



DUNGEONS
IN
DRAGONS



LA LUNE SE RÉFLECTAIT
DANS SES YEUX

Scénario pour 3 à 6 personnages de niveau 16

DND, INC.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION

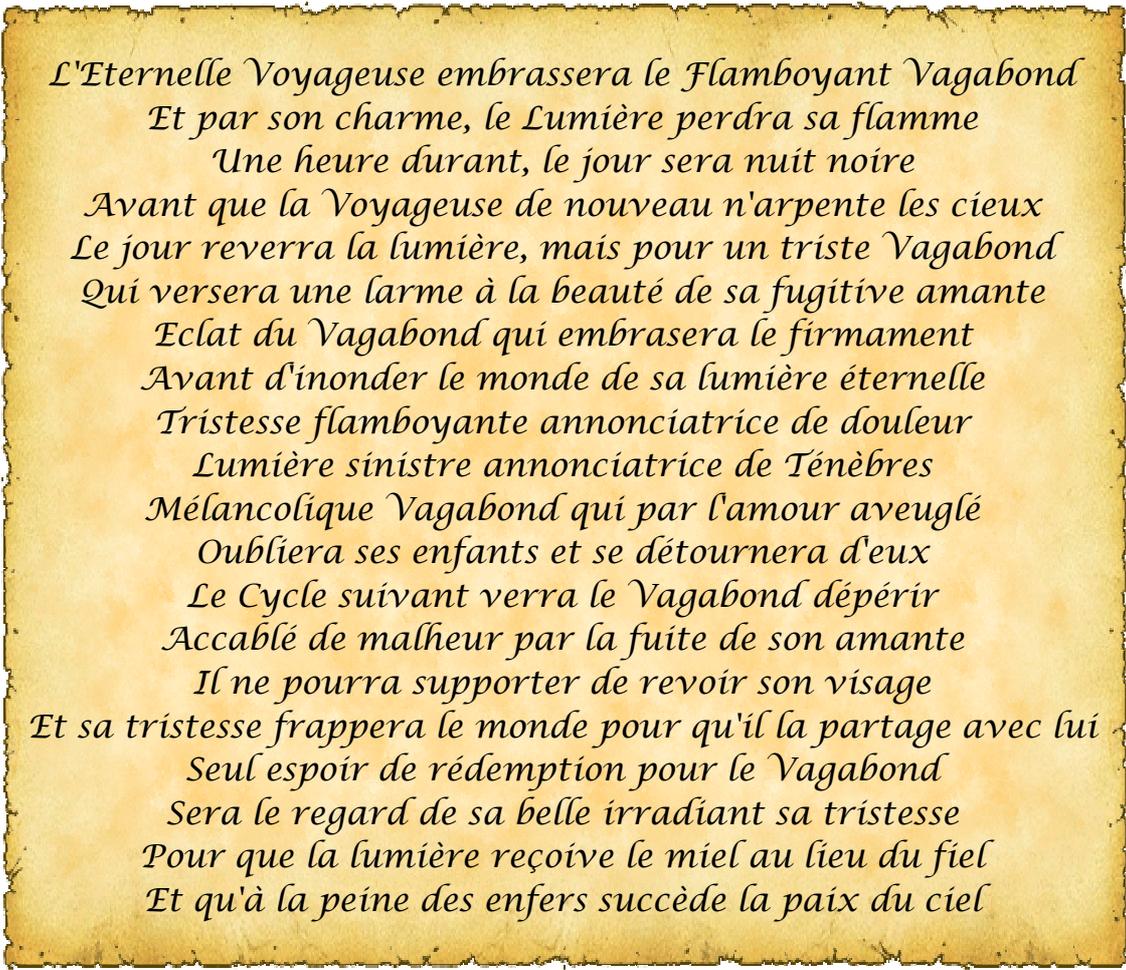


LA LUNE SE REFLETAIT DANS SES YEUX

SCENARIO POUR 3 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 16

NOTE PRELIMINAIRES

Ce scénario est prévu pour des personnages de niveau 16. Ce n'est pas la meilleure histoire de tous les temps. Il s'agit à la base d'un scénario écrit en une seule soirée afin de satisfaire à l'envie de joueurs de jouer des personnages de haut niveau pendant quelques séances. C'est pourquoi les monstres rencontrés sont tous des grands classiques de Donjons & Dragons : Tyrannoœil, dragon rouge, hydre de Lerne, etc. Si le scénario vous plaît, et a plu à vos joueurs, n'hésitez pas à m'envoyer un e-mail. Ca ne coûte rien, et ça fait toujours plaisir...



*L'Eternelle Voyageuse embrassera le Flamboyant Vagabond
Et par son charme, le Lumière perdra sa flamme
Une heure durant, le jour sera nuit noire
Avant que la Voyageuse de nouveau n'arpenne les cieux
Le jour reverra la lumière, mais pour un triste Vagabond
Qui versera une larme à la beauté de sa fugitive amante
Eclat du Vagabond qui embrasera le firmament
Avant d'inonder le monde de sa lumière éternelle
Tristesse flamboyante annonciatrice de douleur
Lumière sinistre annonciatrice de Ténèbres
Mélancolique Vagabond qui par l'amour aveuglé
Oubliera ses enfants et se détournera d'eux
Le Cycle suivant verra le Vagabond dépérir
Accablé de malheur par la fuite de son amante
Il ne pourra supporter de revoir son visage
Et sa tristesse frappera le monde pour qu'il la partage avec lui
Seul espoir de rédemption pour le Vagabond
Sera le regard de sa belle irradiant sa tristesse
Pour que la lumière reçoive le miel au lieu du fiel
Et qu'à la peine des enfers succède la paix du ciel*

UN MONDE EN DANGER

Il y a de cela cinq siècles, un devin elfe, nommé Asdriel Gadensil, vivant sur une île dans la mer des Epées, prophétisa la fin du monde. Dans son Apocalypse, il décrit une éclipse solaire, suivie de la chute d'un morceau du soleil vers Toril, qui détruira toute vie au moment de l'impact.

Le troisième paragraphe de la prophétie semblait indiquer qu'un cycle lunaire passerait, et qu'au retour du visage de Séluné dans les cieux, c'est à dire à la pleine lune suivante, la larme frapperait Toril et conduirait à sa destruction.

Au sortir de sa transe hallucinatoire, Asdriel était bouleversé. Le monde serait bientôt détruit. Il rassembla alors autour de lui un conseil composé des plus grands sages de sa connaissance. Ces sages débattirent plusieurs jours, et aboutirent à la conclusion que la solution résidait dans le dernier paragraphe de la prophétie, qui parle d'un espoir. Il fallait que la lumière de Séluné puisse être réfléchiée vers la larme, et qu'ainsi, cette dernière soit détruite.

Le conseil fit donc appel à toutes les sagesses. Il fallait trouver un moyen de concentrer la lumière de Séluné et de la renvoyer dans une direction bien précise, exactement vers la larme. En outre, la prophétie

dit que dès que Séluné remontrera son visage, la larme frappera Toril. Le rayon de lumière devra donc être à la fois précis et lancé au bon moment.

Les astronomes se mirent au travail. Il fallait déterminer l'endroit et la position d'un éventuel appareil qui renverrait le rayon, dès que Séluné reviendrait, pleine, dans les cieux, juste avant que la larme ne touche le sol. Dans le même temps, d'autres travaillaient à cet appareil. Un mage demi-elfe, du nom d'Ashtenzzil, vint avec une solution: une lentille magique pouvait concentrer une énorme quantité de lumière dans un œil humain. Cette personne n'aurait plus alors qu'à regarder la larme fixement pour renvoyer la lumière. Evidemment, l'œil humain ne peut pas normalement résister à un tel traitement. Ashtenzzil avait donc également concocté une potion, qui, bue quelques minutes avant l'opération, protégerait l'humain contre les dégâts qu'une telle source d'énergie provoquerait sinon.

Près d'un an plus tard, tout était prêt. Les astronomes avaient calculé, pour chaque date d'éclipse possible dans les siècles à venir, la position exacte où le rayon de Séluné devrait être reflété, ainsi que la seconde précise où cela devait se dérouler. Ensuite, la personne devait se rendre à cet endroit, boire la potion, planter le bâton supportant la lentille d'Ashtenzzil. Au moment indiqué, elle devait regarder au travers de la lentille en direction de Séluné, ce qui concentrerait le rayon dans son œil, et puis regarder la larme juste avant l'impact, ce qui renverrait le rayon et sauverait le monde de la destruction.

Et puis les années passèrent, et des éclipses eurent lieu, mais sans jamais libérer une larme du soleil. L'affaire tomba peu à peu dans l'oubli, et l'on pensait qu'Asdriel le devin avait simplement fait un rêve, et que tout cela n'avait plus d'importance. Puis vint le temps de l'Exil pour les elfes, et Asdriel quitta ses rivages pour rejoindre l'Eternelle-Rencontre, laissant sa prophétie être oubliée de tous, ou presque. L'île d'Asdriel fut envahie par des pirates des îles Nélanthères. Ils emportèrent la lentille d'Ashtenzzil et son bâton, ainsi que tous les écrits, comme butin de guerre. L'île des pirates fut ensuite choisie comme repère par un dragon rouge. Les pirates qui survécurent à l'attaque ne purent que fuir, et leur chef, Kadragor Maindesang emporta avec lui la lentille et les écrits d'Asdriel qui étaient restés sur son bateau. Kadragor atteint le continent. Il revendit les écrits du devin aux copistes de Château-Suif, et puis décida de prendre sa retraite. Il fonda une famille et s'installa dans un petit village près de la Porte de Baldur. Son fils devint archiviste à Château-Suif, et ceci se perpétua de génération en génération. Ainsi, aujourd'hui, un des copistes est le descendant du pirate.

Malheureusement, il y a de cela un mois, le village où s'était installé Kadragor fut pillé par des gobelins à la charge de Zenboon, un Tyranoëil. La lentille fut donc dérobée et remise au puissant maître, dans son repère de la forêt des Dents acérées.

Aujourd'hui

La situation est la suivante: le bâton se trouve dans le repère d'un dragon rouge nommé Dajkrenshar, une île proche des Nélanthères. Les écrits d'Asdriel sont à Château-Suif, gardés par un descendant de Kadragor Maindesang, qui sait où son aïeul s'était installé. Quant à la lentille, elle se trouve sous la forêt des Dents Acérées, dans le repère de Zenboon, un tyranoëil qui a asservi toute une tribu de gobelinoïdes. Evidemment, vous l'aviez déjà deviné, la prochaine éclipse est pour bientôt, le monde va avoir besoin de héros pour empêcher sa destruction...

CHAPITRE I - CHÂTEAU-SUIF

Les PJs sont des héros assez célèbres sur la côte des Epées. Ils ont été chargés par une riche famille noble d'Eauprofonde d'amener à Château-Suif les mémoires du patriarche de la famille, récemment décédé. Nous les retrouvons donc en marche vers Château-Suif, à quelques heures de marche de leur destination...

Mise en jambes

La mer des Epées regorge de nombreuses petites îles proches de la côte. Ces îles, souvent inexplorées, font d'excellents repères pour des monstres en tout genre. Un groupe de six vouivres en chasse va donc attaquer les PJs. Leur tactique est simple: deux d'entre-elles vont venir face aux PJs, de très haut dans le ciel. Le but est d'attirer toute l'attention des PJs sur elles. Quelques secondes plus tard, les quatre

dernières arrivent en rase-mottes par derrière, dans le plus grand silence. Elles tentent le plus possible d'attaquer en passant avant de remonter haut dans le ciel, et ce deux par deux, afin de ne laisser aucun répit à leurs adversaires.

Ceci est le seul incident sur le chemin vers Château-Suif, dont les tours se profilent à l'horizon à la tombée du crépuscule...



Une nuit à Château-Suif

Lorsque les PJs atteignent Château-Suif, la nuit est tombée. Le maître archiviste à qui ils doivent remettre le document est déjà parti se coucher. Comme il semble hors de question de le réveiller, et hors de question de laisser le livre à quelqu'un d'autre, les PJs sont obligés de passer la nuit ici. On leur fournit une chambre correcte, mais sans luxe. A l'aube, on vient les réveiller. Nous sommes le 8 Flammerige 1372 CV.

Le maître archiviste, Kabel, originaire de Calimshan, les accueille. Il jette un œil au document et accepte de le placer dans la bibliothèque. Il s'apprête à renvoyer les PJs lorsque une ombre s'immisce dans le bâtiment. A l'extérieur, on entend les animaux affolés. A la fenêtre, les PJs pourront voir qu'il s'agit d'une éclipse de soleil qui donne des ténèbres particulièrement profondes. Une heure d'un spectacle saisissant, avant que tous ne remarquent un fait très surprenant...

La larme du soleil

Tous peuvent voir que le soleil, après le passage de Séluné, semble moins brillant. Soudain, un petit morceau semble s'en détacher, et briller indépendamment dans les cieux. Le maître archiviste demande aux PJs de l'accompagner dans la grande bibliothèque, il a un doute qu'il voudrait éclaircir.

Kabel consulte les index monumentaux, puis se met à fouiner dans les rayons. Après quelques minutes, il ressort avec un vieil ouvrage poussiéreux qu'il pose sur un lutrin face aux PJs.

« Je l'ai trouvé. Regardez, il s'agit de textes que Château-Suif a recueilli il y a cinq siècles. ». Il sort une page libre, et la montre aux PJs. Il s'agit de la prophétie d'Asdriel Gadensil. Devant la mine assez circonspecte des PJs, il fait une explication complète de la prophétie basée sur le reste du livre. Il termine son discours par: « en gros, messieurs, nous sommes devant l'événement décrit par la prophétie, ce qui signifie que d'ici un cycle lunaire et demi, soit 42 jours, le monde sera détruit par un morceau du soleil. A moins que quelqu'un l'empêche en suivant les indications du dernier paragraphe. Le monde a besoin de héros, et vous êtes là. Le destin vous a envoyé ici à cet instant, vous désignant ainsi comme ceux qui vont empêcher la fin du monde. »

Et Kabel de continuer: « Chaque rayonnage de notre bibliothèque est gérée par un archiviste qui doit le connaître sur le bout des doigts. Voyons ce que notre Andon Maindesang connaît sur cette prophétie... ». Kabel fait donc mander Andon Maindesang, le descendant du terrible pirate. Celui-ci dit bien connaître tous les écrits relatifs à cette prophétie. Il prie donc toute l'assemblée de bien l'écouter: "Cette prophétie est l'oeuvre du devin elfe Asdriel Gadensil, qui vivait sur une île proche de l'archipel des Moonshae il y a de cela cinq siècles. Lorsqu'il se rendit compte qu'il venait de prophétiser la fin du monde, il a rassemblé un grand nombre de sages pour trouver une solution.

Dans un des ouvrages, nous trouvons donc toutes les prévisions d'éclipses depuis 500 ans et pour mille ans encore. A chaque éclipse correspond un endroit de Faerûn. Pour celle de ce matin, cet endroit est ... (Andon vérifie les coordonnées sur la carte de Faerûn) ... Sur la plage au Nord-ouest de la Porte de Baldur. Bien. Donc des astronomes ont calculé les dates d'éclipses et un endroit qui leur correspond. Un autre sage proche du devin, un demi-elfe nommé Ashtenzzil, a créé un objet qui permet de réaliser le dernier couplet de la prophétie: une lentille qui permet à une personne regardant au travers de canaliser la lumière lunaire dans son œil. Ensuite, la personne n'a qu'à regarder la larme du soleil, ce qui renverra la lumière. Cette lentille s'accompagne d'un bâton d'une hauteur savamment calculée afin que l'angle de la lentille soit parfait. Ashtenzzil a également créé la formule d'une potion devant être bue avant de regarder dans la lentille afin de protéger son œil. Vous me suivez? Bon. Mais dans les décennies qui suivirent, les éclipses ne provoquèrent pas le phénomène décrit dans le texte d'Asdriel. Et l'affaire tomba un peu dans l'oubli.



Puis vint l'Exil des elfes, et Asdriel se rendit à l'Eternelle-Rencontre. Son île, presque totalement abandonnée, fut pillée par un groupe de pirates dirigé par mon ancêtre, Kadrakor Maindesang. Il emporta les livres, le bâton et la lentille comme trésor, et rentra sur la petite île qui lui servait de repère. Bon, donc si vous suivez bien, le bâton, la lentille et les ouvrages sont sur l'île de mon aïeul, dans les Nélanthères. Mais voilà que quelques années plus tard, mon aïeul décrit dans ses mémoires qu'un monstre cracheur de feu a décidé de s'installer sur son île, obligeant les pirates à fuir. Kadrakor dit qu'il a dû laisser le bâton sur place, mais qu'il a pu emporter les livres et la lentille. Le pirate est alors arrivé sur le continent. Pour un peu d'argent, il a vendu les livres à Château-Suif, puis s'est tranquillement installé pour fonder une famille dans un village un peu au nord d'ici, où il a légué la lentille au chef comme gage de sa bonne volonté. Si vous m'avez bien suivi, nous savons donc que le bâton se trouve sur l'île de mon ancêtre, dans le trésor d'un monstre cracheur de feu, et que la lentille se trouve dans le village où s'était installé Kadrakor, le village de Firen, à deux journées de marche d'ici. Grâce au livre, nous savons qu'il faut réunir le bâton et la lentille et les emmener sur une plage proche de la Porte de Baldur. Ensuite, il faut boire la potion, regarder la pleine lune à travers la lentille et regarder la larme du soleil afin de renvoyer la lumière de Séluné et de détruire la menace. Des questions? Je me propose de concocter la potion. Pendant ce temps, vous irez chercher la lentille et le bâton. Le jour de la prochaine pleine lune, dans 42 jours, je vous attendrai sur la plage avec la potion. D'accord? Ce sera le 18 Eleasias, car il ne faut pas oublier la Rencontre des Boucliers, qui s'ajoute cette année."

Kabel et Andon répondent aux questions du mieux qu'ils peuvent. Si les PJs objectent qu'il y a sans doute des gens qui feraient cela mieux qu'eux, Kabel rétorquera que « le temps de contacter ces personnes, en espérant qu'elles soient trouvables, sera déjà du temps perdu. En outre, que ces personnes puissantes se mettent en branle-bas combat pour retrouver un objet mettra la puce à l'oreille d'autres puissants, aux intentions moins nobles. Cela pourrait conduire à une course folle pour la lentille et le bâton qui conduirait à une guerre ouverte. Et là, plus personne ne serait en mesure de faire quoi que ce soit, comme c'est souvent le cas. C'est pourquoi il faut agir en toute discrétion. L'apparition d'un nouvel astre dans le ciel va

provoquer suffisamment de remous comme cela. Gardons la prophétie pour nous, et agissons avec diligence... ».

Se préparer

Les PJs doivent partir au plus vite pour ne pas perdre de temps. Comme il leur faudra un bateau pour se rendre sur l'île, et que cela nécessitera un peu de temps, Kabel propose que les PJs commencent par aller chercher la lentille au village de Firen. Pendant ce temps, Château-Suif jouera de son influence pour qu'un navire puisse conduire les PJs jusque l'île. Kabel peut aussi fournir des chevaux rapides aux PJs si cela est nécessaire, ainsi que des vivres. Pour le reste, leurs moyens sont limités.

Le triste Vagabond

A partir de l'éclipse, le soleil est triste de voir son amante le quitter. Comme le dit la prophétie, il dépérit. Sa lumière semble plus terne. L'été est donc peu lumineux, ce qui ne manque pas de provoquer la crainte chez les gens du peuple. Certains y voient un signe de mauvaise récolte, et donc d'une famine hivernale. D'autres croient que les dieux du mal préparent quelque chose. Les prêtres des clergés bénéfiques envoient des prêtres en campagne pour rencontrer les gens et les rassurer. D'autres sont là pour découvrir la raison de ce manque de lumière. Mais ce qui frappe encore plus les esprits, c'est la larme, qui va grossir à vue d'œil pendant les 42 jours qui vont suivre l'éclipse. Les gens ont une vraie peur bleue de cet objet brillant qui semble venir du soleil. Les prêtres n'y comprennent rien. Certains voient ça comme un message. En attendant, la panique est palpable chez tous.

La chute de la larme va aussi affecter le climat. Sa chaleur va inonder Faerûn. Ainsi, tous les deux jours, la température augmente d'un degré par rapport à ce qu'elle devrait être.

CHAPITRE II - LA VÉRITÉ EST DANS L'ŒIL...

Les PJs vont donc se mettre en route pour le village de Firen, à deux jours de marche vers le nord-est. Entre Château-Suif et le village, une plaine d'herbe haute et sèche sans grand intérêt.

La mort qui rôde

La première journée de route se passe tranquillement. Vient donc l'heure du bivouac. Pas de chance, les PJs ont par mégarde choisi le territoire hanté par un Bak pour passer la nuit.

Au milieu de la nuit, la créature attaque, brutalement. Son aura maléfique réveille les zombies enterrés là sans bénédiction, ce qui devrait conduire à un chaos assez intéressant.

Firen

Deux jours après leur départ, les PJs débouchent dans une petite vallée verdoyante où se trouve le village de Firen. Au premier coup d'œil, on peut voir que la moitié des maisons a été incendiée ou est en ruine. Le cimetière, à droite du village, contient beaucoup de nouvelles tombes.

Les PJs demanderont certainement à parler au chef du village.

Dabbara Kabran

Le chef du village est un fier guerrier expérimenté au visage soucieux et triste. Il recevra les PJs dans sa maison, où sont accrochées de nombreuses épées ensanglantées. Lorsque les PJs lui parlent de la lentille, son regard devient encore plus triste, et il explique: « Il y a de cela un mois, nous avons vu débarquer de nombreux gobelinoïdes. Ils ont attaqué férocement le village, pillant et massacrant à tout va. Nous avons réussi à les repousser, au prix de lourdes pertes, mais ils ont emporté avec eux beaucoup de nos richesses, dont la lentille dont vous nous parlez. C'est une grande perte, car c'était un héritage de plusieurs siècles. Vous voyez autour de vous les armes de ceux qui sont tombés lors de l'attaque, toujours souillées du sang des gobelins. ».

Dablor, qui semble vraiment attristé (il a perdu sa femme et une de ses filles dans l'attaque), donnera les informations suivantes aux PJs:

- Les gobelins étaient accompagnés de hobgobelins
- En tout, il devait y avoir une cinquantaine d'individus
- Ils ont fuit vers le Nord
- Leur objectif semblait être le pillage des richesses

A la poursuite de la horde

Il ne peut pas grand chose de plus pour les PJs, qui n'ont alors d'autre choix que de se lancer à la poursuite des gobelins, vers leur repère de la forêt des Dents Acérées. Les gobelins n'étant pas très malin, ils ont coupé à travers la campagne. Mais le mois de Kythorn a été particulièrement pluvieux cette année, ce qui permet de suivre facilement leurs traces (fouille ou sens de la nature DD 11). De temps à autre, on peut découvrir des restes de bivouac, ce qui prouve que les gobelins sont passés par là. Les PJs étant pressés par le temps, c'est à une course contre la montre qu'ils se livrent maintenant.

Après plus de deux jours de poursuite, ils aboutissent dans la forêt des Dents Acérées, dans laquelle les traces s'enfoncent. Les traces deviennent plus difficiles à suivre (DD 18). Si les PJs perdent la trace des gobelins, le destin viendra à leur rescousse par l'entremise d'un gobelin blessé, laissé là à l'abandon par ses compagnons. Pour quelques soins et sa liberté, il sera prêt à indiquer le repère de sa bande. Pourtant, jamais il ne mentionnera l'existence de Zenboon.

Parce que ce n'est pas la forêt des Dents Acérées pour rien...

Moins d'une heure après avoir pénétré dans la forêt, les PJs pourront entendre des cris rauques et pleins de haine surgir d'un peu partout dans la forêt. Les trolls ont senti que des étrangers avaient envahi leur domaine, et l'heure de la vengeance est proche. Elle sonnera pendant que les PJs prennent leur repas du soir. D'un peu partout autour d'eux des trolls surgissent des fourrés en hurlant. Cinq d'entre eux sont des trolls tout à fait normaux (*cf. Bestiaire*). Mais l'un d'eux est un ensorceleur de niveau 7.

Le troll lanceur de sorts : Troll, ensorceleur 7 ; FP 12 ; Dés de vie: 6d8+42 + 7d4+49 (137 points de vie)

Force 23, Dextérité 17, Constitution 24, Intelligence 10, Sagesse 9, Charisme 14

Attaques: 2 griffes: +12 ; Morsure: +7 ; Dommages: griffes 1d6+6 ; morsure 1d6+3

Classe d'armure: 21, (-1 taille, +3 DEX, +7 naturelle, +2 anneau de protection)

Vigueur +14, Réflexes +7, Volonté: +8 ; Initiative: +3

Spécial: 3 mètres de portée, Déchirer la chair (si les 2 griffes touchent, il inflige 2d6+9 points de dommages en plus), Régénération 5, Vision dans le noir 30 mètres.

Compétences: Perception auditive +5, Détection +5.

Sorts connus (7/5/3/2):

Niveau 0: Résistance, Hébètement, Lumière dansante, Son imaginaire, Rayon de givre, Ouverture/Fermeture, Détection de la magie.

Niveau 1: Projectile magique, Sommeil, Armure de mage, Rayon affaiblissant, Coup au but.

Niveau 2: Résistance aux énergies destructives, Invisibilité, force du taureau.

Niveau 3: Eclair, Rapidité

Sorts par jour (6/7/7/4): I I I I I - I I I I I I - I I I I I I - I I I I

Lorsqu'ils continuent à suivre la piste (ou bien s'ils sont aiguillés par le gobelin blessé), les PJs finissent par aboutir au repère des gobelins: un ancien temple de Sylvanus, complètement en ruines. Derrière l'autel, dans ce qui devait être le déambulatoire, on trouve une trappe qui s'enfonce dans le sol. Cette trappe mène à une grande cave. A partir de cette cave, les gobelins ont creusé leur terrier.

L'autre des gobelins

Des couloirs partent dans trois directions. A gauche, il conduit à une réserve hétéroclite d'armes, de vêtements, d'armures, de bric et de broc sans réelle valeur. A droite, il s'agit des réserves de nourriture. Ici,

tout est classé. Les viandes séchées dans une pièce, les poissons dans une autre, le vin dans une troisième, etc. Il y a toujours quelques gobelins ici qui travaillent à préparer les repas. Le premier bruit de combat alerte le reste de la tanière, qui se prépare à accueillir les visiteurs. Tout droit, enfin, se trouvent les différents logements des gobelins et hobgobelins. Il y a aussi des cellules pour d'éventuels prisonniers, mais à part des ossements, elle ne contiennent rien. C'est dans différentes "maisons" que vivent les familles, composées souvent de plus de quinze individus. Zenboon, lui, vit dans une pièce un peu plus loin dans cette zone. C'est la plus grande, et elle est séparée du reste par une tranchée où ont été plantés des piques empoisonnés. Zenboon s'en fiche, lui, puisqu'il vole.

Tactique gobeline et son soupçon de tyrannoëil

Dès que l'alerte est donnée, Zenboon se cache derrière une énorme colonne. Il compte ainsi prendre les intrus par surprise. Des gobelins passent au-delà de la tranchée et tirent les échelles servant à la traverser de leur côté. Ils se postent derrière des barricades de manière à bénéficier d'une couverture et utilisent des arcs courts. Ce n'est que si la situation devient difficile que Zenboon intervient.

Si le tyrannoëil est abattu, les gobelins fuient ou se rendent, et ne demandent pas leur reste.

Dans l'autre de Zenboon, on peut aisément retrouver la lentille, ainsi que de nombreux autres objets magiques, et quelque trésor:

- 28 pièces de platine, 498 pièces d'or & 158 pièces d'argent
- Trois perles grises d'une valeur de 500 PO chacune
- Une épée large +2
- Un anneau de protection +3 & Un anneau de natation
- Des bracelets de défense +2
- Un parchemin contenant les sorts Boule de Feu, Dissipation de la magie, et Lévitacion (niveau de lanceur de sort: 8)
- Une potion d'héroïsme

Les PJs n'ont plus maintenant qu'à rentrer à Château-Suif pour partir vers les Nélanthères, et affronter le Cracheur de Feu...

CHAPITRE 3 - LE BÂTON D'ASHTENZZIL

Les PJs rentrent à Château-Suif sans problème. Un bon geste serait de remettre une partie du trésor de Zenboon au villageois de Firen pour leur permettre de reconstruire et de repartir vers une nouvelle vie. A Château-Suif, tous les préparatifs sont faits. Un petit bateau de pêche, l'Espadon Gris a été affrété, avec ses cinq hommes d'équipage grassement payés. Leur mission: amener les PJs jusque l'île et les attendre au large, à vue. Dès que les PJs allumeront un feu sur la plage, ils se rapprocheront pour les embarquer. En aucun cas ils ne doivent participer au combat ni mettre leur vie en danger.

La traversée

Les PJs ont dix jours de mer jusque l'île de Dajkrenshar. Dix jours qui les rapprochent aussi des Nélanthères, à la réputation peu enviable. Réputation pourtant bien méritée puisque le troisième jour de traversée, un navire approche par bâbord...

Pavillon noir

Le navire, un petit trois mats fin et rapide, approche de celui des PJs et se poste derrière lui. Il n'y a aucun moyen de prendre la fuite, l'ennemi étant trop rapide. Après une heure, l'adversaire hisse la grand voile et prend de la vitesse. Il veut visiblement se placer à tribord des PJs. Pendant la manoeuvre, le pavillon noir typique des pirates est hissé. A l'approche du bâtiment, les PJs peuvent voir son nom: La Colère d'Uंबरlie. Rapidement, les grappins sont tirés, et les deux bâtiments se rapprochent. Le bateau des PJs, avec ses cinq hommes d'équipage et ses deux petits mats semble une proie bien faible. Si les PJs ont un quelconque acte violent avant l'abordage, un nouveau pavillon est hissé: le triangle rouge, qui signifie qu'il n'y aura pas de prisonniers: quartier ne sera ni demandé, ni accordé.

Dès que les deux coques sont proches de moins d'un mètre, les guerriers pirates bondissent sur le pont de l'Espadon Gris. Les membres de l'équipage, pas du tout guerriers, implorent les PJs de les protéger. Si possible, ils voudraient s'enfermer dans la cale jusqu'à la fin du combat. Ce serait une bonne idée d'accepter, car un navire ne se dirige pas si facilement, et sans équipage, les PJs sont dans de grands problèmes. Le combat s'engage donc, violent. Les pirates sont au nombre de 20, et sont épaulés par trois personnages plus puissants: le second du capitaine, un moine maléfique d'un ordre dédié à la mer et un prêtre d'Umberlie.

Pirate type : Humain, homme d'arme niveau 2

Force 14, Dextérité 16, Constitution 12, Intelligence 10, Sagesse 12, Charisme 13

Dés de vie: 2d10+2 (17 points de vie)

Attaques: Sabre d'abordage: +4

Dommages: Sabre d'abordage 1d6+2 (19-20/x2)

Classe d'armure: 16 (DEX +3, Cuir clouté +3)

Vigueur: +3, Réflexes +3, Volonté +1

Initiative: +3

Darakassinar, le second : Humain, Barbare 6, Roublard 3, Guerrier 1

Force 18, Dextérité 17, Constitution 16, Intelligence 12, Sagesse 10, Charisme 12

Dés de vie: 6d12+18 + 3d6+9 + 1d10+3 (105 points de vie)

Attaques: Cimeterre +2: +13/+8, Cimeterre: +11/+6 ; Dague lancée +12/+7

Dommages: Cimeterre +2 1d6+6 (15-20-x2), Cimeterre 1d6+2 (15-20-x2), dague 1d4+4

Classe d'armure: 23 (Dex +3, Cuir clouté +3, Bracelets de défense +3, armure de mage +4)

Réflexes: +8, Vigueur: +11, Volonté: +3

Initiative: +1, Déplacement 13 mètres (9 cases)

Spécial: Rage (2x/jour), Esquive instinctive (toujours DEX à la CA), Attaque sournoise +2d6, Esquive totale (0 dommages sur sauvegarde réussit).

Dons: Ambidextrie, combat à deux armes, science du combat à deux armes, Arme en main, Science du critique (cimeterre), Attaque en puissance

Darakassinar possède une potion d'Armure de mage qu'il ingurgite avant l'assaut.

Irkissar, Moine de l'ordre des lames de fond : Humain, Moine niveau 8

Force 14, Dextérité 17, Constitution 12, Intelligence 12, Sagesse 17, Charisme 13

Dés de vie: 8d8+8 (58 points de vie)

Attaques: Mains-nues: +8/+5 ; Dommages: Mains-nues: 1d10+2

Classe d'armure: 19 (Dex +3, Sag +3; Niveau +1, Anneau de protection +2)

Réflexes: +9, Vigueur: +7, Volonté: +9 (+2 contre enchantements)

Initiative: +7 ; Déplacement: 16 mètres (11 cases)

Spécial: Attaque étourdissante, Esquive totale, Parade des projectiles, Sérénité, Chute ralentie (15m), Pureté physique, Science du croc-en-jambe, Plénitude physique, Envol du héron.

Ayolar, Prêtre d'Umberlie : Humain, Prêtre (Umberlie) niveau 9

Force 12 (16), Dextérité 10, Constitution 17, Intelligence 14, Sagesse 16, Charisme 14

Dés de vie: 9d8+27 (75 points de vie)

Attaques: Morgenstern +1 : +8/+3 (+10/+5) ; Dommages: Morgenstern +1 1d8+2 (1d8+4) (x2)

Classe d'armure: 20 (cotte de maille +5, Ecu +2, Amulette d'armure naturelle +3)

Réflexes: +3, Vigueur: +9, Volonté: +9 ; Initiative: 0

Dons: attaque en puissance, enchaînement, emprise sur les morts-vivants, Expertise.

Domaines: Océan (90 rounds de respiration aquatique/jour) ; Tempête (Résistance à l'électricité [5])

Sorts préparés: (6/4+1/4+1/3+1/2+1/1+1)

Niveau 0: Assistance divine, Création d'eau, Détection de la magie, Lumière, Résistance, Stimulant.

Niveau 1: Bouclier entropique, Action aléatoire, Bouclier de la foi, Frayeur, Soins légers.

Niveau 2: Arme spirituelle, Cacophonie, Force du taureau, Immobilisation de personne, Silence.

Niveau 3: Dissipation de la magie, Lumière brûlante, Soins importants, Marche sur l'onde.

Niveau 4: Tempête de neige, Empoisonnement, Immunité contre les sorts.

Niveau 5: Mur de glace, Résistance à la magie.

Darakassinar bondit sur le pont avec les pirates. Irkissar se jette dans la mêlée un round après les pirates. Ce qui lui permet d'agir avant tout le monde. Quant à Ayolar, il reste sur le pont de la Colère d'Umberlie, utilisant ses sorts. Avant l'abordage, il a déjà lancé sur lui Force du taureau, Immunité contre Boule de feu et Cône de froid, et Résistance à la magie (21). Ensuite, il passe sur l'autre pont et vient au contact. Le prêtre est complètement fou et maléfique. Sa colère et sa rage sont incroyables, surtout si on les compare au calme apparent d'Irkissar, tout a fait serein tout au La lune se reflétait dans ses yeux long du combat. Le moine et le barbare s'entendent à merveille. Irkissar utilise son attaque étourdissante, et le barbare en profite pour placer des attaques sournoises. Si la victoire semble leur échapper, les pirates se retranchent et fuient.

L'île de Dajkrenshar

Dix jours après leur départ, l'Espadon Gris arrive en vue de l'île tant redoutée. De loin, on peut déjà apercevoir une légère colonne de fumée. En effet, l'île abrite un volcan, certes pas en activité actuellement, mais qui dégage tout de même des vapeurs de soufre (c'est d'ailleurs ce qui a attiré le dragon ici).

L'équipage dirige le bateau vers une petite plage isolée. Ils y débarquent les PJs et disent qu'ils viendront les rechercher quand un feu sera allumé sur la plage.

Trouver le dragon

L'île n'est pas très grande. A peine un kilomètre de long sur un peu moins de large. Sur son côté ouest se trouve le volcan. Le reste est occupé par une forêt tropicale dont les trois quarts sont calcinés (Dajkrenshar est assez colérique). On peut d'ailleurs trouver de ci de là quelques cadavres d'aventuriers qui ont croisé le dragon par malchance. A part ça, la forêt ne contient rien, pas même le plus petit rongeur. La seule trace de vie animale sont les insectes. Logiquement, les PJs vont se diriger vers le volcan, qui abrite l'ancre du monstre.

Le volcan est creusé de nombreuses galeries. Mais une seule est assez grande pour permettre le passage d'un dragon. Son embouchure se situe sur le versant ouest du volcan, celui tourné vers la mer. A partir de cette ouverture, elles s'enfoncent régulièrement vers les profondeurs du volcan, l'ancre de la bête étant situé profondément sous la surface des flots, près d'un lac de magma incandescent.

Depuis les nombreuses années qu'il vit là, Dajkrenshar a eu l'occasion d'engager des mages afin de piéger son territoire. Au détour d'un couloir, les PJs découvriront une grande cavité remplie de magma. Au-dessus de cette cavité, il y a une passerelle à peine large de trois mètres, qui est le seul moyen de traverser. Mais au milieu de cette passerelle, on peut voir une vingtaine de squelettes disparates. Il y a là ceux amenés par le mage, et ceux des victimes du piège. C'est très simple, dès qu'une créature vivante s'aventure sur la passerelle, les squelettes s'éveillent et gardent le passage. Vous me direz, des squelettes, ce n'est pas très dangereux. C'est vrai, sauf s'ils savent qu'en dessous d'eux il y a de la lave, et que pousser un adversaire dedans est une victoire...

Plus loin dans la descente, les PJs arriveront à un endroit où de nombreuses galeries parfaitement circulaires de moins d'un mètre de diamètre partent dans tous les sens. Il s'agit d'un point de passage privilégié par un grand vers pourpre, qui, attiré par l'odeur des PJs, va surgir d'un des trous et tenter d'avaler de la bonne chair fraîche.

Dernier obstacle: une grande pièce parsemée de petits cratères, d'où éructe de manière imprévisible de la lave en fusion. Il faut donc passer entre les cratères et éviter les jets de lave.

Tous les cinq mètres, il y a 50% de chance pour que le cratère le plus proche d'un PJ ne crache sa mort. Dans ce cas, un jet de réflexe contre 16 est de rigueur, sous peine d'encaisser 3d6 dommages de feu.

Dajkrenshar se tient à la limite de la vision de l'entrée, invisible, et il observe les PJs qui entrent chez lui. Son but, s'approcher sans être vu et utiliser son souffle de manière dévastatrice contre le plus de PJs possible à la fois. Dès qu'il voit les PJs entrer, il s'envole, vient se placer devant eux et souffle, redevenant visible. Une chance pour les PJs, la brume ambiante est déplacée par les mouvements du dragon, et il est donc facile à repérer, même invisible. Chaque PJs qui le verra ou l'entendra arriver aura le droit de tirer son initiative, et peut-être de pouvoir se déplacer afin d'éviter le souffle enflammé. Redevenu visible, le dragon engage le combat. Il tentera de décoller afin de s'éloigner des dangereuses épées des PJs, et d'utiliser ses sorts, comme boule de feu ou projectile magique (amélioré pour 150% de dommages, 2 niveaux de plus), ou encore métamorphose provoquée. Une fois le monstre vaincu, il n'y a plus qu'à emporter le trésor, et tout particulièrement le bâton d'Ashtenzil.

De retour sur la plage, les PJs allument un feu, et l'Espadon Gris vient les embarquer avant de repartir vers l'est et le continent, normalement parfaitement dans les temps...

CHAPITRE 4 - NAUFRAGÉS

Les PJs sont à bord de l'Espadon Gris, naviguant vers l'est sur une mer d'huile, trop calme en fait...

La tempête

La température trop élevée provoquée par la larme du soleil provoque quelques changements climatiques. Les PJs vont en faire les frais. En effet, une tempête d'une rare violence va les frapper de plein fouet, et les faire dériver loin de leur destination...

Le troisième jour de traversée, de lourds nuages se profilent au sud. Rapidement, le vent se lève, puis la pluie fait son apparition. Soudain, l'orage éclate, la mer se démonte, des vents violents arrachent le grand mat, des trombes d'eau envahissent le pont. Les marins n'ont d'autre ressource que d'implorer Umberlie pour sa clémence. Mais la tempête redouble de violence. Il est impossible de diriger le navire, même si on attache la barre. Un bruit inquiétant vient du gouvernail, qui est arraché par les flots déchaînés. Deux marins sont emportés pendant qu'ils tentent de ramener les voiles afin d'éviter qu'un autre mat ne soit arraché, en vain. Les réserves d'eau douce sont renversées, ou emportées, la foudre frappe le mat de misaine, qui s'effondre sur le pont, y boutant le feu. L'Espadon Gris dérive, de manière incontrôlée, et impossible de même savoir dans quelle direction...

La tempête dure jusque la nuit, et puis un grand craquement se fait entendre. Le bateau vient de heurter des récifs. Les PJs peuvent voir qu'ils sont à une trentaine de mètres d'une petite plage surplombée d'une falaise. Une voie d'eau est ouverte dans la cale, et le bâtiment penche déjà dangereusement à bâbord. D'ici cinq minutes, il aura disparu sous la mer. Seule planche de salut: la côte. Mais reste à l'atteindre. Nager jusque là est une entreprise extrêmement difficile (2 jets de natation contre une difficulté 30). La magie peut aider, avec des sorts comme lévitation ou vol (attention au vent cependant), ou encore téléportation, porte dimensionnelle, etc. Il y a cependant peu de chances que les marins en réchappent, à moins d'une action de bravoure des PJs.

Les PJs sont donc sur plage large de cinq ou six mètres, face à une falaise d'une trentaine de mètres de hauteur. L'escalader dans ces conditions de tempête est exclu (6 jets d'escalade contre 35). Mais, la marée monte. Il faut donc trouver un abri. A une vingtaine de mètres, à peine 5 mètres de hauteur, les PJs peuvent découvrir une caverne. L'examen de son sol montre que la mer n'y entre jamais. Ils peuvent donc s'y abriter, à condition d'éliminer les habitants des lieux: quatre xorns qui aiment creuser les parois de la falaise.

Evidemment, avec la magie, les PJs atteindront peut-être le haut de la falaise tout de même sans passer par cette étape douloureuse...

Mais où donc sommes-nous?

Une fois que les PJs escaladent la falaise et arrivent au sommet, un être étrange apparaît devant eux. Il s'agit d'un très vieil homme habillé de blanc, portant un bâton noueux. Malgré son âge apparent, il semble encore vigoureux. Il apparaît très sage et puisant. Il s'adresse aux PJs en ces termes: "Bienvenue sur Amidia, nobles aventuriers. Oh je lis dans vos pensées que vous êtes pressés, et que vous désirez quitter cette île pour votre continent au plus vite. Hélas, sachez que d'ici ne repartent que les plus braves, les véritables héros. Au centre de cette île se trouve le seul moyen de transport qui vous permettra de rentrer chez vous. La Nef des Aquilons. Cependant, messieurs, dames, vous ne pourrez l'emprunter que si vous sortez vivants de la grande arène d'Amidia. Rendez-vous donc là-bas, pour votre épreuve. A partir d'ici, dirigez-vous vers l'est..."

Le vieil homme disparaît alors.

Amidia

Vous ne trouverez l'île d'Amidia sur aucune carte. En effet, il s'agit d'un demi-plan qui apparaît sur Faerûn lors de conditions extrêmes, comme cette tempête conjuguée à la larme du vagabond.

Sur cette île, nombreux sont ceux qui ont péri. Car seuls ceux qui sortent victorieux de leur combat dans la grande arène peuvent emprunter la nef des Aquilons et retourner chez eux.

Au centre de l'île se tient la grande arène, entourée de gradins pouvant accueillir cinquante mille personnes. En fait, les spectateurs sont les fantômes de tous ceux qui ont échoué dans l'arène. Le maître des lieux est Dajagiros, le vieux sage, qui n'est en fait que la représentation de la volonté propre de l'île. Il est là pour informer les nouveaux venus, et pour remettre la clef de la Nef en cas de victoire, ce qui n'est pas arrivé depuis plusieurs siècles.

Le reste de l'île est un paysage verdoyant et vallonné, entouré de hautes falaises. Attention, tenter de fuir par la mer conduit à une mort certaine. En effet, vous êtes dans un demi-plan, mais sa mer ne correspond en rien à celle de Faerûn, donc vous allez naviguer, ou nager, pendant des années...

Les monstres que les héros affrontent dans l'arène sont recueillis dans tous les univers connus, il est possible de trouver tout et n'importe quoi.

Gladiateurs

Les PJs finissent par aboutir au centre de l'île, où se tient la grande arène. Au dessus, à une centaine de mètres d'altitude, flotte la nef des Aquilons, qui est un bateau normal, un magnifique quatre mats, mais qui a la particularité de voler.

L'arène est un ovale de 100 mètres de long sur cinquante mètres de large. Les gradins, immenses, l'entourent. Un trône permet à Dajagiros d'observer les combats.

Les PJs n'ont qu'à frapper à la gigantesque double porte de bronze, gravée de représentations des plus affreux monstres, et ils seront accueillis dans l'arène. Dajagiros apparaît alors sur son trône, et demande à un serviteur de sonner un gong. Rapidement, des milliers de fantômes apparaissent dans les sièges des travées, et un brouhaha s'installe. De l'autre côté de l'arène, il y a une grande porte de bois. C'est sans doute de là que va sortir l'adversaire des PJs.

Une fois que les travées sont remplies, Dajagiros fait de nouveau retentir le gong, et tout le monde fait silence. Il se lève, et parle:

« Bienvenue à tous dans la grande arène d'Amidia » - Applaudissements nourris - "Aujourd'hui, quatre magnifiques héros vont tenter de prouver leur valeur afin d'emprunter la Nef des Aquilons" - Autres applaudissements - "Comme cela fait longtemps que nous n'avons pas eu de spectacle, nous allons commencer par une mise en jambes" - De plus en plus d'applaudissements - "Nous avons récemment capturés, dans le désert du Calimshan, une tribu d'Asabis, de rapides guerriers du désert. Nos héros sont quatre, les asabis seront donc... quarante, oui, quarante asabis devraient pouvoir échauffer quelque peu nos héros. Qu'on ouvre les portes!..."

Le silence se fait, les PJs peuvent entendre les battements de leur propre coeur. Lentement, la porte s'ouvre, et déverse son lot de guerriers asabis, sortes de lézards humanoïdes (Monstres de Faerûn, page

16). Les quarante se rassemblent en deux groupes. Le gong est frappé une dernière fois, les applaudissements redoublent, tandis que les asabis se portent à l'attaque, armés de cimenterres. Ces quarante asabis ont un facteur de puissance de 11, cela ne devrait donc pas poser de problèmes aux PJs, sauf si ceux-ci gaspillent leurs ressources (de sorts par exemple) sur cette chair à canon...

L'hydre de Lerne

Les PJs sortent sans doute victorieux de ce combat. Les carcasses des asabis disparaissent comme par enchantement. Le public est debout pour acclamer les PJs. Dajagiros se lève alors et fait sonner le gong. « Magnifique, une bataille vraiment magnifique. Voilà des combattants dignes de ce nom. Mais passons, si vous le voulez bien, au clou de notre spectacle.

Nos héros vont maintenant affronter une créature de légende, un monstre mythique surgit du fond des âges. Veuillez acclamer, mesdames et messieurs, la fabuleuse, la puissante, la terrible... Hydre de Lerne ». Le gong retentit, les applaudissements explosent, et la porte s'ouvre, pour laisser entrer une hydre à dix têtes, gigantesque monstre prêt à dévorer tout ce qui bouge. Le gong retentit de nouveau, le public est en transe, et le combat commence.

Hydre à Sept têtes : Créature magique de taille TG

Dés de vie : 7d10+38 (77 pv) ; Initiative : +1 ;

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), nage 3 m ;

Classe d'armure : 17 (-2 taille, +1 Dex, +8 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16 ; Attaque de base/lutte : +7/+19 ; Attaque : 7 morsures (+10 corps à corps, 1d10+4) ; Attaque à outrance : 7 morsures (+10 corps à corps, 1d10+4) ; Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m ;

Attaques spéciales : — ;

Particularités : guérison accélérée (17), odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +10, Vol +4 ;

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 20, Int 2, Sag 10, Cha 9 ;

Compétences : Détection +7, Natation +12, Perception auditive +7

Dons : Arme de prédilection (morsure), Attaques réflexes, Robustesse, Volonté de fer ; Environnement : marécages tempérés (Pyrohydre : marécages chauds) (Cryohydre : marécages froids) ; Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 6 (normale), 8 (pyro ou cryo) ;

Trésor : 1/10e de pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets ;

Alignement : toujours neutre ;

Évolution possible : — ;

Ajustement de niveau : — ;



Libres

Une fois vainqueurs, le maître des lieux descend dans l'arène, et dans un cérémonial digne des jeux olympiques de l'antiquité, remet un sceptre aux PJs. Une échelle de corde descend de la Nef des Aquilons, où ils sont invités à embarquer.

Une fois à bord, un vieux capitaine, tout ce qu'il y a de plus typique, avec une jambe de poids, un œil bandé, un perroquet sur l'épaule et un accent à couper au couteau les accueille. « Alors, moussaillons, où c'est-y que vous voulez aller? ».

Les PJs n'ont plus qu'à donner le nom de leur destination, et les voilà partis en bateau volant. Le capitaine est la seule personne à bord. Le vaisseau se gère lui-même, les voiles sont levées, et le bateau décolle. Il traverse une couche de nuages (et se retrouve ensuite sur le plan de Faerûn), et finit par atterrir où les PJs le lui ont demandé, 13 jours plus tard... Si tout s'est bien passé, il reste 7 jours aux PJs.

CHAPITRE 5 – UN ABISHAÏ, DEUX ABISHAÏS,,, ...

Les PJs, bien en avance sur leur programme, sont là où ils ont demandé à la nef des Aquilons de les emmener. Probablement à Château-Suif ou sur la plage au nord de la Porte de Baldur, au lieu de rendez-vous avec Andon Maindesang.

Quoi qu'il en soit, nous nous retrouvons le jour fatidique, alors que soit les PJs attend l'archiviste sur la plage, soit ils l'accompagnent. Il est très possible qu'ils aient pris la potion et laissés Andon à Château-Suif. Au fond, cela ne change pas grand-chose.

Le décor

La larme du soleil est très proche de Toril maintenant. La chaleur est intense, frôlant les 55 degrés. La lumière est intense, et regarder vers le ciel sans protection éblouit pour 1d6 rounds. La scène se déroule sur une plage de sable blanc, qui pourrait être un endroit très sympathique si elle n'était le lieu où va se décider la survie du monde. Depuis le matin, Séluné est pleine et parfaitement visible dans les cieux, à l'opposé du soleil.

La force d'attraction de la larme est telle que les objets légers semblent s'envoler. De l'embrun quitte la surface des flots, enrobant la plage d'une brume chaude.

Tapis derrière les dunes, 12 diables, des abishaïs pour être plus précis (6 verts, 4 bleus et 2 rouges), attendent le moment idéal pour porter leur attaque. Ce moment idéal dépend des circonstances :

- Si Andon arrive sur la plage sur le dos de sa mule, les diables l'attaquent lui. Sa mort est rapide et sanglante, et un des abishaïs s'empare de la potion, plus que vraisemblablement un rouge.
- Si les PJs accompagnent l'archiviste, ou s'ils viennent seuls, les diables attendent que quelqu'un sorte un des objets nécessaires (la lentille, le bâton ou la potion). A ce moment là, ils attaquent, tentant encore une fois de dérober un des objets.

Comment les abishaïs sont-ils arrivés là ?

C'est assez simple. Pour préparer la potion, Andon a dû s'entourer d'autres archivistes afin de procéder plus rapidement. L'un d'eux, Gadjan, a passé un pacte avec un diable il y a des années. En échange de renseignements sur Faerun (et un archiviste de Château-Suif est plutôt bien placé pour apprendre ce qui se passe), Gadjan gagnait un pouvoir de séduction envers les femmes dépassant l'imagination. Il a donc informé son maître des agissements d'Andon. Le diable lui en a demandé plus, et apprenant qu'il s'agissait tout simplement de la sauvegarde de Faerun, il a mandaté des abishaïs afin d'empêcher le sauvetage. Mais le diable savait également qu'en attaquant Andon immédiatement, il dévoilerait l'existence d'un traître, et laisserait du temps aux archivistes de préparer la potion par un autre moyen. Non, il voulait frapper au dernier moment, là où rien d'autre ne pourrait être tenté. Les abishaïs attaquent donc quelques minutes avant l'impact de la larme du soleil.

Attaquer au moment critique

Au moment où les abishaïs attaquent, il reste 3 minutes, soit 30 rounds aux PJs pour planter le bâton, y fixer la lentille, regarder au travers cette dernière en direction de Séluné, parfaitement visible dans les cieux, et regarder directement vers la larme du soleil. 30 rounds...

Les abishaïs, notamment grâce à leur faculté d'invoquer des lémures, et leur régénération, peuvent sans doute tenir la distance. Ceci doit être un point d'orgue au scénario. Les PJs peuvent y arriver, mais tout juste, à peine quelques rounds avant la catastrophe. Chaque fois qu'un PJ plante le bâton, un abishaï l'empêche de continuer. Si un diable parvient à dérober l'un des objets, c'est encore mieux. Les abishaïs aiment convoquer des lémures pour embêter les PJs, et ils ne s'en privent pas.

...qu'à la peine des enfers succède la paix du ciel

Puis l'opportunité finit par se présenter à un des PJs. Il boit la potion et regarde ensuite à travers la lentille. A cet instant, un rayon de lumière argentée pénètre son oeil. Chacun retient son souffle. Le PJ tout entier semble irradier de lumière lunaire. Il n'a plus qu'à se tourner vers la larme du soleil. Le rayon quitte l'oeil du PJ et va frapper de plein fouet l'énorme boule de feu qui emplit les cieux. Celle-ci semble cesser sa course, mais effectue une énorme pression sur le rayon. Le temps s'embles s'arrêter, puis la larme

rebrousse chemin. Une fois qu'elle s'est un peu éloignée du sol, elle éclate en une explosion de lumière qui aveugle tout le monde pendant quelques secondes.

Les abishaïs qui vivent encore en profitent pour quitter les lieux rapidement, laissant les lémures couvrir leur fuite au besoin. La température baisse rapidement. L'éclat du soleil reprend son aspect normal, Séluné disparaît du ciel.

Fatigués, les PJ's n'ont plus qu'à reprendre la route, sauveurs anonymes de Faerûn, de nouvelles aventures les attendent

Auteur : Etienne Goos

Illustration de couverture : Steve Argyl

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2014



Château Suif

ANNEXE 1 : Monstres

Troll : Géant de taille G

Dés de vie : 6d8+36 (63 pv) ; Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 16 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14 ; Attaque de base/lutte : +4/+14 ; Attaque : griffes (+9 corps à corps, 1d6+6)
Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 1d6+6) et morsure (+4 corps à corps, 1d6+3) ; Espace occupé/allonge : 3 m/3 m ; Attaques spéciales : éventration (2d6+9)
Particularités : odorat, régénération (5), vision dans le noir (27 m), vision nocturne ; Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +11, Vol +3 ; Caractéristiques : For 23, Dex 14, Con 23, Int 6, Sag 9, Cha 6 ; Compétences : Détection +6, Perception auditive +5
Dons : Pistage, Vigilance, Volonté de fer
Facteur de puissance : 5 ; Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique mauvais ;



Sa démarche est pataude et, quand il se met à courir, ses longs bras traînent au sol. Toutefois, cela ne l'empêche pas d'être très agile. Il atteint généralement les 2,70 mètres pour un poids de 250 kilos. Les femelles sont légèrement plus grandes que les mâles.

Combat

Le troll ne craint pas la mort. Il se rue au combat sans la moindre hésitation, frappant quiconque se dresse en travers de son chemin. Même face à du feu, il tente de contourner l'obstacle pour poursuivre le combat.

Éventration (Ext). Si le troll réussit deux attaques de griffes, il lacère violemment son adversaire, lui infligeant automatiquement 2d6+9 points de dégâts supplémentaires.

Régénération (Ext). Le feu et l'acide infligent des dégâts normaux au troll.

Si ce monstre perd un membre, il repousse en 3d6 minutes. S'il l'accole à la blessure, il se fixe instantanément.

Tyrannoel : Aberration de taille G

Dés de vie : 11d8+44 (93 pv) ; Initiative : +6
Vitesse de déplacement : 1,50. m (1 case), vol 6 m (bonne) ;
Classe d'armure : 26 (-1 taille, +2 Dex, +15 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 24
Attaque de base/lutte : +8/+12 ; Attaque : rayons oculaires (+9 contact à distance), morsure (+2 corps à corps, 2d4) ; Attaque à outrance : rayons oculaires (+9 contact à distance), morsure (+2 corps à corps, 2d4)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : rayons oculaires
Particularités : cône d'antimagie, vision à 360°, vision dans le noir (18m), vol
Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +9, Vol +11
Caractéristiques : For 10, Dex 14, Con 18, Int 17, Sag 15, Cha 15 ;
Compétences : Connaissances (mystères) +17, Détection +22, Discrétion +12, Fouille +21, Perception auditive +18, Survie +2 (+4 pour suivre des traces)
Dons : Attaque en vol, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur



surhumaine, Volonté de fer

Facteur de puissance : 13 ; Trésor : normal (x2)

Alignement : généralement loyal mauvais

Une sphère boursouflée flotte devant vous, dominée par un œil central et une large gueule garnie de dents acérées. Des appendices s'achevant chacun par un petit globe oculaire poussent au sommet de son crâne. Le tyrannœil, ou « globe aux mille yeux », est un monstre cauchemardesque redouté par l'ensemble des aventuriers. Il parle le commun et sa propre langue. Un tyrannœil est une sphère de 2,40 mètres de large.

Combat : L'arme principale d'un tyrannœil est l'ensemble de ses rayons oculaires. Le tyrannœil attaque souvent sans avoir été provoqué. Bien que sa force physique soit limitée, il se rue au milieu de ses adversaires afin de pouvoir en affecter le plus possible avec ses yeux. Autant que possible, un tyrannœil au corps à corps tente de semer la confusion et le désordre.

Vision à 360° (Ext). Les tyrannœils sont exceptionnellement vigilants et prudents. Leurs multiples yeux leur confèrent un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Fouille, tout en empêchant leurs ennemis de les prendre en tenaille. Ces monstres ne sauraient être pris en tenaille.

Vol (Ext). Le corps des tyrannœils flotte naturellement, ce qui leur permet de se déplacer dans les airs à une vitesse de 6 mètres. Ils bénéficient également en permanence de l'effet du sort feuille morte à une portée personnelle.

Rayons oculaires (Sur). Chacun des dix petits yeux d'un gauth produit un effet semblable à un sort (niveau 14 de lanceur de sorts) et suit les règles des rayons. Au cours d'un round, il ne peut se servir que de trois yeux dans un arc de 90° donné (haut, devant, derrière, à gauche, à droite ou bas). Les autres yeux ne peuvent être utilisés que dans les directions restantes. Le tyrannœil peut tourner ou incliner son corps afin de changer les rayons utilisés chaque round. Chaque œil a une portée de 45 mètres et le DD de sauvegarde est de 17. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme. Les effets des dix rayons sont décrits ci-dessous.

Blessure modérée. Comme le sort du même nom, 2d8+10 points (jet de Volonté pour demi-dégâts),

Charme-monstre. La cible doit réussir un jet de Volonté pour ne pas être affectée comme par le sort du même nom. Le tyrannœil se sert de cet œil pour semer la confusion dans les rangs adverses, le plus souvent en début de combat. Il ordonne généralement aux créatures charmées d'immobiliser leurs alliés ou de ne pas prendre part à l'affrontement.

Charme-personne. Là encore, la cible doit réussir un jet de Volonté pour ne pas être affectée comme par le sort du même nom. Le tyrannœil utilise cet œil comme celui de charme-monstre.

Désintégration. La cible doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas être affectée comme par le sort du même nom.. Même en cas de jet de sauvegarde réussi, elle subit 5d6 points de dégâts. Le tyrannœil utilise ce rayon contre les adversaires qu'il juge vraiment dangereux.

Doigt de mort. La cible doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas être affectée comme, par le sort du même nom. Même en cas de jet de sauvegarde réussi, elle subit 3d6+14 points de dégâts. Le tyrannœil utilise cet œil pour éliminer rapidement les ennemis dangereux.

Lenteur. Fonctionne comme le sort du même nom, mais en n'affectant qu'une seule créature à la fois (jet de Volonté pour annuler). Le tyrannœil. emploie ce rayon en complément de désintégration, doigt de mort ou pétrification (partant du principe que s'il ne parvient pas à les éliminer d'emblée, il a tout intérêt à les ralentir).

Pétrification. La cible doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas être affectée comme par le sort du même nom. Le tyrannœil aime se servir de ce rayon contre les lanceurs de sorts, mais aussi contre les créatures dont il juge l'aspect intéressant (afin de ramener les statues dans son repaire).

Sommeil. Fonctionne comme le sort du même nom, mais en n'affectant.. qu'une seule créature, quel que soit son nombre de DV (jet de Volonté pour annuler). Le tyrannœil se sert généralement de cet œil contre les combattants et autres adversaires dangereux physiquement. Il a conscience que les compagnons des dormeurs n'auront besoin que de quelques instants pour, les réveiller, mais il sait aussi que cela peut suffire à les désorganiser.

Télékinésie. Le tyrannœil peut déplacer créatures et objets pesant jusqu'à 175kg comme s'il utilisait le son du même nom. Les créatures refusant de se laisser soulever ont droit à un jet de Volonté pour annuler.

Terreur. Fonctionne comme le sort du même nom, mais en n'affectant qu'une seule créature à la fois. La cible a droit à un jet de Volonté. Le tyrannœil utilise ce rayon contre les guerriers afin de démoraliser rapidement ses adversaires.

Cône d'antimagie (Sur). L'œil central de ce monstre projette en permanence un cône d'antimagie de 45 mètres de long. Ce cône a le même effet que le sort zone d'antimagie (niveau 13 de lanceur de sorts). Tous les effets magiques et surnaturels sont réprimés à l'intérieur, y compris les rayons du tyrannœil. Chaque round, le tyrannœil décide dans quelle direction il se tourne et si son cône est actif ou non (il le désactive en fermant son œil central).

La société des tyrannœils : Les tyrannœils sont des monstres haineux, agressifs et cupides, qui attaquent chaque fois qu'ils jugent que l'avantage est de leur côté. Racistes à l'extrême, ils haïssent tous les autres êtres vivants. Il existe de nombreux types de tyrannœils : certains ont le corps couvert de plaques de chitine, d'autres ont une peau lisse ou des serpents ou des pattes de crustacés en guise d'appendices. Une différence aussi faible que la couleur de peau ou la taille de l'œil central peut faire de deux groupes de tyrannœils des ennemis jurés. Chacun considère que son aspect est l'idéal vers lequel devrait tendre sa race, les autres n'étant que de pâles copies à éliminer au plus vite. Les tyrannœils se creusent souvent de vastes repaires souterrains à l'aide de leur rayon désintégrant. Leur architecture met l'accent sur le plan vertical, et il n'est pas rare que leur repaire soit constitué de plusieurs salles disposées les unes au-dessus des autres et reliées par des tubes parallèles. Ils apprécient tout particulièrement les endroits difficilement accessibles, que les créatures incapables de voler auront d'énormes difficultés à atteindre.

Dragon rouge : Dragon (Feu)

FP : 15 ; Taille : TG DV (pv) : 22d12+110 (253) ; For : 33,
Dex : 10, Con : 21, Int : 16, Sag : 19, Cha : 16 ;
Attaque de base/lutte : +22/+41 ;
Mod. d'attaque : +31 ; Mod. de Réf : +13 ;
Mod. de Vig : +18 ; Mod. de Vol : +17 ;
Souffle (DD) : 12d10 (25) ; DD de présence terrifiante : 24 ;
Vitesse de déplacement : 12 m, vol 45 m (médiocre) ;
Initiative : +0 ;
CA : 29 (-2 taille, +21 naturelle), contact 8, pris au dépourvu
29 ; Pouvoirs spéciaux : Immunité contre le feu, vulnérabilité
au froid, Localisation d'objet ; Niveau de lanceur de sorts : 7 ;
RM : Réduction des dégâts (5/magie) : 21.
Compétences : Bluff, Estimation et Saut.
Trésor : normal (x3) ; Alignement : toujours chaotique
mauvais

Ses écailles sont aussi résistantes que le métal. Les crêtes et les ailes du dragon sont bleu cendré ou violet- gris à leur extrémité et s'assombrissent avec l'âge. De même, la couleur de la pupille disparaît au fil des siècles, à tel point que les yeux des plus vieux dragons rouges semblent constitués de lave en fusion.

Combat

Le dragon rouge est un monstre de suffisance qui prend rarement la peine d'évaluer l'opposition. Dès qu'il repère une proie, il décide instantanément s'il l'attaque ou non. Si la réponse est positive, il applique une des nombreuses tactiques préparées à l'avance. Si ses adversaires sont petits et faibles (à ses yeux), il se pose et les extermine à coups de gueule et de griffes, craignant que son souffle ne les incinère (et leurs trésors avec eux).



Souffle (Sur). Le dragon rouge ne dispose que d'un seul souffle : un cône de feu.

Localisation d'objet (Mag). Le dragon peut utiliser ce pouvoir comme le sort du même nom, à raison d'une fois par jour et par catégorie d'âge.

Autres pouvoirs magiques. Suggestion (vieux ou plus âgé) 3 fois par jour ; orientation (vénérable ou plus âgé), localisation suprême (grand dracosire) 1 fois par jour.

Environnement : montagnes chaudes

Asabi : Humanoïde de taille moyenne

(reptilien)

Facteur de puissance: 1 ; Dés de vie: 3d8 (13 pv) ; CA: 15 (+1 Dex, +2 armure de cuir, +2 naturelle) ; Attaques: cimeterre (+2 corps à corps), morsure (-3 corps à corps) ou arbalète légère (+3 distance) ; Attaques spéciales: - ; Dégâts: cimeterre 1d6, morsure 1d5 ou arbalète légère 1d8 ; Espace occupé/allonge: 1,50 m x 1,50 m / 1,50 m ; Jets de sauvegarde: Rêf +3, Vig +1, Vol +2 ; Caractéristiques: For 11, Dex 13, Con 10, Int 12, Sag 13, Cha 10 ; Initiative: +1 (Dex) ; Vitesse de déplacement: 15 m, creusement 6 m ; Compétences: Déplacement silencieux +5, Discrétion +6, Saut +5 ; Dons: Attaques réflexe
Alignement: généralement loyal mauvais ; Organisation sociale: bande (2-5) ou tribu (6-48 asabis, 2-16 queues-à-dard) ; Particularités: - ; Puissance possible: 4-6 DV (taille G) ; Trésor: normal
Milieu naturel/climat: déserts tempérés.



Les asabis sont des humanoïdes reptiliens vivant dans les déserts; ils embrassent le métier de mercenaire ou servent d'esclaves à d'autres créatures maléfiques.

Un asabi mesure environ 2,10 m de haut, taille à laquelle il faut ajouter une queue de 2,70 m de long qui lui sert de stabilisateur quand il se tient sur ses pattes de derrière. La peau de l'asabi, épaisse et ayant l'aspect de galets, est de couleur marron ou grise sur tout le corps, mais vire au vert clair ou au gris-brun sur le ventre. La créature a un crâne étroit et un front incliné d'où saillent ses arcades sourcilières protubérantes; ses grands yeux ronds, de couleur jaune, sont fendus par une pupille verticale. Les membres de la créature dépassent de son corps reptilien selon des angles curieux et elle se déplace avec des gestes rapides et apparemment maladroits. Perchée au sommet d'un cou fin, sa tête dodeline de droite et de gauche.

Combat

Les asabis sont malins et adorent tendre des embuscades à leurs proies ou à leurs adversaires, qu'ils traquent des nomades du désert pour le plaisir ou qu'ils livrent une guerre sur l'ordre de leur maître du moment. Leur tactique préférée consiste à s'enfouir dans le sable jusqu'à ce qu'ils perçoivent l'arrivée de leurs ennemis, puis à en jaillir pour les attaquer en bénéficiant de l'effet de surprise. Compétence: tous les asabis sont particulièrement bons sauteurs. Ils peuvent franchir une distance de 6m en longueur et de 4,50 m en longueur.

La société des Asabis : Livrés à eux-mêmes, les asabis vivent en tribus dirigées par un conseil des Anciens et un chef de guerre. Ils peuvent s'allier avec d'autres créatures maléfiques dont chacune tirera un avantage, voire les accueillir au sein de leur tribu.

Dans les royaumes : La page la plus importante de l'histoire des royaumes que les asabis ont contribué à écrire remonte à l'année de la Tourelle (1360 CV). C'est en effet au d course cette année que Lander, le

Ménestrel rôdeur, entra dans l'Anauroch pour empêcher une armée, levée par le Zhentarim et comptant dans ses rangs de nombreux mercenaires asabis, d'asseoir sa domination sur les tribus de bédouins et de prendre le contrôle des routes commerciales qui traversaient le désert. Avec l'aide d'une sorcière bédouine du nom de Ruha, Lander fédéra les tribus d'hommes du désert et détruisit l'armée du Zhentarim.

Beaucoup d'asabis furent réduits en esclavage par les phaerimms toujours prisonniers sous le grand désert de l'Anauroch. Quand les archimages de Pénombre détruisirent leurs maîtres, la plupart s'enfuirent et continuèrent à louer leurs bras comme mercenaires ou à servir d'esclaves sans âme à d'autres maîtres, notamment des flagelleurs mentaux et des tyrannoëils.

Asabi est le mot bédouin qui désigne cette créature; en commun, c'est un « laerti », un mot dont l'origine remonte au savoir perdu de Nétheril.

Queue-à-dard : Les queue-à-dard sont plus grands (ils mesurent entre 3,60 et 4,20 m), plus forts et plus bêtes que les autres asabis; leur épaisse queue préhensile dissimule des glandes à venin.

Queue-à-dard : Humanoïde de grande taille (reptilien)

Facteur de puissance: 3 ; Dés de vie: 7d8 +14 (45 pv) ; Initiative: +4 (Science de l'initiative) ; CA: 17 (-1 taille, +2 armure de cuir, +6 naturelle) ; Attaques: 2 griffes (+6 corps à corps), morsure (+4 corps à corps), queue (+4 corps à corps) ; Dégâts: 2 griffes 1d6+2, morsure 1d6+1, queue 1d4+1 plus venin ; Espace occupé/allonge: 1,50 m x 1,50 m / 3 m ;

Attaques spéciales: glandes à venin caudales ; Alignement: généralement loyal mauvais

Vitesse de déplacement: 12 m, creusement 9 m ; Jets de sauvegarde: Rêf +5, Vig +4, Vol +1

Compétences: Déplacement silencieux +4, Discrétion +1, Saut +7 ; Dons: Attaques multiples, Science de l'initiative ; Caractéristiques: For 15/Dex 11/Con 14/Int 6/Sag 9/Cha 8 ; Particularités: immunité contre les enchantements ; Puissance possible: 8-12 DV (taille G) ; 13-21 DV (taille TG)

Organisation sociale: bande (2-5) ou tribu (6-48 asabis, 2-16 queues-à-dard)

Milieu naturel/climat: déserts tempérés ;

Trésor: normal

Glandes à venin caudales (Ext): tout personnage touché par un coup de queue d'un queue-à-dard doit réussir un jet de vigueur (DD 15) s'il ne veut pas être aspergé par un venin liquide qui agira au bout d'une minute (effet initial: 2d6 points de dégât; effet temporaire: perte de 1d4 points de constitution). S'il rate son jet de sauvegarde, le personnage touché devra en outre réussir un jet de volonté (DD 15) pour ne pas se mettre à agir comme s'il était sous l'influence du sort confusion pour les deux actions à suivre. Un queue-à-dard peut projeter son poison jusqu'à 6 fois par jour.

Immunité contre l'enchantement (Sur): les queues-à-dard sont immunisés contre tous les sorts de l'école Enchantement.

Vouivre (Wiverne) : Dragon de taille G

Dés de vie : 7d12+14 (59 pv) ; Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 18 m (médiocre)

Classe d'armure : 18 (-1 taille, +1 Dex, +8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17 ; Attaque de base/lutte : +7/+15 ; Attaque : dard (+10 corps à corps, 1d6+4 plus venin) ; griffes (+10 corps à corps, 2d6+4) ; ou morsure (+10 corps à corps, 2d8+4) ; Attaque à outrance : dard (+10 corps à corps, 1d6+4 plus venin), morsure (+8 corps à corps, 2d8+4), 2 ailes (+8 corps à corps, 1d8+2) et 2 griffes (+8 corps à corps, 2d6+4) ; Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : étreinte, venin ; Particularités : immunité contre le sommeil et la paralysie, odorat,

vision dans le noir (18 m), vision nocturne ;



Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +7, Vol +6 ; Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 15, Int 6, Sag 12, Cha 9
Compétences : Déplacement silencieux +11, Détection +16, Discrétion +7, Perception auditive +13
Dons : Attaque en vol, Attaque spéciale renforcée (venin), Attaques multiples (S), Vigilance
Environnement : collines chaudes
Organisation sociale : solitaire, couple ou groupe (3–6)
Facteur de puissance : 6
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre
Évolution possible : 8–10 DV (taille TG), 11–21 DV (taille Gig)
Ajustement de niveau : —

Cette lointaine cousine du dragon véritable est un grand reptile volant à la queue pourvue d'un dard venimeux. Longue de près de 4,50 mètres, la wiverne a le corps gris à brun sombre. La moitié de sa longueur est constituée de sa queue. Son envergure est d'environ 6 mètres. Elle parle le draconien, mais elle se contente d'émettre un sifflement particulièrement audible ou un grognement issu du fond de la gorge, à la manière de l'alligator mâle.

Combat

La bêtise de la wiverne n'a d'égale que son agressivité : elle attaque systématiquement toute créature qui a l'air moins puissante qu'elle. Pour ce faire, elle fond sur sa proie, qu'elle tente de capturer entre ses griffes pour l'emporter dans les airs et la piquer jusqu'à ce que mort s'ensuive.

La wiverne ne peut combattre à l'aide de ses griffes que lorsqu'elle effectue une attaque en vol.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la wiverne doit toucher à l'aide de ses griffes. Ensuite, elle peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle parvient à assurer sa prise et commence à piquer sa victime.

Venin (Ext). Blessure, jet de Vigueur (DD 17) ; effet initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de Con. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Compétences. La wiverne bénéficie d'un bonus racial de +3 aux tests de Détection.

Abishais : Extérieur [Baatezu, Extraplanaire, Loi, Mal] de taille M

Source : *Fiendish Codex II : Tyrants of Nine Hells*

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3–5) ou bande (6–10)

Alignement : toujours loyal mauvais

Trésor : normal

Ajustement de niveau : —

Les abishais sont les tortionnaires et les gardiens de deux premiers cercles de Baator. Ils servent Tiamat, la reine des dragons chromatique. Ce n'est donc pas un effet du hasard si les cinq couleurs des abishais correspondent étrangement à celles de types de dragons. Ils parlent le Commun et l'Infernal.

Combat : Les abishais commencent un combat en divisant les grands groupes d'adversaire avec les sorts du registre de la terreur, avant de faire pleuvoir leurs pouvoirs magiques sur une cible isolée. Volant très mal, ils se laissent tomber au milieu de leurs adversaires en déroute pour finir les survivants avec leur dard.

Régénération (Ext). Un abishai ne subit des dégâts normaux que des armes d'alignement bon, et des sorts et pouvoirs magiques du registre du Bien.

Abishai vert : Dés de vie : 6d8+18 (45 pv) ;

Initiative : +7 ; Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases), vol 12 m (déplorable)

Classe d'armure : 22 (+3 Dex. +1 armure, +8 naturel), contact 13, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +6/+8

Attaque : dard (+8 corps à corps, 1d4+3 plus 2d6 acide et dégâts persistant) ; Attaque à outrance :

dard (+8 corps à corps, 1d4+3 plus 2d6 acide et dégâts persistant) et 2 griffes (+6 corps à corps, 1d4+3) et morsure (+6 corps à corps 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : convocation de baatezu, dégâts persistant, pouvoirs magiques

Particularités : vision dans le noir, régénération 3, réduction des dégâts (10/Bien), immunité à l'acide,

le feu et le poison. résistance au froid 10, résistance magique 17, télépathie (30 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8 , Vig +8 , Vol +6

Caractéristiques : For 15 , Dex 16 , Con 16 , Int 11 , Sag 13 , Cha 14

Compétences : Bluff +13, Concentration +12, Diplomatie +4, Déguisement +11 (+13 comédie), Évasion +12, Intimidation +15, Perception Auditive +10, Fouille +9, Détection +10, Maîtrise des cordes +3

Dons : Attaques multiples, Science de l'initiative, Persuasion

Environnement : Aire des Dragons, Landes de la Malédiction et du Désespoir, Neuf Enfers de Baator

Facteur de puissance : 6

Évolution possible : 7-8 DV (taille M)

Combat :

Pouvoir magiques (Mag). Injonction (DD12), Changement d'apparence (DD13), à volonté ; Effroi (DD14).

Charme-personne (DD12), 3/jour ; Suggestion (DD15) et dévastation (DD17), 1/jour. Niveau 6 de lanceur de sorts.

Dégâts persistants (Sur). Une créature attaquée par le dard d'un abishai vert doit réussir un jet de sauvegarde Vigueur DD16 ou subir 1d6 dégâts d'acide au round suivant. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Convocation de baatezu (Mag). 50% de 1d6 lémures ou 20% de 1d3 abishai noir ou 1 abishai vert ; 1/par jour, niveau 7 Lanceur de sort. Ce pouvoir est équivalent d'un sort de niveau 4.

Abishai bleu : Dés de vie : 7d8+21 (52 pv) ; Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 12 m (6 cases), vol 15 m (déplorable)

Classe d'armure : 23 (+3 Dex. +1 armure, +9 naturel), contact 13, pris au dépourvu 20

Attaque de base/lutte : +7/+10

Attaque : dard (+10 corps à corps, 1d4+4 plus 2d6 électricité et dégâts persistant)

Attaque à outrance : dard (+10 corps à corps, 1d4+4 plus 2d6 électricité et dégâts persistant) et 2 griffes (+8 corps à corps, 1d4+1) et morsure (+8 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : convocation de baatezu, dégâts persistant, pouvoirs magiques

Particularités : vision dans le noir, régénération 4, réduction des dégâts (10/Bien), immunité à l'électricité, le feu et le poison.



résistance a l'acide 10, résistance au froid 10, résistance magique 18, télépathie (30 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8 , Vig +8 , Vol +6

Caractéristiques : For 16 , Dex 16, Con 16 , Int 11, Sag 13 , Cha 15

Compétences : Bluff +14, Concentration +13, Diplomatie +4, Dégüisement +12 (+14 pour jouer la comédie), Évasion +13, Intimidation +16, Perception Auditive +11, Fouille +10, Détection +11, Maitrise des cordes +3

Dons : Attaques multiples, Science de l'initiative, Persuasion

Environnement : Aire des Dragons, Landes de la Malédiction et du Désespoir, Neuf Enfers de Baator

Facteur de puissance : 7

Évolution possible : 8-9 DV (taille M)

Combat :

Pouvoirs Magiques (Mag). Injonction (DD13), Changement d'apparence (DD14), Charme-personne (DD13), à volonté ; Effroi (DD14), Suggestion (DD15) et dévastation (DD17), 3/jour. Niveau 7 de lanceur de sorts.

Dégâts Persistants (Sur). Une créature attaqué par le dard d'un abishai bleu doit réussir un jet de Vigueur DD16 ou subir 1d6 dégâts d'électricité au round suivant. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Convocation de baatezu (Mag). 50% de 2d6 lémures ou 20% de 1d3 abishai vert ou 1 abishai bleu. 1/jour. Niveau 9 lanceur de sort. Ce pouvoir est équivalent à un sort de niveau 5.

Abishai rouge : Dés de vie : 8d8 +24 (60 pv) ; Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 12 m (6 cases), vol 15 m (déplorable)

Classe d'armure : 25 (+3 Dex. +1 armure, +11 naturel), contact 13, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +8/+11

Attaque : dard (+12 corps à corps, 1d4+4 plus 2d6 feu et dégâts persistant)

Attaque à outrance : dard (+12 corps à corps, 1d4+4 plus 2d6 feu et dégâts persistant), 2 griffes (+9 corps à corps, 1d4+1) et morsure (+9 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : convocation de baatezu, dégâts persistant, pouvoirs magiques

Particularités : vision dans le noir, régénération 5, réduction des dégâts (10/Bien), immunité au feu et au poison. résistance a l'acide 10, résistance au froid 10, résistance magique 19, télépathie (30 m)

Jets de sauvegarde : Réf +9 , Vig +9 , Vol +8

Caractéristiques : For 17 , Dex 17, Con 17 , Int 12, Sag 14 , Cha 16

Compétences : Bluff +14, Concentration +14, Diplomatie +5, Dégüisement +14 (+16 pour jouer la comédie), Évasion +13, Intimidation +16, Connaissance (Plan) +12, Perception Auditive +13, Fouille +12, Détection +13, Survie +2 ; Maitrise des cordes +3

Dons : Attaques multiples, Science de l'initiative, Arme de prédilection (dard)

Environnement : Aire des Dragons, Landes de la Malédiction et du Désespoir, Neuf Enfers de Baator

Facteur de puissance : 8

Évolution possible : 9-10 DV (taille M)

Combat :

Pouvoirs magiques (Mag). Injonction (DD14), Changement d'apparence (DD15), Effroi (DD15), Suggestion (DD16), à volonté ; Charme-monstre (DD17), Dégüisement (DD18), 3/jour. Niveau 8 de lanceur de sorts.

Dégâts Persistants (Sur). Une créature attaqué par le dard d'un abishai rouge doit réussir un jet de sauvegarde Vigueur DD17 ou subir 1d6 dégâts de feu au round suivant. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Convocation de baatezu (Mag). 50% de 2d6 lémures ou 20% de 1d3 abishai bleu ou 1 abishai rouge. 1/jour. Niveau 9 lanceur de sort. Ce pouvoir est équivalent à un sort de niveau 5.



Lémure : Extérieur (Loi, extraplanaire, Mal) de taille M
Dés de vie : 2d8 (9 pv) ; **Initiative** : +0
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)
Classe d'armure : 14 (+4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +2/+2
Attaque : griffes (+2 corps à corps, 1d4)
Attaque à outrance : 2 griffes (+2 corps à corps, 1d4)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : —
Particularités : dénué d'intelligence, immunité contre le feu et le poison, réduction des dégâts (5/Bien ou argent), résistance à l'acide et au froid (10), vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +3, Vol +3
Caractéristiques : For 10, Dex 10, Con 10, Int —, Sag 11, Cha 5
Facteur de puissance : 1
Alignement : toujours loyal mauvais



Haut de 1,50 mètre, il pèse environ 50 kg.

Dénué d'intelligence, le lémure est incapable de communiquer. Par contre, il comprend les messages télépathiques émis par les autres diables, à qui il obéit aveuglément.

Combat

Un lémure cherche à se venger contre l'univers qui à fait de lui ce qu'il est. Il se jette sur toutes les créatures qu'il rencontre et cherche à les déchiqueter à coups de griffes. Seule sa mort ou une instruction télépathique en provenance d'un autre diable peut le faire arrêter.

Les armes naturelles du lémure, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement loyal et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Dénué d'intelligence (Ext). Le lémure est immunisé contre tous les effets mentaux (charmes, coercitions, fantômes, mirages et effets de moral).

ANNEXE 2 : Lieu

Château Suif :



Description

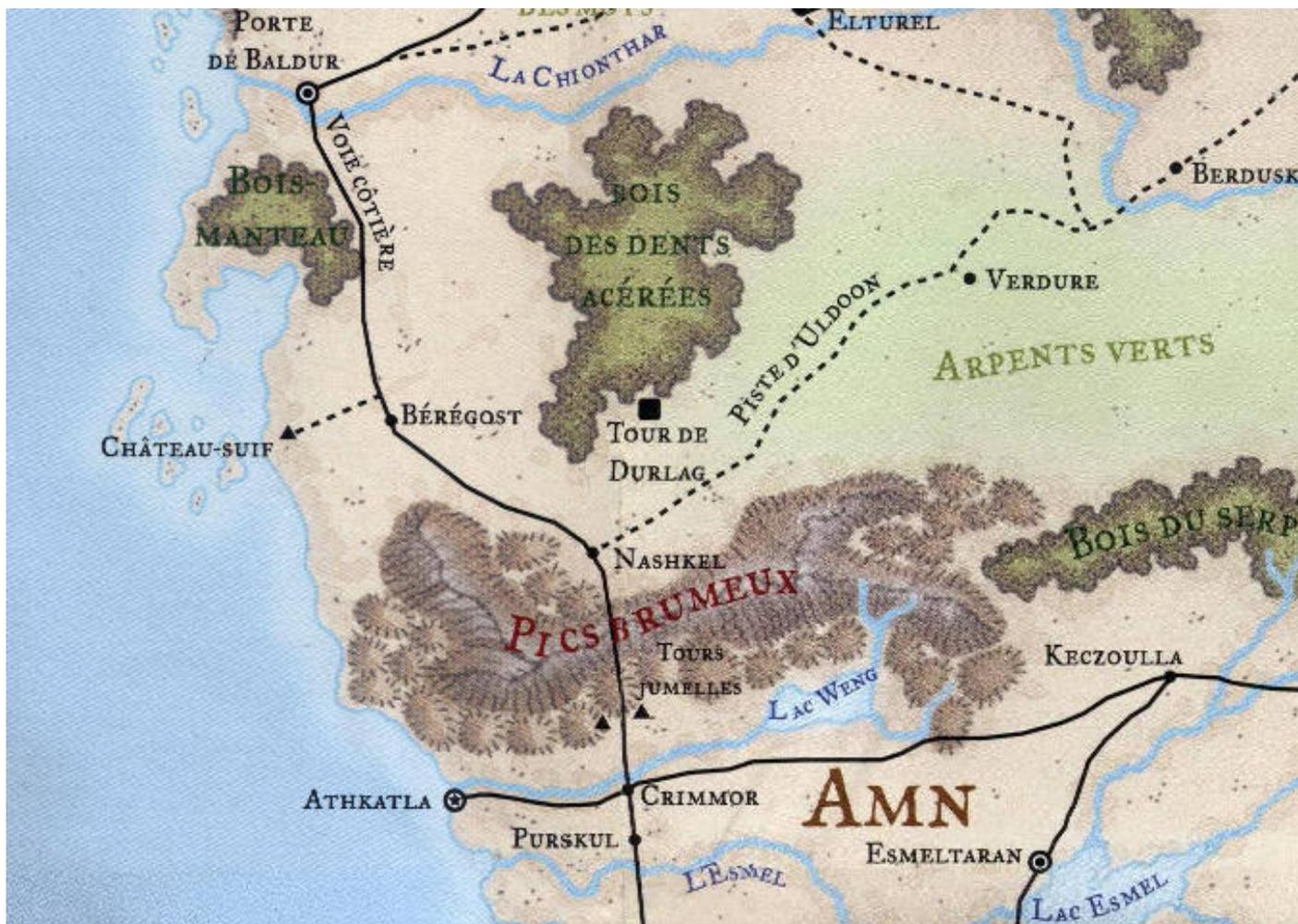
Fondée aux environs de l'année -200 du Calendrier des Vaux, Château-Suif est une grande bibliothèque fortifiée composée de nombreuses tours. Sise sur un piton rocheux d'origine volcanique et surplombant la Mer des Épées, Château-Suif est située au sud de la Porte de Baldur. Cette bibliothèque d'une très grande notoriété est un haut lieu de connaissance emplie de la plus impressionnante collection de livres et de prophéties de tout Féérune et réunissant le savoir de tous les érudits des Royaumes. Alaundo le Sage, s'est installé à Château-Suif en l'an 75 du Calendrier des Vaux, l'Année de la Mort Tenace, et y a prédit la destinée des enfants de Bhaal. La forteresse dispose de sa propre garde ainsi que d'une échoppe, d'un temple et d'une auberge.

Cette citadelle se dresse sur un piton rocheux d'origine volcanique qui surplombe la mer. Les murs de la cité abritent ses prophéties ainsi que des écrits qui renferment tout le savoir des érudits des Royaumes. Pour avoir accès à Château-Suif, la plupart des voyageurs doivent s'acquitter d'un droit d'entrée : un livre. Ceux qui souhaitent consulter un ouvrage de la bibliothèque doivent faire un don d'un autre livre d'une valeur d'au moins 10 000 pièces d'or.

Les moines de Château-Suif font également l'acquisition de certains ouvrages qui leur sont proposés et dépêchent des émissaires dans le plus grand secrets, afin de se procurer les manuscrits qu'ils convoitent. Il existe à Château-Suif une règle absolue : "Ceux qui détruisent un savoir que ce soit par la plume, le feu, ou l'épée seront à leur tour détruit". Dans cette cité, les manuscrits ont plus de valeur que la vie d'un homme.

Pour pouvoir consulter les ouvrages et accéder à l'immense sagesse de ces lieux, les visiteurs doivent offrir à la bibliothèque un livre d'une grande valeur (au moins 10 000 pièces d'or). La route permettant d'accéder à Château-Suif est appelée la Voie du Lion.

La communauté des moines de Château-Suif n'est pas affiliée à un culte particulier, mais elle accueille en ses murs un temple d'Oghma, le dieu de la connaissance, ainsi que des autels dédiés à Dénéïr, Gond et Milil.



Organisation

La communauté monastique de Château-Suif est dirigée par Ulaunt, Gardien des Écrits., lui-même secondé par le Premier Lecteur. Sous leur direction se trouvent jusqu'à huit Grands Lecteurs, mais aussi le Célébrant, le Guide et le Gardien des Portes, qui ont des fonctions plus spécifiques. Le Célébrant assure la récitation solennelle des Prédications d'Alaundo, assisté en cela par trois moines appelés les Voix : la Voix du Nord, la Voix de l'Est et la Voix du Sud. Le Guide est chargé de l'enseignement des moines. Le Gardien des Portes est responsable de la sécurité des lieux, de l'accueil des visiteurs et des relations avec le clergé des temples logés dans l'enceinte de Château-Suif.