

La créature est peu sensible aux DM provoqués par les armes, le métal rebondi sur elle comme un vulgaire morceau de bois. Elle obtient une réduction des DM (RD) de 5

Capacités

Vol : le fantôme peut se déplacer en vol de 20 m par action de mouvement.

Affaiblissement : à chaque fois qu'une créature subit les DM du contact corrupteur du fantôme, elle doit réussir un test de CON difficulté 12 ou être Affaiblie pendant 1d6 minutes.

Intangible : un fantôme peut passer à travers les murs et les objets comme s'ils n'existaient pas. Il ne peut pas traverser les objets magiques ou organiques ni les créatures

Ogre esclave

C'est une montagne baveuse de muscles qui ne sait que beugler et gémir. Petit dernier d'une famille dégénérée, cet ogre a été vendu comme esclave aux kobolds trapus par ses propres parents. Complètement idiot, mais sans avoir de mauvais fond, il n'a jamais connu que la morsure du fouet et les chaînes comme marque d'affection.

[Archétype puissant]

NC 3, créature humanoïde, taille grande

FOR +6 DEX +1 CON +6 INT -4 SAG -2 CHA -2

DEF 16 PV 30 Init 12 Gros poings (2 attaques) +8 DM 1d6+3

Voie du champion rang 1

Réaliser une attaque en lançant deux d20 et garder le meilleur résultat. Si le champion obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque (même sans utiliser Imparable), il inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire)

Heucuva

L'heucuva est un mort-vivant d'aspect similaire au squelette, vêtu d'une robe en haillons, cherchant à détruire la vie sous toutes ses formes. Ils haïssent tout particulièrement les prêtres. Dès qu'un homme de foi est identifié, ils se concentrent en priorité sur lui. Il est même possible qu'ils se mettent à ignorer tous leurs adversaires à l'exception du prêtre et de ceux qui le défendent. Les heucuvras peuvent se métamorphoser afin de prendre une apparence anodine pour se rapprocher de leur proie. Ils sont incapables de parler et ne peuvent qu'émettre des gémissements plaintifs ou lugubres.

Certaines légendes affirment que ces monstres sont des esprits de prêtres ayant renié leurs vœux. Les haillons qu'ils portent sont tout ce qui reste de leur robe de bure. Au lieu d'être capable de soigner les maladies, ils les propagent désormais, et au lieu d'aider les autres, ils cherchent à tuer tout ce qui vit. À jamais maudits, le repos éternel leur est dorénavant interdit.

[Archétype standard, boss résistant rang 1]

NC 3, créature non-vivante, taille moyenne

FOR +0 DEX +0 CON +3* INT -4 SAG -2 CHA -4

DEF 17 PV 39 (RD 5 / Magie) Init 10

Doigts osseux +3 DM 1d6 + Maladie

Voie des créatures magiques rang 1 (RD 5 / Magie)

La créature est peu sensible aux DM provoqués par les armes, le métal rebondi sur elle comme un vulgaire morceau de bois. Elle obtient une réduction des DM (RD) de 5

Capacités

Maladie maudite : chaque créature blessée par un heucuva doit faire un test de CON difficulté 15 à la fin du combat. En cas d'échec, elle contracte une maladie dont les symptômes se manifestent après une heure. La victime est Affaiblie et perd 1d6 PV toutes les 24 heures qui ne peuvent pas être soignés par le repos. Réalisez un nouveau test de CON difficulté 15 chaque jour pour tenter de mettre fin à la maladie. Les PV perdus sont alors récupérés au rythme de 1 PV par jour de repos.

Sans esprit : aucune âme n'habite la carcasse morte, l'heucuva est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT, SAG et CHA).

Métamorphose (L) : l'heucuva peut prendre l'apparence de n'importe quelle créature humanoïde de taille à peu près équivalente (avec une marge d'environ 50 cm), mais il ne peut imiter une personne en particulier. La métamorphose a une durée de 10 minutes.

funéraire où les esprits ont seulement besoin de repos, la crypte blanche. Ces esprits ont oublié ce qu'ils gardaient. Ils errent partout revenant toujours à la crypte. Des PJ courageux peuvent attirer leur attention et communiquer avec eux. On leur a dérobé un symbole précieux qui leur donne le repos. Sans ce symbole, ils sont condamnés à errer sans but éternellement dans les souterrains. Ils sentent que ce symbole n'est plus ici dans les cavernes.

Avant la crypte blanche se trouve une salle avec un pont. Il est gardé par une gargouille.

Dans la crypte blanche, il y a plusieurs esprits : les Fantômes de la crypte blanche.

À côté de la crypte blanche, il y a quelques salles noyées qui abritent un Heucuva.

Il faut ramener un symbole que les bandits ont dérobé pour que les esprits restent dans la crypte, trouver le camp des bandits où les contrebandiers négocient avec des Kobolds trapus. Il est au bord de la rivière dans l'ancienne carrière qui craque en amont. C'est un lieu qui n'est plus exploité, car les galeries s'écroulaient tout le temps.

Il est possible de forcer le groupe à rentrer en communication avec les fantômes. La ville peut les pousser : il faut tout faire pour qu'ils disparaissent afin de pouvoir nettoyer les réserves d'eau.

D) Les kobolds

Dans certaines galeries que les Kobolds évitent, il y a une petite colonie de Punaises de feu.

Cela ne fait pas peur aux Kobolds. Et comme on ne sort plus de pierre des galeries, elles s'écroulent moins souvent. Enfin, une bataille dans les galeries pourrait facilement provoquer des éboulements mortels. Peut-être que les kobolds ont un ogre enchaîné avec eux. Ses coups massifs pourraient provoquer des éboulements et la mort de celui-ci. Un certain nombre de Kobolds trapus sont au service du Caïd.

Les PJ retrouvent une cargaison volée de marchandises prévues pour la noce de la fille de Mauriac.

Une fois que les PJ auront retrouvé le symbole de la crypte blanche, ils pourront le ramener et le remettre en place. C'est une pierre blanche enchâssée dans un bijou en or très ouvragé d'un style totalement inconnu. Un érudit pourrait reconnaître le style Égyptien. Mais qui connaît cette civilisation d'avant l'empire d'Osgild qui s'étendait sur le désert de Tanith et bien au-delà. Quand le symbole aura retrouvé sa place dans l'alcôve de la salle ronde, un esprit pourra apparaître aux PJ pour leur donner du sable blanc. Une bourse que les PJ vont devoir garder jusqu'à la fin de la campagne très précieusement. Une simple pincée de ce sable magique pourra les aider à des moments clefs. Mais son fonctionnement reste un mystère.

Pour faire simple, on va pouvoir dire qu'avec une pincée de sable blanc, un PJ va pouvoir soigner un autre PJ (comme une potion de soin supérieur). Mais il faut que systématiquement quand le PJ prend une pincée de sable, il ait l'impression qu'il faut qu'il utilise ce sable de manière très parcimonieuse, le préserver le plus possible. Il y a cent pincées dans la bourse, mais que quand il approchera de la cinquantième pincée, cela sera de plus en plus difficile de mettre la main dedans. Il faudra utiliser le quart de la bourse pour activer la balance dans le tombeau des larmes. Et un autre quart dans les salles du Cube Sable pour créer l'équilibre.

Punaise de feu géante

La punaise de feu géante, contrairement à ce que son nom pourrait laisser croire, ne dispose d'aucune attaque à base de feu. Elle est dotée de deux glandes très particulières au-dessus de ses yeux. Elles produisent une lueur rouge et sont, pour cette raison, très prisées des mineurs et des aventuriers. Cette luminosité persiste pendant 1-6 jours après que la glande a été extraite du scarabée et permet d'éclairer une zone de 3 m de rayon.

On les trouve à l'air libre ou sous le sol. Leur cycle d'activité est principalement nocturne.

[Archétype standard] NC 0, taille petite

FOR -1 DEX +2 CON -1 INT -4 SAG -2 CHA -4

DEF 14 PV 3 Init 15 Morsure +2 DM 1d4-1

Capacité : Illumination : les glandes de la punaise de feu géante diffusent une lumière vive qui éclaire sur un rayon de 3 mètres.

Caïd kobold trapu

Le caïd kobold trapu est un petit chef violent et vicieux qui commande les siens par les aboiements et les claquements de fouet. Sous-chef brutal des petites frappes, c'est un maître dans le léchage de bottes avec son tyran.

[Archétype puissant, boss rang 1]

NC 1, créature vivante, taille petite

FOR +1* DEX +1 CON +2 INT +0 SAG +0 CHA -2

DEF 15 PV 24 Init 13 Fouet +3 DM 1d4+3

Hachette +3 DM 1d6+3

Arbalète de poing (10 m) +3 DM 1d6+2

Capacité : Commander le gros bébé :

le caïd kobold peut donner un ordre simple (attaquer, pas bouger, suivre porter quelque chose, etc.) à l'ogre esclave en faisant claquer son fouet avec une action d'attaque. S'il perd son fouet, le caïd kobold perd sa

capacité à lui donner des ordres. L'ogre pourra se défendre contre des attaques, mais il restera sur place, incapable de savoir quoi faire, à part baver comme un gros nigaud !



Camp des Kobolds Trapus à la carrière qui craque

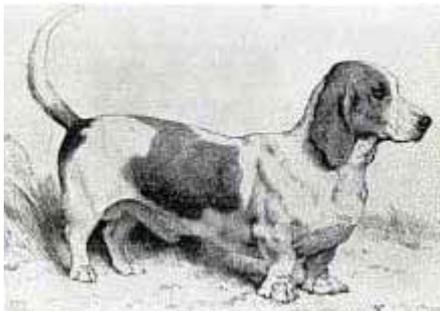
III) *Cauchemar en cuisine.*

(le cuisinier de la noce disparaît)

A) La traque

L'oncle d'un des PJ a un titre de Chevalier. Il a des terres au nord de RocheClaire avec beaucoup de fermes ainsi que des carrières. Celles-ci d'ailleurs produisent trop peu d'une pierre de taille de grande qualité. Il va marier sa fille au fils d'un baron de Tournedoc qui a un petit château et des terres près de Harl. Pour l'occasion il a fait venir Aldérick Levotre, un jeune cuisinier plein d'avenir de la capitale pour s'occuper de la noce. Tout se prépare, pourtant un matin, ce cuisinier a disparu. Il a été enlevé par les kobolds de la forêt qui pense que manger un homme qui sait si bien faire à manger devrait être bon. Les PJ ont peu de temps pour retrouver le cuisinier avant qu'il ne se fasse manger. Quelques indices comme les mêmes plumes géantes peuvent désigner un lieu pour chercher.

Un basset est fourni aux aventuriers afin qu'il puisse pister le cuisinier : Pulco. C'est le basset du cuisinier dont il se servait pour pister



Le basset du cuisinier (wikipedia)

les lapins, déterrer des truffes. Son odorat est très développé et c'est lui qui devrait les mener jusqu'à son maître. Mais, il se trouve qu'il a été aussi dressé pour la chasse et que lapins et marcassins font aussi partie de ses cibles privilégiées. Le groupe peut facilement repérer qu'il est sur le bon chemin car Aldérick a essayé de marquer son passage. À chacune de ses haltes, il a commencé à écrire son nom, ou il a laissé un bout de ses vêtements.

Le premier jour, un jet de pistage particulièrement raté mène Pulco sur un terrier de lapin, un échec critique sur des marcassins et une réussite critique sur une truffe. Mais, quoi qu'il en soit en fin de journée, il arrivera obligatoirement sur un terrier puis sur des marcassins. Les autres jours, si le terrain le permet, il peut trouver une truffe ou des lapins. Il peut aussi dénicher des cailles ou des perdrix qui feront énormément de bruit en fuyant.

Sanglier

Les sangliers mâles pèsent généralement autour de 150 kg. La femelle sera un peu moins forte (+2 à la place du +3).

Milieu naturel : forêt

[Archétype puissant]

NC 3, créature vivante, taille moyenne

FOR +3* DEX +0 CON +3* INT -4 SAG +2 CHA -2

DEF 15 PV 16 Init 10

Défenses +4 DM 1d6+3

[Voie du cogneur](#) rang 2

Ours

Ce Profil correspond aux espèces d'ours de petite taille ne dépassant pas 150 kg. Il est tout à fait capable de grimper aux arbres.

Milieu naturel : forêt

[Archétype puissant, Boss rapide rang 1]

NC 2, créature vivante, taille moyenne

FOR +3* DEX +2 CON +3 INT -4 SAG +2 CHA -2

DEF 17 PV 35 Init 15

Morsure et griffes +6 DM 1d6+5

Griffon

Le griffon est une puissante créature au corps de lion pourvue de la tête et des ailes d'un aigle. Il est plus intelligent qu'un simple animal et, même s'il ne parle pas, il peut comprendre la langue commune.

C'est à cause de leurs œufs pris en otage que le couple de griffons obéit aux ordres de la bande des kobolds trapus et de leur chef Sang-dragon.

[Archétype standard, boss rapide rang 1]

NC 4, créature vivante, taille grande

FOR +6 DEX +3 CON +6 INT -2

SAG +2* CHA +0 DEF 18 PV 50 Init 16

Morsures et griffes +10 DM 2d6+8

Voie des créatures volantes rang 1

Harpie aveugle

La harpie est une femme pourvue des ailes et des serres puissantes d'un oiseau. Elle est connue pour son chant maléfique qui laisse ses victimes sans défense et lui permet de les tourmenter et de les dévorer.

Elle a été capturée et torturée par Drakzuul le Sang-dragon noir. Ce monstre lui a crevé personnellement les yeux, puis l'a enchaîné dans la caverne en se servant de son chant comme une alarme.

Dans l'une des grottes, la harpie réside donc comme gardien, il faut lui jeter de la nourriture pour passer en évitant qu'elle ne donne l'alarme par son chant lorsqu'on passe.

[Archétype standard, Boss rapide rang 1]

NC 3, créature non-vivante, taille moyenne

FOR +1 DEX +3 CON +1

INT +0 SAG +0 CHA +4

DEF 11 PV 29 Init 11

Serres -1 DM 1d6+3

Voie des créatures volantes rang 1

Capacités

Aveugle : les effets de cet état préjudiciable sont inclus dans les caractéristiques de la harpie aveugle.

Chant captivant (L) : en chantant une harpie peut fasciner une créature. Toutes les créatures humanoïdes dans un rayon de 30 mètres (sauf les harpies) doivent réussir un test de SAG difficulté 10 ou succomber à la magie. Le chant affecte l'esprit aussi se boucher les oreilles apporte un bonus de +5 au test de SAG mais n'immunise pas au pouvoir (se boucher les oreilles avec les mains remplace une action d'attaque à chaque tour).

Une créature fascinée s'approche de la harpie et reste sans défense tant que la Harpie chante et pendant encore un tour complet après la fin du chant. Une créature qui résiste au chant des harpies y est immunisée pour une durée de 1 heure.

Cette première journée, le groupe sera sûrement tout d'abord plusieurs fois mené sur des terriers de lapins avant d'être mené à une portée de marcassins dont la mère est allée momentanément chasser un autre prédateur. Cette dernière arrivera peu de temps après que les aventuriers aient découvert ses enfants. Elle arrivera donc en furie et ses cris rameuteront certains mâles voisins.

Cette première nuit, comme les suivantes, un peu de malchance et la nuit de nos aventuriers est troublée par une meute de loups.

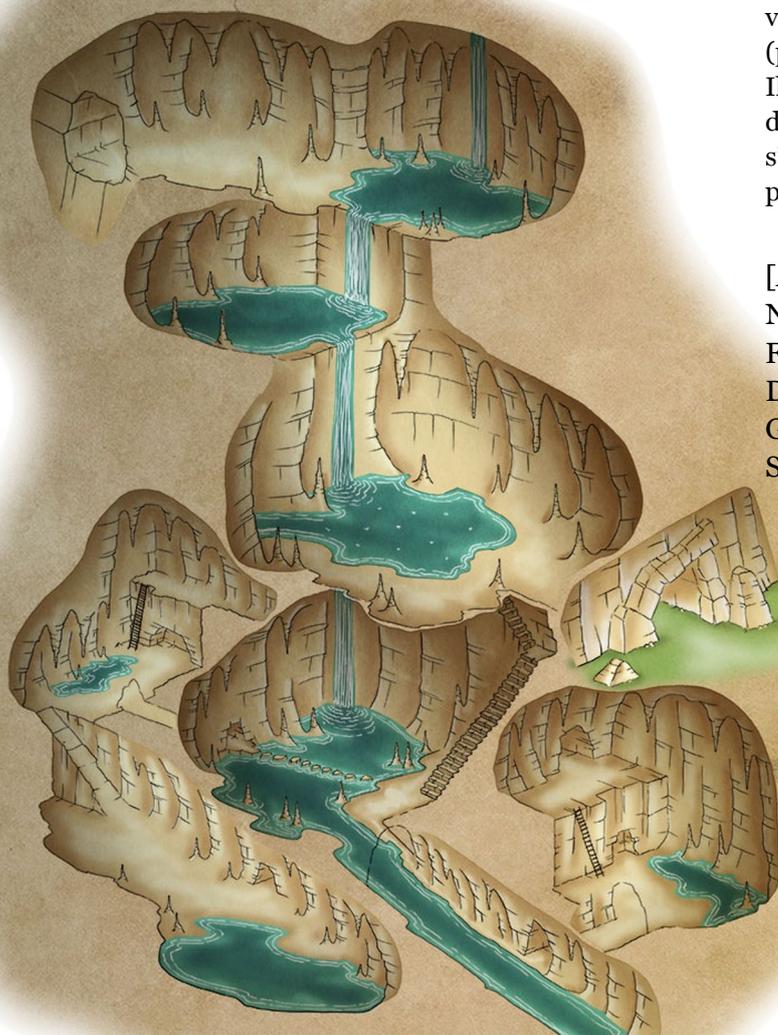
Le lendemain, le groupe rentrera dans des terrains marécageux. Avant l'entrée dans les marais, on peut découvrir la trace l'Aldérick : il a eu le temps de graver son nom sur un arbre devant lequel Pulco fait une halte en aboyant. En fait, Aldérick a eu du temps car les Koblod ont dû confectionner un brancard-radeau pour le tirer sans problème sur l'eau. Les traces font penser qu'Aldérick a été trainé pour passer sans problème sous les branches des arbres. Le chemin n'est clairement pas prévu pour des humains : plus de un mètre, s'abstenir de vouloir progresser normalement ! Un jet de dextérité, puis de force ratés, vous tombez à l'eau où des crustacés vont de suite rentrer dans vos vêtements pour commencer à vous découper (1d3 de dégâts). Malheureusement, dès que vous vous découvrez, les moustiques attaquent la personne écorchée dénudée (1d3 de dégâts à nouveau). Bien sûr, vous n'avez pas le temps de vous arrêter pour gérer ces problèmes : les kidnappeurs avancent !

Le troisième jour, les traces entrent dans une caverne. Elles passent par un petit boyau où Aldérick a encore dû être trainé : son brancard a encore servi. Dans le tuff devant le boyau, on peut trouver « Ald » gravé. Pulco sentira cette trace avant de s'enfoncer dans le trou. Mais, Un humain en armure ou avec un sac sur le dos ne peut pas suivre... Cependant, à côté un passage plus gros existe. Ce passage va vers l'ancre d'une famille ours qui attaquera dès que les humains auront enlevé armure et sac.

Le quatrième jour, un sommet commence à se dessiner devant le groupe à travers les arbres. Le groupe devra éviter les pièges qui gardent la caverne des Koblolds en fin de journée avant d'arriver devant la porte.

B) La caverne aux miroirs

La caverne aux miroirs au pied du pic d'Aquila. C'est un lieu magique où la réalité perd de sa force et il y a des illusions. Les Kobolds l'ont bien assimilé et s'en servent pour se cacher. Quand on rentre dans la grotte, le premier petit lac souterrain où



Plan de la caverne aux miroirs

atterrit une chute d'eau est une illusion qui cache un puits et un escalier qui permet d'accéder aux salles inférieures. Si l'on fait attention, on peut comprendre que le bruit de la chute d'eau vient de plus bas que ce que l'on voit. C'est là que les PJ vont retrouver le cuisinier. Mais ils peuvent aussi libérer un couple de griffons que les Kobolds avaient piégé. Cela fera des alliés indéfectibles.



Cauchemar en cuisine.

Drakzuul, le tyran Sang-dragon noir

Ce puissant sang-dragon aux écailles d'un noir profond possède une face particulièrement creusée, encadrée de deux imposantes cornes tournées vers l'avant et d'une crête qui redescend le long de son cou. Il porte une chemise de mailles noires, et à sa ceinture de cuir pendent ses trésors et les scalps de ses victimes.

C'est une brute rusée et vicieuse qui aime jouer avec ses victimes. Il prend son temps pour les torturer (physiquement et psychologiquement) avant de les achever. Il aime à se penser comme le plus malin et adore dominer des créatures inférieures, comme les kobolds trapus dont il s'entoure. Mais il n'hésitera jamais à sacrifier ses alliés pour parvenir à ses fins.

[Archétype puissant, boss rapide rang 1]

NC 4, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +3* DEX +1 CON +3 INT +2 SAG +2 CHA +0*

DEF 17 PV 35 Init 12 Epée à 2 mains +6 DM 2d6+5

Griffes +6 DM 1d6+5 Dague +6 DM 1d4+5

Souffle d'acide (L) 6d6 (10x5m)

Voie des créatures élémentaires (acide) rang 1

Le souffle est une attaque de zone affectant toutes les créatures dans un cône de 10 m de long sur 5 m de large. L'attaque inflige automatiquement (pas de test d'attaque) [6x 1d6] DM. Les DM sont divisés par 2 si la victime réussit un test de DEX difficulté 13. La créature doit attendre 1d4 tours avant d'utiliser à nouveau son souffle après chaque utilisation.

Voie du champion rang 1 : lance 2d20 et prendre le meilleur et si + de 15 : +1d6 dégâts

Plante carnivore géante

Cette plante carnivore ressemble à une dionée attrape-mouche géante, cachée parmi les fourrés et les arbres.

[Archétype inférieur] NC 1, créature végétative, taille grande, FOR +4, DEX +0, CON +4, INT -4, SAG +0 CHA -2 DEF 13 PV 15 Init 10, Capture +5 DM Gober

Capacités

Embuscade : la plante carnivore ne fait qu'une seule attaque, si celle-ci est ratée, elle se referme et reste immobile pendant 24 heures.

Gobage : la plante peut avaler toute entière une cible de taille moyenne ou plus petite. La victime avalée subit 1d6+4 DM de pression et d'acide chaque tour. Pour s'échapper, elle doit réussir un test de FOR difficulté 20. Elle peut aussi attaquer la plante avec une arme à 1 main, mais avec une pénalité de -3 en attaque et aux DM.

Tactique : lorsqu'elle a saisi une proie, la plante ne la relâche que si elle est détruite.

Guenaude verte

Les guenaudes sont les terrifiantes sorcières des contes et des folklores. Elles ne sont pas humaines comme l'attestent leur mâchoire proéminente, leurs longs doigts crochus munis de griffes tranchantes et la couleur de leur peau (verte, bleu nuit, rouge foncé ou noir profond). La guenaude verte vit généralement dans les forêts obscures et sauvages. Elle aime parfois se fondre parmi les hommes en utilisant ses pouvoirs d'illusion, afin de s'adonner à de coupables commerces, vente de filtres odieux, kidnapping de nouveau-nés, ... ou simplement dévorer d'imprudents voyageurs.

[Archétype inférieur grande taille, boss rapide rang 3]

NC 5, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +4 DEX +2 CON +4 INT +1 SAG +2 CHA +2

DEF 19 PV 75 Init 15 Griffes +11 DM 2d6 + 6

Attaque magique +11

Voie des illusions rang 5 (Ensorcelleur. Remplacer

Imitation par le rang 3 de la magie universelle, Invisibilité)

Capacités

Adaptation : une guenaude verte nage parfaitement, de plus elle peut respirer sous l'eau ou au sein d'un nuage de gaz empoisonné (marais méphitique, gaz volcaniques, etc.).

Aspect terrifiant : la guenaude verte est si affreuse que quiconque la voit sous sa vraie forme doit faire un test de SAG difficulté 12 ou être paralysé par la peur pendant un tour complet.

Camouflage : la guenaude verte est une experte du camouflage, elle obtient un bonus de +5 à tous les tests de Discrétion.

Changer de forme : au prix d'une action de mouvement, la guenaude verte peut se métamorphoser par magie en une femme de taille moyenne, ou reprendre sa véritable forme.

Imitation des sons : la guenaude verte peut imiter le cri des animaux et la voix des humanoïdes qu'elle a déjà entendus. De plus elle est capable de ventriloquie : elle donne l'impression que le son provient d'un point situé jusqu'à 20 mètres d'elle.

Cardioline : le bien le plus précieux de la guenaude est une cardioline, une pierre précieuse en forme de cœur de couleur rouge. Le possesseur de cette pierre peut utiliser le sort de magicien forme gazeuse (Voie des arcanes, p. 48) à volonté et se téléporter auprès de la pierre 3 fois par jour. La pierre nécessite d'être harmonisée à son propriétaire pendant une heure, ensuite il n'est plus nécessaire de la porter sur soi et elle garde ses pouvoirs jusqu'à une distance d'un kilomètre. Toutefois, il s'agit d'un objet maléfique, il doit être aspergé du sang d'un sacrifice humain chaque mois pour conserver ses pouvoirs.

À l'entrée de la grotte, au niveau de lac illusoire se trouve une Harpie.

Dans le reste du complexe se trouve une bande d'une dizaine de Kobolds avec leur sous-chef et leur dirigeant un Sang-Dragon.

Un couple de Griffons asservi par les Kobolds, occupe le haut des grottes.

C) Les herbes

Une fois délivré, Alderick va leur demander d'aller chercher quelques herbes pour rendre uniques ses plats. L'herboriste de la cité, la pétulante Cassandra* devrait leur dire où trouver cela. Elle va même peut-être en profiter pour venir avec eux pour faire le plein d'herbes pour elle-même. Entre les bois de Muir et le marais de sang profond, il y a une bande de terre particulièrement riche en plantes médicinales et aromatiques. Les PJ vont se retrouver dans le bosquet particulier des brumes rouges. Vont-ils se retrouver piégés par les plantes carnivores qui l'infestent ?

En tout cas, cela surprend Cassandra qui se demande d'où sortent ses plantes carnivores. Elles n'étaient pas là lors de sa récolte précédente. Les PJ vont-ils découvrir qu'ils sont surveillés par une guenaude verte ?

* : il y a la possibilité que Cassandra soit aussi prisonnière des kobolds. En effet, quoi de mieux qu'une herboriste pour assaisonner un cuisinier ?



A) retour du fils banni

Nous sommes à quelques jours de la noce d'Alicia de Mauriac. Au manoir, qui se trouve presque collé à la cité, on met en place la décoration. Le personnel n'est pas serein. Ce n'est pas à cause des préparatifs. Mais certains ont vu une ombre roder dans le manoir ou les jardins. Une vieille femme de chambre a même vu le visage de l'ombre. C'était le père de Sir Mauriac qui est décédé depuis plus vingt ans.

En réalité c'est le fils de Sir Mauriac, Dekken. Cela fait dix ans qu'il est parti de la région et son visage buriné maintenant porte des traits qui lui donnent une bonne ressemblance avec son grand-père. Dekken erre entre le manoir et la cité en utilisant tous les passages discrets qu'il connaissait quand il était jeune. Il est relativement perturbé. Il est tiraillé entre sa mission et toutes les rancœurs qui le rongent.

Dekken est vraiment l'archétype du mauvais fils. Arrogant, se croyant tout permis de par son nom, il avait noué, jeune, des liens avec tous les bons à rien de la cité. Son père n'étant pas satisfait du comportement de son fils, n'a jamais couvert ses forfaits. Dekken blessa gravement Le Gandru, le garde de l'écluse alors qu'il le surprit à faire du trafic sur la rivière. Son père le bannit pour cela. C'était il y a dix ans. Il se retrouva à vivre d'expédients à Ferrance puis à Port-Sable. Toujours à tremper dans des mauvais coups, il finit par s'engager sur un navire pirate de la mer de Pellurie. Mais la majorité de l'équipage était d'origine des côtes de Tanith. Comme d'autres proscrits originaires d'Osgild, il s'intégra mal et lors d'un raid sur la petite cité d'Azhal, il fut trahi ainsi que quelques autres par le reste de l'équipage pour qu'il y ait moins de part à faire dans le butin. Il se retrouva à errer dans le désert fuyant ses anciens compagnons comme la soldatesque de la région.

C'est là que son destin le rattrapa. Quand il faisait du trafic sur la rivière à RocheClaire, il utilisait des vieilles carrières condamnées qui courraient sous la cité pour y cacher ses marchandises (comme les contrebandiers

Gelée ocre

Ce monstre ressemble à une amibe géante qui hante les couloirs sombres et se glisse sous les portes ou dans les fissures des murs en quête de viande ou de cellulose.

[Archétype puissant, boss vase rang 2]

NC 3, créature végétative, taille moyenne

FOR +3* DEX +0 CON +3 INT -4 SAG -2 CHA -4

DEF 15 PV 55 Init 10 Contact acide +10 DM 2d6+5

Capacités

Grimpeur : la gelée ocre peut se déplacer de 10 mètres par action de mouvement sur les murs et les plafonds.

Immunité : la gelée ocre est immunisée aux DM d'acide et d'électricité.

Rat géant

Ce rongeur de la taille d'un chien est beaucoup plus agressif qu'un rat ordinaire. Il pue autant qu'il est laid. Et il est particulièrement laid.[Archétype puissant]

NC 1/2, créature vivante, taille petite

FOR +1* DEX +1 CON +1 INT -4 SAG +2 CHA -4

DEF 13 PV 4 Init 13 Morsure +1 DM 1d4+1

Capacités

Maladie : chaque créature mordue par un rat doit faire un test de CON difficulté 12 à la fin du combat. En cas d'échec, elle contracte une maladie dont les symptômes se manifestent après 2d6 heures. La victime est Affaiblie et perd 1d4 PV toutes les 24 heures qui ne peuvent pas être soignés par le repos. Réalisez un nouveau test de CON difficulté 15 chaque jour pour tenter de mettre fin à la maladie. Les PV perdus sont alors récupérés au rythme de 1 PV par jour de repos.



Le manoir de Mauriac

Dekken Mauriac

Dekken est le fils proscrit de Sir Mauriac. Il trouva l'œil noir dans ses jeunes années de contrebandier dans les carrières sous la ville. Pirate et assassin, c'est au cours de ses voyages qu'il rencontra Krag-Seklann, le maître de l'œil noir, qui en fit son esclave. Mais l'énergie de Krag-Seklann l'avait rendu plus fort.

Le visage sévère, la mâchoire carrée, ses yeux ont la couleur de la glace et sa peau a été burinée par de longues années à voyager sur les océans. Il essaye de se faire discret sous son grand chapeau et son grand manteau. C'est seulement quand il est acculé qu'il dégaine son épée et sa dague de parade.

[Archétype puissant, boss rapide rang 2, boss puissant rang 1]

NC 6, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +5* DEX +4 CON +3

INT +0* SAG +2 CHA +0*

DEF 21 PV 75 Init 18

Épée longue +10 DM 1d8+11

Dague de parade +10 DM 1d4+11

Arc court (30 m) +9 DM 1d6+6

Dague lancée (5 m) +9 DM 1d4+6

Voie du PNJ récurrent rang 1, Voie du tueur rang 1

Capacités

Instinct de survie (Voie du PNJ récurrent rang 1) :

Dekken est passé maître dans l'art de se faufiler et de se mettre à couvert. Une fois par tour, au moment de son choix, il peut utiliser une action de mouvement supplémentaire pour se déplacer. Si un effet ou une créature le paralyse, le ralentit ou restreint ses mouvements, il a droit à un test d'INT ou de DEX au choix difficulté 10 pour s'en débarrasser une fois par tour. Il gagne +5 en DEF lorsqu'il lui reste moins de 30 PV.

Attaque mortelle (Voie du tueur rang 1) (L) : une attaque similaire à l'Attaque sournoise du Voleur qui doit être exécutée de dos ou par surprise.

Dekken obtient un bonus de +5 en attaque et ajoute 2d6 aux DM. Dekken obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.

La carrière abandonnée

La carrière abandonnée est un vrai écosystème miniature. C'est le refuge des rats de la ville qui se nourrissent à la surface. Et au sommet de la chaîne alimentaire, la gelée ocre.

d'aujourd'hui). Mais il a exploré ses souterrains bien plus loin qu'aucun autre. Il a trouvé des salles sous le temple de Dénora où régnait une ambiance mal saine avec laquelle il se sentait en accord, la crypte noire. Il trouva un pendentif avec une pierre noire enchâssée dedans, l'œil noir. Une relique des temps passés de l'empire d'Osgild. Cela accentua ses penchants mauvais, ce qui lui fit blesser gravement Le Gandru. Il ne voulut plus s'en séparer. Mais aussi cela l'incita à aller toujours plus vers le sud. Il se retrouva dans le désert de Tanith. Par hasard ? Peut-être pas.

Il survécut avec six autres pirates trahis en trouvant une petite oasis à l'ombre de quelques pitons rocheux, les pics solitaires. Il découvrit un dessin représentant son pendentif de l'œil noir. Cela lui permit de trouver un aqueduc souterrain qui mena à une cité oubliée, Seklann-Thadiss. Elle était connue pour être une citadelle qui gardait le sud de l'empire d'Osgild. Ce fut le tombeau de l'impitoyable Krag-Seklann. Ce seigneur du désert commandait grâce au sablier de l'ombre à une armée d'homme-sables et de rocs (l'oiseau mythique) morts-vivants. Son harem était connu dans toutes les terres dominées par l'empire d'Osgild. C'était aussi un fervent adorateur du Soleil Noir d'où son statut de momie aujourd'hui.

À la chute de l'empire d'Osgild, une tempête de sable qui dura un an ensevelit sa citadelle et l'on perdit toute trace d'elle comme du sablier. L'incursion des pirates dans la cité réveilla certaines des horreurs qu'elle contient. Alors que les pirates trouvèrent des trésors d'une valeur comme ils n'en avaient jamais vu, une rixe éclata entre pirates. Le sang coula et cela réveilla Krag-Seklann et ses serviteurs. L'horreur se déchaîna sur les pauvres pirates. Quand Krag-Seklann vit l'œil noir sur Dekken, il mit fin au massacre. Il n'y avait plus que trois pirates en vie dont Dekken. Krag-Seklann se souvient de ses trois concubines favorites. Elles étaient liées à lui par trois pierres comme celle du pendentif de l'œil noir volé au début de la tempête de sable. Il sut instinctivement où elles étaient. Il fallait aller récupérer les trois pierres obsidiennes perdues. Il insuffla une partie de son essence nécromantique dans les trois pirates pour les asservir et leur ordonna d'aller les chercher. Il n'avait pas encore la capacité d'aller à l'extérieur de sa citadelle.

Dekken devait aller chercher une pierre dans la forteresse exiguë qui se trouve au centre nord de la chaîne des Monts Argentés au sud de la principauté d'Arly. C'est une forteresse oubliée de nains. Un lieu

dangereux et hanté.

L'autre pirate Silass de Kavendrinn, un proscrit demi-elfe originaire de Ferrance aux yeux vairons devait aller sur l'île perdue de Croche-Feu pour en récupérer une dans le temple du mamba noir. Il possède une carte qui positionne l'île quasiment inconnue sur la mer de Pellurie.

La troisième se trouve à Ashsash-Ra dans le désert de Tanith au tombeau des larmes.

Deux pirates commencèrent un voyage vers les Terres d'Osgild. Mais les pouvoirs de Krag-Seklann sont incertains. L'esprit des deux pirates arrivés à Port-Sable se brouilla. Ils étaient tiraillés entre l'obligation d'obéir à Krag-Seklann et le souvenir de leur vie passé. Silass épuisé dit à Dekken qu'il allait préparer leur voyage vers l'île et l'attendrait ici. Dekken continua vers sa destination en passant par RocheClaire. Mais arrivé à la cité, toutes les rancœurs contre son père prirent le dessus sur sa mission.

À ce moment-là, Dekken se mit à rôder en ville et autour du manoir. Il s'est établi dans une veille tour abandonnée de l'enceinte dans le bois à l'ouest du manoir de Mauriac. C'est pour cela qu'il rôde le plus souvent dans les jardins du manoir, que quelques serviteurs ont pu l'apercevoir et le confondre avec son grand-père. Il espère rencontrer son père seul et peut-être le tuer. Il ne sait pas.

Gauderic fait appel une nouvelle fois à son neveu et ses compagnons pour chasser ce fantôme. Les PJ peuvent explorer le manoir et trouver un grand nombre de choses. Dans les sous-sols, il y a des passages dérobés qui donnent accès à des galeries qui vont jusqu'aux carrières condamnées sous la ville. Il peut y avoir des choses à trouver dans la crypte familiale qui est au sud-est du manoir dans les jardins et quelques monstres qui traînent dans les carrières. Ils peuvent trouver la tour abandonnée dans le bois à l'ouest du manoir. Personne au manoir n'y pense jamais. En tout cas, c'est une sorte de cache-cache avec un homme très perturbé et dangereux. L'énergie de Krag-Seklann l'a rendu plus fort.

Nuée de rats

Une nuée est un regroupement de très nombreuses petites créatures qui ne représentent de réel danger prises de façon individuelle mais peuvent s'avérer redoutables dans le cas d'une vague de plusieurs dizaines voire de centaines d'individus.

Les rats ne sont généralement ni agressifs ni dangereux mais dans un monde fantastique des raisons occultes peuvent les pousser à attaquer en grand nombre. Les Caractéristiques données ici ne correspondent pas à un individu mais à un groupe de plusieurs dizaines de créatures (plus si elles sont plus petites) recouvrant une surface de deux mètres de côté et équivalant à une créature de taille moyenne.

[Archétype rapide]

NC 2, créature vivante, taille moyenne

FOR +0 DEX +4* CON +0 INT -4 SAG +0 CHA -4

DEF 16 PV 6 Init 18 Attaque +5 DM 1d6

Capacités

Lent : la nuée est un adversaire redoutable mais heureusement elle ne se déplace que de 15 mètres par action de mouvement, ce qui permet à la plupart des créatures de lui échapper simplement en courant vite !

Recouvrir (L) : la nuée peut recouvrir sa proie après avoir réussi une attaque de contact contre sa cible. Dès lors, la cible est distraite, déséquilibrée et victime d'innombrables morsures. La nuée lui inflige automatiquement 1d6 DM par tour et la victime est Affaiblie tant que la nuée n'est pas vaincue.

Cibles multiples : la nuée est constituée de très nombreuses cibles et les attaques conventionnelles lui infligent peu de DM. Les attaques de zone lui infligent des DM normaux mais tous les DM par des armes de contact ou à distance ne lui infligent qu'un seul point de DM par attaque réussie.



villa de l'érudit

Le ravageur nécrophage est une horrible parodie de l'humanoïde qu'il était autrefois. Ses yeux blancs brillent d'un intense cruauté, sa chair putréfiée incrustée de sable noir est tendue sur ses os saillants et ses longs ongles font davantage penser à des griffes acérées. Il n'est guidé que par sa soif de destruction et sa faim de vie.

Les ravageurs nécrophages sont le fruit d'une expérience ratée de Krag-Seklann le sorcier des sables, maître de la cité de Seklann-Thadiss, afin d'obtenir de terribles et infatigables combattants. Parce qu'ils s'étaient avérés incontrôlables, Krag-Seklann les expédia dans une prison extra-dimensionnelle qu'il espérait inviolable pour l'éternité...Mais rien ne dure pour l'éternité.

[Archétype puissant, boss berserk rapide rang 2]

NC 5, créature non-vivante, taille moyenne

FOR +3* DEX +2 CON +3 *INT -4 SAG +2 CHA -4
DEF 15 PV 70 (RD 10 / Magie) Init 15

Contact corrupteur (2 attaques) +12 DM 2d6 +
Affaiblissement

Voie des créatures magiques rang 2 (RD 10 / PV
doublés)

Capacités

Contact corrupteur : à chaque fois qu'une créature subit les DM du contact corrupteur du nécrophage, elle doit réussir un test de CON difficulté 15 ou être affaiblie pour 1d6 minutes.

B) L'œil noir

Que la confrontation avec Dekken se finissent par sa mort ou pas, les PJ n'ont aucune idée de tout ce qui lui est arrivé depuis dix ans. Mais le PJ qui lui prend l'œil noir va avoir des visions directes ou pendant son sommeil. Cela peut être aussi Magdalena la médium du marché qui peut créer un lien entre un PJ et Dekken (mort ou pas) pour savoir ce qui s'est passé et ses motivations. Ces révélations vont être parcellaires et absconses. Les PJ ne vont peut-être pas comprendre la différence entre l'envie de vengeance du fils et sa mission qui n'a rien à voir. C'est-à-dire qu'il faut rassembler trois pierres obsidiennes pour déclencher ou empêcher quelque chose de terrible en rapport avec un être maléfique dont un des PJ a eu une vision, Krag-Seklann.

L'œil noir est un objet puissant qui permet à son porteur de bénéficier du sort vision suprême et de percevoir au-delà de la trame de la réalité comme de voir dans le plan éthéré, mais aussi d'autres plans à travers l'espace et le temps. C'est très incertain et de plus il y a des effets secondaires néfastes. Il prend de l'énergie vitale sur son porteur. Donc pour chaque round de vision, le PJ qui l'utilise perd un PV qui ne peut être guéri par un sort, mais uniquement par un repos long.

Gauderic ne sait pas trop quoi faire. C'est la noce bientôt. Le baron de Tournedoc, sa femme, son fils Louirian et toute sa suite viennent d'arriver et l'enquête sur le fantôme a mis à rude épreuve l'organisation des festivités.

Là, j'hésite à ajouter une petite histoire avec la famille de Tournedoc, le futur marié. Ils sont là pour mettre un peu la main sur la fortune des Mauriac. La réapparition du fils va contrecarrer leur plan. Ils croyaient qu'il n'y avait pas d'héritier mâle. Mais cela peut distraire les PJ de la quête qui s'avère d'une importance bien plus grande.

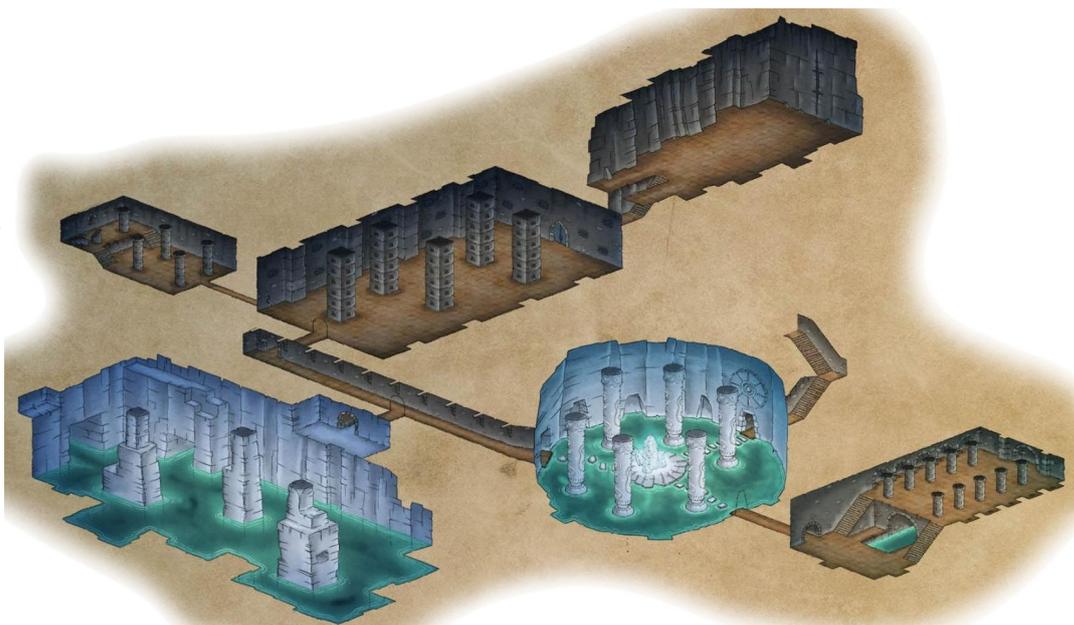
Les PJ peuvent aller voir Henry Connrakil, un vieil érudit qui vit dans une belle villa sur le bord de la rivière à l'ouest de la cité. Il pourra donner bien plus d'information aux PJ pour interpréter les visions et informations qu'ils ont. Le porteur de l'œil noir devient persuadé qu'il est vital de retrouver les trois pierres obsidiennes pour le bien des Terres d'Osgild.

Les PJ pourront décider d'aller aussi bien à la forteresse exigüe qu'à l'île de Croche-Feu ou dans le désert de Tanith pour récupérer les trois pierres obsidiennes, enfin savoir à quoi elles servent et confronter Krag-Seklann. Ils peuvent aussi explorer la crypte noire où Dekken a trouvé l'œil. En explorant les carrières noyées, les PJ vont trouver un certain nombre de passages. L'un mène à la salle piégée qui donne accès à la crypte noire, mais aussi un autre qui mène à la salle du cristal. Cette salle se trouve sous le temple du Dénora. Les prêtres de Dénora y prient en permanence en se relayant sentant qu'ils contribuent à sauver la ville et le monde d'un mal terrible, sans chercher plus loin. La salle du cristal donne sur aussi sur une crypte dans lequel les prêtres de Dénora entreposent un certain nombre d'urnes funéraires. Un passage secret particulièrement difficile à trouver donne sur des souterrains qui mènent à la salle du cube sable. Les PJ le trouveront que bien plus tard. Dans la crypte noire, les PJ pourront peut-être voir à travers la trame de la réalité qu'un nombre impressionnant d'esprits, monstres ou zombies est présent ici comme prisonnier de mur vivant de quoi ébranler sa santé mentale. Un seul de ses monstres a réussi traverser le mur. Et c'est déjà beaucoup. Il tourne en rond dans la crypte noire. Au sol se trouvent les restes de cadavres d'anciens aventuriers. Les joueurs pourront peut-être trouver serré dans leurs mains squelettiques quelques armes magiques qui pourront leur permettre de triompher du monstre.

Les PJ pourront percevoir d'étranges petites volutes de sable noir dans la salle. Ils pourront en ramasser pour constituer une bourse de la même contenance que le sable blanc qu'ils ont eu dans la crypte blanche. Un des PJ peut ressentir le besoin de faire cela. Mais cela reste mystérieux. Ils vont devoir conserver aussi cette bourse jusqu'à la fin de la campagne pour s'en servir à des moments clefs. Cela va permettre d'équilibrer les choses.

Pour faire simple, on va pouvoir dire qu'avec une pincée de sable noir, un PJ va pouvoir octroyer à ses armes un bonus magique de 1 pour un combat. Avec une seconde pincée, le bonus passe à 2, mais pas plus. Mais il faut que systématiquement quand le PJ prend une pincée de sable noir, il ait l'impression qu'il faut qu'il utilise ce sable de manière très parcimonieuse, le préserver le plus possible. Il y a cent pincées dans la bourse, mais quand il approchera de la cinquantième pincée, cela sera de plus en plus difficile de mettre la main dedans. Il faudra utiliser le quart de la bourse pour activer la balance dans le tombeau des larmes. Et un autre quart dans les salles du Cube Sable pour créer l'équilibre.

Le choix appartient aux PJ, mais il est préférable qu'ils aillent récupérer les pierres obsidiennes à la forteresse exigüe et à l'île de Croche-Feu avant d'aller dans le désert de Tanith.



la crypte noire

A) Fées expulsées, elfes furtifs et manticore

Une fois que les PJ auront une idée précise de l'emplacement de la forteresse exigüe, ils vont pouvoir entamer un voyage à travers la région. Les bateliers proposent de les transporter en utilisant la rivière de la RocLa jusqu'à Fort ContreRoche. À cette étape-là, il faudra trouver un guide qui grâce aux indications de l'érudit mènera les PJ jusqu'à la forteresse.

Il peut arriver un grand nombre de choses pendant un pareil périple. En empruntant le canal, en longeant la forêt Emillérienne, d'inhabituelles rafales de vent d'après le batelier soufflent sur la péniche. Il est préférable de s'arrêter pour la nuit. Cela tombe bien, on approche de l'auberge relais de la Bulette Blanche. Le cabaretier est un unijambiste du nom d'Akabbrak. Un ancien aventurier chasseur de monstres.

Les êtres-fées sont des créatures végétales féériques ressemblant à de minuscules arbustes au corps de femme svelte à la douce peau d'écorce et aux ailes diaphanes.

Leur présence est souvent ressentie par une altération des perceptions de l'environnement naturel (l'air devient parfumé ou au contraire pestilentiel, tout à coup les sons portent loin ou l'atmosphère commence à scintiller). Les voyageurs proches des lisières de forêts magiques sont souvent confrontés à ces mystérieuses fées. Le bourdon qui vient jouer avec votre oreille, la racine dans laquelle se prend votre pied, la branche d'arbre qui frappe l'arrière de votre tête, c'est elles ! Dans plusieurs cas avérés d'infestation d'un village ou d'un campement, seule l'intervention d'un druide ou d'une sorcière permet de ramener le calme.

[Archétype minuscule]

NC 2, créature humanoïde, taille minuscule
FOR -4 DEX +4* CON -4 INT +0 SAG +4* CHA +2
DEF 16 PV 5 Init 19 Aiguille +2 DM 1
Sarbacane (5 m) +8 DM 1 ;Attaque magique +9
Saronide de niveau 4 (Profil hybride de Druides et d'Ensorcelleur).

Voie des animaux , Voie du protecteur, Voie des végétaux et Voie des illusions rang 2

Capacités

Vol : l'être-fée est capable de voler de 20 mètres par action de mouvement.

Résistance aux DM : l'être-fée retranche 5 points à tous les DM sauf s'il s'agit de feu ou de haches.

Elfe sylvestre (Elferon)

Ces elfes des bois sont habillés de vert et de cuir, se déplaçant en toute discrétion dans la forêt, cachés sous leur cape de feuilles. Les cheveux sombres, le visage tatoué, ils aiment se parer de bijoux en cuivre. Ces elfes archers sillonnent et défendent le territoire de leur clan, même s'ils vivent en bonne intelligence avec leurs voisins humains. Ils sont généralement une demi-douzaine, guidés par un champion.

[Archétype rapide, Boss rang 1/2]

NC 2, créature humanoïde, taille moyenne
FOR +0 DEX +4* CON +0 INT +2 SAG +2*
CHA +2 DEF 17 PV 16 Init 23
Arc court (30 mètres) +6 DM 1d6+1
Épée courte +6 DM 1d6+1
Voie du prédateur rang 1

Elfe sylvestre, champion (Elferon)

[Archétype rapide, Boss rang 1 1/2]

NC 3, créature humanoïde, taille moyenne
FOR +0 DEX +4* CON +0 INT +2 SAG +3* CHA +2
DEF 19 PV 36 Init 23
Arc court (30 mètres) +8 DM 1d6+3
Épée courte +8 DM 1d6+3
Voie du prédateur rang 1

Bulette blanche (Légendaire)

C'est un monstre féérique fouisseur doté d'une armure blanche d'os impénétrable et dont la puissance en fait une puissante machine à tuer. Également appelée Mort blanche, cette bulette légendaire est unique en son genre. Son regard noir brille d'une intelligence mystérieuse et pleine de sagesse.

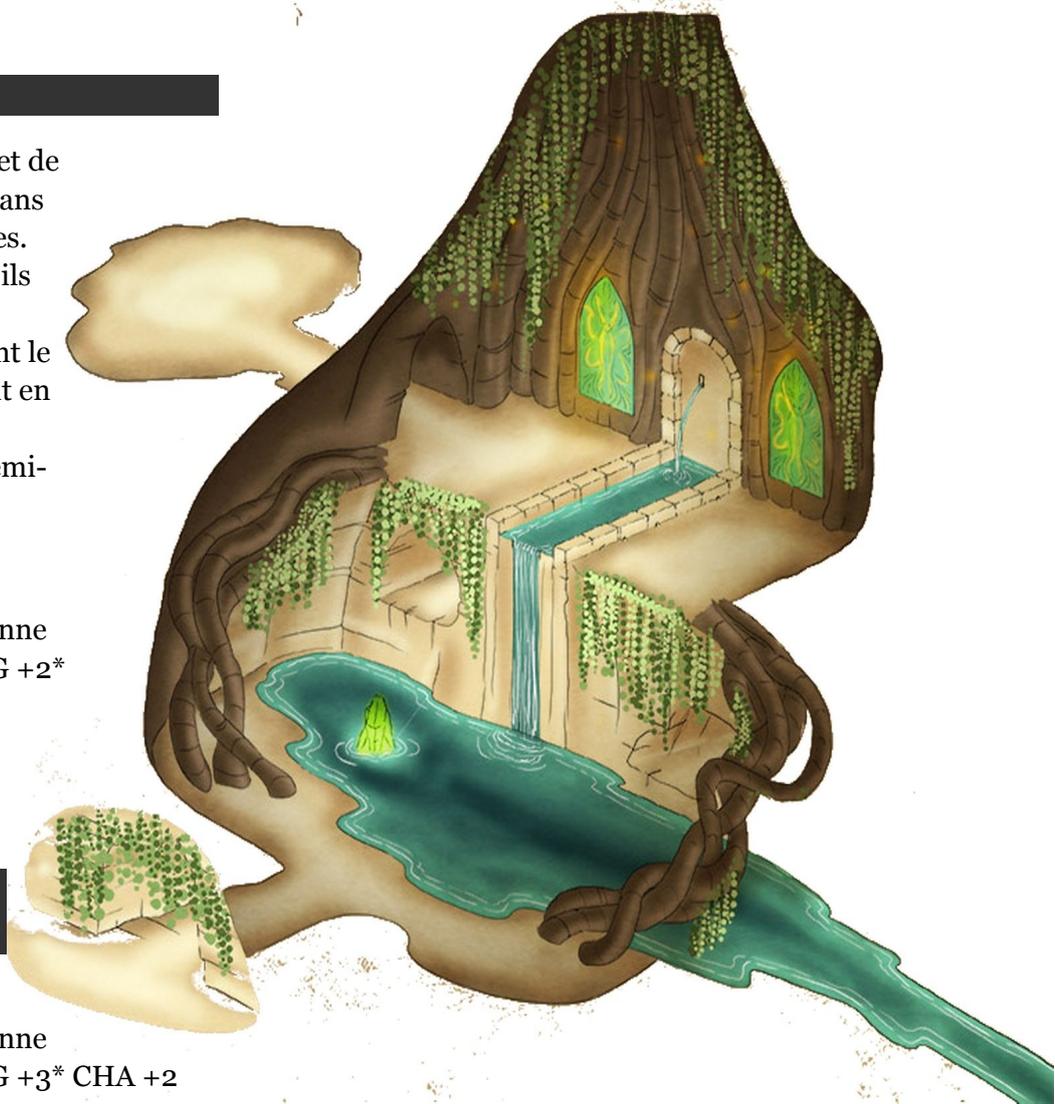
C'est un prédateur puissant et très dangereux, capable de s'enterrer pour surprendre ses proies et tous ceux qui menacent la paix sur son territoire.

[Archétype puissant, Boss rang 5]

NC 11, créature vivante, taille grande
FOR +8* DEX +0* CON +8 INT +0 SAG +2* CHA -4
DEF 28 PV 150 Init 16
Morsure et griffes +20 DM 2d6+18
Voie du prédateur rang 3

Capacités : Déplacement sous terre : la bulette blanche est capable de parcourir 10 mètres par action de mouvement en creusant dans n'importe quel sol.

Auberge de la bulette blanche



sanctuaire des fées

Un aventurier averti pourrait peut-être remarquer de vives petites créatures faites de bois volant autour de l'auberge, des êtres-fées. Comme le veut la croyance populaire, cela ne présage rien de bon. Au petit matin, les PJ se réveillent où qu'ils aient dormi avec des

plaques rouges partout. C'est la peste urticante. Les gens du coin sont immunisés, mais les étrangers peuvent l'attraper. C'est ce qui est arrivé aux PJ. Cette maladie est mortelle et l'espérance de vie est de un mois. Il faut aller voir le Druide Sulmanak qui vit dans un arbre maison à la lisière des bois de Muir. Celui-ci est un original qui croit savoir que seule l'eau de cristal au sanctuaire des fées peut les guérir. Ce lieu se trouve dans les ruines d'Ethercia, une ancienne cité elfe. En allant chercher l'eau, les PJ pourront rencontrer des elfes sylvains qui

se fondent particulièrement bien dans la nature. Ils ont quelques petits villages bien cachés dans le bois. Ils vont harceler les PJ s'ils ne se montrent pas respectueux de la nature.

Arrivés au sanctuaire après avoir parlé à une énigmatique vouivre géante des forêts (amie avec le Druides), ils vont devoir déloger une bande de manticores qui occupe les lieux. Si les PJ ont des difficultés, les elfes sylvains pourront être en renfort. Les elfes sylvains ne pouvaient pas intervenir avant, car comme les fées, ils avaient été contraints par magie à ne pas nuire d'eux-mêmes aux manticores par un maléfique sorcier. Donc les fées ont inventé cette histoire de peste urticante et ont choisi les aventuriers pour les aider sans rien leur demander. La peste est une illusion.

"Vouivre", la vouivre géante des forêts

Cette vouivre est un énorme reptile volant doté d'ailes de chauve-souris de plus de 6 mètres d'envergure. Ses yeux jaunes pétillent de malice et ses écailles brillent d'un vert émeraude.

Souvent confondues avec les dragons, deux différences fondamentales distinguent les vouivres de leurs lointains et beaucoup plus évolués cousins : deux pattes de moins et pour utiliser ses griffes, les vouivres doivent sauter à la façon d'un oiseau. En revanche, elles possèdent un dard empoisonné au bout de leur longue queue agile.

Cette vouivre particulière, qui se fait appeler "Vouivre" (prononcez Vouuuu-iiiivreuh), est en réalité un lutin farceur qui a été réincarné dans ce corps reptilien par son ami, Sulmanak le druide. Comme un chat, il est très joueur, aimant se faufiler dans les branches des arbres, et disparaître avant de surprendre les voyageurs qui suscitent sa curiosité. Toujours "souriant", bavard et comique, il aime discuter par énigme, mais le plus souvent il préfère simplement s'entendre parler, ou chanter des chansons dénuées de sens, tout en jouant avec sa queue !

Pour l'incarner, jouez-le comme le Chat de Cheshire d'Alice au pays des merveilles !

Et une petite chanson pour la route :

"C'est ici la forêt jolie,
Feuilles vertes et troncs marron
Chemins perdus qui mènent ici,
Ces gens feront bons compagnons.
Sous les frondaisons, cher amis, dansons,
Dans la folle ivresse de la douce ambroisie."

[Archétype puissant, boss rapide rang 1]

NC 7, créature vivante, taille grande
FOR +8* DEX +3 CON +8 INT +2 SAG +2* CHA +0
DEF 20 PV 70 Init 17

Morsure et griffes +12 DM 2d6+10

Dard +12 DM 1d6+2 + venin

Voie des créatures volantes rang 2

Disparition (voie du tueur rang 2)

Capacités

Venin : en cas d'échec d'un test de CON (difficulté 15), la victime est Affaiblie pendant 1d6 heures. Si la victime subit un nouvel empoisonnement du même type pendant cette période, elle sombre dans l'inconscience pour 1d6 heures.

Une fois les manticores délogées de l'antre des êtres-fées, la peste disparaîtra. Mais le sorcier peut revenir. Des elfes sylvains se révéleront aux PJ pour leur expliquer la situation.

Manticore

La manticore est un puissant prédateur d'environ 500kg. Pourvue d'un corps de lion et de grandes ailes de chauve-souris, elle dispose d'une arme létale sous la forme d'une longue queue munie de dards qu'elle est capable de projeter à distance.

La manticore est une créature magique intelligente et son faciès est une parodie de visage humanoïde doté d'une mâchoire disproportionnée qui lui permet malgré tout de parler. Créature maléfique, elle s'allie souvent à d'autres forces tyranniques qui utilisent à leur avantage ses capacités de créature volante (reconnaissance, surveillance, soutien aérien) en échange de son mets préféré : la chair humaine.

[Archétype standard, Boss rapide rang 1]

]NC 5, créature vivante, taille grande

FOR +6 DEX +3 CON +6 INT -2 SAG +2 CHA -2

DEF 18 PV 50 Init 16

Morsure et griffes +10 DM 2d6+8

Projection de piquants (30m) +7 DM 2d6+5

Voie des créatures volantes rang 1

Capacités : la manticore ne peut utiliser son attaque de projection de piquants que 5 fois par rencontre, il lui faut ensuite se reposer pour en laisser repousser de nouveau. Effectuer une attaque de Morsure et griffes plus une Projection de piquant nécessite une action limitée.

Gobelours

Le Gobelours est un goblinoïde, c'est-à-dire qu'il est apparenté à la race des gobelins et hobgobelins. Il est le plus massif de la famille, mesurant en moyenne 2 mètres 10 pour 200 kg, ce qui en fait un adversaire redoutable. Outre sa taille et sa force, le Gobelours possède une fourrure noire et une silhouette trapue qui rappelle celle d'un ours. Il en possède également le tempérament.

[Archétype puissant, Boss rang 1]

NC 2, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +4 DEX +0 CON +4 INT -2 SAG +0 CHA -2

DEF 17 PV 25 Init 10 Masse cloutée +8 DM 1d8+5

B) Melhazar le magnifique

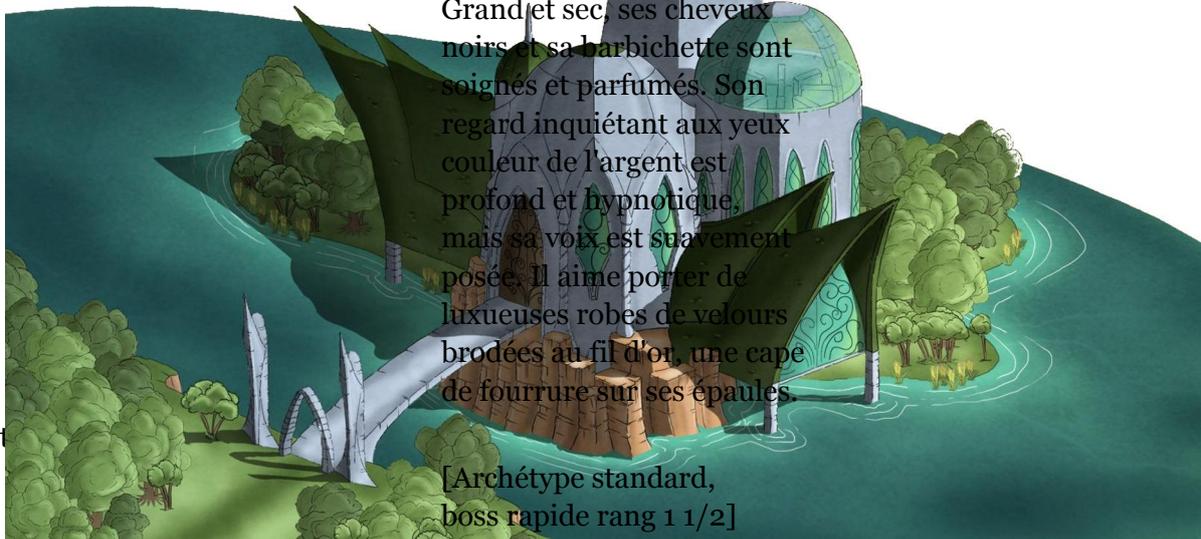
Mais qui est Melhazar le magnifique, ce sorcier maléfique ? Il ne nuit pas qu'aux êtres fées. Il sème le trouble dans un village elfe de Ziahaarha à côté des ruines d'Ethércia. Il a même envoûté le prêtre du temple d'Ethrinne et ses clercs. Puis il a détourné les défenses magiques du temple à son profit. Les PJ vont-ils aller déloger cet abject personnage ? En tout cas, les elfes sylvains n'ont pas le droit de verser le sang de qui que ce soit dans le temple. Seuls des étrangers peuvent aller chercher le sorcier où il est et libérer les autres de son emprise. Inspiré d'un célèbre vieux module.

Voici l'ensemble des profils que les joueurs vont trouver dans le temple elfe. Des occupants totalement indésirables pour les elfes. Toutes une bande de créature au service du sorcier :

- des Gobelours
- Gretchebez, l'ogre cuistot
- Gobelins marmiton

Melhazar le magnifique

Melhazar est un puissant envoûteur semi-elfe qui a toujours rêvé de posséder un royaume. Patient et méticuleux dans ses plans, il s'entoure de dangereux sbires acquis à sa cause par la peur ou par des promesses de butin et de pouvoir.



Grand et sec, ses cheveux noirs et sa barbichette sont soignés et parfumés. Son regard inquiétant aux yeux couleur de l'argent est profond et hypnotique, mais sa voix est suavement posée. Il aime porter de luxueuses robes de velours brodées au fil d'or, une cape de fourrure sur ses épaules.

[Archétype standard, boss rapide rang 1 1/2]

NC 5, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +1 DEX +2 CON +1 INT +3* SAG +2 CHA +3 DEF 17 PV 39 Init 14 Bâton de mage +5 DM 1d6+4 Attaque magique (30 m) +7 DM 6d6

Voie de la magie de combat rang 1

Chair à canon (voie du PNJ récurrent rang 2)

Capacités, Domination mentale (L) : en réussissant un test d'attaque magique (portée 30 m) en opposition contre un test d'attaque magique de la cible (ou d'attaque au contact si la cible n'en a pas), Melhazar prend le contrôle de la volonté de sa cible pendant 8 tours. À chaque tour, par une action gratuite, Melhazar peut donner un ordre simple que la victime doit pouvoir comprendre et exécuter pendant son prochain tour. La victime peut résister à l'ordre donné avec un test de SAG difficulté 13, avec un bonus de +2 si elle doit obéir à un commandement la mettant en danger (attaquer une cible, se poignarder, se jeter dans le vide, etc.). Si Melhazar meurt, tombe inconscient ou est hors de portée, avant la fin du pouvoir, la cible est automatiquement libérée.

Gretchebez, l'ogre cuistot

Gretchebez est une brute épaisse qui aime cuisiner les gibiers, et tout particulièrement la licorne. Colérique, il hurle constamment sur ses gobelins marmitons, n'hésitant pas à en croquer un de temps en temps pour se faire obéir plus vite) Il ne porte que sa toque de chef, son tablier ensanglanté et un vieux pantalon de cuir rapiécé de partout. Chauve, les oreilles décollées, il porte une barbe de poils raides et disparates.

[Archétype puissant]

NC 3, créature humanoïde, taille grande

FOR +6 DEX +1 CON +6* INT -2 SAG +0 CHA -2

DEF 16 PV 30 Init 12 Hachoir +8 DM 1d10+6

Enrager (voie du cogneur rang 2)

Gobelin marmiton

Le gobelin marmiton est un aide-cuisinier insupportable, incompetent, mais toujours cruel, vicieux et couard. Il court dans tous les sens dans la cuisine de l'ogre-chef, et n'hésite pas à jouer des mauvais tours à ses frères. Habillé de sa coiffe de commis et de son tablier, il travaille en cuisine avec son grand couteau ébréché.

[Archétype standard]

NC 0, créature humanoïde, taille petite

FOR -1 DEX +2 CON -1

INT -2 SAG +0 CHA -2

DEF 14 PV 3 Init 15

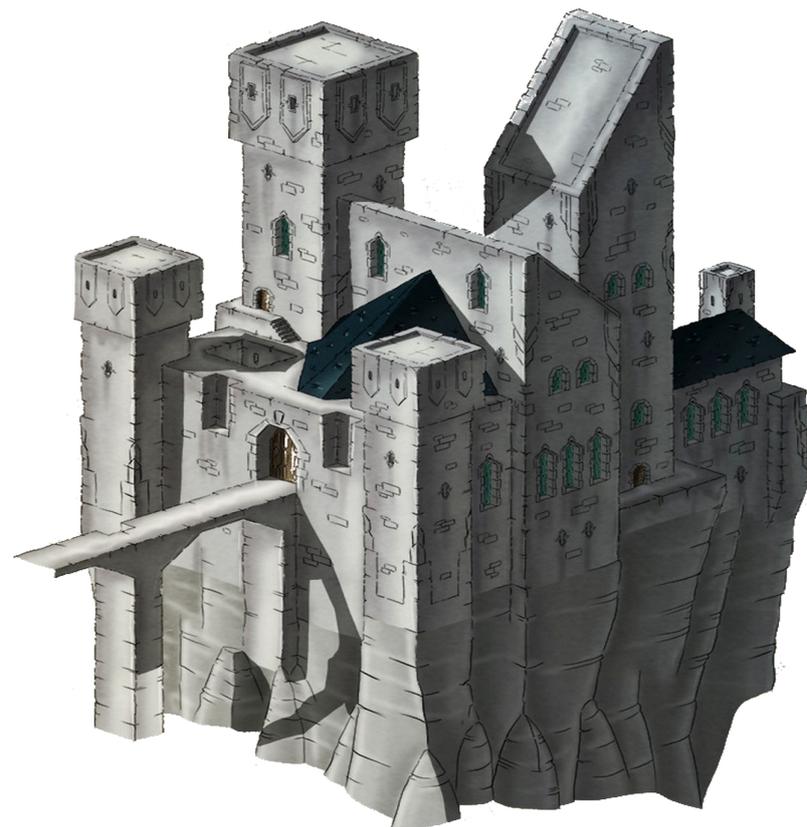
Grand Couteau +2 DM 1d6-1

Capacités

Attaque en meute : lorsqu'au moins 2 gobelins attaquent la même cible à ce tour, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque.

VI) *La forteresse exigüë.*

Après leur incursion dans le bois de Muir, les PJ arrivent dans la montagne en vue d'une forteresse naine qui n'est pas enchâssée directement dans la roche comme d'habitude. Probablement un vestige de l'empire d'Osgild. L'endroit semble vide. Le lieu a la réputation d'être maudit. On ne sait si le guide que les PJ auront trouvé aura le courage d'aller jusque là-bas. Un couple de Péryton rôde autour de la forteresse attendant le meilleur moment pour fondre sur les créatures qui auraient l'audace de venir jusqu'ici.



La forteresse exigüë

Les premières salles de la forteresse sont occupées par une vingtaine de Gorilles nains albinos.

L'affrontement direct face à ces créatures n'est pas forcément la meilleure option. Si vous voulez ajouter d'autres créatures dans la forteresse à votre guise. De vieilles runes naines altèrent la magie dans toute la forteresse. Tous les sorts ont une chance d'échouer quand on les lance. Et les armes ne sont pas trop efficaces.

Le porteur de l'œil noir peut sentir où chercher la pierre obsidienne. Il la trouve dans une salle de la grande tour. On la voit scintiller, engluée dans une sorte de masse visqueuse qui pend du plafond formant

Péryton

Le péryton est un monstre au regard perçant qui vole loin au-dessus des collines et des montagnes de la plupart des régions du monde. Intelligent, patient et maléfique, il cherche en permanence les proies auxquelles il pourra arracher le cœur.

Le péryton ressemble à un aigle géant au pelage vert foncé, si ce n'est que sa tête est celle d'un cerf à la peau d'un noir bleuté. Ses bois sont noirs comme de l'obsidienne et ses yeux sont rouge-orangé. Les plumes qui couvrent le poitrail du mâle sont bleu pâle, et brunes chez la femelle. Bizarrement, l'ombre d'un péryton est celle d'un humain adulte. Certaines créatures à l'odorat particulièrement développé prétendent que les pérytons sentent l'humain, tandis que d'autres sont pétrifiées par la terreur dès qu'elles perçoivent leur odeur. Leur langage est un assemblage de cris aigus et de grognements, et l'on a souvent l'impression, en les entendant parler, qu'ils sont blessés ou fous de rage.

[Archétype puissant, Boss rapide rang 1]

NC 4, créature vivante, taille moyenne

FOR +3* DEX +2* CON +3* INT +0 SAG +2* CHA -2

DEF 15 PV 35 (RD 5 / Magie) Init 15

Morsure et serres +6 DM 1d6+7

Voie des créatures magiques rang 1 (RD 5 / Magie)

Dévoré (Voie du prédateur rang 2)

Capacités

Vol : le péryton peut voler de 20 mètres par action de mouvement.

Macchabée animé

Les dépouilles des nains ont été ingérées puis réanimées par la nécrovasse. Ils sont devenus les abjectes parodies de ce qu'ils furent auparavant, des carcasses squelettiques habillées de lambeaux de chair putréfiée et de haillons déchirés. Mais nul viscère à l'intérieur, juste des os blanchis et des chairs pourries.

[Archétype standard]

NC 2, créature non-vivante, taille moyenne

FOR +3* DEX +0 CON +3 INT -4 SAG -2 CHA -4

DEF 15 PV 15 (RD 5 / armes contondantes) Init 11

Griffes +4 DM 1d6+3

Capacités

Sans esprit : aucune âme n'habitait cette carcasse morte, le macchabée est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT, SAG et CHA).

Réduction des DM : tous les DM infligés à un macchabée sont réduits de 5 points sauf au cas où l'attaquant utilise une arme contondante.

Gorille nain albinos

Ce sont les descendants des derniers survivants de la colonie naine attaquée par la nécrovase. Rendus fous par l'attaque, après des siècles de reproduction consanguine, ces nains ont dégénéré en gorilles nains. Ils vouent un ignoble culte à cet innommable monstre en capturant les voyageurs imprudents et en les abandonnant aux griffes de la nécrovase dans la forteresse exiguë.

Ils ressemblent à des gorilles de 1,5 m de haut, un poil aussi blanc que la neige, des yeux bleus injectés de sang et une gueule armée de crocs terrifiants.

[Archétype puissant]

NC 2, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +3* DEX +0 CON +3* INT -3 SAG +0 CHA -3

DEF 15 PV 15 Init 10 Poings et morsure+4 DM 1d6+3

Voie du cogneur rang 1

Capacités

Rochassier : le gorille nain albinos se déplace aussi vite sur les rochers et les versants de montagne qu'au sol.

Golem d'os

Cette horrible silhouette humanoïde est faite d'un amas d'os et de crânes attachés ensemble au moyen de ligaments humides.

[Archétype standard, boss rang 2]

NC 5, créature non-vivante, taille grande

FOR +6 DEX +1 CON +6 INT -4 SAG +0 CHA -4

DEF 20 PV 70 Init 12 Griffes d'os +12 DM 2d6+10

Capacités

Résistance : le golem d'os divise par 2 tous les DM des armes tranchantes ou perçantes ainsi que tous les DM élémentaires (feu, froid, électricité, acide)

Sans esprit : les golems sont des créatures non-vivantes dépourvues d'esprit ce qui les immunise à toute magie qui affecte la volonté ou les émotions.

un long fil qui coule de manière dégoûtante au sol. Un grand nombre de squelettes gît sur ce sol. Quand les PJ sont tous de la salle, la masse nécrotique du plafond anime tous ses squelettes qui sont d'une puissance bien supérieure à l'habituel mort-vivant. Il y a une sorte de lien avec la masse gélatineuse. Il faut le couper pour que les squelettes ne se reconstituent pas à l'infini. Cela va être un rude combat pour récupérer la pierre noire.

Quand les PJ récupèrent la pierre obsidienne, il entre en contact avec l'esprit de Gril-Kaer, une naine particulièrement étrange. La concubine de Krag-Seklann est schizophrène. Elle peut suivant le moment détester ou aimer Krag-Seklann donc aider ou pas les PJ. Cela reste difficile d'échanger avec une âme dans une pierre.

C'est à ce moment-là que vous pouvez insérer la mini campagne des Servantes cornues parue dans le Casus Belli 33 et 34.

Les PJ ont déjà rencontré le paladin Alar Cyldrik du début du scénario 2.

Tout est prévu sur la carte des bois de Muir pour pouvoir transposer tous les lieux d'Alarian dans Osgild.

On peut placer la bastide des paladins près de Valastir. Le village de Eben Verek peut être remplacé par celui de Merlith et la ville de Yomhalin par celle de Ferrance. Le bois des Ours-Hiboux peut être remplacé par la partie nord-ouest du Bois de Muir et ses collines. La forteresse de l'aigle blanc sur la carte est remplacée par celle de faucon gris au nord-est. Et la carrière noyée de la fin se trouve sur le plateau de Calkriss. Tout est prévu.

Il faudra adapter la séance de divination au paysage Oslgildien.

Nécrovase

La nécrovase est une aberration dans la famille des vases, un ignoble blasphème que même les para-élémentalistes réprouvent. C'est une masse de chair putréfiée et de bouches infectes, avide de vie et de viscères à dévorer. Son hurlement glace les sangs. On dirait ceux d'un jeune enfant qui pleure et qui hurle à la mort !

[Archétype standard, boss rang 2]

NC 6, créature non-vivante, taille grande

FOR +6 DEX -1 CON +6 INT -4 SAG -2 CHA -4

DEF 16 PV 140 (RD 5 / Tranchant) Init 08

Morsures +14 DM 2d6+10 + Vampirisation

Capacités

Créature vampirique : la nécrovase régénère autant de PV que de la moitié des DM infligés. De plus à chaque fois qu'une créature meurt à moins de 20 mètres d'elle, la nécrovase siphonne son énergie et gagne 1d6 PV.

Réduction des DM : retrancher 5 points à tous les DM infligés à la nécrovase par les armes sauf s'il s'agit d'armes tranchantes comme les épées ou les haches.

Sans esprit : aucune âme n'habite la carcasse morte, la nécrovase est immunisée à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT, SAG et CHA).

Lenteur : la nécrovase voit sa DEX réduite à 8 et elle ne se déplace que de 10 mètres par action de mouvement.

Insensible à la douleur : la DEF de la nécrovase est réduite de 4 points par rapport à une créature de son type mais ses PV augmentent de 100% et elle gagne +2 en attaque.

Vulnérabilité de vase : la nécrovase n'est pas immunisée aux sorts efficaces contre les vases (Amitié des vases, Boue en pierre, etc.).

Création de macchabée (L) : une créature morte est dévorée par la nécrovase, qui transforme le cadavre en macchabée animé 1d4 tours après son ingestion.

VII) Les côtes déchirées.

(nains morts-vivants, sorcières et pirates fantômes)

A) auberge des Cairns

Une fois que les PJ ont la pierre obsidienne de la forteresse exiguë, ils prennent le chemin de Port-Sable pour y retrouver Silass, le complice de Dekken. Pendant leur voyage, ils peuvent passer par RocheClaire. Peu de monde se risque à traverser le bois de Muir. Même si ce n'est pas le chemin le plus direct, la perte de temps est minime vu la longueur du voyage.

En gagnant Port-Sable par la côte, les PJ se retrouvent



auberge des Cairns

dans une auberge sur une route proche des Collines Cairns. L'œil noir va irriter son porteur. En fouinant un peu, les PJ vont découvrir que le tenancier de l'auberge réserve un bien funeste destin à certains de ses clients. Ils trouvent dans la cave des choses maudites. Elles viennent des Cairns à l'est de la route. Les goules d'un des tumulus se fournissent à l'auberge discrètement en victimes. Les PJ vont devoir éradiquer cette menace et sauver les dernières victimes en dates qui ne sont pas encore mortes dans le tumulus.

Clotaire l'aubergiste

[Archétype inférieur, boss rang 1/2]

NC 1, créature humanoïde, taille moyenne

FOR -1 DEX +0 CON +0 INT +2* SAG +0 CHA +2*

DEF 11 PV 14 Init 11

Couteau de cuisine +2 DM 1d4

Voie du PNJ récurrent rang 1

Goule (6)

Son corps cadavérique est décharné et même partiellement décomposé, des griffes noires et des dents acérées lui poussent tandis qu'un appétit insatiable pour la chair humaine le submerge. La goule est un humanoïde mort d'une maladie atroce appelée fièvre des goules.

[Archétype standard, boss rang 1/2]

NC 2, créature non-vivante, taille moyenne

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +0 SAG +2 CHA -4

DEF 15 PV 19 Init 12

Morsure et griffes +3 DM 1d6+2

Capacités

Paralytie : une créature blessée par la morsure d'une goule doit réussir un test de CON difficulté 10 ou être paralysée pendant 1d6 tours. Les elfes sont immunisés à cette capacité.

Fièvre des goules : à la fin du combat, si le personnage a été blessé au moins une fois par la morsure d'une goule, il doit réussir un test de CON difficulté 15 ou contracter la maladie. Chaque jour, il subit 1d4 DM retranchés directement à son score de PV maximum (il ne peut plus dépasser ce nouveau score) et doit faire un nouveau test de CON difficulté 15 pour vaincre la maladie. Lorsqu'il arrive à 0 PV, il meurt et se transforme en goule. S'il guérit, les PV perdus peuvent être récupérés normalement.

Dagobert "Double-Bouchée" le Roi Cannibale

[Archétype inférieur, boss résistant 2]

NC 6, créature non-vivante, taille grande

FOR +4* DEX +0 CON +4*

INT +1 SAG +2 CHA -4

DEF 19 PV 75 (RD 3) Init 10

Morsure et griffes +7 DM 1d6+4 + Paralysie

Voie du colosse rang 1

Enrager (voie du cogneur rang 2)

Capacités

Obèse : Dagobert est immense mais lent et malhabile.

Il ne peut se déplacer que de 10 mètres par action de mouvement.

Paralysie blême : une créature blessée par la morsure d'une blême doit réussir un test de CON difficulté 12 ou être paralysée pendant 1d6 tours. Les elfes ne sont pas immunisés à cette capacité.

Fièvre des goules : à la fin du combat, si le personnage a été blessé au moins une fois par la morsure d'une blême, il doit réussir un test de CON difficulté 15 ou contracter la maladie. Chaque jour, il subit 1d4 DM retranchés directement à son score de PV maximum (il ne peut plus dépasser ce nouveau score) et doit faire un nouveau test de CON difficulté 15 pour vaincre la maladie. Lorsqu'il arrive à 0 PV, il meurt et se transforme en goule. S'il guérit, les PV perdus peuvent être récupérés normalement.

Pirates péloriques (15)

Ce sont les gros bras du capitaine Lekerbéleck, de violents écumeurs des mers et canailles avides de trésors et de plaisirs lubriques. A moins de se retrouver dos au mur, ce sont des bagarreurs qui sauront quand se replier quand l'adversité se révèle capable de résister à leur premier assaut.

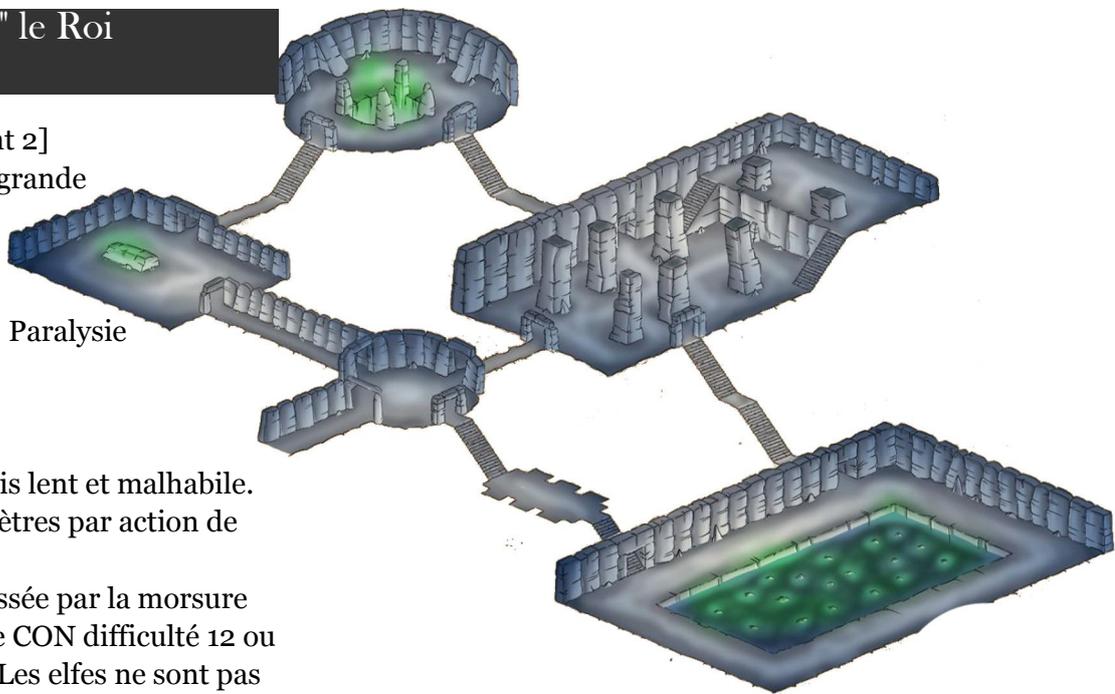
[Archétype puissant]

NC 2, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +3* DEX +0 CON +3* INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 15 PV 15 Init 10 Coutelas +4 DM 1d6+3

Voie du cogneur rang 1



Plan du tumulus

La cinquantaine grisonnante, le sourire las, les yeux fatigués, le corps marqué par une longue vie de labeur, Clotaire est le propriétaire de l'Auberge des Cairns. Resté seul dans l'auberge, il est toujours surmené à essayer d'accomplir toutes les tâches nécessaires au fonctionnement de l'établissement.

Brisé par le destin, il a vu son fils être contaminé par une goule. Puis ce dernier, dans la fièvre de la maladie, a également contaminé sa mère et sa sœur. Poussé par l'amour, ne pouvant se résoudre à les faire tuer, il les a amenés aux portes du tumulus, la demeure même des goules. Devenu fou, il en est venu à accepter que les goules, dont son fils est devenu le chef, viennent prélever des victimes vivantes dans son auberge afin qu'elles puissent se nourrir.

Dagobert est le fils de Clotaire et de Bertrude. Jeune homme intelligent mais gourmand, poussé par sa passion des champignons, il s'attarda dans la forêt la nuit et fût attaqué par une goule en maraude. Ayant pu s'échapper vivant, il n'en fût pas moins contaminé par le mort-vivant. Dans le délire violent de la fièvre des goules, il mordit et contamina Bertrude, sa mère, et Berchilde, sa sœur. Tous trois furent conduits par un Clotaire désespéré devant le tumulus, la demeure des goules.

Son intelligence et son appétit vorace le destinèrent à se transformer en blême, une goule supérieure. Ses appétits sans limites firent de lui le roi des goules du tumulus, une monstruosité obèse dévorant morts et vivants. Et même d'autres goules pendant les périodes de disette, funeste destin qu'ont partagé sa propre

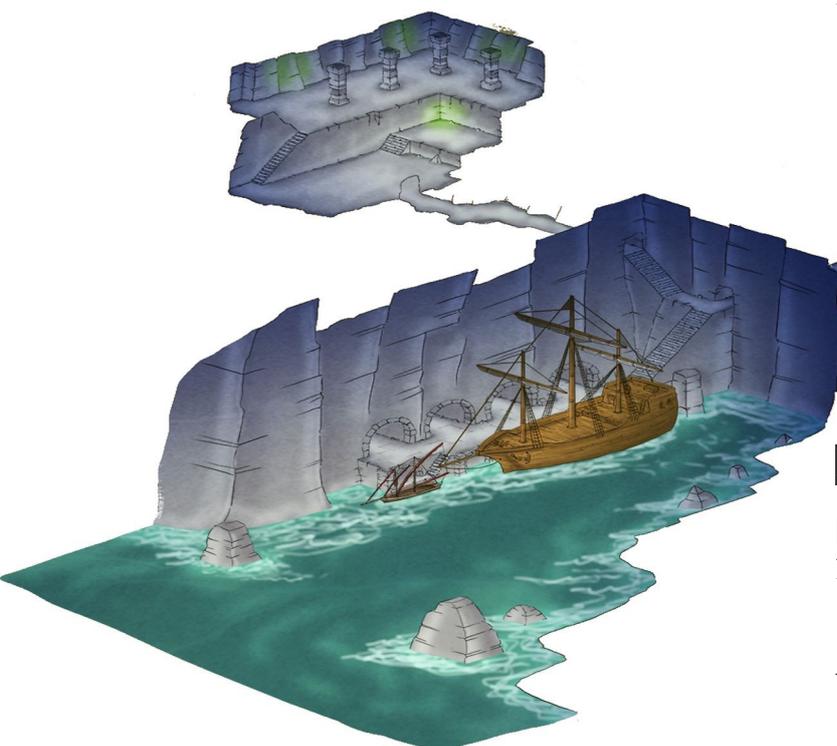
mère et sa sœur ! Manipulateur, il a même réussi à obliger son père à participer aux récoltes qui les nourrissent de chair fraîche, lui et sa meute anthropophage. Son énorme corps cadavérique partiellement décomposé est bouffi et purulent. Ses ongles sont devenus des griffes noires et ses derniers chicots sont cassés mais toujours acérées. Une atroce odeur de mort et de corruption l'entoure.

B) Port-Sable

Avant d'arriver à Port-Sable, un homme va venir à leur rencontre. Alar Cyldrik, un paladin que les PJ ont rencontré à RocheClaire, va leur demander de le suivre pour remplir une mission très urgente.

Vous pouvez proposer de faire le scénario des Sorcières cornues qui est dans le CB33 et 34 nouvelles générations à ce moment-là. Une fois la mission réussie, les joueurs vont pouvoir repartir pour Port-Sable. La carte des bois de Muir est prévu pour que vous trouviez la transposition de tous les lieux de ce long scénario.

Arrivés dans la ville portuaire, cela ne va pas être facile de retrouver le bonhomme dans une si grande ville. Dekken n'a pas été très précis sur la manière qu'ils avaient prévue pour se retrouver. Probablement par une attirance magique due à leur nature. D'ailleurs le



Repaire pirate

Malik Al' Zephyr (Djinn)

Al' Zephyr est un être humanoïde de très grande taille, possédant une peau d'un bleu profond et une chevelure d'un noir d'ébène. Il est très élégant et galant, et possède une grande intelligence. Il est capable de se transformer en toute forme de matière.

En tant que dandy, il aime porter, par-dessus son pourpoint de cuir, une riche veste de velours et un large chapeau à plume blanche.

[Archétype standard, boss rang 2]

NC 6, créature humanoïde, taille grande

FOR +6 DEX +1 CON +6 INT +2 SAG +2 CHA +4

DEF 15 PV 20 Init 10

Arbalète légère (30 m) +1 DM 2d4

Coutelas +4 DM 1d6+3 ou Hache d'abordage +4 DM 1d8+3

Arbalète légère (30 m) +1 DM 2d4

Hausser le ton (Voie du champion rang 3)

Marchand (6)

[Archétype inférieur]

NC 1/2, créature humanoïde, taille moyenne

FOR -1 DEX +0 CON +0 INT +2* SAG +0 CHA +2*

DEF 10 PV 4 Init 11 Dague +1 DM 1d4-1

Voie du PNJ récurrent rang 1

Hardis matelots (14)

Ce sont les hommes de Hank Tabar, de joyeux loups de mer fidèles à leur capitaine. Il ne craignent que l'océan et les dieux. Ils aiment passer leur temps libre à chanter ou à jouer aux cartes et aux dés.

[Archétype puissant]

NC 2, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +3* DEX +0 CON +3 INT +0 SAG +0 CHA +0*

DEF 15 PV 15 Init 10

Coutelas +4 DM 1d6+3 ou Hache d'abordage +4 DM 1d8+3

Arbalète légère (30 m) +1 DM 2d4

Hausser le ton (Voie du champion rang 3)

Marchand (6)

[Archétype inférieur]

NC 1/2, créature humanoïde, taille moyenne

FOR -1 DEX +0 CON +0 INT +2* SAG +0 CHA +2*

DEF 10 PV 4 Init 11 Dague +1 DM 1d4-1

Voie du PNJ récurrent rang 1

fait qu'il soit porteur d'un fragment d'essence de Krag-Seklann fait que l'on n'est pas apprécié des autres. Mais en enquêtant dans les tavernes, on pourra trouver des personnes qui se rappellent d'un demi-elfe aussi particulier qui a des yeux vairons. Il a été vu avec Lekerbéleck, un marin pêcheur qui embauche tous les matelots un peu bizarres. Si les PJ suivent la même voie, ils se retrouvent rapidement engagés puisque étrangers, sans attaches en ville.

Le marin pêcheur est en fait un contrebandier et un marchand d'esclaves qui a sa base près du phare Fougère qui est au nord du port. Silass se trouve toujours là-bas, car personne ne veut d'un homme portant des marques de nécrose.

Une fois arrivés dans le repère les PJ devraient montrer qu'ils ne sont pas de simples travailleurs dont on peut faire ce que l'on veut et sûrement pas des esclaves. Dès que Lekerbéleck va comprendre qu'il n'est pas de taille avec ses hommes contre les PJ, il va utiliser sa botte secrète, des Djinns qu'il contrôle. Cela va changer la donne, mais les PJ peuvent réussir à faire comprendre aux Djinns qu'ils ne sont pas leurs ennemis contrairement aux contrebandiers qui les gardaient prisonniers.

Une fois que les PJ se seront débarrassés des pirates, ils retrouvent dans le repère la carte de Silass avec la position de l'île de Croche-Feu.

Les seules informations que les PJ pourront tirer de Silass, c'est le nom d'un bateau qui part dans une semaine pour l'île grâce à la carte de Silass. Les PJ vont pouvoir facilement négocier des places sur le Tal-Bariss commandé par le capitaine Hank Tabar.

Sylphe (petit élémentaire d'air)

La sylphe est apparentée aux élémentaires de l'air, généralement de nature curieuse et très amicale. Elle ressemble à une splendide jeune femme humanoïde, dénudée et dotée d'ailes de libellule. Son corps est translucide, parsemé de légers reflets irisés. Ses cheveux sont toujours longs et brillants. Elle parle d'une voix douce et musicale.

[Archétype standard, boss rang 1/2] NC 1, créature non-vivante, taille petite

FOR -1 DEX +5 CON -1* INT +0 SAG +0 CHA +2 DEF 15 PV 13 (RD 5 / Magie) Init 17

Asphyxie ou projection d'objets +3, DM 1d4, Voie des créatures magiques rang 1 (RD 5 / magie)

Capacités :

Immunité élémentaire : la sylphe est immunisée aux DM d'électricité.

Vol : la sylphe peut se déplacer en vol de 30 mètres par action de mouvement.

Perception élémentaire : la sylphe voit dans le noir à 30 mètres et elle peut déterminer la localisation de toute créature en contact avec son élément à moins de 30 mètres, même si celle-ci est invisible.

Cyclone (L) : une fois par combat, la sylphe peut se transformer en tourbillon de matière élémentaire. Pendant [1d4+1] tours, elle peut se déplacer à travers les créatures et les objets à la vitesse de 30 mètres par tour. Toute créature sur son passage doit faire un test de DEX ou de FOR au choix de difficulté 9. En cas d'échec, la cible subit automatiquement les DM de base de la sylphe et elle est renversée au sol (si sa taille ne dépasse pas celle de l'élémentaire). En cas de succès, elle ne subit que la moitié des DM et peut rester debout. Lorsqu'elle est sous forme de cyclone, la sylphe gagne un bonus de +5 en DEF.

Le voyage vers l'île perdue va durer presque deux semaines. Il y a plusieurs marchands à bord qui vont négocier des marchandises rares en échange de denrées qu'il n'y a que sur le continent.

Plusieurs rencontres peuvent se passer pendant le voyage.

J +1 à +6 : voyage calme

J +7 à +9 : le navire peut rencontrer des sahuagins qui montent des requins. Ils veulent rançonner le navire. S'ils essuient un refus, ils s'en vont et attaquent de nuit en mode harcèlement, essayant de faire tomber des hommes à la mer.

J +10 : journée calme

J +11 : rencontre avec la barque à la dérive. On trouve dessus des corps momifiés (3 cadavres boucanés) et un livre de bord. Cela raconte comment c'est trois pauvres marins ont abandonné leur navire où tout l'équipage était mort sans explication les un après les autres. Le journal de bord fini par une étrange citation : « Au cœur des eaux dormantes, quand la mort invisible frappe et se répand comme la peste, cherche la colère du ciel pour y trouver le salut ».

Les cadavres ne vont pas tarder à s'animer.

J +12 à +13 : le navire est envahi par des Sargassien (affaiblissement et mort de quelques marins). Pour l'ambiance, il y a du vent dans les voiles, mais la mer est plate !

Le porteur de l'œil noir peut entrevoir de furtives apparitions. S'il déclenche le pouvoir de vision suprême de l'œil, il entrevoit de nombreux êtres fantomatiques tentaculaires qui s'affairent autour de chaque occupant du navire. Le navire est infesté. Les créatures intangibles ne peuvent être combattues. Elles sont sensibles à l'électricité. Un terrible orage est en préparation un peu plus au sud-ouest. Le capitaine secondait par les joueurs peuvent réussir à changer de cap pour y entrer et faire fuir les créatures. Le capitaine va pouvoir devenir un fidèle allié des PJ grâce à cette aventure.

J +14 : orage et la pieuvre géante

On donne parfois aux sahuagins, de maléfiques hommes-poissons, le nom de "diables des mers" ou de "démons des profondeurs". Ils vivent dans les mers chaudes, à des profondeurs comprises entre 30 m et 500 m. Ces prédateurs nés constituent une menace pour toutes les formes de vie, car ils tuent pour le plaisir autant que pour se nourrir. Ils détestent l'eau douce et n'aiment pas non plus la lumière. La plupart ont le ventre vert, le dos vert sombre et les nageoires noires. Leurs gros yeux fixes sont noirs et luisants. Leur peau est couverte d'écaillés, ils ont les mains et les pieds palmés, et leur gueule est pleine de dents acérées. Leur couleur va généralement du noir (dans le dos) au gris (sur le ventre). Les femelles sont légèrement plus petites que les mâles, c'est d'ailleurs la seule manière de les différencier. Les petits sont vert pâle, mais leur couleur s'assombrit de jour en jour et ils atteignent leur taille adulte 1 ou 2 mois après la naissance.

[Archétype standard, Boss puissant rang 1/2]

NC 2, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +2 DEX +1 CON +1* INT +0 SAG +2 CHA -2

DEF 15 PV 19 Init 12

Morsure et griffes +4 DM 1d6+3 ou

Trident (2 mains) +4 DM 1d8+3

Arbalète lourde (60 m) +3 DM 3d4+1

Enrager (Voie du cogneur rang 2)

Capacités

Dépendance à l'eau : le sahuagin peut survivre en dehors de l'eau pendant 1 heure par point de Mod. de CON (ensuite, appliquez les règles traitant de la noyade COF page 216).

Natation : le sahuagin est parfaitement adapté au milieu aquatique. En cas de combat dans l'eau, il ne souffre d'aucune pénalité (COF page 216, règles sur les conditions difficiles).

Sensible à la lumière : créature sous-marine, le sahuagin déteste la lumière du jour. La lumière du soleil lui inflige une pénalité de -1 en attaque.

Vision aveugle : le sahuagin situe parfaitement son environnement et ses proies grâce à un sonar performant. Il n'est pas gêné par les ténèbres et détecte les créatures invisibles jusqu'à 30 mètres.

Requin, taille moyenne (10)

Ces requins sont les montures des sahuagins. Attention à ne pas tomber par-dessus bord, votre sort serait scellé !

[Archétype puissant, boss rapide rang 1]

NC 4, créature vivante, taille moyenne

FOR +3* DEX +2* CON +3*

NT -4 SAG +2* CHA -2

DEF 17 PV 35 Init 20 Morsure +6 DM 1d6+5

Voie du prédateur rang 1

L'hallali (voie de la meute rang 3)

Capacités

Vision aveugle : le requin situe parfaitement son environnement et ses proies grâce à ses sens performants. Il n'est pas gêné par les ténèbres et détecte les créatures invisibles jusqu'à 30 mètres.

Bon nageur : le requin est capable de se déplacer de 30 mètres par action de mouvement.

Cadavre boucané

La victime tuée par les sargassiens n'est plus qu'une enveloppe squelettique parcheminée vidée de tous ses fluides. Une heure après son décès, le cadavre s'anime, les yeux grands ouverts, hurlant du fond de sa gorge un gargouillis incompréhensible. Sauvagement et frénétiquement, il attaque toutes les formes de vie sur son chemin afin de se nourrir de leur essence vitale.

[Archétype standard, boss berserk rang 1]

NC 3, créature non-vivante, taille moyenne

FOR +1 DEX +1 CON +1* INT -4 SAG -2 CHA -4

DEF 14 PV 19 (RD 5 / Feu) Init 12

Doigts griffus +6 DM 2d6+1+ Absorption d'énergie

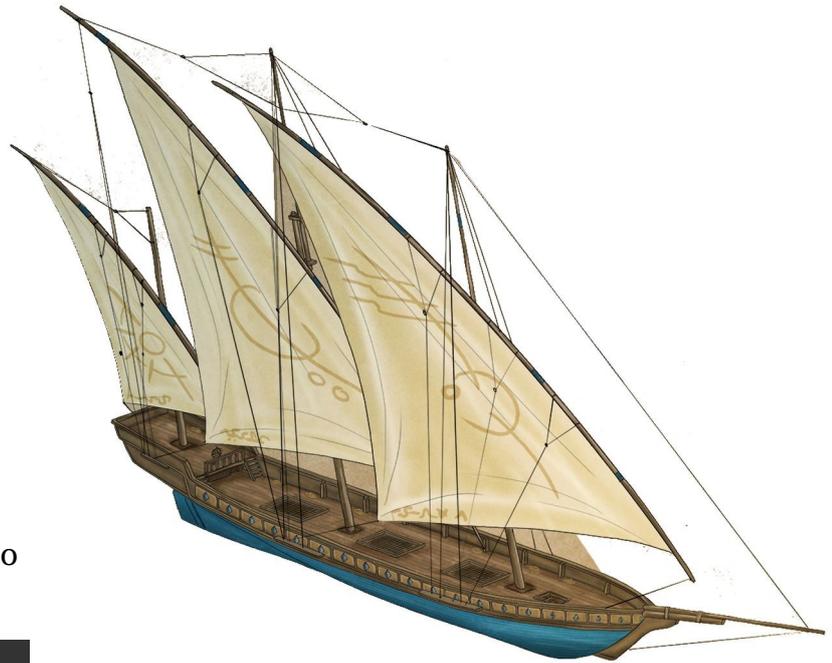
Voie des créatures magiques rang 1 (RD 5 / Feu)

Capacités

Absorption d'énergie : à chaque fois qu'un cadavre boucané inflige des DM, il récupère 5 PV et la cible doit réussir un test de CON difficulté 10 ou être Affaiblie pour le reste du combat.

Création de cadavres boucanés : une créature tuée par un cadavre boucané en devient un elle-même 1 heure après son décès.

J +16 : arrivée sur l'île.



Le navire

Pieuvre géante

Il s'agit d'une pieuvre monstrueuse dont chacun des 8 tentacules atteint près de 5 mètres de long, capable de s'attaquer à un bateau de petite taille.

[Archétype rapide, Boss rang 1]

NC 7, créature vivante, taille énorme

FOR +9 DEX +3* CON +9

INT -2 SAG +2 CHA -4

DEF 22 PV 90 Init 16

Tentacules (x4) +15 DM 2d6+4

Agripper (Voie des créatures volantes rang 2)

Les sargassiens sont des créatures extradimensionnelles qui se nourrissent de l'énergie vitale des êtres vivants qui croisent leur chemin. Leur dimension est en connexion avec la Mer aux Eaux mortes dans l'Océan pélorique. Quiconque traverse ce territoire aux eaux toujours immobiles devient leur proie.

Ils sont toujours invisibles et seule la magie permet de voir leur véritable apparence : une hideuse masse de tentacules purulents au centre de laquelle se trouve une horrible bouche baveuse édentée.

[Archétype rapide, boss rang 1/2]

NC 6, créature non-vivante, taille moyenne

FOR +0 DEX +4* CON +0*

INT -4 SAG +0 CHA -4

DEF 17 PV 32 (RD 15 / Électricité) Init 18

Tentacules +7 DM 1d6

Voie des créatures magiques rang 3 (RD 15 / Électricité, PV doublés)

Capacités

Aspirer la vie (L) : le sargassien peut recouvrir sa proie après avoir réussi une attaque de contact contre sa cible et absorbe son énergie vitale en lui infligeant automatiquement 1d6 DM par tour. Lorsque le sargassien a infligé au moins 12 points de DM de cette façon, il se détache et fuit le combat. La victime est dès lors Affaiblie pendant 6 heures. Lorsqu'il est fixé à sa proie, le sargassien possède une DEF de 13.

Création de cadavre boucané : une créature tuée par un sargassien devient un cadavre boucané 1 heure après son décès.

Invisible : le sargassien gagne un bonus de +5 en attaque et en DEF contre une créature qui ne voit pas l'invisible. Contre les attaques à distance, le bonus de DEF passe à +10. Cette créature obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.

Vol : le sargassien vole à une vitesse de 20 mètres par action de mouvement.

Intangible : le sargassien peut passer à travers les murs et les objets comme s'ils n'existaient pas. Il ne peut pas traverser les objets magiques ou les créatures vivantes.

Île Croche-Feu

0 10 20 km



Île de Croche-Feu

IX) Le temple du mamba noir.

Dinosaure, Ankylosaure

A) L'île

Arrivés à l'île de Croche-Feu, les PJ découvrent une ambiance très dépayssante par rapport aux Terres d'Osgild.

Cette île tropicale tire son nom d'un volcan qui est encore en activité sur ses rives sud. L'île est vaste et couverte d'une jungle épaisse. Elle est peuplée de nombreuses races de reptiles géants qui ne sont pas des dragons. Un peuple d'homme serpent, les Serpteshs ont construit plusieurs cités au cœur de la jungle. C'est un peuple aux étranges coutumes proches de celles des

L'ankylosaure est semblable à un tatou pesant quatre à cinq tonnes, avec ses plaques d'armure, ses épines sur les côtés et sa grande queue massue. S'il est attaqué ou menacé, cette créature fouettera de sa queue, causant des coups d'une force considérable.

Milieu naturel : plaine

[Archétype inférieur, boss résistant puissant rang 3]

NC 8, créature vivante, taille énorme

FOR +10* DEX +0 CON +7 INT -4 SAG +0 CHA -2

DEF 25 PV 150 (RD 6) Init 10

Queue massue +11 DM 2d6+10

Voie du colosse rang 2

Dinosaure, Allosaure

C'est un des prédateurs les plus vicieux, long de 9 mètres. Malgré ses 9 tonnes, ce monstre peut courir à une très grande vitesse. L'allosaure a un grand crâne, formé par deux plaques osseuses qui lui donnent sa force. La forme de ces plaques est telle que la tête est assez légère pour pouvoir mordre brusquement et rapidement sa proie. Il se nourrit préférentiellement de sauropodes, mais il n'hésite pas à dévorer des charognes.

Milieu naturel : plaine

[Archétype puissant, Boss rapide rang 2]

NC 7, créature vivante, taille grande

FOR +8* DEX +2* CON +8 INT -4 SAG +2* CHA -4

DEF 22 PV 90 Init 19 Morsure +10 DM 3d6+8

Voie du prédateur rang 2

Capacité Rapide : l'allosaure se déplace de 30 mètres par action de mouvement.

Dinosaure, Brachiosaure

C'est le plus grand dinosaure de la famille des sauropodes. Il pèse le poids disgracieux de 50 tonnes. Il mesure environ 26 mètres de long et 12 mètres de haut. Pour supporter cette grande masse, le brachiosaure consacre littéralement toutes ses heures éveillées à manger. Ceux sont des herbivores qui ne devraient pas réagir à la présence de l'homme.

Milieu naturel : plaine

[Archétype puissant, boss rang 2]

NC 16, créature vivante, taille colossale

FOR +18* DEX -1 CON +18 INT -4 SAG +0 CHA -2

DEF 32 PV 300 Init 8 Queue +28 DM 4d6+22

Voie du colosse rang 2

Capacité Écrasement (L) : les pattes postérieures d'un brachiosaure sont plus courtes que celles de l'avant.

Cette configuration lui permet de se mettre sur ses pattes arrières et de se laisser tomber sur son ennemi, l'écrasant de tout son poids. Lancez deux d20 et gardez le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie, en plus des DM normaux, une victime de taille inférieure ou égale au brachiosaure doit faire un test opposé de FOR ou être Renversée. Dans ce cas, le brachiosaure piétine sa victime et les DM sont doublés.

mayas. Ils tolèrent un seul port étranger sur leur côte. Le comptoir de Mangalore se situe dans une baie formée par le cratère d'un volcan lui éteint depuis des milliers d'années. C'est une petite cité où se côtoient des marchands aimant le risque et des pirates. On peut commercer de manière indirecte avec les Serpteshs. Il faut être courageux pour venir jusqu'ici même si les marchandises que l'on pourra ramener à Port-Sable rapporteront un beau bénéfice.

La première difficulté est le côté isolationniste des insulaires. Les étrangers sont confinés aux ports de Mangalore. Des personnes originaires du continent qui vivent depuis longtemps sur l'île ont réussi à tisser des liens avec des autochtones moins regardants avec leurs lois. Il faudra toujours se méfier de la population, car la grande majorité est respectueuse de ses lois.

Dinosaure, Compsognathus

Le compsognathus est un très petit dinosaure carnivore, à peu près de la taille d'un poulet. Ces créatures chassent souvent en groupes. Leur petite taille leur permet de se cacher, même en meute, et de surprendre la proie. Les attaques nocturnes peuvent se dérouler pendant que la proie dort, car le compsognathus a tendance à être nocturne. Quand il chasse seul, le compsognathus mange habituellement des lézards et des insectes.

Milieu naturel : forêt [Archétype très petit]

NC 1/2, créature vivante, taille très petite

FOR -3 DEX +3* CON -3* INT -4 SAG +2 CHA -2

DEF 15 PV 2 Init 17 Morsure +3 DM 1

L'hallali (Voie de la meute rang 2)

Dinosaure, Deinonychus

Ce reptile préhistorique est un cousin du fameux Tyrannosaure de taille bien plus réduite, soit environ 75 kg pour un 3 mètres de long, queue comprise. Il attaque généralement en groupe.

Milieu naturel : forêt [Archétype puissant]

NC 2, créature vivante, taille moyenne

FOR +3* DEX +1* CON +3 INT -4 SAG +2* CHA -2

DEF 15 PV 15 Init 18 Morsure et ergots +4 DM 1d6+3

Voie du prédateur rang 1

Capacités

Rapide : le deinonychus se déplace de 30 mètres par action de mouvement.

Une fois entré en contact avec les autochtones moins regardants, l'évocation du temple du mamba noir peut en refroidir beaucoup. C'est un culte assez sanglant qui vénère le soleil noir. Les PJ finissent par trouver un guide assez bravache pour les guider dans jungle jusqu'au lieu maléfique.

En allant de taverne en taverne, les PJ vont pouvoir apprendre à connaître les coutumes des Serpteshs, des détails sur le temple du Mamba Noir et sur l'île en général.

La jungle est déjà un défi en elle-même. Plus d'une dizaine de races de dinosaures y vivent. Quatorze sont déduits. Vous allez pouvoir choisir ceux que vos PJ vont rencontrer .

Dinosaure, Stégosaure

Le stégosaure, ou « lézard à plaques » est un grand herbivore, stupide, mais très agressif s'il se sent en danger. Ses grandes plaques dorsales lui permettent à la créature de se défendre. Sa queue épineuse, avec de deux à quatre pointes de trente à soixante centimètres de longueur, est capable d'infliger de terribles blessures.

Milieu naturel : plaine
[Archétype standard, boss rang 1]
NC 8, créature vivante, taille énorme
FOR +11* DEX +0 CON +11 INT -4 SAG +0 CHA -2
DEF 22 PV 110 Init 10 Queue +17 DM 3d6+13
Voie du colosse rang 2

Dinosaures, Ptéranodon

Bien que ce reptile pique typiquement sur des proies marines, il attaquera toute créature qui apparaît être vulnérable. Le ptéranodon n'a pas de dents, mais transperce ses victimes avec son bec si elles sont trop grandes pour pouvoir être gobées.
Le bec d'un ptéranodon type est long de près de 1,2 mètre. La créature pèse seulement de 20 à 25 kilos, mais peut enlever des proies quatre fois plus lourdes que lui.

Milieu naturel : plaine
[Archétype standard, boss rapide 1]
NC 5, créature vivante, taille grande
FOR +6 DEX +2 CON +6 INT -4 SAG +2* CHA -4
DEF 18 PV 50 Init 15 Bec +10 DM 2d6+8
Voie des créatures volantes rang 2

Dinosaure, Diplodocus carnegii

Ce dinosaure est un sauropode géant qui broute placidement les arbres, les fougères et les buissons. Le diplodocus carnegii pèse une dizaine de tonnes pour 25 mètres de long.

Milieu naturel : plaine [Archétype inférieur]
NC 7, créature vivante, taille colossale
FOR +10* DEX +0 CON +10 INT -4 SAG +0 CHA -2
DEF 20 PV 110 Init 10 Queue +21 DM 3d6+10
Voie du colosse rang 2

Dinosaure, Diplodocus hallorum

Plus grand que son cousin carnegii, le diplodocus hallorum est un sauropode pesant 24 tonnes pour 30 mètres de long.

Milieu naturel : plaine [Archétype standard]
NC 12, créature vivante, taille colossale
FOR +15* DEX +0 CON +15 INT -4 SAG +0 CHA -2
DEF 26 PV 200 Init 10 Queue +21 DM 4d6+15
Voie du colosse rang 3

Dinosaure, Iguanodon

L'iguanodon est un dinosaure qui marche sur ses quatre pattes, mais il peut s'étirer pour atteindre la végétation qui semble particulièrement attirante. La créature ressemble beaucoup à un petit sauropode, de 4,5 mètres de haut et de 9 mètres de long, et pèse seulement cinq tonnes. Voyageant typiquement en hordes, l'iguanodon fuit les carnivores, mais s'il est acculé, il peut utiliser ses pointes aux pouces et faire cingler sa queue pour se défendre.

Milieu naturel : plaine
[Archétype inférieur, boss rapide rang 1]
NC 5, créature vivante, taille énorme
FOR +7 DEX +1 CON +7 INT -4* SAG +0 CHA -2*
DEF 18 PV 80 Init 12 Queue +10 DM 3d6+5
Voie du PNJ récurrent rang 1

Serkhan, le guide ophidien

Serkhan est un homme émacié aux longs membres maigres. De longs cheveux noirs, un petit nez presque inexistant et des yeux reptiliens aux pupilles verticales. Avec ses haillons sans âge et son corps sale, il est souvent considéré comme un inoffensif vagabond. Mais nombreux sont ceux qui l'ont sous-estimé et ont perdu la vie.

Serkhan est le fruit tabou de l'accouplement forcé d'une femme par un serptesh. Rejeté par les deux sociétés, il a appris à survivre seul, dans les rues de la cité, comme dans la jungle. Plein de haine envers les hommes-serpents, il espère la venue du jour où il pourra se venger... et les aventuriers qui viennent d'arriver pourraient, malgré eux-mêmes, l'y aider ! Mais même guidé par sa haine, il ne pourrait jamais accepter de les aider sans une sérieuse contribution sonnante et trébuchante. Il connaît bien les coutumes des serpteshs et conseillera vite de se déguiser en prêtre afin de pouvoir de déplacer dans l'île en toute discrétion. Le plus dur sera, bien sûr, d'en trouver les costumes !

[Archétype rapide, boss rang 1 1/2]

NC 4, créature humanoïde, taille moyenne
FOR +0 DEX +4* CON +0 INT +2 SAG +2* CHA +2

DEF 19 PV 36 Init 23 Dague +8 DM 1d4+3

Fronde (20 m) +8 DM 1d4+3

Morsure +8 DM 1d4+3 + poison

Crachat (2 m) +8 DM 1d4

Attaque magique +6

Voie du prédateur rang 1

Voie de l'ophidien rang 5

Capacités

Attaque double (L) : sous forme serpentine, Serkhan peut faire une attaque de morsure plus une attaque avec son arme dans le même tour.

Poison : sous forme serpentine, la morsure de Serkhan inflige 2d6 DM de poison à la victime, à moins de réussir un test de CON difficulté 12.

Crachat acide (L) : Serkhan crache son venin acide dans les yeux de son adversaire pour l'aveugler. La victime doit réussir un test de DEX difficulté 15 ou être Aveuglée pour 1d6 tours.

Certaines de ces bêtes sont domestiquées par le Serptesh, la race d'homme serpent intelligente qui peuple l'île.

B) Homme-serpent Serptesh

Les hommes-serpents serptesh sont des humanoïdes reptiliens. Leurs yeux ont la couleur de l'or. Leurs longs crochets peuvent injecter à leur victime un poison toxique.

Ils aiment tous porter des parures de plumes d'oiseau aux couleurs vives. Ne maîtrisant pas le travail des métaux, ils utilisent efficacement les autres matériaux à leur disposition. Leurs boucliers sont faits de roseaux, renforcés par du cuir de dinosaure. Ce même cuir est découpé en lamelles pour réaliser des armures résistantes et souples. Des dagues tranchantes sont taillées dans l'obsidienne, dont les éclats coupants sont incrustés dans des épées de bois (épée-massue).

Trois espèces principales de serpteshs habitent l'île. Si elles sont toutes une couleur de peau différente, elles ont toutes en commun la coloration noire à l'intérieur de leur gueule.

Les serpteshs verts d'Aslack ont des écailles vertes tirant sur le jaune. Ce sont de dangereux chasseurs, excellents grimpeurs, et utilisant des deinonychus dressés pour poursuivre et attraper les gibiers. Leurs champions montent fièrement des allosaures.

Les serpteshs bleus de Telinn sont les maîtres du ciel, élevant les ptérosaures comme montures ou animal familier.

Les serpteshs gris aux écailles aux reflets métalliques habitent la plus grande ville de l'île, Esses-Tesh. Leurs guerriers sont aussi brutaux que leurs montures, des tricératops.

Chaque année, les trois peuples se battent au cours d'une guerre ritualisée, la Guerre des fleurs, qui consiste à capturer le plus possible d'adversaires. À la fin de cette guerre, le peuple qui possède le plus de captifs remporte l'honneur de remplir la charge sacrée de la défense du Temple du Mamba noir.

Un serptesh sur cent qui naît est un élu du Soleil Noir, un homme-serpent aux écailles noires. Il est destiné à servir sa divinité et le temple du Mamba noir. En tant que serviteur du Soleil Noir, il bénéficie d'une autorité absolue et d'un droit de passage qu'aucun serptesh coloré ne peut remettre en cause. Le jeune serptesh noir commence sa carrière en tant qu'acolyte. Il ne pourra accéder aux plus hauts rangs de son office qu'en survivant à des épreuves rituelles mortelles.

Les membres du Soleil Noir portent de grandes robes

de cuir décorées de longues plumes noires. Ils portent tous un masque noir de bois représentant un soleil à la gueule grimaçante.

Pour la plupart des personnes interrogées dans les tavernes du comptoir, aller au temple du Mamba Noir est considéré comme mission impossible. Commercer avec les Serpteshs en restant confiné dans le port est la seule manière de rester vivant. Mais au bout d'un moment et en insistant vraiment, on indiquera Serkhan aux PJ pour avoir des renseignements plus précis. Voir une solution.

C) Le temple

Le temple se situe au pied du volcan dans le sud de l'île. Le soleil noir est une émanation de Abalath.

L'accès se fait par la bouche d'un serpent géant sculpté dans la roche d'une falaise. Un pont suspendu permet d'y entrer à partir de la falaise opposée.

Le temple est composé de huit salles. La salle des multiples colonnes à gauche après le couloir d'entrée est un lieu de vie ouvert où de nombreux adeptes Serptesh se regroupe. Cette salle donne à l'extérieur sur la falaise où se trouve le temple. Au centre se trouve une salle où coule du magma. De nombreuses passerelles en pierre permet d'y circuler. Au centre se trouve une statue de serpent avec un joyau magique

Serptesh - Acolyte

[Archétype standard, boss rapide rang 1 1/2]
NC 3, créature humanoïde, taille moyenne
FOR +1 DEX +2 CON +1 INT +2 SAG +2 CHA -2
DEF 17 PV 39 Init 15 Morsure +5 DM 1d6+4 + poison
Dague +5 DM 1d4+4

Capacités :

Attaque double (L) : le Serptesh peut faire une attaque de morsure plus une attaque avec son arme dans le même tour.

Poison mortel : le poison inflige 2d6 DM à la victime, la moitié si elle réussit un test de CON difficulté 13.

Répartissez les DM au rythme de 1d6 par tour à partir du moment de l'empoisonnement.

Crachat (L) : le serptesh crache son venin dans les yeux de son adversaire pour l'aveugler. La victime doit réussir un test de DEX difficulté 12 ou être Aveuglée pour 1d6 tours.

Serptesh - Prêtre

[Archétype standard, boss rapide rang 1 1/2]
NC 5, créature humanoïde, taille moyenne
FOR +1 DEX +2 CON +1 INT +2* SAG +2* CHA -2
DEF 17 PV 39 Init 15 Morsure +5 DM 1d6+4 + poison
Dague +5 DM 1d4+4

Attaque magique +6

Vampirisation (30 m) +6 DM 2d6 (régénération)

Voie des pouvoirs fantasmagoriques rang 1

Voie de la magie maléfique rang 1

Capacités :

Attaque double (L) : le Serptesh peut faire une attaque de morsure plus une attaque avec son arme dans le même tour.

Poison mortel : le poison inflige 2d6 DM à la victime, la moitié si elle réussit un test de CON difficulté 13. Répartissez les DM au rythme de 1d6 par tour à partir du moment de l'empoisonnement.

Crachat (L) : le serptesh crache son venin dans les yeux de son adversaire pour l'aveugler. La victime doit réussir un test de DEX difficulté 12 ou être Aveuglée pour 1d6 tours.

Terrain hallucinatoire (L) : la créature crée une zone d'illusion hallucinatoire qui désoriente et gêne les cibles prises dans le périmètre pendant 7 tours. Dans une zone de 50 mètres de diamètre (portée 30 mètres), à chaque tour, toutes les créatures vivantes (utilisateur de cette capacité excepté) subissent l'état Ralenti (une seule action par tour, action d'attaque ou de mouvement), à moins de réussir à chaque tour un test au choix d'INT ou de SAG difficulté 12. La mort ou l'inconscience de la créature avant la fin du pouvoir fait immédiatement disparaître l'illusion

Serptesh - Champion

[Archétype standard, boss puissant rapide rang 2 1/2]
NC 5, créature humanoïde, taille moyenne
FOR +2 DEX +3 CON +1 INT +0 SAG +2 CHA -2*
DEF 19 PV 59 Init 17 Morsure +7 DM 1d6+7 + poison
Epée-massue +7 DM 1d8+7

Javelot (20 m) +9 DM 1d6+4

Voie du champion rang 1

Capacités :

Attaque double (L) : le Serptesh peut faire une attaque de morsure plus une attaque avec son arme dans le même tour.

Poison mortel : le poison inflige 3d6 DM à la victime, la moitié si elle réussit un test de CON difficulté 13. Répartissez les DM au rythme de 1d6 par tour à partir du moment de l'empoisonnement.

Crachat (L) : le serptesh crache son venin dans les yeux de son adversaire pour l'aveugler. La victime doit réussir un test de DEX difficulté 12 ou être Aveuglée pour 1d6 tours.

Salamandre (1-2)

Les salamandres sont originaires du Plan Élémentaire du Feu et apprécient donc tous les endroits où il fait chaud. Personne ne sait vraiment pourquoi ces créatures cruelles et malfaisantes viennent dans le Plan Primaire.

La tête et le torse d'une salamandre ressemblent à ceux d'un humain, si ce n'est qu'ils sont couleur cuivre. Dans 80 % des cas, elle a une tête d'homme et sa barbe comme ses moustaches sont tellement rousses qu'elles semblent faites de flammes. Si elle a un visage de femme, ce sont ses cheveux qui sont de cette couleur. Elle a des yeux jaunes et luisants qui passent parfois au vert phosphorescent. En dessous du torse, le corps de la salamandre est celui d'un gros serpent, sa couleur se dégradant en partant de l'orange pour devenir rouge terne au bout de sa queue. Tout son corps est couvert de minuscules appendices qui paraissent perpétuellement en flammes mais ne se consomment jamais.

Dans le Temple du Mamba noir, plusieurs salamandres habitent le lac de lave en tant que gardiennes de la prison.

[Archétype puissant, boss rang 2]

NC 5, créature non-vivante, taille moyenne

FOR +3* DEX +0 CON +3 * INT +2 SAG +2 CHA -2

DEF 19 PV 55 (RD 5 / Magie) Init 10

Lance +8 DM 1d8+7 + 1d6 de feu

Voie des créatures magiques rang 1 (RD 5 / Magie)

Corps enflammé (Voie des créatures élémentaires rang 2)

Capacités Immunité au feu : la salamandre est immunisée aux DM de feu.

rouge dans sa gueule. La relique la plus importante du temple.

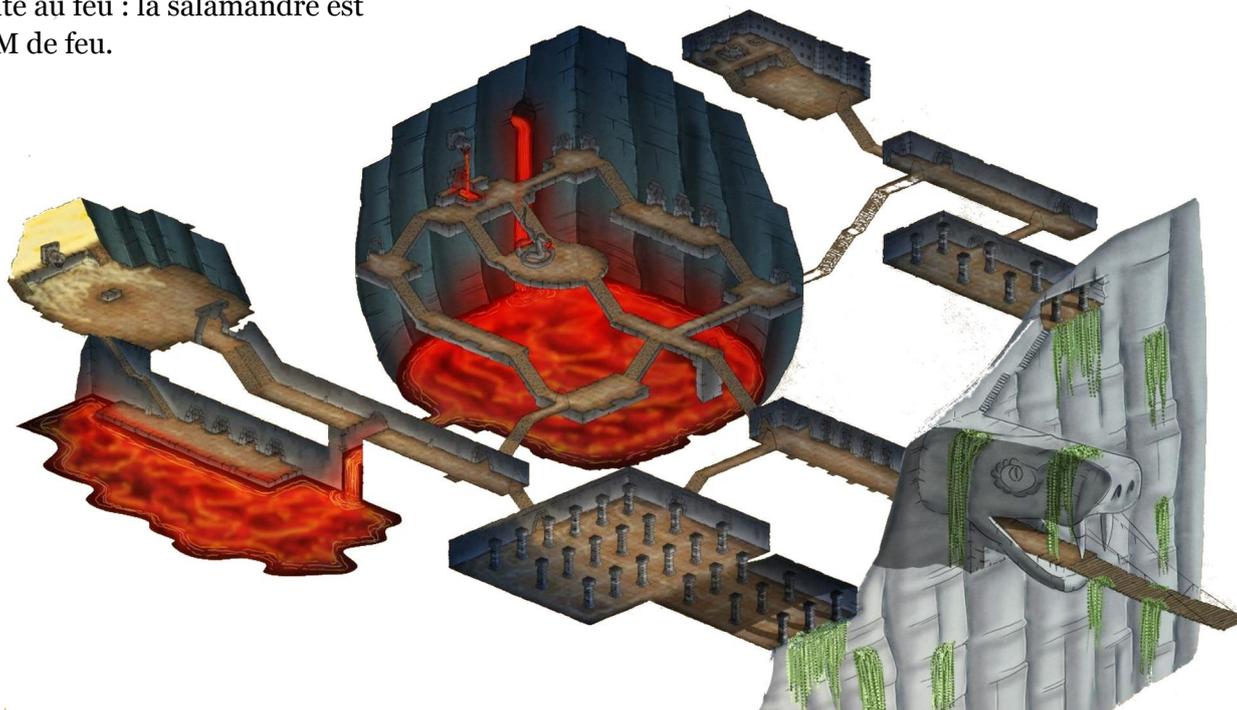
Sur la droite un couloir donne sur la salle où est gardée la pierre obsidienne.

Sur la gauche un couloir donne sur une grotte qui donne sur un vaste désert où un soleil noir brûle loin à l'horizon semblant posé sur la terre en permanence. Au loin on peut apercevoir de temps en temps sortir des dunes un serpent géant terrifiant puis replongé instantanément sous le sable.

En contrebas un lac de lave baigne une plate-forme où se trouvent les cellules. Le bassin de lave devant les cellules est habité par des Salamandres.

Des pièges mortels sont disséminés dans les couloirs du temple. Une aventurière qui était venue chercher une autre relique que la pierre obsidienne est prisonnière au plus profond des souterrains. Elle attend qu'on la sacrifie. La pierre obsidienne est enchâssée dans une idole en or. La voler va provoquer la colère des cultistes. À la grande surprise des PJ, l'âme enfermée dans la pierre est bienveillante. Elle se nomme Akrinya De Celestrime, une demi-elfe. Elle peut aider les PJ en invoquant un rayon de lumière solaire qui affecte les serpents sombres comme les morts-vivants.

Une fois que les PJ ont la pierre, il est préférable qu'ils quittent l'île le plus rapidement possible. Mais on peut imaginer plusieurs aventures avant qu'ils aillent au temple.



Plan du temple

Serptesh - Chasseur

[Archétype standard, boss rapide rang 1/2]
NC 3, créature humanoïde, taille moyenne
FOR +1 DEX +2* CON +1 INT +0 SAG +2* CHA -2
DEF 15 PV 19 Init 20 Morsure +3 DM 1d6+2 + poison
Massue +3 DM 1d6+2
Arc court (30 m) +4 DM 1d6+1
Voie du prédateur rang 1

Capacités :

Attaque double (L) : le Serptesh peut faire une attaque de morsure plus une attaque avec son arme dans le même tour.

Poison mortel : le poison inflige 2d6 DM à la victime, la moitié si elle réussit un test de CON difficulté 13. Répartissez les DM au rythme de 1d6 par tour à partir du moment de l'empoisonnement.

Crachat (L) : le serptesh crache son venin dans les yeux de son adversaire pour l'aveugler. La victime doit réussir un test de DEX difficulté 12 ou être Aveuglée pour 1d6 tours.

Dinosaures, Ptérodactyle

Le ptérodactyle est le plus petit des ptérosaures. C'est un carnivore qui s'attaque aux poissons et à d'autres petits animaux. Comme tous les ptérosaures, ses ailes sont formées par une membrane cutanée et musculaire s'étendant de son quatrième doigt allongé à ses membres postérieurs.

Milieu naturel : plaine

[Archétype rapide, boss rang 1/2]

NC 2, créature vivante, taille moyenne
FOR +0 DEX +4* CON +0 INT -4 SAG +2* CHA -4
DEF 17 PV 16 Init 18 Bec +6 DM 1d6+1
Voie des créatures volantes rang 1

Dinosaure, Quetzalcoatlus

Cette créature à l'aspect épouvantable à un cou long cou de serpent de trois mètres et de longues mâchoires – un vrai cauchemar à contempler. Même si sa mâchoire inférieure n'a pas de dents, elle peut infliger de graves blessures si elle descend en piqué sur une proie. Pour une envergure de 10 mètres, il pèse entre 200 et 250 kg. Au sol, sur ses pattes arrière, sa hauteur au niveau des épaules est de plus de 3 mètres. Ce géant peut manger des charognes si rien d'autre de convenable ne se présente.

Milieu naturel : plaine ; [Archétype rapide]

NC 7, créature vivante, taille énorme
FOR +9 DEX +3* CON +9 INT -4 SAG +2* CHA -4
DEF 20 PV 70 Init 16 Bec +13 DM 3d6+9
Voie des créatures volantes rang 3

Serptesh - Guerrier

[Archétype standard, boss rapide rang 1/2]
NC 2, créature humanoïde, taille moyenne
FOR +1 DEX +2 CON +1 INT +0 SAG +2 CHA -2
DEF 15 PV 19 Init 15 Morsure +3 DM 1d6+2 + poison
Epée-massue +3 DM 1d8+2
Javelot (20 m) +4 DM 1d6+1

Capacités

Attaque double (L) : le Serptesh peut faire une attaque de morsure plus une attaque avec son arme dans le même tour.

Poison mortel : le poison inflige 2d6 DM à la victime, la moitié si elle réussit un test de CON difficulté 13.

Répartissez les DM au rythme de 1d6 par tour à partir du moment de l'empoisonnement.

Crachat (L) : le serptesh crache son venin dans les yeux de son adversaire pour l'aveugler. La victime doit réussir un test de DEX difficulté 12 ou être Aveuglée pour 1d6 tours.

Dinosaure, Triceratops

Un puissant dinosaure herbivore pourvu de trois cornes, le tricératops pèse jusqu'à 12 tonnes pour 9 mètres (soit environ le double d'un éléphant d'Afrique).

Milieu naturel : plaine

[Archétype puissant, boss résistant rang 1]

NC 10, créature vivante, taille énorme
FOR +13* DEX -1 CON +13* INT -4 SAG +0 CHA -2
DEF 25 PV 140 Init 8 Cornes +18 DM 3d6+13
Voie du cogneur rang 3

Dinosaure, Tyrannosaurus Rex

Même s'il fait « seulement » le poids d'un gros éléphant ou un peu plus (7 à 10 tonnes), le tyrannosaurus rex est un prédateur bien plus dangereux. Il est à la fois rapide et agile pour son poids et pourvu d'une mâchoire absolument terrifiante.

Milieu naturel : plaine

[Archétype standard, boss rapide rang 2]

NC 10, créature vivante, taille énorme
FOR +11* DEX +2* CON +11 INT -4 SAG +2* CHA -4
DEF 24 PV 130 Init 19 Morsure +19 DM 3d6+15
Voie du prédateur rang 3

Capacités : Rapide : le tyrannosaurus rex se déplace de 30 mètres par action de mouvement.

X) *Voyage sous menace.*

De retour sur le continent, les PJ débarquent de nouveau à Port-Sable. Le capitaine Tabar veut bien aller vers les côtes du désert de Tanith, mais après cette escale. Il prépare le voyage vers Rhaya-Adil, une cité état de la côte du désert.

En ville, les PJ vont rencontrer pour la seconde fois Lavygnia (un membre de la pègre). Elle est en mission.

Quand le capitaine Tabar a débarqué à Port-Sable, il a tout de suite signalé à la capitainerie qu'il allait se rendre vers Rhaya-Adil. Et donc plusieurs marchands qui souhaitaient y envoyer des marchandises comme certains voyageurs ont été avertis. Cela permet de bien remplir navire. Parmi ceux qui cherchaient un navire pour Rhaya-Adil, il y avait un petit groupe particulier. Des mercenaires au nombre identique ainsi que pour le sexe et les races que les PJ. Un hasard qui n'échappa pas à Lavygnia qui venait de neutraliser ces mercenaires. Ils devaient embarquer avec un voyageur pour Rhaya-Adil pour l'éliminer en mer. Mais Lavygnia ne sait pas qui les mercenaires devaient éliminer et qui est leur commanditaire. D'ailleurs le commanditaire doit être sur le navire aussi pour désigner discrètement pendant la traversée aux mercenaires leur cible. Lavygnia va demander aux PJ de se faire passer pour les mercenaires et attendre qu'on les contacte pour savoir qui est leur cible et démasquer le commanditaire qui nuit aux affaires de la pègre.

Le navire prend la mer après une semaine et fait route vers Rhaya-Adil. Il a fait le plein de marchandises. Plus qu'à la coutume, le nombre de passager est important. Un groupe de saltimbanques de six gnomes et quatre halfelins fait parti du voyage. Ils sont menés par Miguelito Lézamour et sont de très bons acrobates (spécialité dextérité et acrobatie. Profil chef bandit page 235 règles Chroniques Oubliées). Pendant le voyage, ils sont souvent sur le pont du navire pour s'entraîner. Le fait que le bateau bouge ne les gêne pas du tout. C'est un challenge de plus.

Un groupe de sages reste la plupart du temps dans le coin de cale qu'on leur a attribué. Il est mené par un mage humain du nom de Garcim d'Or (spécialité intelligence et serviteur aérien) accompagné de 4 élémentalistes (un par élément).

Garcim d'Or, Nécromancien

[archétype normal + boss berserk 2.5]
NC 5, créature vivante, taille moyenne
FOR +1 DEX +1 CON +1 INT +2* SAG +0 CHA -1
DEF 14 PV 44 Init 14
Toucher nécrotique +12 DM 3d6+4
Voie de la magie maléfique rang 2 :
Vampirisation (L) +12 DM 2d6+3, à 30m, régénère d'autant
Animer un cadavre (L) : revient à la vie avec les mêmes stats, mais -2 attaque et initiative

Élémentaliste

[archétype normal + boss berserk 2.5]
NC 5, créature vivante, taille moyenne
FOR +1 DEX +1 CON +1 INT +1 SAG +1 CHA +1
DEF 14 PV 44 DM physique/2 Init 14
Attaque élémentaire +12 DM 3d6+4
Voie des créatures élémentaires rang 1 : immunité aux attaques de son élément
Souffle élémentaire (L) cône 5m x 10m DM 7d6, DEX 13+ pour 1/2 DM
Amulette de Protection (Voie de la magie de combat rang 2)

Les Amazones

voie du compagnon hippocampe : idem voie du montreur d'ours, sauf :
rang 1 : Fidèle monture (voie du cavalier) au lieu de Impressionnant.

Amazones montées

[Archétype rapide, loup de mer niveau 9 (compagnon aquatique 5, survie en mer 4, amazone 2)]
NC 5
FOR +0 DEX +4* CON +0 INT +0 SAG +2 CHA +0
DEF 19 PV 38 Init 18 Harpon +16 DM 1d6
Équitation +5, Escalade +5, Natation +5, Navigation +2*, Survie en mer +10
Hippocampe : Init 15, DEF 17, PV 45, attaque au contact = +11, DM 1d6+5, FOR +5*, DEX +2, CON +5, INT -4, SAG +2, CHA -2

Combat entre navires :

1) Poursuite

On part du principe que le navire pirate des PJs est généralement plus rapide que celui qu'il poursuit - sauf si les cales sont pleines. Il faut faire trois jets opposés de Navigation, celui qui remporte le plus de tests détermine s'il y a combat naval ou fuite réussie.

2) Combat naval lointain

Les capitaines effectuent des jets de navigation opposés pour manœuvrer en position - le gagnant permet au maître artilleur d'effectuer un jet d'attaque avec les grosses armes prévues pour endommager - scorpions, balistes...

Prenez la table des archétypes à partir de la taille grande pour avoir des stats pour les navires - un archétype rapide désigne un navire pirate, un archétype standard un vaisseau marchand, et un archétype puissant un navire de guerre.

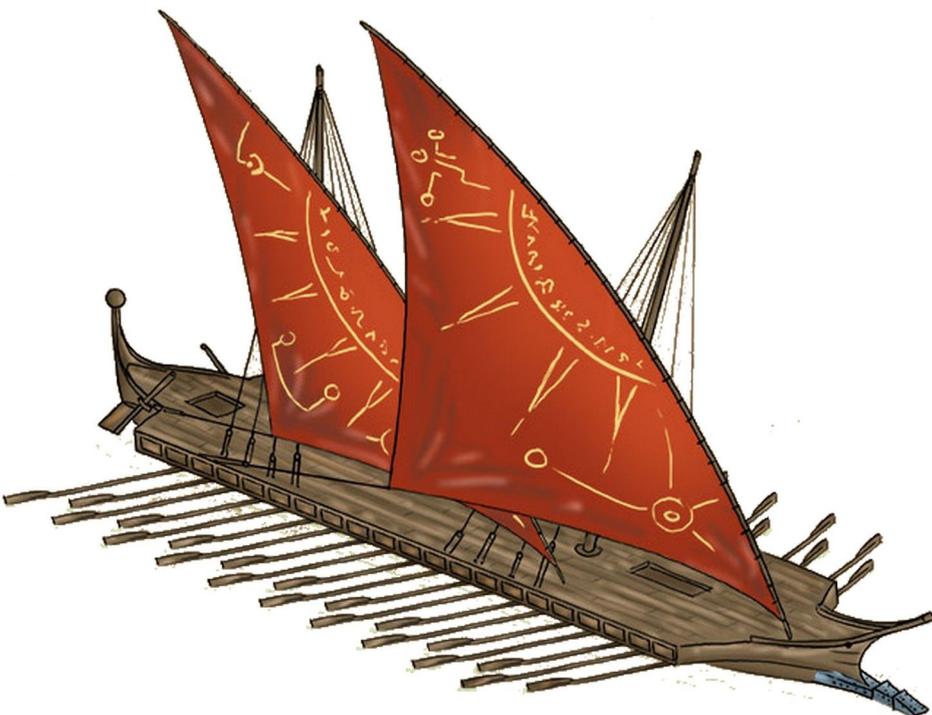
Tailles :

moyenne barque, 1 ou deux personnes

grand chaloupe, 8 personnes

énorme voilier, 32 personnes

colossal galère, 128 personnes



Navire Amazone

Un groupe de cinq courtisanes qui ne se mélange pas aux hommes mais bouge beaucoup sur le navire par ne pas s'ankyloser. Ces dames sont chapeautées par Lilim Arlène (spécialité charisme et manipulation, poison. Profil assassin majeur page 279 règles Chroniques Oubliées). Lavygnia a intégré le groupe des courtisanes. On se sert les coudes entre femmes. Elle a persuadé Lilim sous le prétexte qu'elle ne pouvait pas voyager seul.

Il y a aussi trois marchands avec chacun quatre serviteurs qui se nomment respectivement Torpinus Langruss, Bertrand-Coeur et Vasco Uranit.

Cette galerie de passagers qui voyagent sur le navire est là pour faire une ambiance à la Agatha Christie. Les PJ doivent démasquer le commanditaire du projet d'assassinat. Le commanditaire mystérieux est Bertrand-Coeur qui mène des négociations avec deux parties sur le navire, Vasco Uranit et Garcim d'Or. Il veut vendre au plus offrant une carte qui donne la position de tous les pirates de la confrérie de cimenterie. Puis quand il sera d'accord avec l'une des deux parties, il demandera à ses mercenaires d'éliminer l'autre partie. Cela fait qu'il ne sait pas au début du voyage qui est la cible des mercenaires.

Mais tout cela va encore se compliquer quand une tempête imprévisible va surgir de nulle part et faire grandement dévier le navire de sa route quand il double le cap tempête. Le calme revenu, il va se retrouver aux abords d'une île inconnue (Kalar), un peu trop à l'ouest. Le capitaine va vouloir aller à terre pour récupérer du bois pour faire des réparations. Un navire battant un pavillon inconnu apparaît, il semble dans la même situation que celui des PJ. Ce sont des amazones venant des lointaines mers du sud qui sont en mission d'exploration. C'est une situation de premier contact, car elles n'ont aucune connaissance des Terres d'Osgild. Cela peut très bien se passer comme dégénérerait, car leur culture est très différente. Ce sont des navigatrices chevronnées. Pour une rencontre un peu musclée, 5 amazones NC 5 font une rencontre NR 11 (pour un groupe niveau 10). Elles pourraient même être montées sur des hippocampes géants ! Pendant que leur galère fait des manœuvres de diversion, des amazones montées sur hippocampe peuvent prendre à revers le navire des PJ.

La rencontre avec les amazones peut ne pas forcément se terminer en affrontement. Si chacun essaie de passer la barrière de la langue, les deux groupes peuvent s'entre aider pour réparer leur navire. Les PJ peuvent avoir des cordages qui manquent aux amazones et elles peuvent avoir des clous et des ferrures qui font défaut aux PJ.

Mais si cela fini en affrontement à cause d'un manque de diplomatie d'un côté comme de l'autre,.

À vous de voir si vous faites démasquer aux PJ le commanditaire des mercenaires avant, pendant ou après la tempête. Une fois les réparations faites, le navire des PJ va pouvoir enfin gagner Rhaya-Adil. Mais avant, il peut se passer bien des choses sur l'île mystérieuse.

Le navire des PJ peut aussi rencontrer un navire de flotte militaire de Rhaya-Adil qui a comme capitaine un certain Castiglione. C'est un homme particulier pour son peuple. Il a un sens de l'honneur bien mieux placé que les siens. Il pourra voir dans le comportement héroïque des PJ une image respectable des habitants de la principauté d'Arly.

Il serra au courant des tractations sur le navire pour la carte de confrérie et voudra l'obtenir. Elle peut avoir disparu. Elle est volée par le groupe des courtisanes qui l'a cachée ingénieusement. Elles la font passer de courtisanes en courtisanes pratiquement sous le nez de ceux qui voudraient les fouiller.

Combat entre navires (suite) :

Chaque navire compte également pour le résultat de l'escarmouche - notez sa taille et son NC.

Par exemple :

Le Promesse de l'Homme
voilier pirate, taille énorme
[archétype rapide] NC 4
FOR +9 DEX +3* CON +9
DEF 20 PV 70 Init 16
Attaque +13 DM 3d6+9

Passez à la phase suivante, quand vous le sentez - un coup critique ou passer en dessous de 50% des PV des navires suffit à retourner en poursuite ou à aborder.

3) Abordage

Utilisez les règles optionnelles d'escarmouche p. 190 - une vingtaine de pirates correspondent à trois groupes de 7, soit par exemple :

Le Promesse de l'Homme
3 groupes de 7 pirates NC 1 PU 2x3
voilier énorme NC 4 PU 2
= Puissance d'Armée 8.

La Deuxième Chance de Blostin
3 groupes de 7 matelots NC 1/2 PU 1x3
voilier énorme NC 5 PU 3
= Puissance d'Armée 6

Les PJs ont la possibilité de relancer le dé de combat, d'augmenter ou réduire le résultat du dé de 1 - en prenant [PU ennemie la plus élevée] d6 DM. En terme de roleplay, cela peut être de l'intimidation pure et simple, des acrobaties, manœuvres périlleuses... Sans parler d'un duel contre le capitaine ennemi, qui apporte des bonus / malus de +2 / -2 sur les jets. Quand la puissance d'armée ennemie est réduite de 50%, il est temps de faire un jet d'intimidation / de moral.

À noter que la voie de prestige du Chef de Guerre p. 190 correspondrait tout à fait à un Capitaine d'Abordage Pirate !

Sur les côtes, la région est habitée par les Adil-Sann. Au cœur même du désert vivent cachés deux autres peuples. Pour la majorité, ils ne sont que des légendes :

- Les atlaniss sont des humains qui ont été changés par le désert depuis des générations.
- Les Horrdériens (ou homme moloch horridus) vivent pratiquement sans contact avec les autres peuples.

C'est une sorte d'humanoïde couvert d'épine écaillée

A) Adil-Sann

Ce peuple belliqueux est composé principalement d'humains au teint mat. Fait de grandes familles commerçantes, ils ont une culture riche et raffinée, à l'accueil facile, distance oblige. Mais les relations très protocolaires (traditions & tabous) qui régissent leur société peuvent vite amener à des malentendus ou à la violence. Tout affront doit être puni, pas forcément par la mort, juste par des indemnités ou des dettes d'honneur. Des affronts que peuvent vite involontairement provoquer des étrangers sur leurs terres.

C'est une société matriarcale. Les hommes ont peut-être le pouvoir (surtout pour défendre la communauté), mais la propriété des biens et des richesses appartient aux femmes. La voix de la femme compterait même plus que celle d'un homme, car tous reconnaissent que la survie de leur communauté vient du pouvoir des femmes. Sans oublier que les femmes peuvent accéder à la plupart des sacerdoces religieux.

Politique : Sur la côte, les Adil-Sann restent ancrés dans des traditions millénaires qui brident encore beaucoup le pays socialement. Les Chevaliers de Talesh font régner l'ordre sur toutes les côtes de manière parfois expéditive. Mais certains autochtones, les plus riches savent quand même être diplomate et faire du commerce avec les Terres d'Osgild, mais aussi avec des royaumes bien plus lointains comme le royaume du Rhagarron ou d'Alarian. Voyager sur la mer de Pellurie n'est pas facile. Ce n'est pas une grande étendue d'eau, mais un ensemble de mers intérieures délimitées par de complexes terres émergées et reliées entre elles par de nombreux détroits.

Histoire : Bien avant la fondation de l'empire d'Osgild, la civilisation Egydienne a décliné et disparu du désert de Tanith. Des ruines de cette civilisation sont encore présentes dans de nombreux lieux du désert et les vallées fertiles. Elle s'est étendue sur bien des rives de la mer de Pellurie. De lointains descendants de cette civilisation vivent maintenant sur les côtes.

Géographie : vu de l'étranger, le pays est formé d'un gigantesque désert. Mais il est très accidenté, parsemé de massifs montagneux de faibles altitudes où de longs fleuves prennent leur source formant d'étroites vallées fertiles sur la partie sud-ouest. On trouve deux grandes cités états sur la côte ouest. Quelques pistes traversent le désert pour que les pèlerins accèdent loin au sud-est à la cité divine de Laelith.

Les peuples : Sur les côtes, la région est habitée par les Adil-Sann. Au cœur même du désert vivent cachés deux autres peuples. Pour la majorité, ils ne sont que des légendes.

Les Horrdériens (ou homme moloch horridus) vivent pratiquement sans contact avec les autres peuples. C'est une sorte d'humanoïde couvert d'épine écaillée. Même quand ils vont dans les villes humaines, ils restent cachés. La plupart sont mauvais et vénèrent le soleil noir. Ils ont domestiqué de gigantesques serpents de sable rayés blanc et noir qui leur permet de semer la terreur quand ils ont décidé de se monter. Ils se déplacent aussi facilement sur les murs de roches que sur les sables mouvants.

Les atlaniss sont des humains qui ont été changés par le désert depuis des générations. Ils vivent cachés comme les Horrdériens dont ils sont les ennemis héréditaires. D'une résistance peu commune, ils sont en véritable osmose avec le désert. À l'instar des Horrdériens, ils ont domestiqué les Drakovers Desertiss, des créatures colossales qui leur permettent de combattre les serpents de sable. Ils vivent dans de petit villages souterrains toujours proche de lacs souterrains secrets.

Shéphis Aghnath, Naga oracle

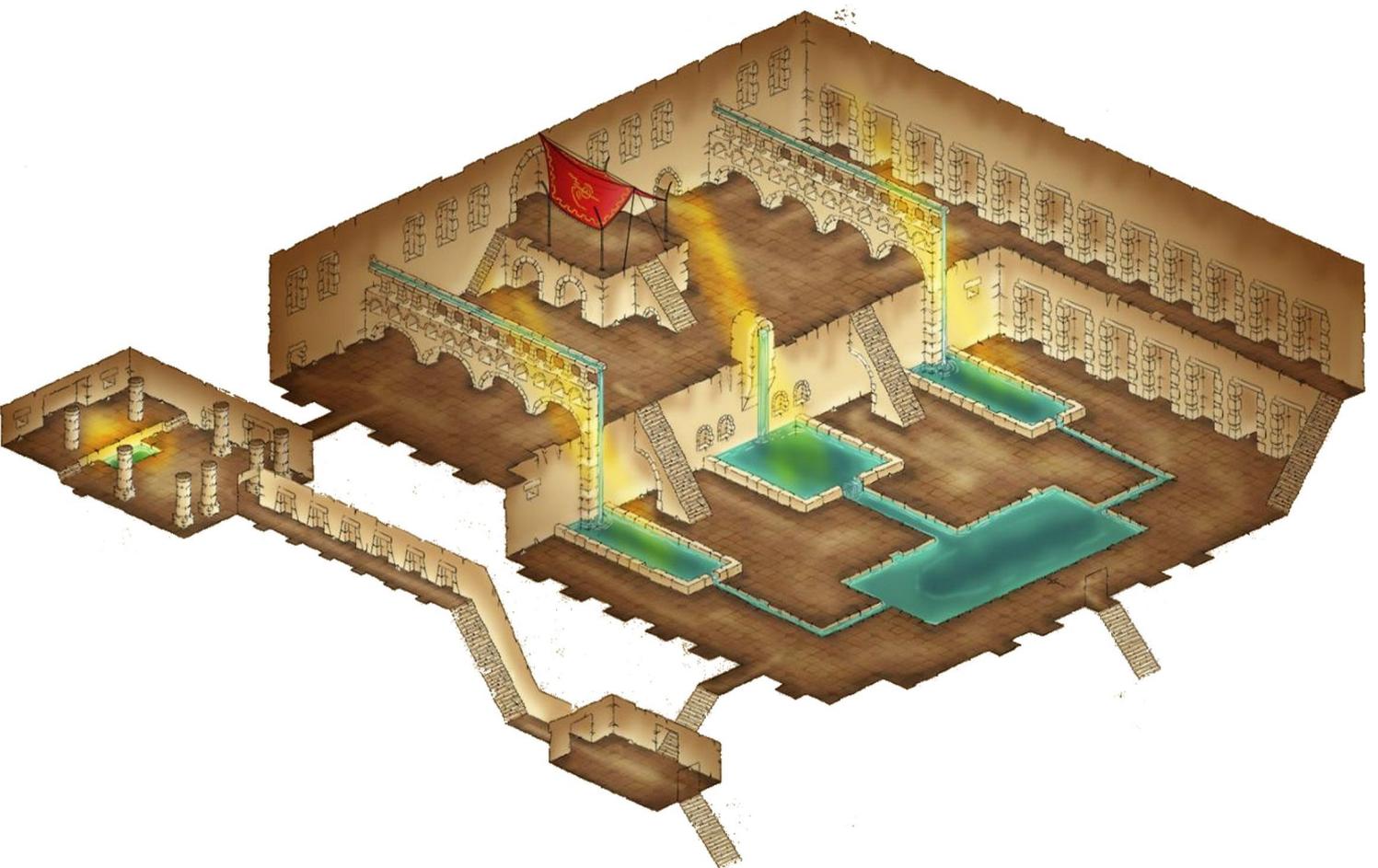
[archétype standard, boss rapide rang 1]
livre de règle COF page 264

Shéphis n'est pas une créature maléfique ni bien vaillante. Elle se fait porter par la population locale des mets raffinés contre quelques visions parcellaires de leur avenir. Cela lui convient bien.

Quand une personne vient le voir pour une chose importante, il entre en contact avec des forces plus puissantes, cela l'affaiblit et l'irrite beaucoup. Il devient exigeant pour révéler ses visions.

Économie : Les Adil-Sann favorisent le commerce et l'agriculture qui s'étend hors des vallées fertiles grâce à l'irrigation. L'esclavage aussi est très répandu. Une des grandes sources de revenus est sel qu'ils exploitent à partir de lacs salés proches de leurs villes. Des minerais rares sont extraits des montagnes des chaînes de Fer comme le Durium ou l'Adamantium.

R religion : *Tous les dieux Osgildiens y sont célébrés, même les plus malveillants, car tous font partie de l'Ordre cosmique, où il ne pourrait y avoir de lumière sans ténèbres. Le culte le plus important est celui de Périndé, la Mère et la Protectrice des Adil-Sann. Mais les cultes de Desdemone, Hellion et Orbis y ont également une place importante. Ainsi que le Soleil Noir, même s'il reste plus discret. Enfin, la plupart des dieux masculins d'Osgild y sont incarnés par une version féminine. Les sacrifices par holocauste y sont la règle, le plus souvent des animaux. Mais le sacrifice de vie évoluée est autorisé, néanmoins exceptionnel, pour des célébrations majeures.*



Plan de l'oracle

L'eau a une importance vitale, quasi divine dans ses contrées. L'alcool, ayant des effets diurétiques (sans parler des effets provoquant des comportements déplacés, voire dangereux quand la survie dans le désert est difficile), est considéré comme une boisson taboue. À contrario, quand quelqu'un vous invite chez lui, il vous offre une coupe d'eau, le "Cadeau de la Vie" en signe de bienvenu.

La cité de Rhaya-Adil : C'est une vaste cité construite sur une côte escarpée faite de maisons blanches et rouges à toit plat. De nombreux dômes et tours parsèment la ville qui est dominée par un des palais d'un ancien roi. De nombreuses terrasses arborées sont visibles du très grand port qui est entouré de murailles et dont l'entrée est barrée par une massive chaîne pendant la nuit entre deux solides tours. Les marchés sont vastes. On y trouve les produits les plus exotiques venant de lointains pays. C'est assez cosmopolite.

Pour bien cadrer avec l'ambiance locale, vous pouvez proposer un petit intermède à vos joueurs. Faire un scénario du Casus Belli N°17 première génération : «Le Jardin d'Olphara». Pas pour les enfants.

B) Nefir Thissian

Les PJ pourront être facilement être recrutés pour ce scénario, car en arrivant à Rhaya-Adil, ils vont découvrir la plus vaste ville qu'ils n'aient jamais vue avec une architecture bien particulière du sud. Donc ils vont devoir consulter un érudit local pour bien définir la fin de leur quête. C'est là que les PJ pourront être remarqués par un dignitaire qui verra en ses aventuriers étrangers une opportunité de régler ses problèmes.

Nefir Thissian est l'érudit indiqué par les connaissances locales du capitaine Tabar. Il est connu pour être friand de nouveaux challenges dans sa profession et aime bien les étrangers. Mais il ne fait rien pour rien. Pour une somme rondelette, il va pouvoir décrire aux PJ la situation de son pays du passé à aujourd'hui. Puis il fera les recherches nécessaires sur les pierres obsidiennes, sur l'œil noir et enfin de Krag-Seklann. En recoupant avec les informations que les PJ ont eues de la part de Dekken, il va pouvoir établir l'emplacement de la cité de

Maître assassin momifié

[Archétype rapide, Boss rang 3]
NC 8, créature non-vivante, taille moyenne
FOR +0 DEX +4* CON +0* INT +2 SAG +4* CHA +0
DEF 22 PV 112 (RD 10 / feu) Init 18

Épée courte +11 DM 1d6+6 (+6d6)

Voie du tueur rang 3 :

attaque Mortelle (L), Disparition (L)

Voie des créatures magiques rang 2 (PV doublés)

À noter que rencontrer le même nombre de maîtres assassins momifiés que le nombre de PJs sera déjà une rencontre difficile - le grand maître est traité comme un boss, qui doit lui être vaincu seul. Komodo donc au début du combat, présomptueux regarde les bras croisés ses sbires faire le travail croyant les éliminer facilement. Ce n'est que quand il voit que plus de la moitié de ses troupes sont vaincues qu'il intervient. Mais il n'est pas suicidaire et préfère se replier si la situation n'est pas à son avantage. Il prévient le grand prêtre local de son ordre et organisera une embuscade plus sournoise pour avoir le dessus avec plus d'hommes et une connaissance de l'adversaire.

La momie est un mort-vivant couvert de bandelettes, un cadavre animé par une magie antique qui permet à un humanoïde une parodie de vie après la mort. La momie doit rester éternellement immobile au fond de son sarcophage et elle ne peut que rarement trouver l'énergie de s'en extraire. Toutefois lorsque cela arrive, elle fait preuve d'une haine des vivants qui dérangent son sommeil et d'une force impie qui défie les lois de la physique.

Komodo, Grand maître assassin momifié

[Archétype rapide, Boss rang 5]

NC 13, créature non-vivante, taille moyenne
FOR +0 DEX +4* CON +0* INT +2 SAG +4* CHA +2
DEF 26 PV 212 (RD 15/feu) Init 18
Épée courte +15 DM 1d6+10 (+6d6)

Voie du tueur rang 3 :

Attaque Mortelle (L), Disparition (L)

Voie du PNJ récurrent rang 2 (Spécial : le grand maître des assassins peut utiliser tout adversaire à son contact, à l'exception de celui à l'origine de l'attaque, pour utiliser sa capacité Chair à canon.)

Voie des créatures magiques rang 3 (PV doublés)

Si le groupe de PJs dispose de dégâts de feu, changez la vulnérabilité : RD 15/sacré pour un groupe sans prêtre, RD 15/argent sinon, etc. Dans l'idée, la vulnérabilité de la momie doit être un élément de jeu : les PJs ne savent pas à quoi la momie est vulnérable au départ, il faudra trouver des indices / le dernier descendant du pharaon / un athame sacré pour la vaincre : car elle revient encore et toujours (voie de la créature magique rang 3)... Le grand maître et les maîtres assassins momifiés partageant la même vulnérabilité, cela permettra aux PJs d'expérimenter peu à peu.

Seklann-Thadiss. Mais toutes ses informations, il ne va pas forcément pouvoir les donner aux PJ immédiatement. Il va consulter des bibliothèques et il se dit que les PJ pourraient consulter l'oracle de la colline délaissée, un Naga au comportement énigmatique, mais qui a des visions de l'avenir et du passé.

Pendant ses recherches, l'érudit a attiré l'attention d'une secte d'adorateur du soleil noir. Des agents de Krag-Seklann se sont levés dans la cité de Seklann-Thadiss et ont commencé à prendre le pouvoir parmi les quelques rares, mais puissantes sectes des adorateurs du Soleil Noir dans le désert de Tanith. Un de leurs agents qui travaille à la bibliothèque de la ville a remarqué Nefir qui se renseignait sur le culte du Soleil Noir et Krag-Seklann.

Alors que les PJ sont avec l'oracle, les adeptes du soleil noir vont les attaquer par surprise. Ils vont faire connaissance avec un puissant guerrier au service de l'ordre, Komodo. Si cela tourne mal pour les PJ, ils pourront avoir l'assistance du Capitaine Castiglione qui est sur tous les fronts.

Suite à cette altercation, le PJ vont apprendre que les hommes du soleil noir sont en train de faire des fouilles dans le désert et qu'ils ont recruté les meilleurs terrassiers du royaume. Les PJ vont donc partir pour un long périple dans le désert vers la cité en ruine de Ashash-Ra pour y trouver un tombeau où est caché la dernière pierre obsidienne

XII) *Le tombeau des larmes.*

Arrivé sur le site de fouille, l'ordre du Soleil noir est en train d'exhumer les ruines d'une ville entière. C'est un chantier titanesque.

L'ensemble des ouvriers est encadré par des hommes armés qui portent des tenues beige clair et un chèche. Cela cache leur véritable nature qui est celle d'un Horrdériens.

Les PJ vont-ils réussir à trouver l'entrée avant le Soleil Noir. Cela va être possible grâce à l'œil noir. Suivant leur discrétion, les PJ pourront ou pas avoir affaire à une escouade de Horrdériens (groupe de 7), voir de nouveau à Komodo.

Le tombeau va s'avérer un lieu encore plus dangereux que le temple du mamba noir. Un ultime monstre garde l'entrée du tombeau. Un serpent golem de sable, une créature vénérée par le culte du soleil noir.

La première salle du tombeau est la tombe d'un prêtre. Il y a trois grosses dalles sur le sol et la troisième cache un puits qui mène trente mètres plus bas. Dans la salle du dessous où se trouve la statue de serpent, deux couloirs sombres ne mènent nulle part. En réalité, il téléporte chacun vers l'autre. C'est un mystère sans intérêt qui fait perdre du temps aux PJ.

Le troisième couloir mène à un embranchement où il y a une trappe mortelle de quinze mètres de profondeur garnis de pics.

Sur le plan de la tombe, la salle avec la pierre obsidienne est à gauche après la fosse avec les pics. À droite se trouve la salle des larmes où il y a une balance de grande taille, mais qui reste très sensible bien qu'elle soit très ancienne. Dans cette salle à gauche quand on entre, il y a un couloir qui mène à une salle ronde où sur le sol est gravé un grand cercle avec de nombreux signes cabalistiques. C'est un cercle de téléportation. Les PJ peuvent l'étudier, mais ils savent qu'il leur faudrait beaucoup de temps et qu'en surface les Horrdériens s'activent. Mais les PJ garderont assez d'information en mémoire pour plus tard. Donc, pensez à les faire passer dans cette salle.

La pierre contient l'âme de Thénifia Hamoun. Cette humaine est une descendante des derniers nobles de la civilisation égydienne. Elle manipulait Krag-Seklann pour avoir ce qu'elle veut et va essayer de faire de même avec les PJ maintenant qu'ils l'ont sortie de son silence. Et son objectif est de faire régner la terreur. De

Horrdérien

[archétype rapide, boss rang 3.5]

NC 6, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +0 DEX +4* CON +0 INT +0 SAG +2* CHA -2

DEF 23 PV 76 Init 18

Saisie épineuse +12 DM 2d6+7, sur 15+ au dé d'attaque : la cible est agrippée, attaque d'étreinte

Etreinte mortelle +12 (+5 si victime Renversée) DM 3d6+7

Capacités

Corps hérissé (voie des créatures élémentaires rang 2) : la créature inflige +1d6 DM par attaque de contact réussie. Une créature qui l'attaque au contact subit 1d6 DM pour chaque attaque réussie. Si une victime est saisie ou agrippée par la créature, elle subit à chaque tour +1d6 DM supplémentaire (pris en compte ci-dessus). Lorsqu'elle est sous le soleil brûlant du désert, la créature régénère 5 PV par tour - elle est immunisée aux effets débilissants du soleil (chaleur, déshydratation, coup de soleil, éblouissements).

Etreinte mortelle (voie du prédateur rang 2) : lorsque la créature réussit une attaque avec un résultat de 15-20 au d20, elle saisit sa proie et lui inflige immédiatement une attaque gratuite supplémentaire. Si la FOR de la cible est inférieure ou égale au prédateur, elle est de plus Renversée et Immobilisée. Pour se libérer, la victime doit réussir un test de FOR opposé lors de son tour et cela lui demande une action de mouvement (et une autre pour se relever si elle a réussi).

Pour le joueur qui voudrait jouer un Horrdérien comme PJ : un jeune Horrdérien équivaut à un moine niveau 4 (voie de la maîtrise rang 3, voie du poing rang 3) - soit DEF +5, saisie épineuse +4 DM 1d8*, critique 19+. Utilisez la voie raciale du drakonide pour remplacer une de ses voies de base. Le principal problème sera de lui trouver une diète adaptée s'il doit se trimballer loin du désert.

Des créatures aussi puissantes sont confinées dans le désert profond à cause de leur régime particulier - elles se nourrissent exclusivement de termites géantes.

Statue de serpent géant animée

Milieu naturel : spécial

[Archétype puissant, Boss rang 3]

NC 14, créature non-vivante, taille énorme

FOR +13* **DEX** -1 **CON** +13* **INT** -4 **SAG** +0 **CHA** -4

DEF 28 **PV** 340 (RD 2 + 10 / Armes en adamantium)

Init 10

Coup de queue (3 cibles) +23 **DM** 3d6+19, sur 15+

au dé d'attaque les cibles sont fauchées

Voie des créatures magiques rang 2 (RD 10 / Armes en adamantium, PV doublés)

Voie du colosse rang 1

Capacités

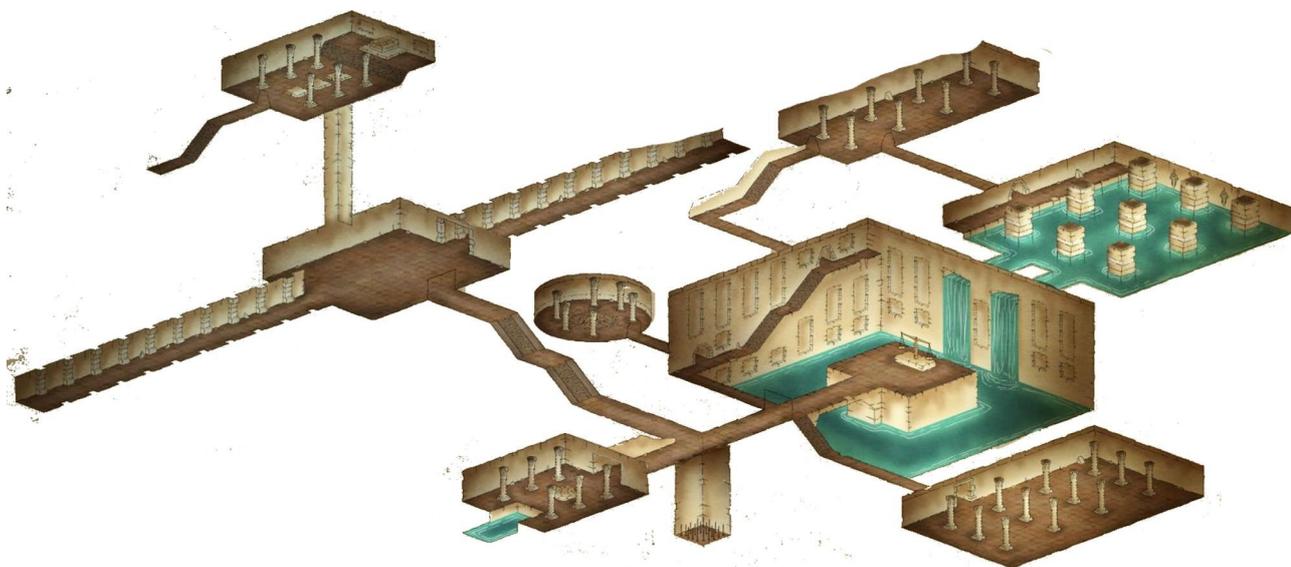
Lenteur : toutes les créatures dans un rayon de 3 mètres autour du golem de pierre doivent réussir un test de SAG difficulté 14 chaque tour ou être *Ralentie* pendant un tour.

Résistance : le golem divise par 2 tous les DM élémentaires (feu, froid, électricité, acide).

Cette statue est quasiment indestructible - il est fortement recommandé aux PJs de bien lire tous les hiéroglyphes dans le temple et de se présenter devant la statue en effectuant un rituel d'expiation selon les règles. Sinon la colère du dieu serpent sera terrible... Même si la statue ne sort pas de la pièce.

libérer les forces du sablier de l'ombre en le cassant pour que l'armée des hommes sables détruise tout en étant active sans limites de temps.

C'est elle qui va révéler aux PJ l'emplacement de Seklann-Thadiss, la cité où demeure Krag-Seklann.



tombeau des larmes

XIII) *La noce cadavérique.*

A lors que les PJ se sont emparées de la dernière pierre obsidienne, ils font route vers la cité de Seklann-Thadiss aux pics solitaires pour se confronter à Krag-Seklann.

La cité est depuis des siècles recouverte par le sable du désert. Quelques rares structures au pied des pics sont encore en à jour. C'est par un réservoir au pied d'un ancien aqueduc en ruine que les PJ vont pouvoir pénétrer dans les structures souterraines. Une vaste fissure donne accès à un gouffre où de nombreuses structures sont taillées dans la roche. Au plus profond de la faille, un pont donne accès à une structure lugubre. Une étrange musique attire les PJ. Quand on arrive dans la première sable, les PJ sont entraînés dans une étrange danse par des spectres faits de sable. Avoir ramené les trois esprits des favorites de la momie va donner naissance à situation des plus étranges. Tous vont être entraînés dans une noce cadavérique, contraints à avoir le comportement d'un convive. Les membres de soleil noir qui arrivent juste après se retrouvent dans la même situation. Tout le monde se retrouve à une table de baquet où tous les spectres et leurs adversaires doivent s'amuser comme obliger par une force irréfutable. Krag-Seklann préside à la tablée entourée par la présence fantomatique de ses trois concubines.

Mais ce n'est pas ce que voulait faire le grand prêtre du Soleil Noir. Il va aussi comprendre que les PJ ont l'œil noir. Il va tout faire pour le prendre avant la fin de la noce. Une fois la noce finie, il va s'emparer du sablier d'ombre pour imposer sa volonté sur tout le désert de Tanith, voire les Terres d'Osgild.

Plusieurs Horrdériens accompagnent aussi le grand-prêtre, voir peut-être Komodo suivant le niveau de difficulté que vous voulez.

Pendant cette étrange situation, les PJ vont devoir comprendre comment mettre fin à la noce cadavérique en détruisant les alliances de Krag-Seklann. Ils vont surveiller la troisième concubine pour qu'elle ne casse pas le sablier. Donner un nouveau réceptacle à la seconde concubine et rencontrer le veilleur pour qu'il prenne soin de la première concubine.

Les quatre alliances sont devant Krag-Seklann devant lui sur la table. Le sablier est sur une stèle dans une salle plus haut dans le complexe où des dalles

Les spectres de sable

[Archétype rapide, Boss rang 3]

NC 10, créature non-vivante, taille moyenne
FOR +0 DEX +4* CON +6 INT +0 SAG +2 CHA +2
DEF 20 PV 165 (RD 15/froid) Init 18
Contact intangible +10 DM 1d6+10+ Absorption d'énergie

[Voie des créatures magiques](#) rang 3 (RD 10/magie), vitalité surnaturelle, aveuglement par le sable.

Azal-Nariff, Le grand prêtre du soleil noir

[Archétype rapide, Boss rang 5]

NC 13, créature humaine, taille moyenne
FOR +1 DEX +2 CON +4 INT +1 SAG +4 CHA +3
DEF 20 PV 132 (RD 15/feu) Init 18
Kopesh +15 DM 2d6+4

[Voie de la foi](#) rang 4 : Parole divine, Arme d'argent, Ailes démoniaques, Foudres maudites.

[Voie du guerrier maudit](#) rang 5: Arme maudite, Bouclier de la foi, Marteau spirituel, Châtiment maudit, Mot de pouvoir. (inversion des pouvoirs)

[Voie des soins](#) rang 4 : Soins légers, soins modérés, Soins de groupe, Guérison.

[Voie de la spiritualité](#) rang 3 : Vêtements sacrés, Protection contre le mal, Délivrance.

[Voie du PNJ récurrent](#) rang 3 (Spécial : le grand maître des assassins peut utiliser tout adversaire à son contact, à l'exception de celui à l'origine de l'attaque, pour utiliser sa capacité [Chair à canon.](#))

6 Adeptes du soleil noir

[Archétype rapide, Boss rang 3]

NC 8, créature humaine, taille moyenne
FOR +3 DEX +4 CON +2 INT +0 SAG +3 CHA +0
DEF 22 PV 112 (RD 10 / feu) Init 18
Épée courte +11 DM 1d6+6

[Voie de la foi](#) rang 3 : Attaque Mortelle (L), Disparition (L)

[Voie du guerrier maudit](#) rang 4: Arme maudite, Bouclier de la foi, Marteau spirituel, Châtiment maudit. (inversion des pouvoirs)

[Voie de la spiritualité](#) rang 3 : Vêtements sacrés, Protection contre le mal, Délivrance.

Krag-Seklann

[Archétype rapide, Boss rang 5]

NC 13, créature non-vivante, taille moyenne

FOR +4 DEX +4* CON +0* INT +2 SAG +4* CHA +2

DEF 26 PV 265 (RD 15/feu) Init 18

Épée courte +19 DM 1d6+14

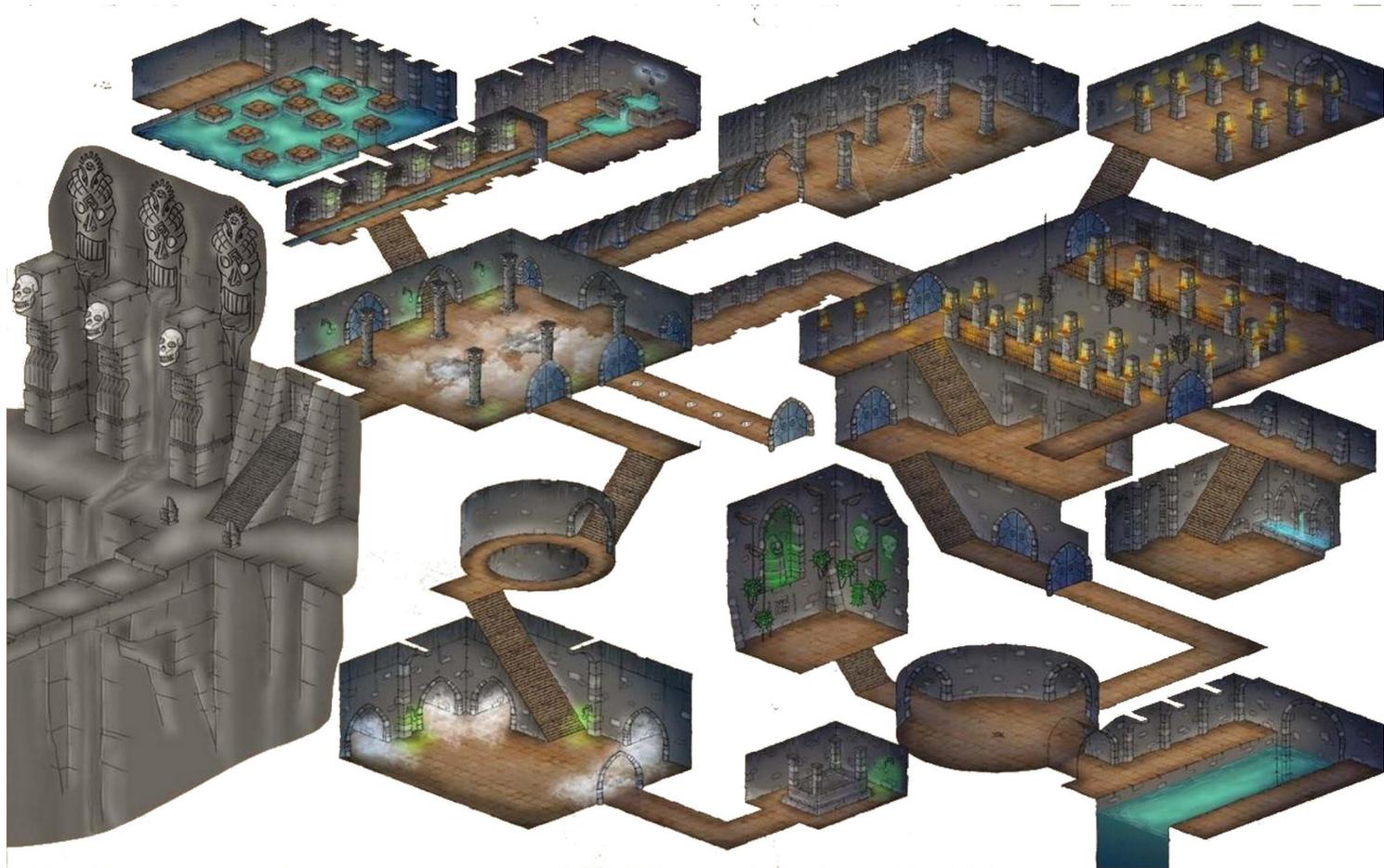
[Voie du tueur](#) rang 3 : Attaque Mortelle (L), Disparition (L)

[Voie de la magie maléfique](#) rang 3 (Spécial : l'injonction mortelle est remplacée par le pouvoir d'attirer dans la noce cadavérique.)

[Voie des créatures magiques](#) rang 3 (PV doublés)

permettent de traverser une étendue d'eau. C'est une salle étrange où chaque dalle téléporte son occupant sur une autre dans un cycle mystérieux. Si Komodo et les PJ sont en même temps dans la salle, cela va être compliqué. Il est fort à parier que les adeptes de soleil noir habitués aux morts-vivants du désert réussissent à s'emparer de l'œil noir que l'un des PJ porte ainsi que sablier d'ombre.

N'oubliez pas que même si Krag-Seklann et Azal-Nariff sont du même culte, ils ne sont pas alliés, car ils veulent tous les deux diriger la secte.



crypte de Krag

XIV) *Aube ténébreuse.*

Les PJ sortant de la cité de Seklann-Thadiss assistent au départ rapide des adeptes du soleil noir. Ils ont réussi à s'emparer d'artefacts puissants. Ils peuvent les suivre jusqu'à leur temple de la cité vide plus au sud sans réussir à les rattraper.

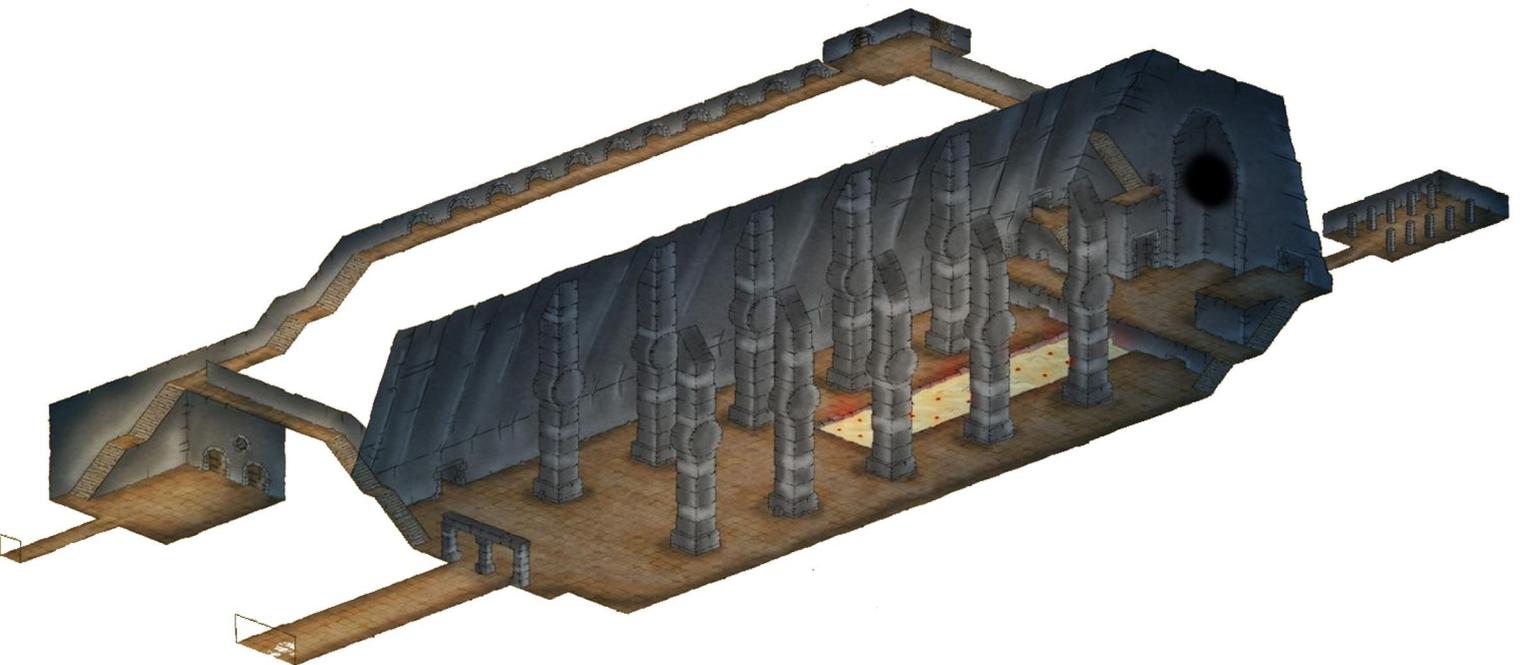
Grâce au sablier d'ombre, Azal-Nariff, le prêtre du Soleil Noir lève l'armée des hommes des sables. C'est le début d'une marche macabre qui va emporter aussi les Terres d'Osgild. Il veut aller à RocheClaire pour libérer l'armée incontrôlable des fanatiques de la crypte noire.

Les PJ vont devoir s'introduire le plus furtivement possible pour attaquer l'état major du Soleil Noir pour reprendre le sablier d'ombre. La cité vide est comme le dit son nom, une ville d'une ancienne civilisation abandonnée. Aujourd'hui elle est occupée par des tributs de Horrdériens. À mesure que les heures passent, des hommes des sables apparaissent un peu partout dans la ville. De loin, on peut apercevoir Azal-Nariff apparaître à l'entrée d'un temple taillée à même la falaise au pied de laquelle s'étant la ville. L'entrée principale est bien gardée, mais une entrée secondaire sur la gauche est moins bien gardée, une dizaine de Horrdériens. C'est le seul moyen pour les PJ de s'introduire dans le temple et reprendre le sablier et renvoyer l'armée dans les profondeurs du sable.

Une fois de plus, si les PJ sont en difficulté, ils pourront recevoir l'aide du Capitaine Castaglione qui sort dont je ne sais où, que cela soit pour s'introduire dans le temple ou pendant la bataille qui s'ensuit. Mais aussi pour sortir les PJ d'une situation inextricable, des Atlaniss peuvent intervenir.

À l'intérieur du temple, il va y avoir une forte adversité.

Azal-Nariff, Le grand prêtre du soleil noir [Archétype rapide, Boss rang 5] profil dans le scénario 13.



Temple du Soleil Noir

Komodo, Grand maître assassin momifié

[Archétype rapide, Boss rang 5] profil dans le scénario 11.

6 Maîtres assassins momifiés [Archétype rapide, Boss rang 3] profil dans le scénario 11.

10 Adeptes du soleil noir [Archétype rapide, Boss rang 3] profil dans le scénario 13.

10 gardes Horrdérien [archétype rapide, boss rang 3.5] profil dans le scénario 12.

Le sablier d'ombre se trouve dans une salle qui est sur le côté droit au fond du temple. Une fois que les PJ s'en sont emparées, les hommes des sables leur obéissent. Cela reverse l'équilibre des forces. Et le grand prêtre décide de fuir. Il arrange Komodo et lui dit qu'il faut aller à la source de sable. Ils sortent du temple et partent pour le nord avec leur dernier fidèle.

Si les PJ se demandent ce qu'est la source des sables, un texte gravé sur les murs du temple pourra leur dire que c'est le point d'origine de sable noir et blanc. Autre dis, les catacombes de RocheClaire.

XV) Les sources de sables

Les PJ réussissent à reprendre in-extremis le sablier (sinon, ils sont morts). Mais le grand Prêtre s'échappe et se dirige avec sa garde prétorienne à RocheClaire pour prendre quand même le contrôle de l'armée incontrôlable grâce à l'œil noir qu'il a arraché aux PJ.

Les PJ vont devoir retourner rapidement à leur ville d'origine pour la sauver d'êtres aussi puissants que maléfiques. Ils découvrent que la prison de l'armée incontrôlable est un artefact bien plus complexe qu'il n'y paraît et que le mal et le bien s'y mélange sous forme de sable s'écoulant à l'infini dans des salles au-delà de la crypte noire.

S'ensuit une bataille avec le grand prêtre du soleil noir et sa garde dirigée par Komodo pour le contrôle d'un artefact qui doit pourtant préserver l'équilibre entre le bien et le mal.

Les PJ vont-ils comprendre qu'il leur faut aller chercher le symbole dans la crypte de blanche qui est l'œil blanc ?

Pendant la domination de l'empire d'Osgild de puissantes forces lui permettaient d'asseoir sa domination. Pourtant les peuples ont réussi à gagner leur liberté face à l'opresseur. Parmi les artisans du déclin de l'empire, il y eut beaucoup d'oubliés. C'est le cas de deux puissants mages indépendants qui se sont alliés pour réduire la puissance de l'empire. L'un enferma une monstrueuse horde de morts-vivants dans une sorte de monde parallèle vide grâce à la crypte noire sous RocheClaire et l'autre paralysa l'armée des hommes sables grâce au sablier des ombres.

Mais cela ne se passa pas si bien que cela. Les mages avaient dû tromper l'empire pour avoir leur coopération pour réussir leur tour de force. Puis les deux mages ont échafaudé un plan pour détruire définitivement ces deux forces. L'un construit le tombeau des larmes dans le désert de Tanith pour y placer la balance qui devait équilibrer les forces du bien et du mal. Cela activerait le cube sable qui se trouve bien loin à RocheClaire. Le cube est artefact aux origines inconnues. Il expulse dans un gouffre sans fond en permanence de manière chaotique du sable blanc et noir. Cela déséquilibrant en permanence les forces du bien et du mal dans le monde.

Grâce à la magie combinée du sable blanc et noir dans les deux lieux, les mages voulaient restaurer l'équilibre et en même temps détruire les deux armées définitivement. Hélas, ils sont morts pendant une guerre si près du but.

Dans la salle annexe à celle du cube sable à droite, il y a une pièce avec un cercle de téléportation. En l'examinant, les PJ vont comprendre (ainsi que son mot d'activation), s'ils ont bien examiné le cercle du tombeau des larmes qu'ils communiquent entre eux. Cela leur permet de retourner au tombeau des larmes pour activer la balance.

Dans la salle annexe derrière le cube sable se trouve une salle avec un escalier menant à une plateforme. Sur le mur du fond se trouve gravé un sablier. Devant, gravé dans le sol se trouve un signe du Tao dans une cavité profonde de 10 centimètres. En cassant le sablier des ombres, le déversant dans la cavité et formant un signe du Tao par-dessus grâce à un quart des bourses de sable blanc et noir, les PJ vont transporter dans le monde parallèle de la crypte noire l'armée des hommes sables. Les deux armées vont s'anéantir entre elles. Il faut au préalable que l'équilibre ait été fait sur la balance du tombeau des larmes. Puis il faut utiliser l'œil noir et l'œil blanc sur le cube sable pour déclencher tout cela.

Tout cela est expliqué sur des textes gravés en langue ancienne sur les murs de cette salle.

Le dernier challenge des PJ est de découvrir comment détruire les armées maléfiques tout en étant sous la menace de Azal-Nariff, Komodo et leurs sbires. Cela résume le groupe d'adversaires à :

Azal-Nariff, Le grand prêtre du soleil noir [Archétype rapide, Boss rang 5] profil dans le scénario 13.

Komodo, Grand maître assassin momifié [Archétype rapide, Boss rang 5] profil dans le scénario 11.

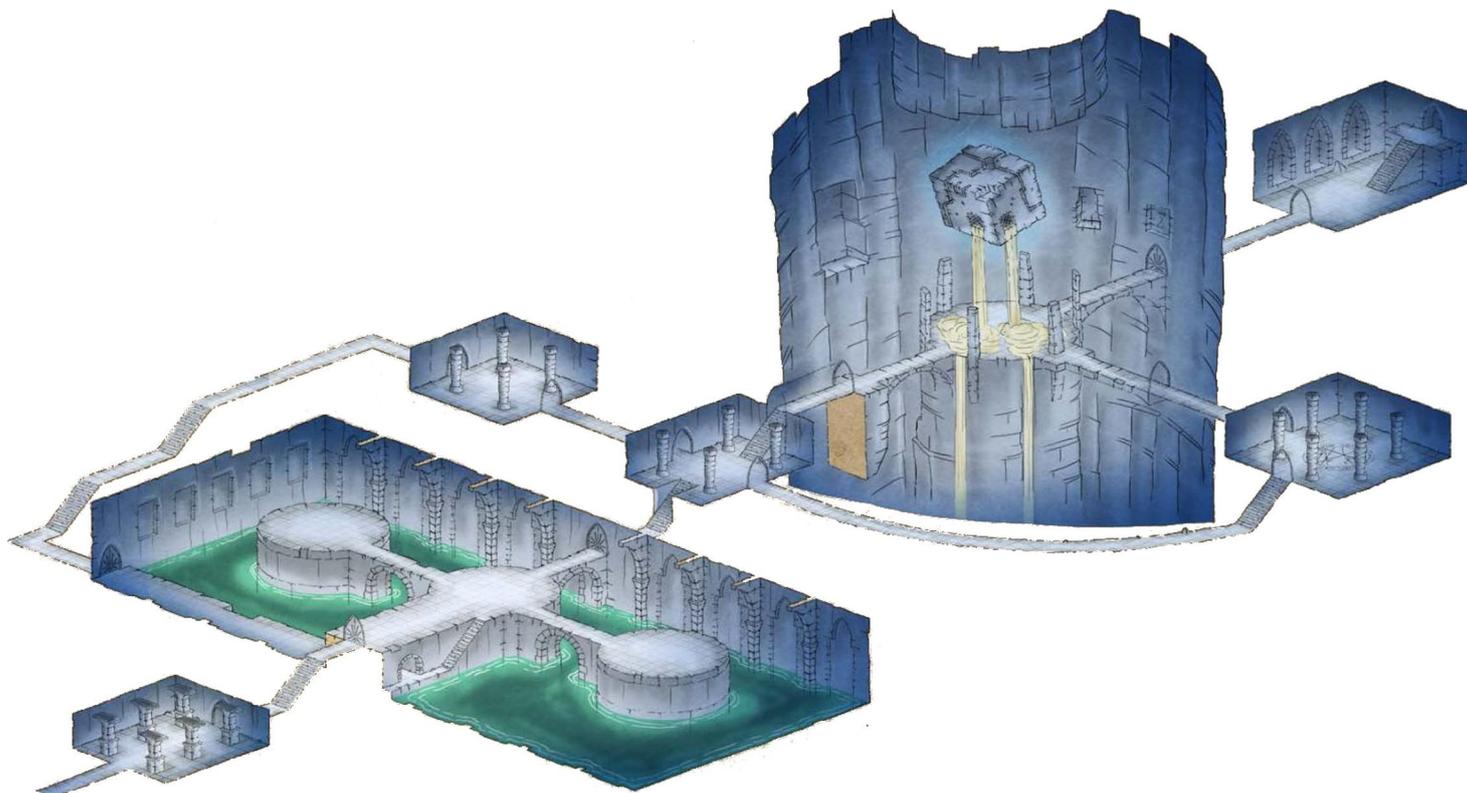
2 Maîtres assassins momifiés [Archétype rapide, Boss rang 3] profil dans le scénario 11.

2 Adeptes du soleil noir [Archétype rapide, Boss rang 3] profil dans le scénario 13.

2 gardes Horrdérien [archétype rapide, boss rang 3.5] profil dans le scénario 12.

Ils sont moins nombreux que dans le temple du soleil noir, ils restent groupés. Les PJ ne pourront pas compter sur l'aide de Castaglione ou Atlaniss. Et personne d'autre à RocheClaire n'est de taille à affronter des telles adversaires.

Voilà, grâce aux PJ s'ils réussissent à faire tout cela, le monde est un peu plus sûr.



salle du cube sable (4)

XVI) Annexes

A) RocheClaire



- | | |
|--|---|
| 1- Château de Mont-Faucon | 15- Scierie des frères Bergenoux |
| 2- Temple de Gorom (Père Vicenç) | 16- Les Quais (Captaine Kandron) |
| 3- Temple du Dénora (Mère Idelna) | 17- Maison du Bourgmestre (Messir Argaron) |
| 4- Grande place du marché | 18- Forge de Zonedrac |
| 5- Maison de l'horloge du mage (Maîtresse Orcannia) | 19- Maison de l'herboriste (Cassandra Casta) |
| 6- Tour des corneilles (Plutor de Kariss) | 20- Maison du marchand Tourthoniac |
| 7- Abbaye de Noistiria (Abbé Giral, divinité : Jeweln dieu des Souterrains et des Mineurs) | 21- Maison des grilles |
| 8- Pont des bûches | 22- Tour de l'orfèvre |
| 9- Pont des loutres | 23- Maison du chat qui tousse (Ernest Boilvain) |
| 10- Auberge du chaudron rouge (Gérald Tonneskatiss) | 24- Pierre runique |
| 11- Auberge du blaireau fouineur (Aminia Crudeltan) | 25- Manoir de Mauriac |
| 12- Élevage de poissons du Tordeux (pisciculture) | 26- Maison de l'érudit, Henry Connrakil |
| 13- Hangar à péniche du vieux Klaustrenn Locsourac | 27 - atelier du verrier Altrante Murano |
| 14- Écluse (Le Gandru garde l'écluse) | 28- Hangar les Loubozzi |

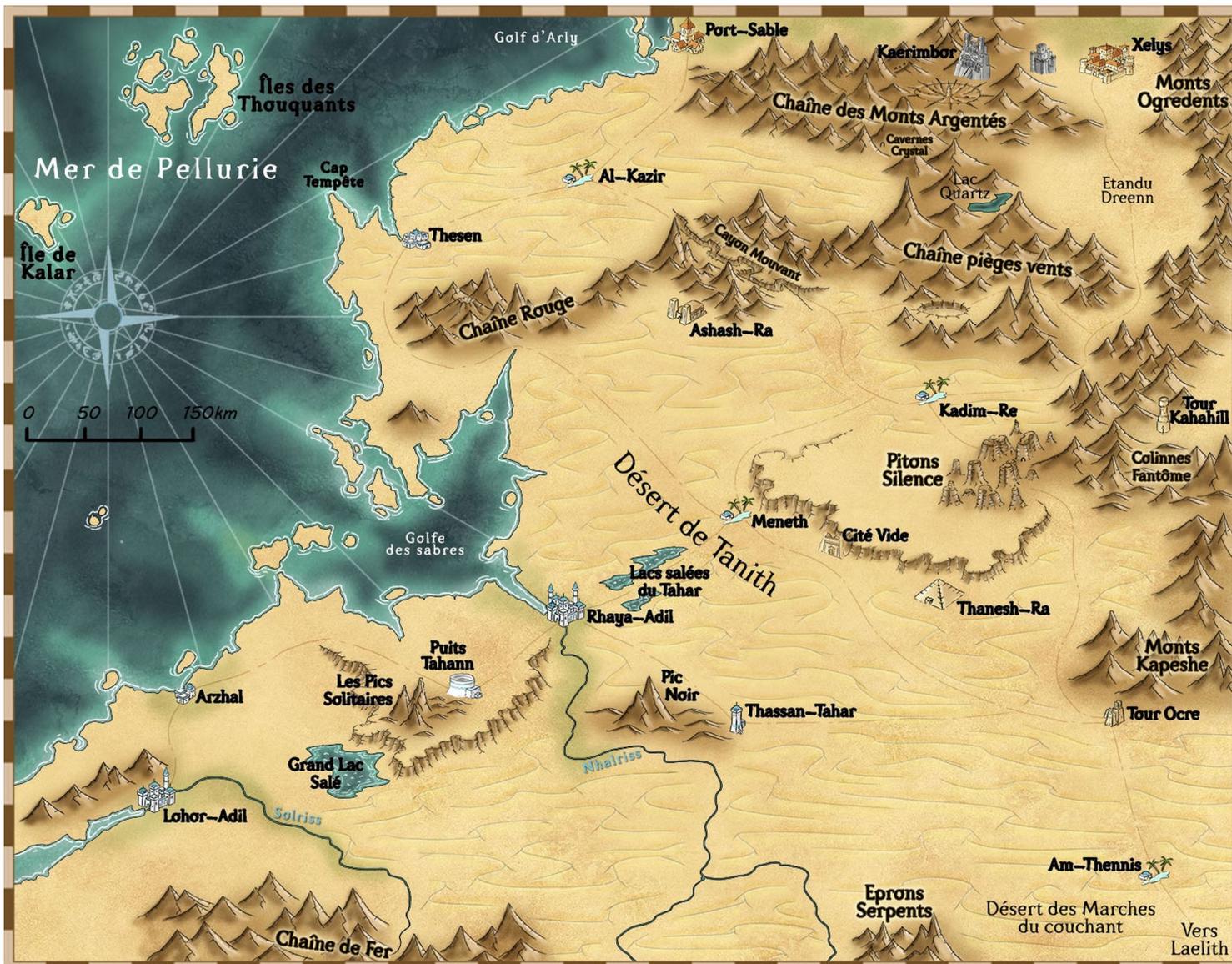


B) Souterrains qui courent sous RocheClaire

Voici une carte générale des souterrains qui courent sous RocheClaire. C'est une vaste carrière qui a été condamnée quand la ville a grandi. Elle relie quelques cavités naturelles et des constructions souterraines artificielles dont certaines sont secrètes.

Vous trouverez pendant les scénarios la représentation détaillée en 2D iso de quatre sections de ces souterrains. Ils n'ont surtout pas vocation à être explorés en entier par les PJ dès qu'ils y pénètrent pour la première fois. Pour cela il faut insister sur le caractère vide de certaines zones pour faire penser qu'il n'y a rien à trouver. Ils peuvent aussi tout simplement ne pas voir certains passages qui sont en hauteur par exemple.

C) Carte du désert de Tanith



Carte du désert de Tanith

Les monstres

Adeptes du soleil noir.....	59	Horrdérien.....	57
Amazones montées.....	49	Kobold trapu.....	4
Azal-Nariff, Le grand prêtre du soleil noir.....	59	Komodo, Grand maître assassin momifié.....	56
Brecht Loubozzi, « coup de massue ».....	5	Krag-Seklann.....	60
Bulette blanche (Légitimiste).....	24	Les Amazones.....	49
Cadavre boucané.....	38	Les spectres de sable.....	59
Caïd kobold trapu.....	11	Macchabée animé.....	29
Capitaine Hank Tabar.....	35	Maître assassin momifié.....	55
Clotaire l'aubergiste.....	33	Malik Al' Zephyr (Djinn).....	35
Contrebandier fantomatique.....	7	Manticore.....	26
Dagobert "Double-Bouchée" le Roi Cannibale.....	34	Marchand.....	35
Dekken Mauriac.....	17	Marins d'eau douce.....	6
Dinosaure, Allosaure.....	41	Melhazar le magnifique.....	27
Dinosaure, Ankylosaure.....	41	Melko Loubozzi, « Le Bel ».....	5
Dinosaure, Brachiosaure.....	41	Mimique enfant (Mimiquet).....	4
Dinosaure, Compsognathus.....	42	Mimique matriarche - mimiquerelle.....	3
Dinosaure, Deinonychus.....	42	Nécrovase.....	31
Dinosaure, Diplodocus carnegii.....	43	Nuée de rats.....	18
Dinosaure, Diplodocus hallorum.....	43	Ogre esclave.....	9
Dinosaure, Iguanodon.....	43	Ours.....	13
Dinosaure, Quetzalcoatlus.....	47	Péryton.....	29
Dinosaure, Stégosaure.....	43	Pieuvre géante.....	38
Dinosaure, Triceratops.....	47	Pirates péloriques.....	34
Dinosaure, Tyrannosaurus Rex.....	47	Plante carnivore géante.....	15
Dinosaures, Ptéranodon.....	43	Prêtre.....	45
Dinosaures, Ptérodactyle.....	47	Punaise de feu géante.....	11
Drakzuul, le tyran Sang-dragon noir.....	15	Rat géant.....	17
Élémentaliste.....	49	Ravageur nécrophage.....	20
Elfe sylvestre (Elferon).....	24	Requin, taille moyenne.....	38
Elfe sylvestre, champion (Elferon).....	24	Sahuagin.....	37
Être-Fée.....	23	Salamandre.....	46
Fantôme de la crypte blanche.....	9	Sanglier.....	13
Garcim d'Or, Nécromancien.....	49	Sargassien.....	39
Gargouille gardienne.....	8	Serkhan, le guide ophidien.....	44
Gelée ocre.....	17	Serptesh - Acolyte.....	45
Gobelin marmiton.....	28	Serptesh - Champion.....	45
Gobelours.....	26	Serptesh - Chasseur.....	47
Golem d'os.....	30	Serptesh - Guerrier.....	47
Gorille nain albinos.....	30	Serptesh - Prêtre.....	45
Goule.....	33	Shéphis Aghnath, Naga oracle.....	54
Gretchebez, l'ogre cuistot.....	28	Squelette.....	7
Griffon.....	13	Statue de serpent géant animée.....	58
Guenaude verte.....	16	Sylphe (petit élémentaire d'air).....	36
Hardis matelots.....	35	Vase grise.....	8
Harpie aveugle.....	14	"Vouivre", la vouivre géante des forêts.....	26
Heucuva.....	10		