

Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®
Unofficial game adventure

BLANCHES NEIGES
& **QUELQUES NAINS**



BLANCHES NEIGES ET QUELQUES NAINS

SCENARIO POUR 3 à 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 4-6

Voici un mini-module pour AD&D jouable en quelques heures, qui ne nécessite pas de grands préparatifs pour le MD : une simple lecture attentive du plan devrait suffire. Cette aventure ne requiert que l'usage du Manuel des Joueurs et éventuellement du Manuel des Monstres et du Fiend Folio. Elle s'adresse à des aventuriers de bonne moralité et comptant au moins un nain parmi eux.

L'histoire :

Dalandruin, le vieux forgeron du village nain, est très soucieux. Les dernières nouvelles qui lui sont parvenues de son cousin Dormeur, l'un des Sept Gardiens de la Grande Enclume, sont bien inquiétantes... et énigmatiques. Seule la mule de Dormeur est parvenue au village, alors qu'on l'attendait pour sa période de vacances annuelles.

Au village, c'est la consternation. On s'attendait à fêter dignement l'enfant chéri du pays et à commémorer dans l'allégresse son élection dans la compagnie des Sept et l'absence se fait cruellement ressentir...

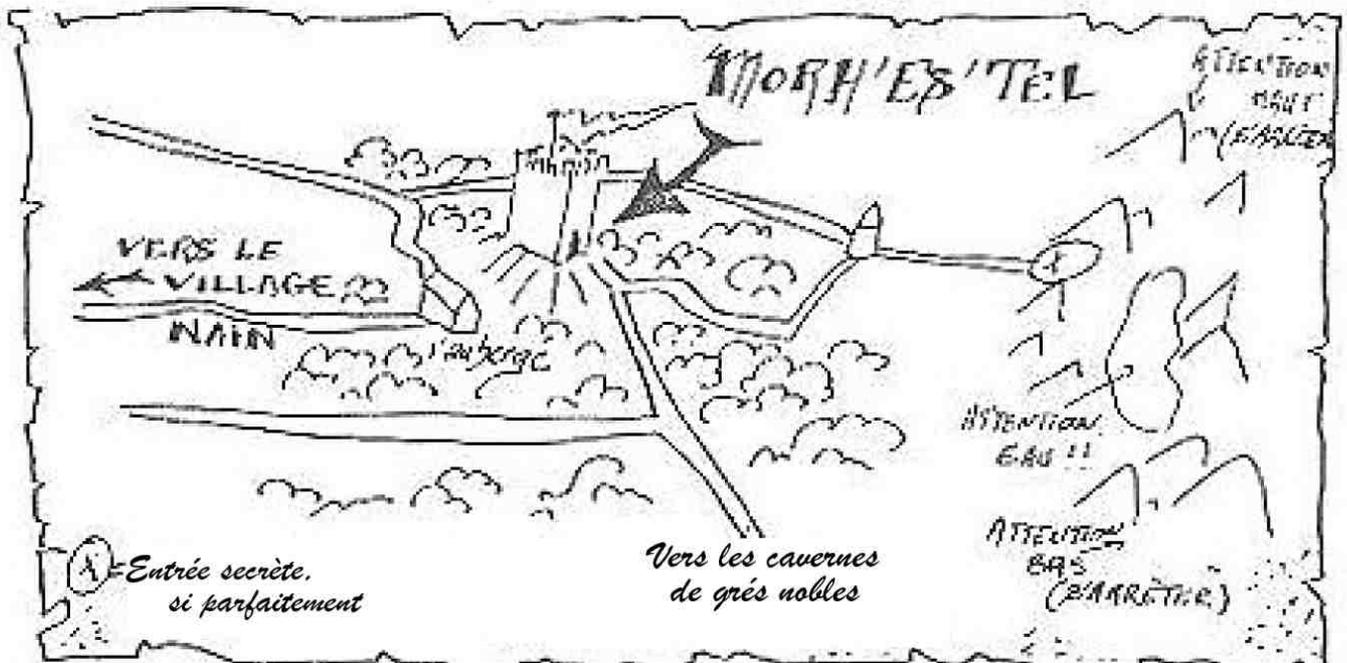
Dalandruin est le plus prompt à réagir : il fait convoquer son neveu (l'un des PJ) et lui confie la TERRIBLE mission de se rendre dans les collines qui se dressent au pied des Monts Blancs, non loin du village de Morh'Es'Tel l'esseulé, où s'est installée une colonie d'elfes des bois bienveillants.

De là, il devra rejoindre l'entrée secrète de la mine qui abrite la Grande Enclume, non sans avoir engagé à l'auberge quelques aventuriers au cœur pur dignes de l'aider.

La mission :

S'ils l'acceptent, elle consiste à pénétrer dans la mine et, en suivant les indications du PJ nain (à qui son oncle a remis un plan ; bien pratique !), à élucider le pourquoi de la situation.

Plan remis au PJ par son oncle



Document Nain

Bien entendu, Si le PJ ou l'un de ses coéquipiers était capturé, le village nain nierait toute connivence avec l'intéressé (le secret doit être conservé au sujet de l'Enclume).

Le PJ n'a donc plus qu'à se mettre en route, et, arrivé à l'auberge de Morh'Es'Tel, faire un (discret) appel d'offre. Paladins welcome !

Le PJ dispose :

- d'une potion d'orientation que son oncle lui a offerte.
- d'une petite gemme sur laquelle on a gracieusement lancé un sort de lumière éternelle.
- d'une potion d'ESP qu'il utilisera pour s'assurer de la sincérité des aventuriers qu'il va engager.
- d'un plan de la région.
- du signe de reconnaissance qui lui permettra d'être reconnu des Sept Gardiens.

Comme on peut le constater, on n'est pas regardant à la dépense dans le village nain (quand y' faut, y' faut!).

En route donc !

De plus, avant de le laisser partir, Dalandruin a montré à son neveu le cahier de poèmes de Dormeur, dans lequel celui-ci étanchait ses élans bucoliques (cahier retrouvé sur sa mule, avec toutes ses affaires un vrai miracle, mais ça nous arrange !).

La dernière page, que nous reproduisons ci-dessus, est édifiante. Elle succède à une centaine de poèmes de bonne facture (bien que naine, mais bon...!).

Si, après avoir lu le parchemin, les aventuriers ne sont pas sur leurs gardes, arrêtez tout et conseillez-leur plutôt de passer la soirée au cinéma.

Explication de la situation

Les Sept Gardiens de la Grande Enclume sont tombés sous la domination de Blanche, un Lamie Noble (Fiend Folio p 59 ou en annexe 2 du module) qui s'est présenté à eux sous l'apparence d'une fragile jeune femme, au teint très pâle, aux lèvres rouges et à la somptueuse chevelure brune.

Elle avait l'air d'une biche aux abois, poursuivie « par les tueurs aux ordres de sa terrible marâtre, jalouse de sa beauté », et n'était encore en vie que grâce « au geste miséricordieux d'un chasseur payé pour l'exécuter mais qui l'avait laissée fuir, après avoir mis à mort un jeune faon et lui avoir arraché le cœur »... Dès lors, « affolée », elle « avait couru à travers bois et trouvé refuge dans la mine pour s'abriter des bêtes sauvages qui la poursuivaient ».

On se doute de la suite : nos braves nains, émus par tant de malheurs (« oncq' ne vit point sort si cruel s'acharner contre tant de beauté ! »), laissèrent le monstre entrer dans leur demeure.

Et ce qui devait arriver arriva ! Les nains sont à présent sous la domination de Blanche, dont ils sont tous amoureux. Le Lamie s'est allié à un Roi Léopard, qui a investi la mine avec une cinquantaine de « suivants » en armes.

Ces derniers ont fort à faire avec les gardiens naturels de la mine : une famille d'enfants de lave, qui a élu domicile dans une des galeries.

Tout ce joli monde s'entretue gaiement au gré des couloirs et conduits; tandis que Blanche et son allié se sont installés dans les appartements des Sept.

Leur but est simple : faire avouer aux nains le mot de commande qui, seul, permet l'ouverture de la salle de la Grande Enclume. Hélas ! Cette formule pieuse n'était prononçable que par le sage de l'équipe, le Lama de Moradin : Prof !

Ce dernier s'est laissé subjugué par Blanche, et ne possède plus que trois points de sagesse, comme ses six autres compagnons.

Furieux, Moradin, le Forgeur d'Ames (cf Legend & Lore ou en annexe 2 du module) lui supprima tous ses pouvoirs et connaissances. Conscient du risque encouru par le peuple nain, il permit cependant à la mule de Dormeur de s'échapper pour alerter le village (et il veilla personnellement sur la brave bête pendant tout le trajet - précision pour les esprits chagrins*).

*Ne riez pas : il y en a, j'ai les noms.

Depuis des jours maintenant, Blanche et son redoutable allié sondent toutes les parois et fouillent chaque pouce du repaire des nains, dans le vain espoir de découvrir une solution pour l'ouverture de la porte.

Les nains, subjugués par Blanche, sont persuadés que la chose drapée et encapuchonnée qui la suit partout est son ancienne servante, qui est parvenue à la retrouver en suivant les indications du brave chasseur. Ils sont tous béats devant « elle », et boivent ses paroles, suspendus à ses moindres mouvements.

Ach ! L'amour barfois 'cross' malheur!

La situation

S'ils utilisent convenablement la potion d'orientation et ont la bonne idée de grimper dans un des chariots de l'entrée, les PJ n'auront pas de mal à traverser les rangs successifs des hommes lézards et des « enfants de lave », qu'ils surprendront en passant au milieu de leur campement (à 85%).

Au besoin, Si vous voulez leur offrir un peu d'action, permettez à un « enfant de lave » de s'accrocher au chariot, ou aux hommes lézards d'entamer la poursuite en chariot : cela vous donnera l'occasion de belles séquences de délire à la Indiana Jones & The Temple of the Doom... Personnellement, j'en raffole

Note au MD: la présence des deux factions n'est pas destinée à permettre l'extermination de la compagnie, mais seulement à leur faire craindre le pire en installant une certaine angoisse.

N'oubliez pas de faire s'écraser le chariot des hommes lézards contre une paroi ou au fond d'un gouffre que les PJs viennent de franchir victorieusement (après jet de pourcentage bidon : ambiance garantie !) ou de smasher sauvagement l'enfant de lave sur un poteau d'aiguillage (olé!).

Ce passage, pour être vivant, doit être un savant dosage d'effets « gore » et de visions issues de Toon...

Quand les PJs s'arrêteront au terminus, face à l'entrée du repaire des Sept, Blanche et le Roi Léopard seront déjà prévenus de leur apparition imminente (grâce à un tocsin d'alarme reliant l'avant-poste des hommes-lézards aux appartements de leur chef).

Le Roi Léopard se sera donc caché dans « la chambre de Blanche » et Blanche se présentera sous sa forme séduisante de jeune femme. Elle porte sur elle un anneau de camouflage d'alignement qui la masque aux yeux d'éventuels « examens ».

Les aventuriers seront reçus à bras ouverts par les Sept (après signe de reconnaissance) qui les inviteront à partager un plantureux repas.

- « Nous allions justement nous mettre à table, et savourer les merveilles que nous mitonne Blanche ! »

De fait, Blanche est à la cuisine et s'affaire à ses fourneaux. Elle feindra un grand étonnement, ainsi qu'une grande joie « à la vue de gentils seigneurs venus leur porter des nouvelles du monde de l'extérieur ».

Elle sera attentive au moindre désir et se montrera d'une serviabilité et d'une prévenance hors du commun.

Elle les installera tous autour d'une longue table de bois cernée de petits tabourets et de deux bancs et, sans plus faire attention à la discussion, leur servira à boire et à manger.

Pour cela, elle papillonnera entre les aventuriers, enchaînant frôlements furtifs (et suggestifs) et œillades assassines...

Un peu de rôle-playing

Le Lamie Noble est un monstre puissant qui, au toucher, a le pouvoir de drainer la sagesse de ses victimes. Lorsque cette dernière a atteint le score fatidique de 3, le personnage malheureux devient le jouet du monstre.

Sachez jouer Blanche : vos personnages-joueurs sont assis, promenez-vous et distillez à chacun petite tape dans le dos, sur la cuisse, tirer une joue, une oreille, plaisantez, caressez des cheveux, au besoin embrassez un des leurs.

En un mot : soyez monstrueux !

Et faites le décompte scrupuleux des dommages. Un contact = un point de sagesse envolé !

Rappelez-vous aussi qu'hélas ! vous ne pouvez entrer en contact avec le Paladin...

Les Sept Gardiens seront interloqués à chaque question évoquant un éventuel danger ou une menace les concernant. Leurs propos seront souvent incohérents mais toujours affables.

A la fin du repas, ils proposeront le gîte aux aventuriers et leur offriront trois des six chambres qui leur restent (« la septième est occupée par Blanche »). A aucun moment ils ne parleront de la « servante de Blanche » - elle le leur a interdit.

Une fois installés dans leurs chambres, les aventuriers devront réussir un jet de protection contre le poison ou succomber à un profond sommeil (le repas est cuisiné par qui vous savez !).

Deux heures plus tard, les PNJs passent à l'action: Blanche a attendu que le poison à effet lent agisse tranquillement.

Les Sept Gardiens obéiront à Blanche et ligoteront les endormis. Ensuite, ils s'interposeront dans un éventuel combat.

Le Roi Léopard combattra normalement, couvert par le Lamie Noble qui utilisera ses pouvoirs pour réduire ses adversaires à néant.

Comme on le voit ici, la seule chance de survie pour les aventuriers réside dans leur vitesse de réaction : s'ils prennent de vitesse les PNJs en attaquant les premiers ou en menant une investigation discrète et efficace dans les deux heures qui suivent le coucher, ils ont toutes les chances de vaincre.

Dans le cas contraire, il y a fort à parier que leurs corps iront nourrir la cohorte d'hommes lézards postée non loin.

N.B. : le Roi Léopard, sûr de sa puissance, ne fera pas appel à ses troupes. Sauf s'il perd la partie et parvient à fuir.

Les Sept Gardiens n'échapperont à l'emprise du Lamie Noble que si ce dernier est tué. Jusque-là, ils feront tout ce qui est en leur pouvoir pour le défendre.

La Grande Enclume

Il en existe bien peu et elles ont une immense valeur. On dit que Moradin lui-même les a créées et offertes aux plus dévoués de ses serviteurs afin qu'ils puissent forger le mithril et les armes qui ont fait leur renom. On dit aussi qu'elles sont la réplique de l'enclume du Forgeur d'Armes. Elles confèrent en tout cas de grands pouvoirs au forgeron qui a l'honneur de l'utiliser. Parmi ceux-ci, le pouvoir de forger des armes magiques...

On comprend mieux dès lors l'acharnement de Blanche et son allié à atteindre la Grande Enclume. Elle se trouve dans une salle fermée par la volonté du dieu. On ne peut y accéder qu'en psalmodiant des prières que les prêtres nains gardent secrètes.

L'étroit couloir qui y mène est gardé par un Dark Stalker et cinq Dark Creepers qu'une ancienne malédiction lie dans cet endroit.

Ils attaquent tout intrus autre qu'un prêtre nain.

Fiches des PNJs :

Prof : prêtre niv. 7 sans pouvoir. Masse d'argent +2 Anneau de protection +1 AC:9 PV : 32 AL : Loyal Bon

Timide : Prêtre niv. 5 sans pouvoir Marteau +1 AC: 10 PV: 28 AL : Loyal Bon

Dormeur : Guerrier niv. 7 Epée courte +2 Cotte de mailles Dextérité 17 AC:2 PV:56 AL:Loyal Bon

Grincheux : c'est le meilleur forgeron du village. A considérer comme guerrier niveau 1. Force 18/10, AC : 10 PV: 10 AL : Loyal Bon

Simplet : c'est l'assistant de Grincheux mêmes caractéristiques.

Atchoum : Guerrier niv. 8 Epée courte +2 Gantelets de force d'ogre Cotte de mailles AC : 5 PV 65 AL : Loyal Bon

Joyeux : Guerrier niv. 8, Hache de bataille +1 Cotte de mailles +2 AC : 3 PV : 60 At : Loyal Bon.

Pour leur description, se référer aux travaux des studios Disney.

Conclusion

Si les aventuriers parviennent à s'échapper (plusieurs goulets permettent de remonter à la surface sans avoir à retraverser les galeries et les campements ennemis), ou à défaire Blanche et le Roi Léopard, la seule solution pour reprendre possession de la Grande Enclume consiste à aller chercher du renfort chez les nains et à « nettoyer » les galeries.

Alors un prêtre nain pourra ouvrir la voie et faire en sorte que l'Enclume soit protégée à nouveau.

En cas de réussite, et après avoir juré le silence, les aventuriers se verront remettre l'arme ou armure de mithrill de leur choix (conférant un bonus de +1 au toucher ou à la classe d'armure). Ils auront l'honneur d'assister à la fabrication de ces objets sur l'Enclume, et se verront gratifiés de la reconnaissance éternelle des nains.

Nous avons omis un détail qui a son importance : l'action se déroule en plein hiver, et la neige recouvre toute la région.

Après l'aventure, il sera toujours possible pour les personnages de partir sur les hauteurs des Monts Blancs à la recherche des « nains des neiges » (qui sont paraît-il d'excellents professeurs de « glisse », un art curieux qui consiste à progresser sur la neige en chaussant des planches de bois...).

Écrit par : Valérie et Jean-Luc Bizien

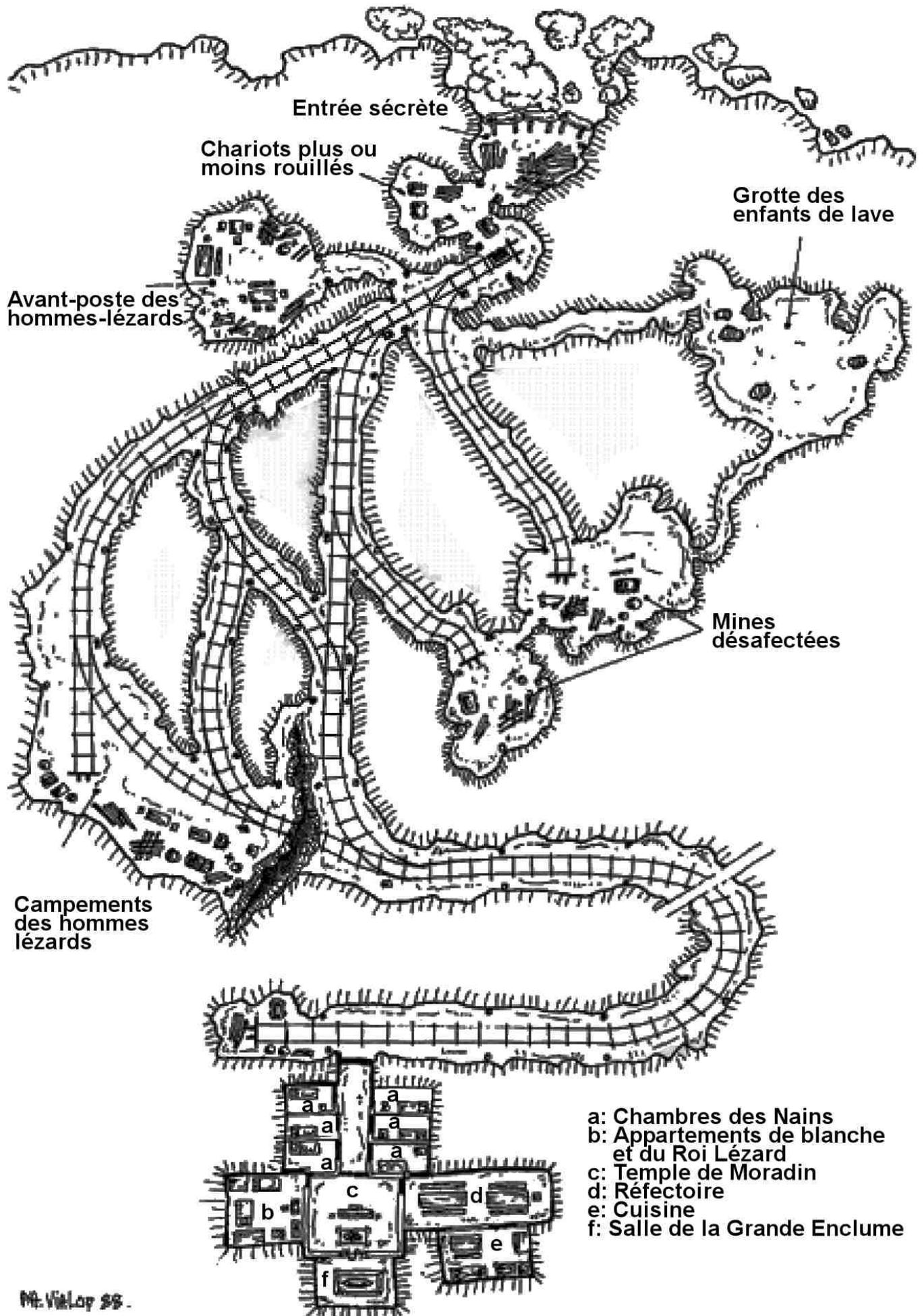
Illustration de couverture : Snow white par Keith Pakinson

Corrections, modifications & page de couverture : Syrinity

DnD 2016



ANNEXE 1 : Plan de la mine



ANNEXE 2 : Monstres

LAMIE, NOBLE :

CLIMAT/TERRAIN : Désert, cavernes et villes en ruine

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Solitaire

CYCLE D'ACTIVITÉ : Tous

RÉGIME ALIMENTAIRE : Carnivore

INTELLIGENCE : Supérieure (13-14)

TRÉSOR : D

ALIGNEMENT : Chaotique mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 1

CLASSE D'ARMURE : 3

DÉPLACEMENT : 9

DÉS DE VIE : 10+1

TACO : 11

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGÂTS PAR ATTAQUE : 1-6 (selon l'arme)

ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES : Aucune

RÉSISTANCE À LA MAGIE : 30%

TAILLE : M

MORAL : Élite (14)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 5.000



Ces monstres dirigent les lamies et gouvernent de grandes régions désertiques. Elles diffèrent des lamies normales en ce sens que la partie inférieure de leur corps est celui d'un serpent et que leur torse peut être celui d'un homme ou d'une femme. On prétend que les lamies normales, qui sont toutes femelles, naissent de l'union entre deux nobles. Les lamies nobles de sexe mâle se battent à l'aide d'une épée courte et ont les pouvoirs d'un magicien de niveau 1-6 en plus de leurs sorts innés (charme-personnes, illusion - comme la baguette d'illusion - image miroir et suggestion). Les femelles ne portent pas d'armes et n'attaquent qu'à l'aide de leurs sorts, mais elles sont magiciennes de niveau 2-8 (plus leurs pouvoirs innés, bien sûr). Le contact des lamies nobles absorbe lui aussi la Sagesse de ceux qui en sont la cible.

Toutes les lamies nobles sont capables de se transformer en humain, et c'est sous cette forme qu'elles tentent de s'infiltrer dans la société humaine et d'y semer le chaos. Elles parlent toutes les langues des humains et demi-humains.

Lorsqu'elles se trouvent sous forme humaine, elles peuvent être reconnues pour ce qu'elles sont vraiment par un personnage de niveau 7 ou plus, qui a 5 % de chances de ne pas se laisser abuser par le monstre par niveau au-dessus du 6ème. Prêtres et paladins reçoivent un bonus de 15 % à ce jet de dés (un prêtre de niveau 10 aura donc 35 % de chances de percer à jour le déguisement de la lamie noble). Ces créatures sont parfois prises de crises de rage incontrôlables.

DARK STALKER :

CLIMAT/TERRAIN : Tempéré / souterrain
FRÉQUENCE : Très rare
ORGANISATION : Meneur (Voir ci-dessous)
CYCLE D'ACTIVITÉ : Nuit
RÉGIME ALIMENTAIRE : Charognard
INTELLIGENCE : Moyenne (8-10)
TRÉSOR : Voir ci-dessous
ALIGNEMENT : chaotique neutre
NOMBRE APPARAISSANT : 1
CLASSE D'ARMURE : 2 (10 voir ci-dessous)
DÉPLACEMENT : 9
DÉS DE VIE : 2 + 1
TACO: 19
NOMBRE D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE : 1-6 (Arme)
ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : Voir ci-dessous
DÉGÂTS PAR ATTAQUE : 1-6 (selon l'arme)
ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE : Néant
TAILLE : M (1,8m de hauteur)
MORAL : Moyen (12)
POINTS D'EXPÉRIENCE : 175



Les Dark Stalker sont les chefs discrets des Dark Creeper. Ils dirigent les mouvements et les actions de leurs petits cousins, qui lui obéissent infailliblement et sans hésitation.

Les Dark Stalker sont immédiatement perceptibles dans un groupe de Dark Creeper, car ils sont de taille humaine et ont la tête et les épaules au-dessus de leurs subalternes. Pâle et maigre, avec des traits longs et anguleux, ils s'habillent principalement de cagoules noires, de cape, de chemise et de jambières, avec des bottes mal ajustées et probablement volés.

Combat: Les Dark Stalker préfèrent les épées courtes, généralement trempés dans un liquide sombre pour éviter tout reflet de la lumière. Il y a une chance de 10% que la substance adhérant à l'épée d'un Dark Stalker soit toxique ou infectieuse. Si tel est le cas et que le jet de sauvegarde contre le poison est raté, le poison ou une infection feront 14 points de vie de dégâts supplémentaires, plus 1-4 points supplémentaires chaque tour par la suite jusqu'à ce que le poison soit ralenti ou guéri.

Les Dark Stalker ont la même capacité de créer Ténèbre que les Dark Creeper, ainsi que la possibilité de créer un mur de brouillard deux fois par jour. Lorsqu'il est confronté à une situation de combat, ils vont utiliser leur mur de brouillard pour compléter l'obscurité étant généré par leurs sbires, mais généralement réserver leur deuxième mur de brouillard et leur sort de Ténèbres pour se sauver en cas de défaite imminente. Ils ne sont, bien sûr, pas entravés par les Ténèbres ou le brouillard. Ils se battent principalement par les Dark Creeper sous leur contrôle, de diriger les mouvements et les attaques en prononçant grognements gutturaux dans leur langue incompréhensible. Ils montrent aucune compassion pour les forces dont ils disposent dans la bataille, dirigeant souvent des pans entiers des Dark Creeper dans les attentats-suicides, ou sacrifier le nombre entier qu'ils dirigent afin d'effectuer leur propre évasion. Si forcés de se battre, ils vont d'abord tenter d'échapper par l'utilisation de leur créer l'obscurité et le mur de capacités de brouillard, car eux aussi ne sont AC 10 en cas d'attaque dans l'éclairage normal. En cas d'échec, ils vont exercer leur épée courte, qui a 25% chance d'être magique. Tout leur trésor est porté sur sa personne, avec l'existence d'une chance de 12% de 2-5 ou 1-2 gemmes articles de bijouterie

et une chance d'un anneau magique de 7% sur un individu. Risque de récupération de trésor sont réduite, toutefois, par le fait que, en cas de décès, les Dark Stalker explosent dans un éclair aveuglant égale à, et avec le même effet sur les objets transportés que, à 3 dés de boule de feu. Bien sûr. les PC et les PNJ dans la zone d'effet de la boule de feu peuvent subir des dommages normale de celui-ci, et les objets inflammables peuvent également être mis le feu par l'effet du flash. Certaines plantes grimpantes sombres ont été vus à fuir de la bataille pour échapper à cet effet devrait-il être évident que leur chef est mortellement blessé.

DARK CREEPER :

Climat / Terrain: Tempéré / forêt, montagne, souterrain

FRÉQUENCE : Peu fréquent

ORGANISATION : Solitaire ou dans un clan

CYCLE D'ACTIVITÉ : Nuit

RÉGIME ALIMENTAIRE : Charognard

INTELLIGENCE : Moyenne (8-10)

TRÉSOR : Voir ci-dessous

ALIGNEMENT : Chaotique neutre

NOMBRE APPARAISSANT : 1-3

CLASSE D'ARMURE : 2 (10 voir ci-dessous)

DÉPLACEMENT : 9

DÉS DE VIE : 1 + 1

TACO: 19

Nombre de Attaque: 1

Dommages / Attaque: 4.1 ou par arme

ATTAQUES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES : Voir ci-dessous

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Néant

TAILLE : S (1,2m de hauteur)

MORAL : Moyen (12)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 120



Dark Creeper rien pour se soucient de leur apparence; Bien que difficile à détecter par la vue, ils peuvent parfois être détectées par l'odeur de leurs corps sales et les vêtements. Il est rumeur qu'ils ne jamais retirer les vêtements. Au lieu de cela ils ajoutent de nouvelles couches de vêtements que les couches sous moisir.

Combat: une Dark Creeper a les capacités d'un 4ème voleur de niveau et est bien pratiquée en déplaçant silencieusement et se cacher dans les ombres. La vigne sombre moyen aura les statistiques voleurs suivants: PP 15; OL 10; FT 5; MS 70; HS 65; DN 15; 60 CW; RL 0.

Dark Creeper ont la capacité innée pour créer l'obscurité trois fois par jour, qu'ils seront toujours utiliser lorsque rencontré par une partie en utilisant toute illumination physique. Ce pouvoir éteint toutes les sources non magiques de la lumière au sein de 50'; ces surces ne peuvent alors être rallument pendant 1 heure. Sources magiques ont une chance d'être éteint pendant 1 heure à 50%, et infravision devient inutile. L'obscurité peut être nié, cependant, par l'utilisation ultérieure de ces sorts que la lumière et la lumière continue.

Dark Creeper souffrent pas de pénalité lorsque les combats dans l'obscurité, mais sont plus vulnérables quand il est attaqué dans l'illumination normale (AC10). Par conséquent, une liane sombre cherchera toujours à créer l'obscurité dans une situation de combat, utilisant son pouvoir jusqu'à ce que dépensée. Une fois que l'obscurité est atteint, la Dark Creeper e se déplace dans le parti de voler ou de détruire les sources d'éclairage. Sa deuxième priorité est magique, le plus puissant et portable le mieux. Dagues, bagues, et les bijoux sont favoris particuliers. Sa capacité innée de détecter la magie (15 'de gamme) lui

permet de trouver efficacement de tels articles, et il tentera de les prendre dans la façon plus simple et rapide, comme beaucoup d'un aventurier de quatre doigts peut en témoigner. Une Dark Creeper sera toujours battre jusqu'à la mort ou de fuir, ni comprendre, ni reddition de négociation.

En raison de sa constante recherche de petits objets magiques, une liane sombre sera souvent trouvé avec tel trésor. Généralement 25% de son trésor accumulé est caché dans les replis sombres et poches copieuses de ses vêtements sales et la pourriture. Il ya une chance de 15% que cela comprendra un poignard magique, une chance de 1-4 ou 1-2 gemmes articles de bijouterie 40%, et une chance d'un anneau magique de 5%. Lair trahison sera généralement quatre fois qui portaient, en plus de 1-100 pièces de platine et 5-500 pièces d'or pour chaque liane dans la tanière.

Lorsque tué, la Dark Creeper explose spontanément dans un éclair de tout-flamme chaude, aveuglant tous les êtres auxquels elle est confrontée dans les 10 'pour 1-6 tourne moins un jet de sauvegarde est faite contre la magie. Les Dark Creeper reste et tous les éléments non métalliques et non magiques brûler en cendres. Métal a une chance de survivre intact à 80%, tandis que les objets magiques, de métal ou autrement, doivent sauvegarde contre le feu magique ou perdre leur dweomer. Cette auto-immolation nécessite un test de moral pour chaque Dark Creeper restante. Échec provoque une liane sombre de fuir pour sa vie. Mort-feux simulés illusoire ou d'autres peuvent être tout aussi efficace contre ces crepers sombres qui ne parviennent pas à sauver contre l'illusion.

ENFANT DE LAVE:

FRÉQUENCE : très rare

Nbre RENCONTRÉ : 3-18

CLASSE D'ARMURE : 4

DÉPLACEMENT : 9 m

DÉS DE VIE : 4

CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : sans

TYPE DE TRÉSOR : Q

Nbre D'ATTAQUES : 3

DÉGÂTS/ATTAQUE : 1-6/1-6/2-12

ATTAQUES SPÉCIALES : Sorts - voir ci dessous

DÉFENSES SPÉCIALES : Immunisé contre le métal - voir ci dessous

RÉSISTANCE À LA MAGIE : standard, mais voir ci dessous

INTELLIGENCE : Haute

ALIGNEMENT : Neutre

TAILLE : M

CAPACITÉ PSI : sans

Modes d'attaque/défense : sans

NIVEAU/VALEUR P.X. :

4 DV : III/150 + 4 par Pv

5 DV : IV/205 + 5 par Pv

Jeteur de sorts : V/280 + 5 par Pv

Bi-classé : V/475 + 6 par Pv

Multi classé : VI/700 + 7 par Pv



Un enfant de lave est un humanoïde ressemblant à un homme largement bâti, mais avec une curieuse apparence enfantine, avec la peau blanc-rosé et un sourire permanent sur son visage. Un enfant de lave est la progéniture contre nature d'une union entre les esprits de la terre et du feu. Les objets métalliques passent à travers les enfants de lave sans les blesser, comme si le métal n'existait pas, et ils peuvent se déplacer à travers le métal sans entrave. Toute armure métallique portée par une victime ne fait rien pour protéger la victime des mains ou des griffes des enfants de lave.

HOMME LÉZARD IMPERIAL :

CLIMAT/TERRAIN : Marécages tropicaux, subtropicaux ou tempérés

FRÉQUENCE : Très rare

ORGANISATION : Tribale

CYCLE D'ACTIVITÉ : Tous

RÉGIME ALIMENTAIRE : Spécial

INTELLIGENCE : Moyenne (8-10)

TRÉSOR : E

ALIGNEMENT : Chaotique mauvais

NOMBRE APPARAISSANT : 1

CLASSE D'ARMURE : 3

DÉPLACEMENT : 9, ng 15

DÉS DE VIE : 8

TACO : 13

NOMBRE D'ATTAQUES : 1

DÉGATS PAR ATTAQUE : 5-20 (3d6+2)

ATTAQUES SPÉCIALES : Empalement

DÉFENSES SPÉCIALES : Aucune

RÉSISTANCE À LA MAGIE : Aucune

TAILLE : G (2,40 m de haut)

MORAL : Champion (16)

POINTS D'EXPÉRIENCE : 975



Les hommes-lézards sont des humanoïdes reptiliens partiellement amphibiens vivant comme des sauvages. Ils subsistent en ramassant tout ce qu'ils peuvent manger et en menant des raids contre leurs voisins. Dans les régions moins hostiles, la pêche et la cueillette constituent leurs principales sources de nourriture.

Les adultes mesurent entre 1,80 m et 2,10 m pour un poids avoisinant les 100 kg. Leur couleur de peau va du vert sombre au gris en passant par le brun, et leurs écailles donnent souvent l'impression qu'ils sont couverts de taches. Leur queue longue de 1 m n'est pas préhensile. Il faut y regarder de très près pour différencier les mâles des femelles. Leur tenue vestimentaire se limite à un collier d'ossements et quelques autres bijoux du même acabit. Ils parlent une langue qui leur est propre.

Combat : Les hommes-lézards se battent sans faire montre de la moindre organisation. S'ils sont au moins aussi nombreux que leurs adversaires, ils ont tendance à attaquer de front en se ruant au corps à corps. Par contre, lorsqu'ils n'ont pas l'avantage du nombre ou que l'affrontement se déroule sur leurs terres, ils savent se montrer rusés et acharnés. Dans ce cas, ils ont recours aux chausse-trappes, aux embuscades ou encore aux attaques-éclair visant, par exemple, à détruire les provisions ou les réserves d'eau potable de l'ennemi. Bien qu'ils soient particulièrement féroces au combat, ils sont aisément distraits par la nourriture (un adversaire abattu, par exemple) ou de simples babioles, ce qui peut permettre à leurs ennemis de s'enfuir. Il leur arrive parfois de faire des prisonniers, soit pour les réduire en esclavage, soit pour les dévorer ou les sacrifier au cours de rites tribaux particulièrement difficiles à comprendre.

Chaque groupe de 10 hommes-lézards est dirigé par un chef de patrouille ayant toujours le maximum de points de vie (17) et, dans 50 % des cas, par un chaman (3 dés de vie, prêtre de niveau 3). Lorsque l'on rencontre une ou plusieurs tribus, chacune est commandée par un chef de guerre (6 DV), deux sous-chefs (4 DV chacun) et un chaman à 4 ou 5 DV (une chance sur deux ; prêtre de niveau 4 ou 5). De plus, tout groupe réunissant au moins deux tribus a 50 % de chance d'avoir un chaman supplémentaire qui, lui, a 7 DV (et les sorts d'un prêtre de niveau 7). Enfin, un tel groupe a 10 % de chances par tribu présente d'être gouverné par un impérial. Un chaman à 7 DV est automatiquement présent au côté d'un roi-lézard. De

plus, tous les chefs de patrouille (autrement dit, 10 % de l'effectif mâle de l'ensemble des tribus) sont réunis pour constituer une unité de gardes du corps fanatiquement dévoués à l'impérial.

Habitat / Société : Les hommes-lézards vivent généralement dans les marais et autres lieux particulièrement humides, et il arrive même souvent (dans 35 % des cas) qu'ils résident complètement sous l'eau, à l'intérieur de cavernes partiellement inondées. Il est rare qu'une tribu comprenne plus de 150 individus, femelles et petits compris. Il est fréquent que les tribus d'une région donnée s'allient plus ou moins formellement contre tous les envahisseurs potentiels (ce qui comprend les hommes-lézards « étrangers »).

Ces créatures sont omnivores mais préfèrent la chair humaine à toute autre nourriture. C'est pour cette raison qu'il leur arrive parfois de tendre des embuscades aux voyageurs et de ramener les dépouilles et les survivants jusqu'à leur repaire pour se livrer à un festin particulièrement atroce.

Ecologie :

Les hommes-lézards n'ont que peu d'ennemis naturels. Ils mènent des incursions contre les communautés humaines, demi-humaines et humanoïdes des alentours. Leurs œufs sont gros et aussi immangeables que leur chair, mais leur peau peut parfois donner de bons jaserans (CA 6). Leur production artistique est nulle et ils ne fabriquent pas non plus de marchandises pouvant leur permettre de conduire des échanges avec les autres races.

Homme-lézard évolué

Environ une tribu d'hommes-lézards sur dix est plus évoluée que les autres. Ces monstres vivent alors dans des huttes simplistes, utilisent des boucliers (ce qui les rend CA 4) et jettent des javelots (1d6 points de dégâts) ou des fléchettes munies d'un cruel barbillon (portée 30 m, 1d4 points de dégâts) sur leurs adversaires avant de combattre au corps à corps. Ils utilisent pour ce faire de gros gourdins (considérés comme des Morgenstern, 2d4 points de dégâts) et leurs chefs ont parfois une épée ou une autre arme qu'ils ont prise sur la dépouille d'un ennemi vaincu. Ces hommes-lézards évolués ont deux fois plus de chances d'être dirigés par un impérial (20 % de chances par tribu).

Impérial (roi-lézard)

L'impérial est un homme-lézard plus grand et plus intelligent que les autres, qui dirige une ou plusieurs tribus plus ou moins bien organisées. Ce roi-lézard est généralement armé d'un monstrueux trident qu'il utilise avec une efficacité diabolique. Entre ses mains, cette arme inflige 3d6+2 points de dégâts à chaque coup. De plus, s'il obtient un résultat pour toucher supérieur d'au moins 5 points à ce dont il avait besoin pour atteindre son adversaire, il l'empale et les dégâts qu'il délivre sont doublés (avec un minimum de 15 points).

Le roi-lézard exige généralement qu'on lui livre au moins deux humains par semaine. Si cette race n'est pas représentée dans la région, demi-humains ou humanoïdes feront l'affaire. En dernier recours, il dévore deux de ses gardes du corps par semaine.

Moradin

Le Forgeur d'armes, le Père des Nains, le Tout-Puissant, le Créateur

Dieu supérieur

Symbole : marteau et enclume

Plan d'origine : Céleste

Alignement : LB

Attributions : nains, création, forge, ingénierie, guerre

Adorateurs : nains, artisans en métaux

Alignement des prêtres : LB, LN, NB

Domaines : Bien, Loi, Protection, Terre.

Arme de prédilection : marteau de guerre



Dieu des nains, Moradin adopte généralement l'apparence d'un nain

costaud à la mine sévère. Particulièrement robuste, il affiche un thorax impressionnant, de larges épaules et des bras fort musclés. Il possède de longs cheveux noirs, qui n'ont d'égale que sa barbe, et il porte constamment un harnois. Il dispose également d'un bouclier et d'un marteau de guerre. Moradin façonna les premiers nains à l'aide de métal et de gemmes, après quoi il leur insuffla un soupçon de vie.

Dogme

Moradin est un fervent défenseur du peuple nain dont il est le père, et il soutient aussi la cause du Bien et de la Loi. Il enseigne l'intérêt de concevoir des biens durables, la loyauté envers le clan, le chef et le peuple, mais il apprend également aux siens à affronter l'adversité avec stoïcisme et obstination. Il ne tolère pas la présence du Mal parmi les nains. D'ailleurs, il se chargea de bannir les dernos et les duergars des communautés naines. L'influence de Moradin pousse les nains sur la voie de l'excellence en matière d'artisanat et de protection de ce qui est leur.

