

Infestation

Une Aventure régionale Living Greyhawk en 2 Rounds pour Ekbir

par David Martinez

Triad Edit : Gaël Richard

Circle Edit : Tim Sech

Testeurs : N. Brachfogel, G. Colliou, D. Concher, B. Gros, S. Leprivey et A. Menard.

En temps de guerre le bois est une denrée aussi précieuse que le métal. Roncière, un village forestier aux abords de l'Udgru semble à l'origine de l'apparition d'étranges créatures. L'approvisionnement en bois ne doit pas être ralenti. Aux aventuriers de faire le nécessaire ! Une aventure régionale en 2 rounds pour les niveaux 1 à 14 (APL 2-12) faisant partie du cycle des familles marchandes.

This game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without permission of Wizards of the Coast. To learn more about the Open Gaming License and the d20 SYSTEM license, please visit www.wizards.com/d20

This is an official RPGA® play document. To find out more about the RPGA and to learn more on how you can sanction and run DUNGEONS & DRAGONS game events of all sizes, visit our website at www.rpga.com.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK, LIVING GREYHAWK, D&D REWARDS, RPGA, *PLAYER'S HANDBOOK*, *DUNGEON MASTER'S GUIDE*, AND *MONSTER MANUAL* ARE TRADEMARKS OF WIZARDS OF THE COAST, INC, IN THE US AND OTHER COUNTRIES. THIS MATERIAL IS PROTECTED UNDER THE COPYRIGHT LAWS OF THE UNITED STATES OF AMERICA. ANY REPRODUCTION OR UNAUTHORIZED USE OF THE MATERIAL OR ARTWORK CONTAINED HEREIN IS PROHIBITED WITHOUT THE EXPRESS WRITTEN PERMISSION OF WIZARDS OF THE COAST, INC. THIS PRODUCT IS A WORK OF FICTION. ANY SIMILARITY TO ACTUAL PEOPLE, ORGANIZATIONS, PLACES, OR EVENTS IS PURELY COINCIDENTAL. © 2005 WIZARDS OF THE COAST, INC AND THE ADVENTURE AUTHOR OR AUTHORS.

VISIT THE LIVING GREYHAWK WEBSITE AT WWW.RPGA.COM

For questions specific to this document and your region please e-mail your triad point of contact (POC) at gael.loic.richard@wanadoo.fr for LIVING GREYHAWK campaign questions email rpgahq@wizards.com

RPGA[®] Sanctioned Play

Most likely you ordered this adventure as part of an RPGA even from the RPGA website, or you received it from your senior gamemaster. To play this adventure as part of the LIVING GREYHAWK campaign—a worldwide, ongoing D&D[®] campaign set in the GREYHAWK setting—you must sanction it as part of an RPGA event. This event could be as elaborate as a big convention, or as simple as a group of friends meeting at the DM's house.

To sanction an RPGA event, you must be at least a HERALD-LEVEL™ gamemaster. The person who sanctions the event is called the senior gamemaster, and is in charge of making sure the event is sanctioned before play, runs smoothly on the date sanctioned, and then reported back to the RPGA in a timely manner. The person who runs the game is called the table Dungeon Master (or usually just DM). Sometimes (and almost all the time in the cases of home events) the senior gamemaster is also the table DM. You don't have to be a HERALD-LEVEL GM to run this adventure if you are not the senior GM.

By sanctioning and reporting this adventure you accomplish a couple of things. First it is an official game, and you can use the AR to advance your LIVING GREYHAWK character. Second player and DMs gain rewards for sanctioned RPGA play if they are members of the DUNGEONS & DRAGONS REWARDS program. Playing this adventure is worth two (2) points.

This adventure retires from RPGA-sanctioned play on December 31, 2007.

To learn more about the LIVING GREYHAWK character creation and development, RPGA event sanctioning, and DUNGEONS & DRAGONS REWARDS, visit the RPGA website at www.rpga.com.

Players Read No Farther

If you are planning on playing this adventure, stop reading now. The rest of the information in this adventure is for the DM only. If you read farther than this section, you'll know too much about its challenges, which kills the fun. Also, if you're playing this adventure as part of an RPGA-sanctioned event, reading beyond this point makes you ineligible to do so.

Preparing for Play

To get the most out of this adventure, you need copies of the following D&D rule books: *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, and the *Monster Manual*.

Throughout this adventure, text in ***bold italics*** provides player information for you to paraphrase or read aloud when appropriate. Sidebars contain important information for you, including special instruction on running the adventure. Information on nonplayer characters (NPCs) and monsters appear in abbreviated form in the adventure text. Full information on NPCs and monsters are given in Appendix 1. For your convenience, that appendix is split by APL

Along with this adventure you'll find a RPGA Session Tracking sheet. If you're playing this adventure as part of an RPGA-sanctioned event, complete and turn in this sheet to your senior GM directly after play. You'll also find a LIVING GREYHAWK Adventure Record (AR).

LIVING GREYHAWK LEVELS OF PLAY

Because players bring their own characters to LIVING GREYHAWK games, this adventure's challenges are proportionate to the modified average character level of the PCs participating in the adventure. To determine this modified Average Party Level (APL) follow the steps below:

1. Determine the character level for each of the PCs participating in the adventure.

Mundane Animals Effect on APL	# of Animals			
	1	2	3	4
1/4 & 1/6	0	0	0	1
1/3 & 1/2	0	0	1	1
1	1	1	2	3
2	2	3	4	5
3	3	4	5	6
4	4	6	7	8
5	5	7	8	9
6	6	8	9	10
7	7	9	10	11

2. If PCs bring animals that have been trained for combat (most likely dogs trained for war), other than those brought by virtue of a class ability (such as animal companions, familiars, paladin's mounts) or the warhorse of a character with the Mounted Combat feat, use the sidebar chart to determine the number of levels you add to the sum of step one. Add each character's animals separately. A single PC may only bring four or fewer animals of this type, and animals with different CRs are added separately.
3. Sum the results of step 1 and 2, and divide by the number of characters playing in the adventure. Round to the nearest whole number.
4. If you are running a table of six PCs, add one to that average.

Throughout this adventure, APLs categorize the level of challenge the PCs face. APLs are given in even-numbered increments. If the APL of your group falls on an odd number, ask them before the adventure begins whether they would like to play a harder or easier adventure. Based on their choice, use either the higher or the lower adjacent APL.

APL also affects the amount of experience and gold a PC can gain at the end of the adventure. If a player character is three character levels or more either higher or lower than the APL at which this adventure is being played, that character receives only one-half of the experience points and gold for the adventure. This simulates the fact that either the PC was not challenged

as much as normal or relied on help by higher-level characters to reach the objectives.

Furthermore, a PC who is four or more levels higher than the highest APL supported by the adventure may not play the adventure.

LIVING GREYHAWK adventures are designed for APL 2 and higher. Four or five 1st-level characters may find the challenge of an APL 2 adventure difficult. Suggest the following to these groups to help increase their chances of success:

1. Enlist a sixth player.
2. Advise characters to buy riding dogs to help protect them and fight for them.

TIME UNITS AND UPKEEP

This is a standard two-rounds Regional adventure, set in Ekbir. All characters from Ekbir pay 2 Time Units per round. All others pay 4 Time Units.

Adventurer's Standard Upkeep costs 12 gp per Time Unit. Rich Upkeep costs 50 gp per Time Unit. Luxury Upkeep costs 100 gp per Time Unit. Characters that fail to pay at least Standard Upkeep will retain temporary ability damage until the next adventure, must buy new spell component pouches and healer's kits, and may suffer other in-game penalties (or possibly gain in-game benefits) as may be detailed in this adventure.

A character that does not pay for at least Standard Upkeep may also avoid the above-described penalties by living off the wild. If the character possesses four or more ranks in the Survival skill and succeeds at a DC 20 Survival check, the character will heal temporary ability damage as if he or she paid for Standard Upkeep, may refill spell component pouches and healer's kits, and may restock up to 20 arrows or bolts if the character has at least four ranks in Craft (bowmaking). The player is allowed to Take 10 on this roll.

More information about Lifestyle and Upkeep can be found in the "Lifestyle and Upkeep" section of Chapter 3 of the *Living Greyhawk Campaign Sourcebook*.

CONTEXTE DE L'AVENTURE

FASHTRI

Petite cité. Population : 10 000

Cette ville portuaire est nichée entre la forêt de l'Udgru et les collines de Yecha. Fashtri est la plaque tournante du commerce avec les nomades Tigre, mais sa fortune vient de la forêt d'Udgru dont le bois est abattu, puis convoyé jusqu'aux chantiers navals d'Ekbir.

Les troubles frontaliers avec les nomades Tigre sont courants, surtout depuis que ceux-ci se sont mis à exploiter les riches filons d'argent et de diamants qui se trouvent dans les collines de Yecha.

LA FAMILLE DOUKKALI

Cette ancienne et modeste famille de négociants originaires de Fashtri est spécialisée dans le négoce du bois pour la construction naval des chantiers d'Ekbir. Depuis peu sous l'impulsion de son nouveau chef de famille que l'on dit fort habile et visionnaire son activité

s'est étendue à tout ce qui touche les bois rares en provenance de l'Udgru.

Des rumeurs, dans les cercles bien informés du Mouqollad tendrait à dire qu'une alliance avec la Famille Kel'igan serait à l'origine de son prestige grandissant. D'autant qu'avec la guerre contre les Ataphades, le bois est devenu une denrée de première importance. La lointaine disgrâce de cette famille semble désormais oubliée.

L'UDGRU

La vaste région sauvage de l'Udgru échappe en grande partie au contrôle du Califat. Pourtant, Ekbir considère la partie à l'ouest de la Blashikmund comme une province à part entière du pays.

Les habitants de cette région sont soit des bûcherons ou des chasseurs, soit des brigands ou des opposants au gouvernement d'Ekbir.

Un gouverneur représentant le calife réside à Kalat-Kara. Cette forteresse a été construite en Udgru au bord du Hadash. Bâtie en roche noire basaltique, Kalat-Kara, la forteresse noire, a pour rôle de surveiller l'Udgru et les vallées qui mènent aux Yatils. En raison de la taille de ce territoire, de la nature du terrain et de la sauvagerie de ses habitants, elle a bien du mal à remplir sa mission et se retrouve souvent isolée.

C'est ainsi que de nombreux criminels viennent se réfugier dans l'Udgru et constituent des bandes armées qui pillent les alentours. Les bandits les plus craints sont ceux de la troupe du Chevalier noir, un adversaire redoutable et impitoyable qui fait régner la terreur sur tout le pourtour de l'Udgru et même parfois au-delà. La véritable identité de ce Chevalier Noir est inconnue mais il s'agirait d'un ancien Faris ayant trahi sa cause. Il dispose d'une petite armée et de plusieurs assassins particulièrement redoutables. Le clergé, les Faris et l'ordre de la Coupe et du Talisman semblent être ses cibles privilégiées. Il est probable qu'il se soit allié à des sectes maléfiques.

Des hérétiques trouvent aussi asile dans cette forêt et tentent de maintenir leur religion. Quelques partisans de la Vraie Foi vivraient ainsi dans l'Udgru et même des adorateurs de divinités maléfiques dont le culte est interdit dans le pays. Ces rumeurs ne sont pas prouvées.

La flore et les essences végétales de l'Udgru y sont variées, certaines parties étant des chênaies pures ou mixtes et d'autres des hêtraies avec quelques aulnaies le long des ruisseaux. Les galdiers y sont communs et constituent une source de nourriture pour les habitants de l'Udgru, animaux ou autres.

Il y existe également une petite communauté druidique divisée en deux factions.

– Les Chamanes, issus d'une ancienne tradition religieuse des bakluniens nomades. Ils sont en relation étroite avec la nature et ses esprits. Bien tolérés en Ekbir, bien qu'on les regarde parfois avec condescendance car on les considère un peu comme des primitifs, ils sont parfois rattachés aux villages forestiers afin de veiller à la sélection des arbres à abattre et à la replantation.

– Les druides traditionnels qui sont essentiellement d'ascendance elfique. Ermites et plus sectaires, ils ont quasiment disparu de la partie ekbirienne de l'Udgru, en même temps que les rares tribus elfiques, pour se

réfugier dans le royaume elfique situé du côté tusman de l'Udgru.

GUERRE CONTRE LES ATAPHADES

Les îles Ataphades sont un archipel au nord-ouest d'Ekbir dans l'océan Dramidj. Les Ataphades sont des descendants des éléments corrompus de l'ancien Empire qui trouvèrent jadis refuge dans ces îles. Certains ont une ascendance Ur-Flanna. Ils se livrent toujours à des pratiques abominables de sorcellerie. Par des expériences sur des êtres vivants, ils ont créé de terribles monstres qui se sont ensuite répandus sur le continent. Les Ataphades eux-mêmes ont subi des transformations physiques magiques qui les ont rendus à moitié monstrueux. La marine de guerre d'Ekbir livre des combats permanents et sans merci contre les pirates Ataphades. Le Calife Xargun a récemment déclaré la guerre aux îles maudites. La première île de l'archipel Ataphade, l'île Atios est assiégée depuis plusieurs mois par les navires de guerre du Califat. Les chantiers navals tournent à plein régime depuis le début de la guerre.

Plusieurs espions de l'archipel rodent dans le Califat, bien que certains aient déjà été démasqués. Beaucoup sont ceux qui pensent qu'ils sont encore nombreux à fouler la terre bénite du Califat.

LA MACHINATION

Les navires de guerre Ekbirites font cruellement souffrir les vaisseaux Ataphades depuis des mois. Un plan a donc été orchestré par les perfides officiers Ataphades afin d'enrayer la production des navires d'Ekbir dans les chantiers navals. Ceux-ci ont décidé d'infiltrer le village forestier de Roncière, source d'une grosse partie de la production en bois pour les navires de guerre d'Ekbir afin d'y infester le bois d'un dangereux parasite. Kilaf, un premier espion infiltré parmi les bûcherons, obtint les renseignements préliminaires. Vinrent ensuite Zulgorn et son acolyte Mélania. Ils tuèrent Ours doré, le druide qui veillait sur la communauté de Roncière, afin que Zulgorn puisse prendre son identité. Dans une grotte secrète, les druides Ataphades procédèrent à diverses expériences pour créer une variété de petits œufs servant à la fois d'incubateurs pour des larves de kythons et de cache extra-plannaire non détectable à la magie. Les kythons peuvent s'y développer jusqu'à une grande maturité sans que l'œuf ne grossisse. A terme, lorsque l'œuf éclate, il libère des parasites extrêmement voraces de sa cache dimensionnelle et pourra faire de nombreux ravages sur un chantier naval. La mutation des œufs est au point, leurs temps d'incubations suffisants. La phase finale, qui consiste à infester les stocks de bois avant leur acheminement vers Fashtri, peut désormais commencer. Hélas, un spécimen kython s'est échappé et il a pondu dans un stock de bois ensuite acheminé à Fashtri. Cet incident donne matière à enquêter lorsque les œufs ont éclé en pleine ville.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Introduction:

Les personnages arrivent par bateau à Fashtri. En traversant les docks, les PJ interviennent pour sauver des ouvriers et Méden Doukkali d'étranges créatures. Voulant le fin mot de cette histoire, le marchand embauche les PJ pour enquêter à Roncière.

Rencontre 1 :

Les aventuriers découvrent le village de Roncière et font connaissance avec les habitants afin de récolter les premières informations.

Rencontre 2 :

Les personnages partent enquêter aux abords d'une colline étrange. Ils découvrent un ancien tombeau oublié. En l'explorant, ils doivent vaincre des créatures morts-vivantes et libérer leurs âmes.

Rencontre 3 :

Pendant la nuit, Kilaf l'espion Ataphade tente d'assassiner au moins un des aventuriers, espérant ainsi les décourager dans leur mission.

Rencontre 4 :

Les aventuriers vont à la rencontre du druide Ours doré et son apprentie Mélania sans savoir qu'ils sont des agents Ataphades. Ces derniers se montrent amicaux afin de les envoyer dans un traquenard au camp des bandits du Chevalier noir avec lesquels ils ont une alliance.

Rencontre 5 :

Les aventuriers démasque le faux Ours doré. Après un combat ils peuvent explorer la grotte qui renferme les œufs de kythons et des documents importants.

Rencontre 6 :

Les personnages partent vérifier un emplacement probable d'ébénite. En chemin, ils doivent affronter des créatures sylvestres agressives.

Conclusion :

Les aventuriers sont remerciés par Méden Doukkali qui leur donne leur récompense et la gratitude de la famille marchande. Les autorités du Califat sont également très satisfaites en cas de réussite des PJ.

INTRODUCTION

L'EMBAUCHE

L'aventure débute dans la cité de Fashtri, la troisième plus grande ville d'Ekbir. Les aventuriers arrivés par bateau, y débarquent et rejoignent l'auberge du Pèlerin chauve qu'on leur a conseillé.

Avant de débiter l'aventure, vous pouvez faire tirer des jets de dés à chaque joueur et les noter sur une feuille. Ils serviront plus tard au cours de l'aventure pour d'éventuels jets secrets.

Demandez dès le début de la partie un ordre de marche sur 3m de large.

Cela fait 1 mois que Brassine a été célébré et l'automne est maintenant bien installé. Le soleil timide décline peu à peu vers l'ouest et l'après-midi touche bientôt à sa fin lorsque enfin votre bateau accoste dans le port en effervescence de la cité de Fashtri. Le vent est froid, presque mordant. Située dans le nord du Califat d'Ekbir, Fashtri dresse ses fortifications face à l'océan Dramidj et voit de nombreux bateaux aller et venir chaque jour. Le long de sa façade nord coule la rivière Jugane. Passage incontournable pour le commerce avec les

Chakyiks et les peuplades nordiques, cette ville fortifiée voit passer aussi un grand nombre de caravanes. Une fois débarqué, vous marchez en direction du quartier commerçant et coupez à travers les docks pour rejoindre l'auberge du « Pèlerin chauve » qu'un marin vous a recommandé.

Alors que de grands entrepôts s'étalent le long de la rue que vous remontez, des cris d'horreurs et de détresses retentissent d'un bâtiment sur votre droite.

Cet entrepôt appartient à la famille Doukkali. Il sert à entreposer le bois à destination des chantiers navals de la ville sainte d'Ekbir. Il y a quelques jours aux abords du village de Roncière, un kython a pondu dans l'un des morceaux de bois destinés à être acheminés ici. Les œufs ont éclou il y a quelques heures à peine. Des ouvriers chargés d'embarquer le bois, ainsi que Méden Doukkali qui les supervise, viennent de déranger les bêtes affamées.

En entrant, vous distinguez un ouvrier avec un crochet à la main qui tente de repousser une créature reptilienne. La tête de la créature est disproportionnée et garnie de dents tranchantes. Derrière le monstre, un autre ouvrier gît étendu sur le sol. Près de vous, un homme typé bakluni aux habits de qualité est comme paralysé contre le mur à coté de l'entrée.

L'homme typé bakluni paralysé contre le mur est Méden Doukkali.

Ces kythons étant reproduit en élevage avec des aides magiques, il est plus difficile de les identifier. Le test de connaissance des plans est majoré de +5 à son DD.

Voir en **Annexe 4** pour le plan détaillé. L'homme au sol est agonisant il est à -5 PV, lorsque l'initiative commence. Il est possible de savoir qu'il respire encore mais fébrilement par un test de premiers secours [DD15] mais cela nécessite de l'examiner lors d'une action standard. Il est également possible de le savoir en ne prenant qu'une action de déplacement mais la difficulté est alors supérieure [DD20]. Un œil aguerri peut tenter d'avoir l'information sur l'instant (action libre) via un test [DD25]. L'ouvrier avec le crochet fuit dès que les aventuriers engagent le combat, s'il ne meurt pas avant.

Non Combattants

Méden Doukkali : Humain (bakunien)

Expert 6 ; 20 pv ; cf. Annexe 1.

Ouvrier : Humain (baklunien) Expert 1 ; 6 pv ; cf. Annexe 1.

Créatures

APL 2 (EL 2)

Larves kythons (2) : 11, 11 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 4 (EL 5)

Jeunes kythons (2) : 41, 41 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 6 (EL 7)

Kythons adultes (2) : 75, 75 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 8 (EL 10)

Empaleurs (2) : 90, 90 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 10 (EL 11)

Empaleurs (3) : 90, 90, 90 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 12 (EL 13)

Pourfendeurs (2) : 127, 127 pv ; Cf. Annexe 1.

Tactique

Le premier kython est nettement visible puisque aux prises avec un ouvrier, mais l'autre (les autres en APL 10) est dissimulé, prêt à bondir. Affamés, les kythons combattent avec acharnement. Intelligents, ils maîtrisent les tactiques de chasse basiques : surprendre une proie, l'affaiblir et l'encercler, sauf pour la larve qui est plus instinctive qu'intelligente.

Développement

Une fois le combat gagné, Méden Doukkali se montre consterné par cet événement puis se reprend pour remercier les personnages. Ne se trompant pas sur la nature des aventuriers, le marchand leur demande s'ils ont une idée d'où peuvent bien provenir ces créatures.

Un test de fouille [DD10] permet de trouver un grand morceau de bois (de la taille d'une poutre) avec des cavités creuses. En cas d'échec, un ouvrier remarque les cavités.

Conscientieux, le marchand demande de vérifier chaque morceau de bois.

En examinant les créatures et la cavité, un test de connaissance des mystères [DD12 + APL] et/ou nature [DD15 + APL] permet de déterminer que ces créatures ne font pas partie des animaux naturels et ne sont sûrement pas d'une taille normale. C'est comme si elles avaient subi une croissance accélérée.

Quelques minutes après le combat, le Qadi Jann'Qefet et des soldats arrivent. Le Qadi prend en main l'enquête de cet incident. Méden Doukkali demande aux PJ où ils logent afin de venir les remercier comme il se doit dans la soirée le temps qu'il finisse de régler ses occupations en cours.

Les PJ peuvent ensuite rejoindre l'auberge pour un peu de repos. Ils peuvent également se rendre dans un temple pour acheter des soins mais les autres boutiques sont fermées pour cause d'horaires d'hiver.

Encore intrigués par cette attaque, vous repartez vers l'auberge du « Pèlerin chauve ». Après 5 minutes, vous arrivez à la bâtisse. La salle principale est assez petite mais chaleureuse avec beaucoup de décorations telles que des peintures. Une charmante jeune femme vous accueille :

« Bienvenue au Pèlerin chauve ! Souhaitez-vous une chambre pour la nuit ? Ou peut être ne venez-vous que pour dîner ? »

L'auberge est un bâtiment avec 2 étages, de qualité. Elle propose des chambres simples, doubles ou un dortoir qui compte 9 lits (dont 2 lits déjà occupés par des voyageurs).

Au cours de la soirée, il est possible de glaner quelques renseignements :

– [DD10] la Cour des Miracles a récemment fait parler d'elle. Des marchands seraient rançonnés.

(rumeur tendancieuse en référence au scénario EKB6-02 Le cadeau d'Al'zarad)

– [DD12] La famille Doukkali est spécialisée dans le négoce du bois. Originaire de Fashtri c'est une modeste famille marchande en devenir.

– [DD14] Avec une grande partie de l'armée mobilisée en mer, les brigands de l'Udgru sont beaucoup plus actifs. Les autorités offrent une prime pour chaque tête de brigand.

– [DD16] Zik'tahim, le propriétaire de l'auberge souhaite être un artiste reconnu à Fashtri, il aime exposer ses peintures dans la salle principale pour les faire admirer par ses clients. Il n'est pas rare qu'il offre un coup à boire à qui le complimente sur ses œuvres.

– [DD20] La famille Doukkali a des agents grassement payés qui parcourent le nord de l'Udgru, probablement à la recherche de bois rares.

Dans le courant de la soirée Méden Doukkali vient pour rendre visite aux aventuriers à l'auberge. En entrant, il se rend directement à leur table s'il y en a encore de présents dans la salle commune ou sinon, il les fait quérir par l'aubergiste. Dans tous les cas, c'est autour d'une table qu'il engage la conversation.

« Je suis venu vous remercier à nouveau pour votre intervention. S'il vous plaît, acceptez cette petite récompense pour votre aide providentielle ». Il vous tend alors une bourse.

Trésor

APL 2 : L – 0 po ; C – 50 po ; M – 0 po

APL 4 : L – 0 po ; C – 100 po ; M – 0 po

APL 6 : L – 0 po ; C – 150 po ; M – 0 po

APL 8 : L – 0 po ; C – 200 po ; M – 0 po

APL 10 : L – 0 po ; C – 250 po ; M – 0 po

APL 12 : L – 0 po ; C – 300 po ; M – 0 po

Une fois la récompense remise, il enchaîne par ce qui suit :

« Les événements à l'entrepôt m'ont alarmé. Le Qadi Jann'Qefet m'a affirmé que ces créatures ne sont pas naturelles. J'aimerais connaître leur origine et m'assurer que le reste de notre production n'est pas infesté par ses monstres. Hélas, j'ai beaucoup de navires à affréter, nos entrepôts étant remplis, je suis obligé de rester ici à Fashtri. Je dois donc trouver des gens capables, pour aller voir à Roncière d'où sort le gros de notre production. J'ai pu apprécier votre courage mais comme le dit souvent mon père : les muscles seuls ne suffisent pas, il faut aussi un cerveau ! Enfin quelque chose dans ce genre là. Alors avant de vous proposer un éventuel contrat, accepteriez-vous de répondre à une petite énigme ? » ... La voici :

**On la tourne en avançant ;
Mais quand on l'est,
cela signifie « être dans le vent »
De quoi s'agit-il ?**

L'énigme est notée dans le Document pour les joueurs 1 au cas où les joueurs souhaitent la voir écrite. La réponse est « page ». Dans le cas où les joueurs ne peuvent y répondre, il peut donner cet indice :

C'est un ami bibliothécaire de mon père qui lui a posé cette énigme lorsqu'il était encore étudiant et plongé toute la journée dans les livres.

Une fois l'énigme résolue, le marchand se montre satisfait.

**Bien, vous semblez être un groupe d'exception !
Acceptez-vous cette mission ?**

Les personnages voudront certainement divers détails. Voici les informations que peut délivrer Méden Doukkali :

- Roncière est un village forestier à la lisière nord de l'Udgru et au bord de la Jugane, information facilement confirmée par un test de connaissance géographie [DD12]. A l'origine petit camp de bûcheron, la famille Doukkali s'y est installé il y a une centaine d'année. Elle est maintenant propriétaire de la moitié des infrastructures et gère l'ensemble de l'activité sylvicole

– L'intendant qui gère les affaires courantes en son absence se nomme Djiquel.

– Ours doré, un chamane d'une tribu Tagzar, vit à coté village. Il aide quelques fois la communauté de Roncière et veille qu'il n'y ait pas de surexploitation.

– Il y a une petite garnison d'askaris à Roncière, Tadlik Eshman, Amir de 10 en est le commandant.

– Le village n'a pas souvent de problème avec les brigands de l'Udgru. Il n'y a eu que 2 grosses attaques cette année et c'est très calme depuis quelques mois. Les troupes du Chevalier noir sont généralement plus attirées par des convois de plus grosse valeur ou des postes officiels plus représentatifs de l'autorité du Califat.

Puis quand la conversation touche à sa fin, le marchand conclut en se levant :

« Bien, je vous laisse vous reposer pour votre voyage de demain. Et pensez à prendre des vêtements chauds, car comme le dit le dicton : S'il y a un vent froid sous les ailes du Faucon, alors le Loup chassera sous les flocons. »

Dicton faisant référence au mois du Faucon suivi du mois du Loup et la probabilité de voir neiger avant Froidenoce lorsque le vent est particulièrement froid au mois du Faucon.

RENCONTRE I

RONCIÈRE

Les aventuriers partent le lendemain matin. Le trajet se passe sans incident et dure 1 jour et demi à cheval. Si quelqu'un en fait la demande, le marchand peut prêter des montures (chevaux légers).

Le temps est au gris et c'est sous des petites averses passagères que se fait une grande partie du voyage. Vous longez la Jugane presque tout du long. C'est le lendemain, alors que dans le ciel voilé le soleil est à son zénith, que vous arrivez. Le village compte une trentaine de bâtiments et s'étend de la Jugane jusqu'à la lisière de la forêt. Des palissades envahies par les ronces forment une sorte de muraille autour

du village offrant divers passages de la largeur d'une charrette. Un seul grand et haut bâtiment est en pierre, cela doit être la garnison au vu de la tour qui va avec. Une grande péniche est accostée le long d'un petit quai. Des ouvriers sont en train de la charger d'énormes troncs d'arbre.

Le village de Roncière compte environ une centaine d'habitants mais cela varie en fonction de l'activité sylvicole. Normalement en cette saison l'activité devrait se ralentir, mais avec les nombreuses commandes pour le chantier naval d'Ekbir le travail bat son plein. L'exploitation se fait sur une trentaine d'arpents. Ces parcelles vont des abords du village à plus d'une demi-heure de marche dans l'Udgru. On y récolte du chêne pour les grosses structures, du hêtre utilisé pour la fabrication de meubles ou des constructions modestes. Voici la description de quelques lieux avec les informations que les PJ pourront y glaner.

La garnison

Forte d'une vingtaine d'Askaris, cette garnison comptait à l'origine 40 hommes dirigés par un Amir de 40. Au fil du temps, suite à quelques pertes et à cause de son éloignement de la forteresse noire dont elle dépend, cette garnison s'est quelque peu dégarnie.

On peut voir placardé sur un mur (test de détection [DD10]), une affichette annonçant qu'une prime est offerte par tête de brigand. Si les personnages demandent des explications, un soldat explique que la prime varie selon le type de brigand amené et qu'il faut vraiment la tête.

Tadlik Eshman, Amir de 10 est actuellement le responsable de la garnison. Parfois dépassé par ses responsabilités, il souhaite qu'un nouvel Amir de 40 avec des renforts viennent renflouer les effectifs.

Un test de diplomatie est nécessaire pour avoir les informations suivantes de la part des 'Askaris :

- [DD10] Au dernier gros engagement contre les troupes du Chevalier noir, la garnison a perdu 5 valeureux soldats mais c'était il y a plus de 3 mois.
- [DD12] Cela va bientôt faire 3 mois que nos patrouilles n'ont pas croisé de vraies bandes organisées. Le commandant Tadlik s'en félicite car il n'aimerait pas voir les effectifs de la garnison se réduire.
- [DD15] Un bûcheron a été attaqué il y a 3 jours par une étrange créature reptilienne. Il a fallu l'intervention de 3 'Askaris pour tuer la créature. Malheureusement, le bûcheron est mort empoisonné par la créature et l'un des Askars n'a eu la vie sauve que grâce aux soins d'Assana la guérisseuse.
- [DD20] Même Ours doré, un chamane Tagzar de la région qui a souvent mené la vie dure aux brigands isolés, n'a apparemment pas eu de confrontation avec eux depuis un bon moment.

La Danse de la Dryade

Cette grande auberge est un haut lieu de beuverie pour les ouvriers sylvicole. La salle commune est vaste. Il y a 1 étage avec seulement : 4 chambres individuelles et 4 chambres doubles (voir plan en **Annexe 5**). Le patron se nomme Bérrek la barrique. Rondouillard, il n'en est pas moins dynamique. Ici, les conversations vont bon train et les rumeurs fusent. Un test de Renseignement permet d'obtenir les renseignements suivants :

(Offrir des bières est très bien vu, +1 de modificateur de circonstance par pièce d'or dépensée ainsi, maximum +3)

- [DD10] Un bûcheron a été tué il y a 3 jours par un horrible monstre. Heureusement les soldats en sont venus à bout. Mais Assana la guérisseuse n'a rien pu faire pour la victime.

- [DD12] Joakim tient le seul magasin du village. Mais ce n'est que le gérant car le magasin appartient à la famille Doukkali comme beaucoup d'infrastructures ici.

- [DD14] Depuis l'attaque du monstre, l'intendant Djiquel a interdit d'approcher de la colline aux fougères réputées dangereuses.

- [DD14] Un bûcheron a échappé de peu à des monstres reptiliens aux abords de la colline aux fougères.*

- [DD18] Le vieux Hazoum est celui qui en connaît le plus sur ce village et son histoire.

- [DD20] Il y a au moins 2 ou 3 bûcherons qui en pincent pour l'apprentie du chamane Ours doré. C'est vrai que c'est une belle jeune fille.

* Cette information est fautive, elle est donnée par Kilaf le bûcheron Ataphade infiltré qui n'apprécie pas la présence des aventuriers. Informé par ses compatriotes druides de la présence du tombeau sous la colline, il a décidé de les y envoyer en espérant qu'ils n'en reviennent pas. Même si cette rumeur n'est spécifiquement lancée que par un seul individu, dans l'heure suivante d'autres personnes peuvent la colporter empêchant ainsi de remonter à sa source.

L'intendant Djiquel

Bakluni robuste d'une trentaine d'année, Djiquel est à raison l'homme de confiance de la famille Doukkali car c'est un homme loyal et travailleur. Mais il est très occupé et n'arrête pas de faire des allers-retours entre les différents arpents surtout que la production a pris du retard. Il ne souhaite donc pas perdre de temps à s'entretenir avec les PJ. Et il est très difficile de tomber sur lui avant le soir. Seul un test de diplomatie [DD20 + APL] permet de le voir dès l'après-midi d'arrivée des aventuriers. Voici les informations qu'il détient, encore faut-il lui poser les bonnes questions :

- Connaissant la même histoire que le vieux Hazoum au sujet de la colline aux fougères, par sécurité il a préféré éviter que des bûcherons s'en approchent au cas où cela aurait pu avoir un rapport avec la créature reptilienne.
- La famille Doukkali emploie des chasseurs spéciaux, (des rôdeurs aguerris en fait), afin d'explorer la forêt et trouver des arbres rares. Un seul habite ce village (Jussem), mais il est actuellement en exploration.
- Il connaît bien Ours doré avec qui il a des rapports amicaux. Mais il se fait rare au village, il ne l'a pas vu directement depuis qu'il a accepté une apprentie, il y a un peu plus de deux mois environ (3 mois exactement en fait), une belle jeune fille du nom de Mélania. Des bûcherons les voient régulièrement sur les arpents faisant leur travail qui consiste à replanter des arbres, s'assurer que les arbres les moins jeunes ne soient pas tronçonnés. Il ne sait pas précisément où se trouve son habitation, mais il sait que c'est dans une grotte vers le sud-est.

Le vieux Hazoum

Bakluni, Hazoum reste au village comme Maître charpentier. Agé de 75 ans, il est le doyen. Voici les informations qu'il peut éventuellement communiquer si on le questionne :

- Il y a près de 50 ans, deux chasseurs spéciaux de la famille Doukkali en expédition ont trouvé une colline où seules des fougères grisâtres poussent. L'endroit leur semblait étrange car les fougères étant d'une couleur malade, ils y sont retournés le surlendemain leur mission finie. Un seul en est revenu, il était terrorisé et il divaguait. « Je me souviens qu'il disait entre autre *ce n'est pas naturel* ». L'homme fut conduit à Fashtri pour y être soigné. Je ne les plus jamais revus.

- Ours doré est vieux et ce n'est pas étonnant qu'il a pris une apprentie. Il vit dans une grotte assez loin dans la forêt.

Assana la guérisseuse

Bakluni d'une trentaine d'année, Assana est une suivante de Gestäi. Sa maison est la plus proche de la Jugane. Elle a son franc parlé mais le cœur sur la main. Elle peut prodiguer des soins à 75% du coût normal (coût normal : 100p x niveau du sort x niveau de lanceur de sort). Elle ne sait presque rien excepté que la créature était de la famille des kythons et qu'elle use de poison.

APL 2 et 4

Assana la guérisseuse : humaine (baklunienne) Clr3 ; cf. Annexe 1.

APL6 à 12

Assana la guérisseuse : humaine (baklunienne) Clr7 ; cf. Annexe 1.

Assana est la seule à connaître précisément où se trouve la tanière d'Ours doré car il lui est arrivé d'aller lui troquer des herbes.

Le magasin Doukkali

Ce magasin est tenu par Joakim. Il travaille pour le compte de la famille Doukkali. On peut y trouver tout ce qu'il y a dans la table 7-8 à *Matériel d'aventurier et substances et objets spéciaux* ainsi que toutes les *armures légères* et les *armes courantes* du manuel des joueurs. De plus, sont en vente ici un *Forester's cloak* [provide +1 circumstance bonus on hide checks made in a forest – 20gp Arms & equipment guide, page 35], un *Animal trainer's kit* [it grants a +2 circumstance bonus on handle animal checks – 50gp Arms & equipment guide, page 22].

RENCONTRE 2

LE TOMBEAU OUBLIÉ

Si les personnages décident d'explorer plus en avant les rumeurs liées à la colline aux fougères, ils trouveront facilement les indications pour s'y rendre. Cette colline est située au sud-ouest à près d'une heure du village. Les fougères qui poussent dessus sont d'une couleur terne, presque grise.

La colline est en fait une sorte de tumulus datant de 766 AA. Dessous se trouve le tombeau de Garaduk, chef du clan des Éperviers qui se rallia à la Horde implacable.

Mais lorsque la horde fut repoussée, le groupe de Garaduk fut pourchassé par des cavaliers Ekbirites. Garaduk ayant reçu une terrible blessure, les nomades n'eurent d'autre choix que de s'enfoncer dans l'Udgru. Bien qu'ils échappèrent aux soldats d'Ekbir, Garaduk succombât à ses blessures car son chamane avait épuisé toutes ses ressources pendant les nombreux affrontements. Ses hommes ont alors construit la sépulture et, pensant le clan des éperviers anéanti à jamais avec la mort de son chef, ils se sont tués lors d'un ancestral rituel de dévouement pour rester avec lui. L'entrée fut scellée magiquement par le chamane mais il fut tué par une bête féroce avant de procéder aux derniers sacrements sur le tumulus. Les âmes des défunts ne purent donc pas trouver le repos éternel. Une fouille [DD15] aux abords de la colline, permet de trouver l'entrée du tombeau.

Après quelques instants de recherche, vous trouvez aux abords sud de la colline un petit bloc rocheux. Là, une énorme pierre obstrue un sombre passage. Mais apparemment, quelqu'un l'a déjà bougée car le passage est suffisant pour laisser passer de profil un individu de taille raisonnable. A ce moment, un souffle froid vous fait frissonner et doucement quelques flocons commencent à tomber. Il neige.

Il est possible de pénétrer dans le passage en se mettant de profil (en rentrant bien le ventre). Le passage semble être une petite grotte naturelle assez étroite qui se prolonge sur 9 mètres et se termine devant une imposante porte en pierre. Il est impossible d'y voir correctement pour un humain. La pierre est faite d'un seul bloc. Dessus est écrit en ancien Bakluni le texte suivant (donner aux joueurs le **Document pour les joueurs 2**) :

La Horde implacable est en fuite,
et Garaduk le brave s'est éteint.
Le clan des éperviers prend fin,
en paix il repose avec sa suite.

Par trois fois,
le tombeau est scellé.
Toi qui a la foi,
nul besoin de clef
car le bon mot est ici

Un test de Connaissance (histoire) ou Connaissance bardique [DD10] permet de se rappeler les événements historiques liés à la horde implacable. Donner alors le **Document pour les joueurs 4**. La porte protège le tombeau de Garaduk. Un mot de passe commande son ouverture. Il faut prononcer 3 fois de suite le mot « ici ». Le tableau en dessous est une sorte d'indice mais qui peut également égarer le lecteur. La phrase du tableau est « La réponse est évidente ». La clef de codage est :

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
ZYXWVUTSRQPONMLKJIHGFEDCBA

Laissez les joueurs la trouver seuls. Sinon, un test de décryptage [DD10] permet de la trouver. Tous les éléments de cette énigme sont dans le **Document pour les joueurs 3**. Une fois la porte ouverte, les personnages peuvent commencer l'exploration du tombeau. Il n'y a aucune source d'éclairage. Se reporter au plan donné en **Annexe 6**.

1 – La porte s'ouvre en pivotant et soulève une couche de poussière. Un test de survie [DD10] révèle que personne n'a emprunté ce passage depuis des années. Après un petit palier, un escalier de 3 mètres de long s'enfonce de manière abrupte dans les profondeurs. Il débouche dans une petite antichambre. De celle-ci, part un couloir de 4,5 mètres qui mène à une porte en pierre qui n'est pas verrouillée.

2 – En APL 2, un piège est placé au milieu du couloir. Une trappe s'ouvre dans le sol faisant tomber au fond d'un puits la victime.

Pièges

APL 2 (EL 1)

Trap : CR 1 ; mechanical ; location trigger ; automatic reset ; hidden lock bypass (Search DC 25, Open Lock DC 30) ; DC 15 Reflex save avoids ; 20 ft deep (2d6, fall) ; Search DC 20 ; Disable Device DC 23.

3 – Une fois la porte ouverte, les personnages peuvent voir une grande salle renfermant 8 sarcophages. Avec un test de détection [DD12] on peut voir au centre de la pièce (sous le 3 dans le plan en annexe) une dalle et on trouve la même au plafond avec un symbole étrange gravé dessus (une détection de la magie révèle une magie d'abjuration). Un test de religion [DD15] permet de reconnaître le symbole d'Asman, un ancien dieu Paynim dont la sphère d'influence est le ciel. Quiconque se tient sur cette dalle bénéficie des effets du sort *Protection contre le mal*. Dès qu'une personne pénètre dans la pièce, les morts-vivants qui la hantent se lèvent et attaquent les aventuriers.

APL 2 (EL3)

Squelettes (humains) (3) : 6, 6, 6 pv ; Cf. manuel des monstres page 232.

Zombies (humains) (4) : 16, 16, 16, 16 pv ; Cf. Manuel des monstres page 266.

APL 4 (EL5)

Goules (4) : 13, 13, 13, 13 pv ; Cf. manuel des monstres page 143.

Zombies (humains) (4) : 16, 16, 16, 16 pv ; Cf. Manuel des monstres page 266.

APL 6 (EL7)

Goules (4) : 13, 13, 13, 13 pv ; Cf. manuel des monstres page 143.

Allips (3) : 26, 26, 26 pv ; Cf. manuel des monstres page 10.

APL 8 (EL8)

Blêmes (2) : 29, 29 pv ; Cf. manuel des monstres page 143.

Âmes en peine (taille M) (2) : 32, 32 pv ; Cf. manuel des monstres page 11.

APL 10 (EL11)

Blêmes (6) : 29, 29, 29, 29, 29, 29 pv ; Cf. manuel des monstres page 143.

Spectres (2) : 45, 45 pv ; Cf. manuel des monstres page 229.

APL 12 (EL13)

Spectres (4) : 45, 45, 45, 45 pv ; Cf. manuel des monstres page 229.

Dread Wraith : 104 pv ; *Monster Manual* page 11.

Tactique

En APL 2 les morts-vivants ne sont pas intelligents. Ils avancent bêtement vers le plus proche être vivant. En APL 4 et plus, certains morts-vivants sont plus évolués et plus intelligents. Ils savent chasser une proie en groupe.

Développement

Une fois le combat gagné, les aventuriers peuvent fouiller la salle tranquillement.

4 – Un test de fouille [DD18 +APL] permet de trouver le passage secret menant à une salle mortuaire. Au centre de la pièce se trouve le sarcophage de Garaduk. On peut lire dessus en ancien baklunite : *Ci-gît Garaduk dernier Khan du clan des éperviers*. Dans le sarcophage se trouve la dépouille de l'ancien Khan des éperviers. Avec lui se trouve une *amulette d'armure naturelle +1* qui pourrait être source de convoitise. Sur le sol éparpillé se trouve un modeste trésor constitué de pièces d'or, d'argent et de diverses pièces d'orfèvrerie.

Trésor

APL 2 : L – 0 po ; C – 100 po ; M – 0 po

APL 4 : L – 0 po ; C – 200 po ; M – 0 po

APL 6 : L – 0 po ; C – 300 po ; M – 0 po

APL 8 : L – 0 po ; C – 400 po ; M – 0 po

APL 10 : L – 0 po ; C – 500 po ; M – 0 po

APL 12 : L – 0 po ; C – 600 po ; M – 0 po

Dès qu'une personne ramasse son trésor ou touche le sarcophage, le fantôme de Garaduk apparaît.

Soudain l'air devient glacial et une forme luminescente et translucide apparaît au-dessus du sarcophage. Doucement, elle semble prendre une certaine consistance et une silhouette se dessine pour prendre l'apparence d'un robuste Bakluni portant une armure de cuir tribal. Ses longs cheveux sont décorés de plumes. Son visage est triste. Il vous regarde un instant puis s'exprime en ancien Baklunite, sa voix ressemblant à une plainte : « Pourquoiiii ? Pourquoi n'avons nous paaas rejoint les grandes plaiiines éternelles ? Pourquoi Asman n'a-t-il pas accueilli nos âmes ? Raaaaahhhhhhhhhhhhh ! Ils nous faut la dernière bénédiction, l'ultime prière pour le salue de nos âmes. Vous les vivants, nous aidez-vous ? »

Le fantôme de Garaduk recherche les derniers sacrements pour lui et ses hommes. Il faut donc que les aventuriers aillent sur la colline et fassent une prière funèbre paynim. Un test de Connaissance (religion) [DD10 +APL], de Connaissance (histoire) ou Connaissance bardique [DD12 +APL] permet de connaître la procédure à suivre. Le fantôme ne peut pas être détruit par un renvoi. Par contre, il peut être combattu normalement. Tant qu'aucune cérémonie funéraire n'est faite, les morts-vivants reviennent après 24h. Le fantôme n'est pas belliqueux et peut raconter son histoire si on le lui demande mais il se défend à la

moindre agression bien qu'il ne puisse pas quitter la pièce 4. Le fantôme peut répondre aux questions dans la mesure de ses connaissances. Il ne sait rien du complot visant la production de bois de Roncière. Si les personnages acceptent de l'aider et de faire la prière, lisez ceci :

Merci! Au nom du clan des Eperviers, merci! Emmenez avec vous ce modeste trésor qui est à vos pieds, il ne vous servira plus et recevez notre reconnaissance. Que celui qui chevauche dans le vent vous bénisse! La silhouette semble comme se dissoudre et rentrer dans le sarcophage.

Quiconque profane le sarcophage de Garaduk et quiconque se trouvant dans la pièce 4 à ce moment là, reçoit la **Malédiction de Garaduk** sur son AR.

Il neige encore en sortant. Une fois la cérémonie effectuée :

Alors vous entendez comme une plainte... Ah non, c'est un cri plutôt un cri d'allégresse: Ouuiiiii enfiin! Vous voyez alors des petits feu follets surgir doucement de la colline. Ils remontent à contre-sens des flocons. Pendant un instant on se demande s'ils ne vont pas s'arrêter sous le poids de cette neige qui tombe mais non. Ils continuent à s'élever toujours plus haut jusqu'à les voir disparaître dans le gris du ciel. Et alors que vous alliez baisser la tête, un rayon de lumière transperce un nuage illuminant la colline dans une douce chaleur. Asman devait sûrement être là pour accueillir ses fidèles.

Après être sorti du tombeau et après les éventuelles prières funèbres, les PJ peuvent détecter des traces dans la neige, test de détection [DD15]. Ce sont les traces d'un animal. Test de connaissance nature [DD10] pour reconnaître celles d'un loup. Après une centaine de mètres, les traces disparaissent à cause de la neige. Il s'agit du loup de Zulgorn venu espionner les aventuriers. Il s'est éclipsé dès que les personnages sont sortis.

RENCONTRE 3

L'ASSASSIN

Voyant les aventuriers revenir à leur auberge, Kilaf décide de tenter le tout pour le tout. Il va tenter d'assassiner à la faveur de la nuit au moins l'un des personnages, espérant ainsi les décourager. Il s'infiltrer vers minuit dans l'auberge. Il porte un foulard noir sur le visage afin de cacher son identité.

APL 2 (EL4)

Kilaf : Humain (baklunien) Rog4 ; 16 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 4 (EL6)

Kilaf : Humain (baklunien) Rog5 Assassin1 ; 22 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 6 (EL8)

Kilaf : Humain (baklunien) Rog7 Assassin1 ; 34 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 8 (EL10)

Kilaf : Humain (baklunien) Rog7 Ftr2 Assassin1 ; 41 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 10 (EL12)

Kilaf : Humain (baklunien) Rog7 Ftr4 Assassin1 58 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 12 (EL14)

Kilaf : Humain (baklunien) Rog7 Ftr6 Assassin1 70 pv ; Cf. Annexe 1.

Tactique

Kilaf n'a qu'un but : tuer au moins un des aventuriers (plus d'un si cela paraît facile) puis fuir en déposant sa lettre (donner aux joueurs le **Document pour les joueurs 5**). Il tente de s'infiltrer par une fenêtre pour s'attaquer à un personnage qui dort ou sinon en cas de tour de garde, il s'attaque à un aventurier seul en faction. S'il se retrouve en mauvaise posture sans avoir tué personne, il fuit également. Pour fuir, il peut tenter d'immobiliser son adversaire avec sa sacoche immobilisante. En cas de capture imminente, il tente de se suicider.

Trésor

APL 2 : L – 61 po ; C – 0 po ; M – *Potion of cure light wounds* (4 gp).

APL 4 : L – 61 po ; C – 0 po ; M – M – *Potion of cure light wounds* (4 gp), *Gloves of dexterity* +2 (330 gp).

APL 6 : L – 0 po ; C – 0 po ; M – *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Gloves of dexterity* +2 (330 gp), Mythral chain shirt +1 (91 gp), short sword +1 (167 gp).

APL 8 : L – 0 po ; C – 0 po ; M – *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Gloves of dexterity* +2 (330 gp), Mythral chain shirt +1 (91 gp), short sword +1 acéré (360 gp).

APL 10 : L – 0 po ; C – 0 po ; M – *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Gloves of dexterity* +2 (330 gp), Mythral chain shirt +1 shadow (405 gp), short sword +1 accéré (360 gp), *Potion of invisibility* (25 gp), *Potion of fly* (25 gp).

APL 12 : L – 0 po ; C – 0 po ; M – *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Gloves of dexterity* +2 (330 gp), Mythral chain shirt +1 shadow (405 gp), short sword +1 accéré (360 gp), *Potion of invisibility* (25 gp), *Potion of fly* Cloak of resistance +2 (330 gp).

Développement

Si Kilaf est capturé il tente de bluffer en affirmant être un espion du Chevalier noir. Il affirme que son chef a des plans particuliers pour Roncière et que son travail est simplement de faire des rapports réguliers sur l'activité du village et d'éloigner d'éventuels curieux. Il peut en guise de « bonne foi », indiquer le camp des bandits du Chevalier noir (voir rencontre 4), c'est alors l'aigle de Mélania qui aura repéré les PJ sur le chemin et prévient sa maîtresse. S'il réussit à fuir, il laisse tomber sa lettre même si son objectif n'est pas rempli et rejoint ses acolytes. Pensant sa couverture compromise, il reste caché dans la grotte d'Ours doré. Kilaf a fait un serment scellé magiquement pour ne rien révéler de ses activités

d'agent Ataphade. S'il est contraint magiquement, il meurt sur-le-champ.

RENCONTRE 4

AU CŒUR DE LA FORÊT

Seule Assana peut indiquer correctement la localisation de la grotte d'Ours doré. Si les aventuriers s'y rendent sans les indications précises, 2 tests de pistage (survie) [DD15 + APL] sont nécessaires pour y arriver rapidement. Dans le cas contraire, chaque test raté fait perdre une heure. Attention, même si personne ne piste, il est possible de trouver le repère. Cela est simplement plus laborieux.

La grotte d'Ours doré se trouve à 2 heures du village vers le sud-est. Il est probable que les personnages ne s'y rendront qu'au 2^{ème} jour. Le temps est alors plus doux.

La neige fond progressivement sous vos pas, laissant souvent place à des flaques de boue. Les sentiers ne sont pas faciles à suivre mais finalement vous arrivez à une clairière où certains arbustes sont fleuris comme si l'arrivée de l'hiver n'avait pas d'incidence sur eux. Devant vous se tient un promontoire rocheux sur lequel se dessine l'entrée d'une grotte. Un loup peu engageant semble en garder l'entrée, il grogne à votre approche et ses babines se retroussent dangereusement. A ce moment, un homme, que vous auriez pensé plus vieux, s'il s'agit bien d'Ours doré, sort de la grotte. Il pose la main sur le loup mais ne le calme pas pour autant et vous regarde d'un air soupçonneux.

Se reporter au plan en **Annexe 8**. Zulgorn n'est pas sûr des intentions des aventuriers. Mélania est cachée en retrait à l'intérieur et si Kilaf est vivant, il se trouve dans le laboratoire secret. Dès que les PJ ouvrent le dialogue, il se détend et calme son loup. Il se montre amical et enjoint Mélania à le rejoindre. Le numéro des agents Araphades est parfaitement au point. Ils savent jouer leur rôle à la perfection. De plus, Zulgorn possède une *baguette de détection faussée*, qu'il utilise à bon escient, en général lorsqu'il part près des arpens ou lorsqu'il sait qu'il risque de rencontrer des gens susceptibles de le sonder. On considère donc que le sort est actif sur lui et sur Mélania lors de leur entrevue.

Zulgorn ne ressemble que vaguement à Ours doré, même corpulence, taille et couleur de cheveux mais il n'y que l'intendant Djiquel, Assana et 2 ou 3 bûcherons qui peuvent le démasquer. C'est pour cela qu'il laisse Mélania faire le travail quotidien d'inspection des arpens sous prétexte qu'elle est son apprentie et lui reste assez éloigné.

Voici divers fausses informations qu'ils peuvent révéler au fil de la conversation :

- La mère de Mélanie était une nomade Tigre et son père un aventurier. Sans attaches avec leur monde respectif et attirée par la nature, elle a décidé d'apprendre auprès d'un maître druide.

- Ours doré est âgé mais les pouvoirs que lui accorde la nature font que le temps ne semble pas l'affecter aussi bien qu'une personne ordinaire. Mais il sent que la fin

est proche, et c'est heureux qu'il s'en ira, laissant son savoir à une nouvelle génération.

- Le faux Ours doré dit ne pas avoir examiné le kython qui a attaqué les bûcherons. Il n'a jamais vu ce genre de créature et de son avis sur la question, c'est cette créature qui a pondu des œufs dans le bois acheminé à Fashtri. Heureusement, la créature étant morte, il n'y a plus de risque que cela se reproduise, fin de l'histoire.

- Il n'y a pas de raison qu'il faille soupçonner un acte malveillant délibéré, mais s'il faut vraiment le croire cela ne l'étonnerait pas que cela soit un coup tordu du Chevalier noir. Ses sbires sont étrangement discrets ces derniers temps. Mélania a repéré un de leur camp à seulement une heure d'ici au sud.

Mélania qui est passée récemment au camp du Chevalier noir, sait qu'ils ont capturé un rôdeur des Doukkali. Afin de finir de les appâter, elle dit ceci :

« Oui, j'ai repéré leur camp hier après-midi mais je ne m'en suis pas trop rapproché. Par contre, je suis presque certaine d'avoir vu des brigands emmener un prisonnier, peut être humain, mais je n'ai pas pu vérifier car cela était trop dangereux. Si vous le voulez, je peux vous y conduire et même vous aider. Elle se retourne alors vers Ours doré. Je peux hein maître ? » Le druide semble amusé et lui répond : « oui oui si tu veux, cela ne peut pas faire de mal de chasser quelques monstres mais surtout sois prudente. »

Le plan est simple. Mélania va attirer les PJ au camp du Chevalier noir. Zulgorn enverra un messenger animal les avertir. Puis au moment de l'assaut, l'espionne se retournera contre les aventuriers les prenant par surprise. Evidemment le faux Ours doré encourage les PJ à débarrasser la forêt de ses viles créatures.

Si les personnages se montrent trop soupçonneux et qu'ils ne veulent pas y aller, Zulgorn tente d'aller dans la grotte sous le prétexte de leur montrer une plante étrange qu'il n'a pas identifié. Il y prépare quelques sorts (prévient Kilaf s'il est présent dans la grotte) puis les attaque afin d'en finir avec ces aventuriers trop curieux. Si les PJ ne veulent pas que Mélania les accompagne, celle-ci indique un chemin un peu plus long, prévient les sbires du Chevalier noir d'une attaque imminente et se cache pour aider ses alliés.

Les aventuriers vont sûrement vouloir s'attaquer au camp des brigands ne serait ce que pour obtenir des informations sur leurs activités. Après une heure de route, Mélania leur indique que le camp n'est plus qu'à trois minutes laissant ainsi une chance aux aventuriers de lancer quelques sorts (ce qu'elle ne se prive pas de faire dès l'APL4). Car moins d'une minute après, c'est l'embuscade aux abords d'un élargissement du sentier. (Si les aventuriers ont cherché à se rendre seuls au camp des brigands, Mélania les croise sans se faire repérer. Devinant leur objectif, elle prévient les brigands et participe à l'assaut avec eux).

APL 2 (BL4)

Gobelin (3) : 5 pv ; Cf. manuel des monstres page 136.

Prêtre demi-orque (lvl 1) : 8 pv ; Cf. Annexe 1.

Mélania : Humaine (baklunienne) Drd2 ; 14 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 4 (EL6)

Orques (4) : 5, 5, 5, 5 pv ; Cf. manuel des monstres page 210.

Prêtre ½ orque (lvl 2) : 15 pv ; Cf. Annexe 1.

Mélania : Humaine (baklunienne) Drd4 ; 26 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 6 (EL8)

Gobelours (2) : 16, 16 pv ; Cf. manuel des monstres page 138.

Prêtre ½ orque (lvl 4) : 30 pv ; Cf. Annexe 1.

Mélania : Humaine (baklunienne) Drd6 ; 37 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 8 (EL10)

Ogre (3) : 29 pv ; Cf. manuel des monstres page 206.

Prêtre ½ orque (lvl 6) : 51 pv ; Cf. Annexe 1.

Mélania : Humaine (baklunienne) Drd8 ; 48 pv ; Cf. Annexe 1.

APL 10 (EL12)

Trolls (3) : 63, 63, 63 pv ; Cf. manuel des monstres page 248.

Ogre mage : 37 pv ; Cf. manuel des monstres page 207.

Mélania : Humaine (baklunienne) Drd10 ; 59 (79) pv ; Cf. Annexe 1.

APL 12 (EL14)

Géants des collines (5) : 101, 101, 101, 101, 101 pv ; Cf. manuel des monstres page 122.

Ogre mage : 37 pv ; Cf. manuel des monstres page 207.

Mélania : Humaine (baklunienne) Drd12 ; 70 (94) pv ; Cf. Annexe 1.

Tactique

Les brigands sont répartis des deux cotés du sentier (au choix du DM). La végétation dense handicape le déplacement, on ne peut s'y mouvoir qu'à demi vitesse sauf pour une créature de taille G ou sur le sentier même. Les lanceurs de sorts (ou PJ peu armurés) sont les malheureuses victimes des premières attaques. Au moins 50% des tirs croisés partent sur eux (javelines, rochers, etc.). Le prêtre orque ou l'ogre mage sont les leaders. Tant qu'ils sont debout, les attaques sont bien coordonnées. Mélania se protège dans un premier temps puis invoque si possible un allié pour attaquer les PJ par surprise.

Trésor

APL 2 : L – 100 po ; C – 0 po ; M – *potion of cure light wounds (4 gp), potion of cure light wounds (4 gp)*

APL 4 : L – 100 po ; C – 0 po ; M – *potion of cure light wounds (4 gp), potion of cure light wounds (4 gp), scimitar +1 (200 gp)*

APL 6 : L – 100 po ; C – 0 po ; M – *potion of cure light wounds (4 gp), potion of cure moderate wounds (25 gp), scimitar +1 (200 gp), brooch of shielding (125 gp), leather armor +1 (85 gp)*

APL 8 : L – 50 po ; C – 0 po ; M – *potion of cure light wounds (4 gp), potion of cure moderate wounds (25 gp), leather armor +1 (85 gp), Scimitar +1 spell storing (700 gp)*

APL 10 : L – 50 po ; C – 0 po ; M – *potion of cure serious wounds (62 gp), brooch of shielding (125 gp), leather armor +1 (85 gp), Scimitar +1 spell storing (700 gp)*

APL 12 : L – 50 po ; C – 0 po ; M – *potion of cure moderate wounds (25 gp), leather armor +1 (85 gp), Scimitar +1 shock spell storing (1500 gp)*

Prime sur la tête des brigands :

APL 2 : L – 0 po ; C – 50 po ; M – 0 po

APL 4 : L – 0 po ; C – 100 po ; M – 0 po

APL 6 : L – 0 po ; C – 150 po ; M – 0 po

APL 8 : L – 0 po ; C – 200 po ; M – 0 po

APL 10 : L – 0 po ; C – 250 po ; M – 0 po

APL 12 : L – 0 po ; C – 300 po ; M – 0 po

Développement

Une fois le combat gagné, si le leader est capturé, il est susceptible de donner quelques informations sur les activités du Chevalier noir. Pour cela un des personnages doit réussir un test d'Intimidation ou pouvoir le contraindre magiquement ou bien lui promettre la liberté. Voici ce qu'il sait :

– Le Chevalier noir s'intéresse à un petit village de mineurs dans le sud des collines Yécha. Ces mineurs travaillent pour le consortium du Mouqollad. Ils ont, paraît-il, découvert un filon d'un minerai très précieux.

– Le Chevalier noir a un nouvel allié, un puissant sorcier. Des petites pierres virevoltent en permanence autour de lui.

– Le Chevalier noir tente de s'allier avec les géants du froid des monts Yatils. Il espère ainsi pouvoir s'attaquer à une grande place forte de l'armée d'Ekbir.

– Et si les PJ demandent : quelle est cette place forte ?

– Je ne sais pas mais tout le monde sait combien la forteresse noire (Kalat-Kara) est une épine douloureuse dans son pied.

De plus, il peut expliquer que Zulgorn et Mélania sont des espions Ataphades et qu'une alliance a été faite pour que les brigands laissent tranquille Roncière afin que les faux druides mettent en place leur plan. Le leader n'a pas les détails mais il sait qu'il s'agit d'infester le bois à destination des chantiers navals de dangereux parasites. Mélania ne dit rien sauf contraintes magiques.

Les aventuriers peuvent trouver facilement le camp des brigands qui se trouve non loin.

Le camp des brigands est en fait une petite clairière aménagée. Quelques amoncellements de bois et de rochers forment un pseudo-rempart protecteur. En rentrant prudemment, vous voyez une tente qui trône au milieu du camp. Des paillasses nauséabondes jonchent le sol un peu partout. Il y a un reste de feu dans lequel on aperçoit des morceaux de carcasses noircies. Soudain, vous êtes accablés par un horrible spectacle. Attaché à un poteau, un homme a apparemment été torturé à mort. Son corps est suspendu au-dessus d'une flaque de sang. En vous approchant un peu plus, vous apercevez un écusson de la famille Doukkali sur sa tunique en lambeau.

L'homme est en fait un rôdeur embauché (Jussem) afin de trouver du bois rare dans la forêt. Il cache dans la doublure de son pantalon un petit parchemin avec des indications. Test de Fouille [DD15] pour le trouver (donner alors le **Document pour les joueurs 7**). C'est un plan qui mène à un endroit où pousse de l'ébénite. Si ce plan est donné à un employé de la famille Doukkali, la famille marchande leur en sera très reconnaissante. Le reste du camp ne contient rien de notable.

RENCONTRE 5

DÉMASQUÉ

A ce stade, les aventuriers savent que le druide est impliqué ou du fait de la trahison de Mélania, souhaitent l'en informer, voir avoir des explications. Zulgorn lui est nerveux. Il espère que Mélania se soit débarrassée des PJ afin de pouvoir injecter les œufs sur les arpentés en cours d'exploitation. Prudent, il place un sort d'alarme sur le seul sentier menant à la clairière et laisse son loup devant l'entrée. Dès que l'alarme le prévient, il se prépare avec quelques sorts (4 ou 5 sorts de préparation sinon plus si les PJ prennent également leur temps). Il sait qu'ils ne doivent pas être indemnes et est confiant de pouvoir les éliminer une bonne fois pour toute.

APL 2 (EL5)

Zulgorn : Tiefling Drd2 Wiz3; 27 pv; Cf. Annexe 1.

Loup : 13 pv; Cf manuel des monstres page 277

APL 4 (EL7)

Zulgorn: Tiefling Drd3 Wiz3 Théurge mystique1; 37 pv; Cf. Annexe 1.

Loup : 13 pv; Cf manuel des monstres page 277

APL 6 (EL9)

Zulgorn : Tiefling Drd3 Wiz3 Théurge mystique3; 45 pv; Cf. Annexe 1.

Loup : 13 pv; Cf manuel des monstres page 277

APL 8 (EL11)

Zulgorn : Tiefling Drd3 Wiz3 Théurge mystique5; 53 pv; Cf. Annexe 1.

Loup : 13 pv; Cf manuel des monstres page 277

APL 10 (EL13)

Zulgorn : Tiefling Drd3 Wiz3 Théurge mystique7; 61 pv; Cf. Annexe 1.

Loup : 13 pv; Cf manuel des monstres page 277

APL 12 (EL15)

Zulgorn : Tiefling Drd3 Wiz3 Théurge mystique9; 69 pv; Cf. Annexe 1.

Loup : 13 pv; Cf manuel des monstres page 277

Tactique

Zulgorn va tenter de ralentir voire de séparer les PJ avec ses sorts. Il essaie de rester à distance en se plaçant dans le couloir de l'entrée et n'hésite pas à utiliser sa baguette à bas APL. Un *enchevêtrement* sur la clairière est sûrement sa première action. Il gère le combat vers l'entrée de la grotte, prêt à se replier au fond pour temporiser si nécessaire. Il peut également faire un max d'invocation en étant invisible. Si le combat devient trop désespéré pour lui, il tente de fuir s'il en a la possibilité.

Trésor

APL 2 : L - 0 po; C - 0 po; M - *Wand of misdirection* (75 gp), *Potion of cure light wounds* (4 gp), *Wand of magic missile* (62 gp); *Bracers of armor +2* (333 gp), *Livre de sort* (83 gp).

APL 4 : L - 0 po; C - 0 po; M - *Wand of misdirection* (75 gp), *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Wand of magic missile* (187 gp); *Bracers of armor +2* (333 gp), *Livre de sort* (100 gp).

APL 6 : L - 0 po; C - 0 po; M - *Wand of misdirection* (75 gp), *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Wand of magic missile* (312 gp); *Bracers of armor +3* (650 gp), *Livre de sort* (170 gp).

APL 8 : L - 0 po; C - 0 po; M - *Wand of misdirection* (75 gp), *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Wand of magic missile* (435 gp); *Bracers of armor +3* (650 gp), *Livre de sort* (250 gp), *Ring of counterspells* (333 gp).

APL 10 : L - 0 po; C - 0 po; M - *Wand of misdirection* (75 gp), *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Wand of magic missile* (435 gp); *Bracers of armor +3* (650 gp), *Livre de sort* (310 gp), *Ring of counterspells* (333 gp), *Ring of protection +1* (160 gp), *Potion of cure serious wounds* (62 gp).

APL 12 : L - 0 po; C - 0 po; M - *Wand of misdirection* (75 gp), *Potion of cure moderate wounds* (25 gp), *Wand of magic missile* (435 gp); *Bracers of armor +4* (1330 gp), *Livre de sort* (310 gp), *Ring of counterspells* (333 gp), *Potion of cure serious wounds* (62 gp).

Développement

Si Zulgorn est capturé vivant, il ne parle que forcé magiquement ou en échange de sa liberté.

Quoi qu'il en soit, une fois les PJ victorieux, la grotte est accessible pour être fouillée. Le plan de cette zone est en **Annexe 8**.

1 - Le sentier large d'1,5 mètre serpente dans la forêt en direction de l'Est. Il s'élargit sur les 5 derniers mètres pour déboucher dans une magnifique clairière

2 - La clairière mesure 12 mètres de rayon. L'herbe y est verte, même si une fine pellicule de neige pas entièrement fondue la recouvre. Des parterres de fleurs décorent tout le pourtour de la clairière. A l'extrême Est, se trouve un promontoire rocheux avec l'entrée d'une grotte, et accessoirement un loup y monte la garde.

3 - L'entrée de la grotte fait 3 mètres de largeur et s'enfonce sur 6 mètres de profondeur avant d'atteindre une bifurcation allant sur la droite et la gauche. Un test en Connaissance (nature ou ingénierie) [DD10] révèle

que les parois de la grotte ont été travaillées avec soin, peut être même façonnées magiquement.

4 – Cette vaste salle a été abîmée car des débris de pierre jonche le sol par endroit. Un bassin se trouve au centre. Ce bassin servait à Ours dorée pour les divinations et sa toilette.

5 – Cette petite salle obstruée par un rideau servait de chambre à Mélania. Il y a dedans une paille propre et un coffre en bois verrouillé [solidité 5; pr 10; AC 5; Casser DD 16; Open lock DD15] contenant des vêtements féminins.

6 – Cette petite salle obstruée par un rideau servait de chambre à Zugorn. Il y a dedans une paille propre et un coffre en bois verrouillé [solidité 5; pr 10; AC 5; Casser DD 16; Open lock DD15] contenant son journal (donner aux joueurs le **Document pour les joueurs 6**) et son livre de sort. Le coffre est protégé par un *piège de feu* destiné à carboniser son contenu. Ce dispositif étant à l'intérieur, il est très difficile à repérer, Fouille [DD20+APL]; Désamorçage [DD20]. Il y a également un petit bureau grossier.

7 – Cette salle secrète a été faite à l'origine par Ours doré qui l'a façonnée magiquement. Le travail est si bien fait qu'il est difficile de la trouver, test de fouille [DD20+APL]. Elle sert maintenant de laboratoire à Zugorn. Un pentacle de sang est dessiné au sol (il y a en plus de la magie résiduelle). Une rangée de cageot renferme des pierres recouvertes de mousse grosses comme un poing. Un test de Connaissance (les plans ou dungeonnering) [DD15] permet d'identifier les œufs de kython. Il y en a une cinquantaine. La meilleure chose à faire est de les détruire. Il y a également quelques accessoires d'alchimie.

RENCONTRE 6

TOUJOURS DANS LA FORÊT

De retour à Roncière, les aventuriers peuvent croiser Méden Doukkali discutant avec son Intendant. Il se montre ému d'avoir leur rapport et les invite à l'accompagner dans sa maison. Rustique, sa maison possède néanmoins un cachet certain grâce à divers coussins en étoffe coûteuse et des tentures de qualité. Une fois le rapport fait, le marchand demande aux PJ de l'accompagner voir l'Amir afin de lui relater les événements. Il s'acquiesce ensuite du paiement et leur offre une faveur de sa famille.

Si les aventuriers sont en possession du croquis de Jussem le rôdeur, et en font part à Méden, celui-ci, malgré la perte de son employé, se montre enthousiaste.

« Je regrette la mort de ce pauvre Jussem, c'était un employé compétent. Mais ce croquis est vraiment intéressant. Oui, oui, intéressant, j'entrevois quelques opportunités de profit. Mais le souci c'est que l'on n'a aucune idée de la quantité d'ébénite présente au lieu-dit. Avant de chercher à exploiter l'endroit, il faudrait qu'un de mes bûcherons puisse y aller en toute sécurité afin d'évaluer si cela vaut la peine de prendre des risques pour récolter l'ébénite

qui s'y trouve. Accepteriez-vous une fois reposé d'escorter mon employé là-bas ? »

Les aventuriers peuvent également décider de s'y rendre sans avertir le marchand. Mais il leur faut comprendre que l'AR18 signifie l'arpent n°18, et se renseigner de son emplacement. Cette exploration ne presse pas, il est même possible de prendre une journée complète de repos avant de partir.

Vous empruntez un sentier particulièrement étroit en direction du Sud. Il est parfois indispensable de couper des branchages en travers de votre route. Après vingt minutes de marche, le sentier devient alors plus praticable et vous longez une mare boueuse sur votre gauche.

A partir de cette zone, les PJ rentrent dans le territoire de créatures plus ou moins sylvestres et agressives. En effet, de son vivant, Ours doré arrivait à catalyser et calmer certaines créatures extrêmement remontées contre les bûcherons. Des créatures généralement liées à la forêt et pas toujours foncièrement mauvaises. La colère gronde chez ces créatures car pour elles, Ours doré a disparu, et avec lui les paroles apaisantes. Ces créatures vont croiser le chemin des aventuriers et laisser libre court à leur colère ou à leur haine. Il est maintenant facile d'estimer le temps pour passer à côté de l'endroit marqué d'une croix et de l'annotation « danger » sur le **Document pour les joueurs 7**. Mais il n'y a rien à cet endroit (les créatures ayant tout simplement bougé depuis. La rencontre aura lieu après les rochers. Donc après 10 minutes de marche, les PJ ne distinguent rien de notable aux abords du sentier. Après 10 autres minutes, ils longent une petite colline rocheuse où il n'y a rien de notable. Puis après 5 minutes de marche vers le Sud, la rencontre survient. Les créatures sont dans la forêt à 12 mètres du groupe quand leurs mouvements les alertent. La vue d'humains et en particulier du bûcheron déclenche immédiatement l'hostilité des créatures.

Attention : Il est possible de convaincre certaines créatures de ne pas prendre part au combat mais cela est très difficile. Il faut pour cela réussir un test de diplomatie [DD25] avec un malus de -10 au jet car c'est fait dans l'urgence. Si le test est réussi, ces créatures se désintéressent du combat et s'éloignent. Un druide présent dans le groupe apporte un modificateur de circonstance de +2 au test de diplomatie. Seul les dryades, épineux et nymphes peuvent être ainsi influencés. Cela n'enlève rien à la valeur de la rencontre.

APL 2 (EL5)

Dryades (2) : 14, 14 pv; Cf. MM 93. (Chaotique neutre)

APL 4 (EL7)

Épineux : 33 pv; Cf. Annexe 1.

Guenaude verte : 49 pv; Cf. MM 148.

APL 6 (EL9)

Dryade : 14 pv; Cf. MM 93. (Chaotique neutre)

Guenaude verte : 49 pv; Cf. MM 148.

Géant de pierre : 119 pv; Cf. MM126.

APL 8 (EL11)

Guenaude verte : 49 pv ; Cf. MM 148.
Nymphe : 27 pv ; Cf. MM 203. (Chaotique neutre)
Géants de pierre (2) : 119, 119 pv ; Cf. MM 126.

APL 10 (EL13)

Guenaude verte : 49 pv ; Cf. MM 148.
Nymphe : 27 pv ; Cf. MM 203. (Chaotique neutre)
Géants de pierre (5) : 119, 119, 119, 119, 119 pv ; Cf. MM 126.

APL 12 (EL15)

Guenaudes vertes (2) : 49, 49 pv ; Cf. MM 148.
Nymphe : 27 pv ; Cf. MM 203. (Chaotique neutre)
Géants des forêts (4) : 136, 136, 136, 136 pv ; Cf. *Annexe 1*.

Tactique

Les créatures de la forêt sont chez elles. Déterminées, elles combattront jusqu'à la mort si nécessaire. Elles combattent en privilégiant les attaques à distance sur les premiers rounds.

Développement

Une fois les créatures vaincues, les personnages peuvent rejoindre tranquillement la zone où pousse l'ébénite. La conclusion est proche.

ÉPILOGUE

Vous continuez sur le sentier en direction du Sud et après cinq minutes vous arrivez dans un petit bois de chênes pédonculés. Ces grands arbres de 25 à 35 mètres de haut abritent sous leur feuillage divers arbustes dont quelques groseilliers. Mais ce qui attire surtout votre regard, ce sont ces étranges arbres noirs d'une quinzaine de mètres aux branches très larges qui semblent presque absorber la lumière tellement leur écorce est sombre. Le bûcheron est aux anges et après un rapide tour, il dit avoir comptabilisé une dizaine d'arbres. L'ébénite étant un bois particulièrement dur, un groupe de bûcheron devra revenir avec des outils de qualité. Mais l'essentiel est fait maintenant et vous pouvez repartir. A votre retour, Méden Doukkali après avoir écouté le rapport de son employé vous remercie chaleureusement.

Si les PJ n'ont pas informé Méden Doukkali de l'emplacement de l'ébénite ils n'en tirent pas d'avantage. L'ébénite est si dur, qu'en prendre soi-même à coup d'épée au lieu d'utiliser des outils adéquates de qualité, ne permet pas une découpe propre pour avoir un morceau exploitable. Le morceau de bois sera complètement fragmenté et irrégulier.

Si le complot Ataphade a échoué et qu'un rapport est fait aux autorités avec les notes de Zulgorn pour preuve, les autorités du Califat seront reconnaissantes aux aventuriers.

Si la salle secrète n'a pas été découverte, les œufs de kython finiront pas éclore et nul doute que certains spécimens réussiront à s'échapper, libérant ainsi un nouveau fléau dans la forêt de l'Udgru déjà trop bien peuplée de monstres belliqueux.

Et malheureusement, si les aventuriers ont échoué, une nuée de kython envahira le chantier naval d'Ekbir, massacrant la quasi-totalité des ouvriers spécialisés. Aucun nouveau navire de guerre ne pourra sortir en mer avant plusieurs mois mettant un frein certain à l'effort de guerre du Califat.

FIN

BILAN DU SCENARIO

Le MD est invité à répondre aux questions suivantes et à communiquer les réponses à la triade par mel adressé à :

triadeekb@numericable.fr

Des réponses reçues dépendront la version officielle de cette histoire.

- 1) Le complot Ataphade a-t-il été déjoué ?
- 2) L'un des agents Ataphades s'est-il échappé ?
- 3) Les notes du journal d'Azorn ont-elle été retrouvé et remise aux autorités du Califat ?
- 4) Les œufs de kython ont-ils été détruits ?
- 5) Le chef du groupe de brigands du Chevalier noir a-t-il révélé les informations qu'il détenait ?
- 6) Les âmes du tombeau oublié ont-elles trouvé le repos ?
- 7) A quel APL ce scénario a-t-il été joué ?

Obtention des récompenses sur l'AR

- Pour avoir sauvé la production de bois d'une infestation de grande envergure, le Mouqollad offre la **Faveur du Mouqollad (Famille Doukkali)**
- Pour avoir remis à un agent de la famille Doukkali, le croquis indiquant l'emplacement de bois d'ébénite, la famille Doukkali offre la **Récompense de la famille Doukkali**
- Pour avoir fait échouer le complot Ataphade et avoir remis les notes de l'espion aux autorités, le Califat offre la **Faveur du Califat d'Ekbir**
- Pour avoir permis la libération des âmes des défunts membres du clan des éperviers, Asman leur dieu tutélaire, seigneur du ciel leur octroi sa bénédiction : le personnage obtient la **Faveur du clan des éperviers**
- Pour avoir profané le sarcophage de Garaduk ou été présent dans la pièce au moment de la profanation, le personnage recoit la **Malédiction de Garaduk**
- Pour avoir mis fin aux agissements contre nature de Zulgorn, les Chamanes Druides de la Tribut Tagzar offrent la **Faveur des Druides de la Forêt de l'Udgru / des Chamanes Tagzar**

EXPÉRIENCE

Afin de distribuer l'expérience pour cette aventure, additionner les valeurs de chacun des objectifs accomplis. Attribuez ensuite les points d'expérience. Accordez le total (objectif et interprétation) à chaque personnage.

Introduction : L'embauche

Vaincre les kythons (EL 2/5/7/10/11/13)

APL 2	60 xp
APL 4	150 xp
APL 6	210 xp
APL 8	300 xp
APL 10	330 xp
APL 12	390 xp

Répondre à l'énigme sans l'indice

APL 2	60 xp
APL 4	90 xp
APL 6	120 xp
APL 8	150 xp
APL 10	180 xp
APL 12	210 xp

Rencontre 2 : Le tombeau oublié

Résoudre l'énigme de l'ouverture de la porte en pierre avec ou sans décryptage.

APL 2	60 xp
APL 4	90 xp
APL 6	120 xp
APL 8	150 xp
APL 10	180 xp
APL 12	210 xp

Désamorcer ou subir le piège

APL 2	30 xp
-------	-------

Vaincre les morts-vivants (EL 3/5/7/8/11/13)

APL 2	90 xp
APL 4	150 xp
APL 6	210 xp
APL 8	240 xp
APL 10	330 xp
APL 12	390 xp

Rencontre 3 : L'assassin

Vaincre Kilaf ou le capturer vivant (EL 4/6/8/10/12/14) / le mettre en fuite

APL 2	120 xp / 60 xp
APL 4	180 xp / 90 xp
APL 6	240 xp / 120 xp
APL 8	300 xp / 150 xp
APL 10	360 xp / 180 xp
APL 12	420 xp / 210 xp

Rencontre 4 : Au cœur de la forêt

Vaincre les brigands du Chevalier noir et Mélanie (EL 4/6/8/10/12/14)

APL 2	120 xp
APL 4	180 xp
APL 6	240 xp
APL 8	300 xp
APL 10	360 xp
APL 12	420 xp

Rencontre 5 : Démasqué

Vaincre Zulgorn (EL 5/7/9/11/13/15)

APL 2	150 xp
-------	--------

APL 4	210 xp
APL 6	270 xp
APL 8	330 xp
APL 10	390 xp
APL 12	450 xp

Rencontre 6 : Toujours dans la forêt

Vaincre les « sylvestres » (EL 5/7/9/11/13/15)

APL 2	150 xp
APL 4	210 xp
APL 6	270 xp
APL 8	330 xp
APL 10	390 xp
APL 12	450 xp

Performance des joueurs

Ces points récompenseront les joueurs ayant particulièrement bien interprétés (roleplay) leur personnage lors du scénario.

APL 2	60 xp
APL 4	90 xp
APL 6	120 xp
APL 8	150 xp
APL 10	180 xp
APL 12	210 xp

Expérience totale possible

APL 2	900 xp
APL 4	1350 xp
APL 6	1800 xp
APL 8	2250 xp
APL 10	2700 xp
APL 12	3150 xp

Attention, vaincre un adversaire n'implique pas forcément de le tuer. Faire prisonnier, charmer ou tout simplement faire que cet adversaire ne soit pas en mesure d'être une menace revient à une victoire.

RÉSUMÉ DU TRÉSOR

L : Looted gear from ennemi

C : Coins, gems, jewelry and other valuables

M : Magic item (sell value)

Introduction : L'embauche

Recompense de Méden Doukkali :

APL 2	: L - 0 po ; C - 50 po ; M - 0 po
APL 4	: L - 0 po ; C - 100 po ; M - 0 po
APL 6	: L - 0 po ; C - 150 po ; M - 0 po
APL 8	: L - 0 po ; C - 200 po ; M - 0 po
APL 10	: L - 0 po ; C - 250 po ; M - 0 po
APL 12	: L - 0 po ; C - 300 po ; M - 0 po

Rencontre 2 : Le tombeau oublié

Trésor du tombeau de Garaduk :

APL 2	: L - 0 po ; C - 100 po ; M - 0 po
APL 4	: L - 0 po ; C - 200 po ; M - 0 po
APL 6	: L - 0 po ; C - 300 po ; M - 0 po
APL 8	: L - 0 po ; C - 400 po ; M - 0 po
APL 10	: L - 0 po ; C - 500 po ; M - 0 po
APL 12	: L - 0 po ; C - 600 po ; M - 0 po

Rencontre 3 : L'assassin

Possessions de Kilaf :

APL 2	: L - 61 po ; C - 0 po ; M - 4 po
-------	-----------------------------------

APL 4 : L - 61 po ; C - 0 po ; M - 334 po
APL 6 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - 610 po
APL 8 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - 860 po
APL 10 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - 1150 po
APL 12 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - 1450 po

Rencontre 4 : Au cœur de la forêt

Possessions des brigands et Mélania :

APL 2 : L - 150 po ; C - 0 po ; M - 8 po
APL 4 : L - 150 po ; C - 0 po ; M - 208 po
APL 6 : L - 150 po ; C - 0 po ; M - 440 po
APL 8 : L - 50 po ; C - 0 po ; M - 815 po
APL 10 : L - 50 po ; C - 0 po ; M - 975 po
APL 12 : L - 50 po ; C - 0 po ; M - 1610 po

Prime sur la tête des brigands :

APL 2 : L - 0 po ; C - 50 po ; M - 0 po
APL 4 : L - 0 po ; C - 100 po ; M - 0 po
APL 6 : L - 0 po ; C - 150 po ; M - 0 po
APL 8 : L - 0 po ; C - 200 po ; M - 0 po
APL 10 : L - 0 po ; C - 250 po ; M - 0 po
APL 12 : L - 0 po ; C - 300 po ; M - 0 po

Rencontre 5 : Démasqué

Possessions de Zulgorn :

APL 2 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - 557 po
APL 4 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - 720 po
APL 6 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - 1200 po
APL 8 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - 1750 po
APL 10 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - 2050 po
APL 12 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - 2500 po

Conclusion

Paiement de Méden Doukkali :

APL 2 : L - 0 po ; C - 50 po ; M - 0 po
APL 4 : L - 0 po ; C - 100 po ; M - 0 po
APL 6 : L - 0 po ; C - 150 po ; M - 0 po
APL 8 : L - 0 po ; C - 200 po ; M - 0 po
APL 10 : L - 0 po ; C - 250 po ; M - 0 po
APL 12 : L - 0 po ; C - 300 po ; M - 0 po

Trésor total possible

APL 2 : 900 po.

APL 4 : 1300 po.

APL 6 : 1800 po.

APL 8 : 2600 po.

APL 10 : 4600 po.

APL 12 : 6600 po.

LES PNJ ET LES MONSTRES

Méden Doukkali : Humain Bakluni Expert 6 (Marchand); CR5; HD 6; hp 20; Init +2; Spd 30 ft.; AC 14, touch 12, flat-footed 12; Base Atk +4; Grp +5; Atk +6 melee (1d4+1, dague +1 en argent); Full Atk +6 melee (1d4+1, dague +1 en argent); Space/Reach 5 ft/ 5 ft; AL LN; SV Fort +2, Ref +4, Will +7; Str 12, Dex 14, Con 10, Int 14, Wis 14, Cha 14.

Skills and Feats : Bluff 8, Connaissances (VTF) 8, Connaissances (noblesse) 8, Connaissances (nature) 8, Décryptage 5, Détection 6, Diplomatie 12, Discrétion 5, Escamotage 5, Estimation 8, Fouille 8, Maîtrise des cordes 5, Natation 5, Perception auditive 6, Profession « Marchand » 12, Psychologie 8, Renseignements 6; Talent profession « Marchand », Talent Diplomatie.

Equipment - dague +1 en argent, Bracelet d'armure +2, anneau de barrière mentale.

Description - Agé de 25 ans, Méden est le fils cadet de la famille Doukkali. Sans avoir un physique impressionnant ses fines moustaches et ses manières soignées lui donnent un charme certain. En charge de la production de bois de Roncière, il fait régulièrement des voyages entre Fastri et le village forestier pour veiller au bon chargement des navires.

Ouvrier : Humain Bakluni Expert 1; CR1/2; HD 1; hp 6; Init +2; Spd 30 ft.; AC 12, touch 12, flat-footed 10; Base Atk +0; Grp +2; Atk +2 melee (1d4+2, crochet); Full Atk +2 melee (1d4+2, crochet); Space/Reach 5 ft/ 5 ft; AL N; SV Fort +0, Ref +2, Will +3; Str 14, Dex 14, Con 10, Int 10, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats : Détection 4, Équilibre 5, Escalade 4, Escamotage 4, Fouille 3, Intimidation 4,

Maîtrise des cordes 4, Perception auditive 3, Profession « Docker » 8. Talent profession « Docker ».

Equipment: - crochet.

Assana la guérisseuse**APL 2 et 4**

Assana la guérisseuse : humaine (baklunienne) Clr3; NB;

Premiers secours +9.

Sorts divins préparés (4/3/2) :

0- *Création d'eau, Détection du poison, Purification de nourriture et d'eau, Réparation.*

1^{er} - *Bénédiction de l'eau, Endurance aux énergies destructives, Regain d'assurance.*

2^e - *Délivrance de la paralysie, Restauration partielle.*

APL 6 à 12

Assana la guérisseuse : humaine (baklunienne) Clr7; NB;

Premiers secours +15, magie curative.

Sorts divins préparés (6/5/4/3/2) :

0- *Création d'eau, Détection de la magie, Détection du poison, Lecture de la magie, Purification de nourriture et d'eau, Réparation.*

1^{er} - *Bénédiction de l'eau, Compréhension des langages, Endurance aux énergies destructives, Perception de la mort, Regain d'assurance.*

2^e - *Délivrance de la paralysie x2, Réparation intégrale, Restauration partielle.*

3^e - *Guérison des maladies, Guérison de la cécité/surdité, Délivrance des malédictions.*

4^e - *Restauration x2.*

INTRODUCTION :

Jeune kython : Aberration de taille M ; CR3 ; HD 6d8+14 ; HP 41 ; Spd 30 ft ; init +6 ; AC 20 (+2 dex, +8 naturelle), touch 12, flat-footed 18 ; Base Atk +4, Grp +6, Atk +6 mêlée (2d6+2 morsure), Full Atk +6 (2d6+2 morsure) et +4 (1d4+1 queue) et +4 x2 (1d6+1 griffes) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SA Arme kython, venin (morsure et queue, vigueur DD15 affaiblissement temporaire 1d6 pts de constitution) ; SQ immunisé à l'acide et au froid, résistance (20) au feu et électricité, vision auegle 60 ft ; AL NE ; SV Fort +4 Ref +4 Will +6 ; Str 15 Dex 15 Con 14 Int 10 Wis 13 Cha 09.

Skills and Feats : Déplacement silencieux 11, Discrétion 10, Evasion 6, Perception auditive 10, Improved Initiative, Atk multiple, Esquive.

Arme kython

Chaque jeune kython à 10% de chance de posséder l'arme suivante : Arbalète à carreaux d'os, cette arme faite de chitine et de cartilage projette une épine osseuse avec un facteur de portée de 20 ft. Il n'inflige que 1 point de dégât mais inocule le venin du kython.

RENCONTRE 3 :

Kifat, l'assassin : Humain Bakluni Rog 4 ; CR4 ; HD 4d6 ; hp 18 (26) ; Init +7 (+4 Improved initiative) ; Spd 30 ft. ; AC 17 (18) (+4 Mythral chain shirt, +3 Dex, +1 Dodge), touch 13 (14), flat-footed 13 ; Base Atk +3 ; Grp +5 (+7) ; Atk +6 (+8) melee (1d6+2 (1d6+4), Short sword) ; Full Atk +6 (+8) melee (1d6+2 (1d6+4), Short sword) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SA Attaque sournoise (+2d6), SQ recherche des pièges, Esquive totale, sens des pièges (+1), Esquive Instinctive ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; AL NM ; SV Fort +1 (+3), Ref +7, Will +2 ; Str 14, Dex 17, Con 10, Int 12, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats : Acrobatie 10, Bluff 5, Crochetage 6, Déplacement silencieux 10, Désamorçage/sabotage 5, Détection 5, Déguisement 4, Discrétion 10, Équilibre 8, Escalade 6 (8), Escamotage 4, Evasion 8, Fouille 5, Intimidation 5, Maîtrise des cordes 5, Perception auditive 4, Saut 8 (10) ; Improved Initiative, Dodge, Mobility.

Equipment : *Mythral chain shirt, short sword masterwork, potion de soins légers, pierre tonnerre, sacoché immobilisante, ~~potion d'endurance de lours~~, potion de force de taureau.*

Les objets barrés ont été lancés juste avant le combat et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses

RENCONTRE 4 :

Mélania : Human female Bakluni ; Druid 2 ; CR 2 ; HD 2d8+2 ; hp 14 ; Init +1 ; Spd 30 ft ; AC 14 touch 11, flat-footed 12 ; Base Atk +1 ; Grp +3 ; Atk +4 melee (1d6+2, scimitar) ; Full Atk +4 melee (1d6+2, scimitar +1) ; SQ Déplacement facilité, instinct naturel, compagnon animal, sorts ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; AL LE ; SV Fort +4 ; Ref +1 ; Will +5 ; Str 14, Dex 13 Con 12, Int 14, Wis 14, Cha 12.

Skills and Feats: Bluff +4, Concentration +5, Dressage 4, Hide +3, Spot +5, Listen +3, Knowledge (nature) +2, Speak Language (ancien baklunish), Speak

Language (aerien), Survie +2 ; Arme de prédilection scimitar, Combat Casting.

Possessions: *Targe en bois, Armure de cuir, potion of cure light wounds, Scimitar masterwork.*

Spells Prepared (4/3) ; base DC = 12 + spell level): 0-[*assistance divine, illumination, repérage, soins surperficiels*] ; 1st—[*brume de dissimulation, soins légers, enchevêtrement*].

Mélania a comme compagnon animal un aigle qui reste toujours à plus de 40 mètres. Il est dressé à la défendre et à attaquer ses cibles. Il la surveille en permanence grâce à sa vue perçante. Il est repérable par un test de détection [DD20].

Aigle de Mélania : Animal P ; CR 1/2 ; HD 1d8+1 ; hp 5 ; Init +2 ; Spd fly 80 ft ; AC 14 touch 13, flat-footed 12 ; Base Atk +0 ; Grp -4 ; Atk +3 melee (1d4 serre) ; Full Atk +3 melee (1d4 serres x 2) et -2 mêlée (1d4 bec) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; AL N ; SV Fort +3 ; Ref +4 ; Will +2 ; Str 10, Dex 15, Con 12, Int 2, Wis 14, Cha 6.

Skills and Feats: Listen +3, Spot +14 ; attaque en finesse.

Ourgoul, Prêtre d'Hextor (chef brigand) : demi-orque ; prêtre 1 ; CR 1 ; HD 1d8+2 ; hp 8 ; Init +0 ; Spd 20 ft ; AC 15 touch 10, flat-footed 15 ; Base Atk +0 ; Grp +3 ; Atk +5 melee (1d10+3, fléau d'arme lourd de maître) ; Full Atk +5 melee (1d10+3, fléau d'arme lourd de maître) ; SA Châtiment ; SQ Vision dans le noir, sorts ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; AL LE ; SV Fort +4 ; Ref +0 ; Will +4 ; Str 16, Dex 10 Con 14, Int 10, Wis 14, Cha 12.

Skills and Feats: Concentration +4, Dressage +4, Spot +3, Listen +2, Knowledge (religion) +2, Speak Language (orc), Speak Language (commun), Survie +2 ; Arme de prédilection, Combat Casting.

Possessions: *Cuirasse, fléau d'arme lourd de maître, potion of cure light wounds.*

Domaines – Guerre et Destruction - *Spells Prepared* (3/2+1) ; base DC = 12 + spell level): 0-[*assistance divine, détection de la magie, soins surperficiels*] ; 1st—[*soins légers, injonction + blessure légère*].

RENCONTRE 5 :

Zulgorn : Tiefling natif de taille M ; Druid 2/mage 3 ; CR 5 ; HD 2d8+2 et 3d4+3 ; hp 27 ; Init +2 ; Spd 30 ft ; AC 14 (18) touch 12 (16), flat-footed 12 ; Base Atk +2 ; Grp +3 ; Atk +3 melee (1d4+1, dague) ou +4 distance ; Full Atk +3 melee (1d4+1, dague) ou +4 distance ; SA Darkness ; SQ résistance au froid, électricité et feu (5), Darkvision (60ft), Déplacement facilité, instinct naturel, compagnon animal, sorts ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; AL LE ; SV Fort +5 ; Ref +3 ; Will +8 ; Str 12, Dex 14 Con 12, Int 17, Wis 15, Cha 10.

Skills and Feats: Bluff +6, Concentration +9, Dressage 5, Hide +4, Spot +6, Listen +6, Knowledge (religion) +9, Knowledge (nature) +8, Knowledge (plan) +4, Knowledge (arcane) +4, Sellcraft +6, Survie +5 ; Speak Language (ancien baklunish), Speak Language (infernal), Speak Language (druid), Speak Language (orc) ; Combat casting, lanceur de sort polyvalent (mage).

Possessions: Dague, Baguette de détection faussée (10 charges), Bracelet d'armure +2, potion of cure light wounds, baguette de projectiles magiques (1^{er} niveau).

Spells Druid Prepared (4/3) ; base DC = 12 + spell level): 0-[*assistance divine, illumination, repérage, soins superficiels*]; 1st-[~~*grands pas*~~, *soins légers, enchevêtrement*].

Spells mage Prepared (4/3/2) ; base DC = 13 + spell level): 0-[*aspercion d'acide, illumination, hébètement, rayon de givre*]; 1st-[~~*bouclier*~~, *alarme, color spray*]; 2nd-[*cécité, image-miroir*].

Les sorts ou objets barrés ont été lancés juste avant le combat (ou encore plus tôt) et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses.

INTRODUCTION :

Kython adulte : Aberration de taille M ; CR 5 ; HD 10d8+30 ; HP 75 ; Spd 30 ft ; init +6 ; AC 24 (+2 dex, +12 naturelle), touch 12, flat-footed 22 ; Base Atk +7, Grp +10, Atk +10 mêlée (3d6+3 morsure), Full Atk +10 (3d6+3 morsure) et +9 x4 (1d8+1 griffes) ; Space/Reach 5 ft / 5 ft ; SA Arme kython, venin (morsure, vigneur DD18 affaiblissement temporaire 1d6 pts de force) ; SQ immunisé à l'acide et au froid, résistance (20) au feu et électricité, vision aveugle 60 ft ; AL NE ; SV Fort +6 Ref +5 Will +9 ; Str 17 Dex 15 Con 16 Int 10 Wis 14 Cha 11.

Skills and Feats : Déplacement silencieux 14, Discrétion 13, Evasion 8, Perception auditive 11, Improved Initiative, Atk multiple, Dodge, weapon focus griffe.

Arme kython

Chaque kython adulte à 30% de chance de posséder l'arme suivante : Arbalète à carreaux d'os, cette arme faite de chitine et de cartilage projette une épine osseuse avec un facteur de portée de 20 ft. Il n'inflige que 1 point de dégât mais inocule le venin du kython.

RENCONTRE 3 :

Kifat, l'assassin : Humain Bakluni Rog 5 Ass 1 ; CR 6 ; HD 6d6 ; hp 26 (38) ; Init +7 (+4 Improved initiative) ; Spd 30 ft ; AC 18 (19) (+5 Mythral chain shirt, +4 Dex, +1 Dodge), touch 14 (15), flat-footed 14 ; Base Atk +3 ; Grp +5 (7) ; Atk +8 melee (1d6+2 (1d6+4) *short sword masterwork* et poison) ; Full Atk +8 melee (1d6+2 (1d6+4) *short sword masterwork* et poison) ; Space/Reach 5 ft / 5 ft ; SA Attaque sournoise (+4d6), SQ recherche des pièges, Esquive totale, sens des pièges (+1), Esquive Instinctive, Attaque mortelle, sorts, Echec des sorts profanes 10% ; Space/Reach 5 ft / 5 ft ; AL NM ; SV Fort +1 (+3), Ref +11, Will +2 ; Str 14, Dex 19, Con 10, Int 12, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats : Acrobatie 12, Bluff 5, Crochetage 9, Déplacement silencieux 13, Désamorçage/sabotage 6, Détection 5, Déguisement 4, Discrétion 13, Équilibre 10, Escalade 8 (10), Escamotage 4, Évasion 9, Fouille 6, Intimidation 5, Maîtrise des cordes 7, Perception auditive 4, Saut 8 (10) ; Improved Initiative, Dodge, Mobility, Weapon finesse.

Equipment : - *Dague, Mythral chain shirt, short sword masterwork (venin de vipère à tête noir, blessure DD14 1d6 con/1d6 con), Gant de dex +2, potion de soins légers, pierre tonnerre, sacoche immobilisante, ~~potion d'endurance de l'ours, potion de force de taureau.~~*

Sorts/jour = 1 ; base DC = 11 + spell level) ;

Sorts connus 1st-[Silent portal, Distract assaillant]

Les objets barrés ont été lancés juste avant le combat et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses

RENCONTRE 4 :

Mélania : Human female Bakluni ; Druid 4 ; CR 4 ; HD 4d8+4 ; hp 26 ; Init +1 ; Spd 30 ft ; AC 14 (16) touch 11, flat-footed 13 (15) ; Base Atk +3 ; Grp +5 (+7) ; Atk +7 (+9) melee (1d6+3 (1d6+5), scimitar +1) ; Full Atk +7 (+9)

melee (1d6+3 (1d6+5), scimitar +1) ; SQ Déplacement facilité, instinct naturel, compagnon animal, absence de trace, résistance à l'appel de la nature, sorts ; Space/Reach 5 ft / 5 ft ; AL LE ; SV Fort +5 ; Ref +2 ; Will +6 ; Str 14, Dex 13 Con 12, Int 14, Wis 15, Cha 12.

Skills and Feats : Bluff +6, Concentration +7, Dressage 5, Hide +5, Spot +7, Listen +3, Knowledge (nature) +4, Speak Language (ancien baklunish), Speak Language (aérien), Survie +4 ; Rapid spell*, Combat Casting, weapon focus scimitar.

Possessions : *Targe en bois, Armure de cuir cloutée, potion of cure light wounds, Scimitar +1.*

Spells Prepared (4/3/2) ; base DC = 12 + spell level) : 0-[*assistance divine, illumination, repérage, soins superficiels*] ; 1st-[*brume de dissimulation, soins légers, enchevêtrement*] ; 2nd -[~~force de taureau, peau d'écorce~~].

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses. Mélania a comme compagnon animal un aigle qui reste toujours à plus de 40 mètres. Il est dressé à la défendre et à attaquer ses cibles. Il la surveille en permanence grâce à sa vue perçante. Il est repérable par un test de détection [DD20].

Aigle de Mélania : Animal P ; CR 1/2 ; HD 3d8+3 ; hp 15 ; Init +2 ; Spd fly 80 ft ; AC 17 touch 14, flat-footed 14 ; Base Atk +0 ; Grp -4 ; Atk +3 melee (1d4 serre) ; Full Atk +3 melee (1d4 serres x 2) et -2 mêlée (1d4 bec) ; SQ Esquive totale ; Space/Reach 5 ft / 5 ft ; AL N ; SV Fort +3 ; Ref +4 ; Will +2 ; Str 11, Dex 16, Con 12, Int 2, Wis 14, Cha 6.

Skills and Feats : Listen +3, Spot +14 ; attaque en finesse.

Ourgoul, Prêtre d'Hexxor (chef brigand) : 1/2 orque ; prêtre 2 ; CR 2 ; HD 2d8+4 ; hp 15 ; Init +0 ; Spd 20 ft ; AC 15 touch 10, flat-footed 15 ; Base Atk +1 ; Grp +4 ; Atk +6 melee (1d10+3, fléau d'arme lourd de maître) ; Full Atk +6 melee (1d10+3, fléau d'arme lourd de maître) ; SA Châtiment ; SQ Vision dans le noir, sorts ; Space/Reach 5 ft / 5 ft ; AL LE ; SV Fort +5 ; Ref +0 ; Will +5 ; Str 16, Dex 10 Con 14, Int 10, Wis 14, Cha 12.

Skills and Feats : Concentration +5, Dressage 4, Spot +3, Listen +3, Knowledge (religion) +2, Speak Language (orc), Speak Language (commun), Survie +2 ; Arme de prédilection, Combat Casting.

Possessions : *Cuirasse, fléau d'arme lourd de maître, potion of cure light wounds.*

Domaines - Guerre et Destruction - *Spells Prepared* (4/3+1) ; base DC = 12 + spell level) : 0-[*assistance divine x2, détection de la magie, soins superficiels*] ; 1st-[*bénédictio, soins légers, injonction + blessure légère*].

RENCONTRE 5 :

Zulgorn : Tiefling natif de taille M ; Druid 3/mage 3/Théurge 1 ; CR 7 ; HD 3d8+3 et 4d4+4 ; hp 37 ; Init +2 ; Spd 30 ft ; AC 14 (18) touch 12 (16), flat-footed 12 ; Base Atk +3 ; Grp +4 ; Atk +4 melee (1d4+1, dague) ou +5

distance ; Full Atk +4 melee (1d4+1, dague) ou +5 distance ; SA Darkness ; SQ résistance au froid, électricité et feu (5), Darkvision (60ft), Déplacement facilité, instinct naturel, compagnon animal, Absence de trace, sorts ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; AL LE ; SV Fort +5 ; Ref +4 ; Will +10 ; Str 12, Dex 14 Con 12, Int 17, Wis 15, Cha 10.

Skills and Feats: Bluff +6, Concentration +11, Dressage 5, Hide +4, Spot +7, Listen +7, Knowledge (religion) +9, Knowledge (nature) +10, Knowledge (plan) +4, Knowledge (arcane) +4, Psychologie +6, Sellcraft +10, Survie +6 ; Speak Language (ancien baklunish), Speak Language (infernale), Speak Language (druide), Speak Language (orc) ; Combat casting, lanceur de sort polyvalent (mage), lanceur de sort polyvalent (druide).

Possessions: *Dague, Baguette de détection faussée (10 charges), Bracelet d'armure +2, potion of cure moderate wounds, baguette de projectiles magiques (3^{ème} niveau)*.

Spells Druid Prepared (5/4/3) ; base DC = 12 + spell level) : o-[*assistance divine x2, illumination, repérage, soins superficiels*] ; 1st—[~~grands pas~~, *soins légers, enchevêtrement, lueur féérique*] ; 2nd—[*lame de feu, peau d'écorce, sphère de feu*].

Spells mage Prepared (4/4/3) ; base DC = 13 + spell level) : o-[*aspercion d'acide, illumination, hébètement, rayon de givre*] ; 1st—[~~bouclier, alarme, color spray, rayon affaiblissant~~] ; 2nd—[*invisibilité, cécité, image miroir*].

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses.

RENCONTRE 6 :

Épineux : Fée de taille P ; CR 4 ; HD 6d6+12 ; hp 33 ; Init +6 ; Spd 20 ft ; AC 19 touch 13, flat-footed 17 ; Base Atk +3 ; Grp +2 ; Atk +8 melee (1d8+6, épée longue d'épine) ou +6 distance (1d6, arc court) ; Full Atk +8 melee (1d8+6, épée longue d'épine) ou +6 distance (1d6, arc court) ; SA Attaque sournoise (+2d6), Flèches de sommeil (Vigueur DD16) ; SQ réduction des dégâts 5/fer froid, vision nocturne ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; AL N ; SV Fort +4 ; Ref +7 ; Will +5 ; Str 16, Dex 15 Con 15, Int 10, Wis 10, Cha 13.

Skills and Feats: Déplacement silencieux 13, Détection 9, Diplomatie 3, Discrétion 17, Fouille 9, perception auditive 9, Psychologie 9, Survie 2 ; Arme de prédilection épée longue, Discret, Science de l'initiative.

Possessions: *targe, épée longue d'épine, Armure de feuille*.

D'ordinaire neutre, cet épineux solitaire s'est laissé influencer par la guenaude verte décidé à s'en prendre aux humains qui entre autre exploite la forêt.

APL 6

INTRODUCTION :

Kython adulte : Aberration de taille M ; CR 5 ; HD 10d8+30 ; HP 75 ; Spd 30 ft ; init +6 ; AC 24 (+2 dex, +12 naturelle), touch 12, flat-footed 22 ; Base Atk +7, Grp +10, Atk +10 mêlée (3d6+3 morsure), Full Atk +10 (3d6+3 morsure) et +9 x4 (1d8+1 griffes) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SA Arme kython, venin (morsure, vigueur DD18 affaiblissement temporaire 1d6 pts de force) ; SQ immunisé à l'acide et au froid, résistance (20) au feu et électricité, vision aveugle 60 ft ; AL NE ; SV Fort +6 Ref +5 Will +9 ; Str 17 Dex 15 Con 16 Int 10 Wis 14 Cha 11.

Skills and Feats : Déplacement silencieux 14, Discrétion 13, Evasion 8, Perception auditive 11, Improved Initiative, Atk multiple, Dodge, weapon focus griffe.

Arme kython

Chaque kython adulte à 30% de chance de posséder l'arme suivante : Arbalète à carreaux d'os, cette arme faite de chitine et de cartilage projette une épine osseuse avec un facteur de portée de 20 ft. Il n'inflige que 1 point de dégât mais inocule le venin du kython.

Kython empaleur : Aberration de taille M ; CR 8 ; HD 12d8+36 ; HP 90 ; Spd 50 ft ; init +9 ; AC 27 (+5 dex, +12 naturelle), touch 15, flat-footed 22 ; Base Atk +9, Grp +13, Atk +13 mêlée (3d6+4 morsure), Full Atk +13 (3d6+4 morsure) et +11 x4 (1d8+2 griffes) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SA Arme kython, charge, venin (morsure, vigueur DD19 affaiblissement temporaire 1d6 pts de force) ; SQ immunisé à l'acide et au froid, résistance (20) au feu et électricité, vision aveugle 60 ft ; AL NE ; SV Fort +7 Ref +9 Will +10 ; Str 18 Dex 20 Con 17 Int 12 Wis 15 Cha 15.

Skills and Feats : Déplacement silencieux 25, Discrétion 23, Evasion 17, Perception auditive 14, Improved Initiative, Atk multiple, Dodge, Power Atk, Cleave.

Arme kython

Chaque kython empaleur à 50% de chance de posséder l'arme suivante : Arbalète à carreaux d'os, cette arme faite de chitine et de cartilage projette une épine osseuse avec un facteur de portée de 20 ft. Il n'inflige que 1 point de dégât mais inocule le venin du kython.

RENCONTRE 3 :

Kifat, l'assassin : Humain Bakluni Rog 7 Ass 1 ; CR 8 ; HD 8d6 ; hp 34 (50) ; Init +7 (+4 Improved initiative) ; Spd 30 ft ; AC 20 (22) (+5 Mythral chain shirt +1, +5 Dex, +1 Dodge), touch 15 (16), flat-footed 15 ; Base Atk +5 ; Grp +7 (+9) ; Atk +11 melee (1d6+3 (1d6+5) Short sword +1 et poison) ; Full Atk +11 melee (1d6+3 (1d6+5) Short sword +1 et poison) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SA Attaque surnoise (+5d6), SQ recherche des pièges, Esquive totale, sens des pièges (+2), Esquive Instinctive, Attaque mortelle, sorts, Echec des sorts profanes 10% ; AL NM ; SV Fort +2 (+4), Ref +11, Will +3 ; Str 14, Dex 20, Con 10, Int 12, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats : Acrobatie 13, Bluff 11, Crochetage 9, Déplacement silencieux 16,

Désamorçage/sabotage 7, Détection 7, Déguisement 5, Discrétion 16, Équilibre 12, Escalade 10 (12), Escamotage 6, Évasion 12, Fouille 6, Intimidation 5, Maîtrise des cordes 8, Perception auditive 5, Saut 8 (10) ; Improved Initiative, Dodge, Mobility, Weapon finesse.

Equipment: - *Dague, Mythral chain shirt +1, short sword +1 (venin de vipère à tête noir, blessure DD14 1d6 con/1d6 con), Gant de dex +2, potion de soins modérés, pierre tonnerre, sacoché immobilisante, potion d'endurance de l'ours, potion de force de taureau.*

Sorts/jour = 1 ; base DD = 11 + spell level) ; Sorts connus 1st-[Silent portal, Distract assailant] Les objets barrés ont été lancés juste avant le combat et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses

RENCONTRE 4 :

Mélania : Human female Bakluni ; Druid 6 ; CR 6 ; HD 6d8+6 ; hp 37 ; Init +1 ; Spd 30 ft ; AC 15 (18) touch 11, flat-footed 13 (16) ; Base Atk +4 ; Grp +6 (+8) ; Atk +8 (+10) melee (1d6+3 (1d6+5), scimitar +1) ; Full Atk +8 (+10) melee (1d6+3 (1d6+5), scimitar +1) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SQ Déplacement facilité, instinct naturel, compagnon animal, absence de trace, résistance à l'appel de la nature, forme animale (2/j), sorts ; AL LE ; SV Fort +6 ; Ref +3 ; Will +7 ; Str 14, Dex 13 Con 12, Int 14, Wis 15, Cha 12.

Skills and Feats : Bluff +8, Concentration +9, Dressage 5, Hide +5, Spot +7, Listen +4, Knowledge (nature) +5, Speak Language (ancient baklunish), Speak Language (aérien), Survie +4 ; Rapid spell*, Combat Casting, weapon focus scimitar, forme animale accélérée.

Possessions: *Targe en bois, Armure de cuir +1, Broche de défense, potion of cure light wounds, Scimitar +1.*

Spells Prepared (5/4/4/2) ; base DC = 12 + spell level) : 0-[assistance divine x2, illumination, repérage, soins superficiels] ; 1st-[brume de dissimulation, soins légers x2, enchevêtrement] ; 2nd-[force de taureau, peau d'écorce, Métal brûlant] ; 3th-[Appel de la foudre, summon natural ally2*].

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses. Mélania a comme compagnon animal un aigle qui reste toujours à plus de 40 mètres. Il est dressé à la défendre et à attaquer ses cibles. Il la surveille en permanence grâce à sa vue perçante. Il est repérable par un test de détection [DD20]. Forme animale préférée : Guépard (Cf. page 275 du manuel des monstres).

Aigle de Mélania : Animal M ; CR 2 ; HD 5d8+5 ; hp 25 ; Init +2 ; Spd fly 80 ft ; AC 17 touch 14, flat-footed 14 ; Base Atk +2 ; Grp -1 ; Atk +5 melee (1d4+1 serre) ; Full Atk +5 melee (1d4+1 serres x 2) et +0 mêlée (1d4+1 bec) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SQ Esquive totale, Dévotion ; AL N ; SV Fort +4 ; Ref +5 ; Will +3 ; Str 12, Dex 17, Con 12, Int 2, Wis 14, Cha 6.

Skills and Feats : Listen +5 Spot +16 ; attaque en finesse.

Ourgoul, Prêtre d'Hextor (chef brigand) : ½ orque ; prêtre 4 ; CR 4 ; HD 4d8+8 ; hp 30 ; Init +4 ; Spd 20 ft ; AC 16 touch 10, flat-footed 16 ; Base Atk +3 ; Grp +6 ; Atk +8 melee (1d10+3, fléau d'arme lourd de maître) ; Full Atk +8 melee (1d10+3, fléau d'arme lourd de maître) ; SA Châtiment ; SQ Vision dans le noir, sorts ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; AL LE ; SV Fort +6 ; Ref +1 ; Will +6 ; Str 16, Dex 11 Con 14, Int 10, Wis 14, Cha 12.

Skills and Feats: Concentration +6, Dressage 4, Spot +3, Listen +3, Knowledge (religion) +3, Speak Language (orc), Speak Language (commun), Premier secours +2, Survie +2 ; Arme de prédilection, Combat Casting, science de l'initiative.

Possessions: Cuirasse +1, fléau d'arme lourd de maître, potion of cure moderate wounds.

Domaines – Guerre et Destruction - *Spells Prepared* (5/4+1/3+1) ; base DC = 12 + spell level): 0-[assistance divine x2, détection de la magie, lecture de la magie, soins superficiels] ; 1st—[bénédiction, frayer, soins légers, injonction + blessure légère] ; 2nd—[cacophonie, immobilisation de personne + Arme spirituelle].

RENCONTRE 5 :

Zulgorn : Tiedfling natif de taille M ; Druid 3/Mage 3/Théurge 3 ; CR 9 ; HD 3d8+3 et 6d4+6 ; hp 45 ; Init +2 ; Spd 30 ft ; AC 15 (19) touch 12 (16), flat-footed 13 ; Base Atk +4 ; Grp +5 ; Atk +5 melee (1d4+1, dague) ou +6 distance ; Full Atk +5 melee (1d4+1, dague) ou +6 distance ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SA Darkness ; SQ résistance au froid, électricité et feu (5), Darkvision (60ft), Déplacement facilité, instinct naturel, compagnon animal, Absence de trace, sorts ; AL LE ; SV Fort +6 ; Ref +5 ; Will +11 ; Str 12, Dex 14 Con 12, Int 18, Wis 15, Cha 10.

Skills and Feats: Bluff +6, Concentration +13, Dressage 5, Hide +4, Spot +7, Listen +7, Knowledge (religion) +14, Knowledge (nature) +11, Knowledge (plan) +5, Knowledge (arcane) +5, Psychologie +10, Sellcraft +13, Survie +6 ; Speak Language (ancien baklunish), Speak Language (infernale), Speak Language (druid), Speak Language (orc), Speak Language (dwarf) ; Combat casting, lanceur de sort polyvalent (mage), lanceur de sort polyvalent (druide), Rapid spell*.

Possessions: Dague, Baguette de détection faussée (10 charges), Bracelet d'armure +3, potion of cure moderate wounds, baguette de projectiles magiques (5^{me} niveau).

Spells Druid Prepared (5/4/4/2) ; base DC = 12 + spell level): 0-[assistance divine x2, illumination, repérage, soins superficiels] ; 1st—[~~grands pas~~, soins légers, leur féérique, enchevêtrement] ; 2nd—[lame de feu, résistance aux énergies destructives, peau d'écorce, sphère de feu] ; 3th—[summon natural ally2*, tremor].

Spells mage Prepared (4/4/4/3) ; base DC = 14 + spell level): 0-[aspersion d'acide, illumination, hébètement, rayon de givre] ; 1st—[~~bouclier~~, ~~alarme~~, color spray, rayon affaiblissant] ; 2nd—[cécité, Fearsonne Grapple, invisibilité, ~~image miroir~~] ; 3th—[anticipate teleportation, boule de feu, lenteur].

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses.

INTRODUCTION :

Kython adulte : Aberration de taille M ; CR 5 ; HD 10d8+30 ; HP 75 ; Spd 30 ft ; init +6 ; AC 24 (+2 dex, +12 naturelle), touch 12, flat-footed 22 ; Base Atk +7, Grp +10, Atk +10 mêlée (3d6+3 morsure), Full Atk +10 (3d6+3 morsure) et +9 x4 (1d8+1 griffes) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SA Arme kython, venin (morsure, vigueur DD18 affaiblissement temporaire 1d6 pts de force) ; SQ immunisé à l'acide et au froid, résistance (20) au feu et électricité, vision aveugle 60 ft ; AL NE ; SV Fort +6 Ref +5 Will +9 ; Str 17 Dex 15 Con 16 Int 10 Wis 14 Cha 11.

Skills and Feats : Déplacement silencieux 14, Discrétion 13, Evasion 8, Perception auditive 11, Improved Initiative, Atk multiple, Dodge, weapon focus griffe.

Arme kython

Chaque kython adulte à 30% de chance de posséder l'arme suivante : Arbalète à carreaux d'os, cette arme faite de chitine et de cartilage projette une épine osseuse avec un facteur de portée de 20 ft. Il n'inflige que 1 point de dégât mais inocule le venin du kython.

Kython empaleur : Aberration de taille M ; CR 8 ; HD 12d8+36 ; HP 90 ; Spd 50 ft ; init +9 ; AC 27 (+5 dex, +12 naturelle), touch 15, flat-footed 22 ; Base Atk +9, Grp +13, Atk +13 mêlée (3d6+4 morsure), Full Atk +13 (3d6+4 morsure) et +11 x4 (1d8+2 griffes) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SA Arme kython, charge, venin (morsure, vigueur DD19 affaiblissement temporaire 1d6 pts de force) ; SQ immunisé à l'acide et au froid, résistance (20) au feu et électricité, vision aveugle 60 ft ; AL NE ; SV Fort +7 Ref +9 Will +10 ; Str 18 Dex 20 Con 17 Int 12 Wis 15 Cha 15.

Skills and Feats : Déplacement silencieux 25, Discrétion 23, Evasion 17, Perception auditive 14, Improved Initiative, Atk multiple, Dodge, Power Atk, Cleave.

Arme kython

Chaque kython empaleur à 50% de chance de posséder l'arme suivante : Arbalète à carreaux d'os, cette arme faite de chitine et de cartilage projette une épine osseuse avec un facteur de portée de 20 ft. Il n'inflige que 1 point de dégât mais inocule le venin du kython.

RENCONTRE 3 :

Kifat, l'assassin : Humain Bakluni Rog 7 Gue 2 Ass 1 ; CR10 ; HD 8d6+ 2d10 ; hp 46 (66) ; Init +7 (+4 Improved initiative) ; Spd 30 ft (60 ft) ; AC 21 (22 ou 23) (+5 Mythal chain shirt +1, +5 Dex, +1 bouclier, +1 Dodge et +1 Rapidité), touch 15 (16 ou 17), flat-footed 15 ; Base Atk +7 ; Grp +9 (+12) ; Atk +13 (+14) melee (1d6+3 (1d6+5) Short sword +1 accélérée et poison) ; Full Atk +13 (+14) et +8 (+9) (ou +11, +11 et +7) melee (1d6+3 (1d6+5) Short sword +1 accélérée et poison) et 1d6+2 (1d6+4) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SA Attaque sournoise (+5d6), SQ recherche des pièges, Esquive totale, sens des pièges (+2), Esquive Instinctive, Attaque mortelle, sorts ; AL NM ; SV Fort +5 (+7), Ref +12 (+13), Will +5 ; Str 14, Dex 20, Con 10, Int 12, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats : Acrobatie 13, Bluff 11, Déplacement silencieux 16, Désamorçage/sabotage 7,

Détection 7, Déguisement 5, Discrétion 16, Équilibre 12, Escalade 12 (14), Escamotage 6, Évasion 12, Fouille 6, Intimidation 7, Maîtrise des cordes 8, Perception auditive 5, Saut 10 (12) ; Improved Initiative, Dodge, Mobility, Weapon finesse, Combat à deux armes, défense à deux armes, volonté de fer.

Equipment: - *short sword masterwork*, *Mythal chain shirt +1*, *short sword +1 accélérée* (venin de vipère à tête noir, blessure DD14 1d6 con/1d6 con), *Gant de dex +2*, *potion de soins modérés*, ~~potion de rapidité~~, ~~potion de feu~~, *Pierre tonnerre*, *sacoche immobilisante*, ~~potion d'endurance de l'ours~~, ~~potion de force de taureau~~.

Sorts/jour = 1 ; base DC = 11 + spell level) ; Sorts connus 1st-[Silent portal, Distract assailant] ; Les objets barrés ont été lancés juste avant le combat et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses

RENCONTRE 4 :

Mélania : Human female Bakluni ; Druid 8 ; CR 8 ; HD 8d8+8 ; hp 48 ; Init +1 ; Spd 30 ft ; AC 15 (18) touch 11, flat-footed 13 (16) ; Base Atk +6 ; Grp +8 (+10) ; Atk +10 (+12) melee (1d6+3 (1d6+5), scimitar +1 stockeuse de sort) ; Full Atk +10/+5 (+12/+7) melee (1d6+3 (1d6+5), scimitar +1 stockeuse de sort) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SQ Déplacement facilité, instinct naturel, compagnon animal, absence de trace, résistance à l'appel de la nature, forme animale (3/j) taille G, sorts ; AL LE ; SV Fort +7 ; Ref +3 ; Will +9 ; Str 14, Dex 13 Con 12, Int 14, Wis 16, Cha 12.

Skills and Feats: Bluff +8, Concentration +10, Dressage 5, Hide +5, Spot +8, Listen +5, Knowledge (nature) +5, Speak Language (ancien baklunish), Speak Language (aérien), Survie +6 ; Rapid spell*, Combat Casting, weapon focus scimitar, forme animale accélérée.

Possessions: *Targe en bois*, *Armure de cuir +1*, *potion of cure light wounds*, *Scimitar +1 stockeuse de sort* (*Empoisonnement*).

Spells Prepared (6/5/4/4/2) ; base DC = 13 + spell level): 0-[*assistance divine x2*, *détection de la magie*, *illumination*, *repérage*, *soins superficiels*] ; 1st—[*brume de dissimulation*, *snake's swiftness*, *soins légers x2*, *enchevêtrement*] ; 2nd—[~~force de taureau~~, ~~peau d'écorce~~, *Métal brûlant*, *snake's swiftness mass*] ; 3th—[*Appel de la foudre*, *Domination animale*, *tremor*, *soins modérés*] ; 4th—[*summon natural ally*3*, *colonne de feu*].

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses. Mélania a comme compagnon animal un aigle qui reste toujours à plus de 40 mètres. Il est dressé à la défendre et à attaquer ses cibles. Il la surveille en permanence grâce à sa vue perçante. Il est repérable par un test de détection [DD20]. Forme animale préférée: Ours polaire (Cf. page 278 du manuel des monstres). Le sort stocké dans son cimetière est le sort *Empoisonnement*.

Aigle de Mélania : Animal M ; CR 3 ; HD 5d8+5 ; hp 25 ; Init +2 ; Spd fly 80 ft ; AC 16 touch 13, flat-footed 13

; Base Atk +2; Grp -1; Atk +5 melee (1d4+1 serre); Full Atk +5 melee (1d4+1 serres x2) et +0 mêlée (1d4+1 bec); v SQ Esquive totale, Dévotion; AL N; SV Fort +4; Ref +5; Will +3; Str 12, Dex 17, Con 12, Int 2, Wis 14, Cha 6.

Skills and Feats: Listen +5 Spot +16; attaque en finesse.

Ourgoul, Prêtre d'Hexor (chef brigand): ½ orque; prêtre 6; CR 6; HD 6d8+8; hp 51; Init +4; Spd 20 ft; AC 16, touch 10, flat-footed 16; Base Atk +4; Grp +7; Atk +9 melee (1d10+3, fléau d'arme lourd de maître); Full Atk +9 melee (1d10+3, fléau d'arme lourd de maître); Space/Reach 5 ft/ 5 ft; SA Châtiment; SQ Vision dans le noir, sorts; AL LE; SV Fort +7; Ref +2; Will +7; Str 16, Dex 11 Con 14, Int 10, Wis 14, Cha 12.

Skills and Feats: Concentration +6, Dressage 4, Spot +3, Listen +3, Knowledge (religion) +3, Speak Language (orc), Speak Language (commun), Premier secours +2, Survie +2; Arme de prédilection, Combat Casting, science de l'initiative, science de la robustesse.

Possessions: Cuirasse +1, fléau d'arme lourd de maître, potion of cure moderate wounds.

Domaines – Guerre et Destruction - *Spells Prepared* (5/4+1/4+1/2+1); base DC = 12 + spell level): 0-[assistance divine x2, détection de la magie, lecture de la magie, soins superficiels]; 1st—[bénédiction, frayeur, soins légers, injonction + blessure légère]; 2nd—[cacophonie x2, immobilisation de personne, soins modérés + Arme spirituelle]; 3th—[Cécité, cercle magique contre le bien, + Contagion].

RENCONTRE 5 :

Zulgorn: Tiefling natif de taille M; Druid 3/Mage 3/Théurge 5; CR 11; HD 3d8+3 et 8d4+8; hp 53; Init +2; Spd 30 ft; AC 15 (19) touch 12 (16), flat-footed 13; Base Atk +5; Grp +6; Atk +6 melee (1d4+1, dague) ou +7 distance; Full Atk +6 melee (1d4+1, dague) ou +7 distance; Space/Reach 5 ft/ 5 ft; SA Darkness; SQ résistance au froid, électricité et feu (5), Darkvision (60ft), Déplacement facilité, instinct naturel, compagnon animal, Absence de trace, sorts; AL LE; SV Fort +7; Ref +6; Will +13; Str 12, Dex 14 Con 12, Int 18, Wis 15, Cha 10.

Skills and Feats: Bluff +6, Concentration +15, Dressage 5, Hide +4, Spot +7, Listen +7, Knowledge (religion) +14, Knowledge (nature) +11, Knowledge (plan) +5, Knowledge (arcane) +9, Psychologie +12, Sellcraft +19, Survie +6, Speak Language (ancien baklunish), Speak Language (infernal), Speak Language (druid), Speak Language (orc), Speak Language (dwarf); Combat casting, lanceur de sort polyvalent (mage), lanceur de sort polyvalent (druide), Rapid spell*.

Possessions: Dague, Baguette de détection faussée (10 charges), Bracelet d'armure +3, potion of cure moderate wounds, baguette de projectiles magiques (7^{ème} niveau), Anneau de contre-sort (dissipation de la magie).

Spells Druid Prepared (6/5/4/3/2); base DC = 12 + spell level): 0-[assistance divine x2, illumination, repérage, soins superficiels]; 1st—[grands pas, soins légers, lueur féérique, enchevêtrement x2]; 2nd—[peau d'écorce, résistance aux énergies destructives grâce féline, sphère de feu]; 3th—[summon natural ally2*, energy vortex, mur de vent]; 4th—[colonne de feu, Liberté de mouvement].

Spells mage Prepared (4/5/4/4/3); base DC = 14 + spell level): 0-[aspercion d'acide, illumination, hébètement, rayon de givre]; 1st—[bouclier, alarme, graisse, rayon affaiblissant x2]; 2nd—[cécité, Fearsonne Grapple, invisibilité, image miroir]; 3th—[anticipate teleportation, boule de feu, Girallon's blessing, lenteur]; 4th—[Globe d'invulnérabilité partiel, tentacules noirs d'eward, bouclier de feu].

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses.

RENCONTRE 6 :

Épineux: Fée de taille P; CR 4; HD 6d6+12; hp 33; Init +6; Spd 20 ft; AC 19 touch 13, flat-footed 17; Base Atk +3; Grp +2; Atk +8 melee (1d8+6, épée longue d'épine) ou +6 distance (1d6, arc court); Full Atk +8 melee (1d8+6, épée longue d'épine) ou +6 distance (1d6, arc court); Space/Reach 5 ft/ 5 ft; SA Attaque sournoise (+2d6), Flèches de sommeil (Vigueur DD16); SQ réduction des dégâts 5/fer froid, vision nocturne; AL N; SV Fort +4; Ref +7; Will +5; Str 16, Dex 15 Con 15, Int 10, Wis 10, Cha 13.

Skills and Feats: Déplacement silencieux 13, Détection 9, Diplomatie 3, Discrétion 17, Fouille 9, perception auditive 9, Psychologie 9, Survie 2; Arme de prédilection épée longue, Discret, Science de l'initiative.

Possessions: targe, épée longue d'épine, Armure de feuille.

D'ordinaire neutre, cet épineux solitaire s'est laissé influencer par la guenaude verte décidé à s'en prendre aux humains qui entre autre exploite la forêt.

INTRODUCTION :

Kython pourfendeur : Aberration de taille G ; CR11 ; HD 15d8+60 ; HP 127 ; Spd 30 ft ; init +7 ; AC 30 (-1 taille, +3 dex, +18 naturelle), touch 12, flat-footed 27 ; Base Atk +11, Grp +22, Atk +17 mêlée (4d6+7 morsure), Full Atk +17 (4d6+7 morsure) et +15 (1d6+3 queue) et +16 x4 (1d8+3 griffes) ; Space/Reach 10 ft/ 10 ft ; SA Arme kython, constriction, aura perturbatrice, défense améliorée, étreinte, venin (morsure, vigueur DD21 affaiblissement temporaire 2d6 pts de force) ; SQ immunisé à l'acide et au froid, résistance (20) au feu et électricité, vision aveugle 60 ft ; AL NE ; SV Fort +9 Ref +8 Will +13 ; Str 25 Dex 17 Con 18 Int 18 Wis 19 Cha 19.

Skills and Feats : Déplacement silencieux 21, Discrétion 17, Evasion 10, Intimidation 10, Perception auditive 13, Survie 10, Improved Initiative, Atk multiple, Dodge, Power Atk, Cleave, improved cleave, mobility, Weapon focus griffe, Atk éclair.

Arme kython

Chaque kython pourfendeur à 90% de chance de posséder l'arme suivante : Arbalète à carreaux d'os, cette arme faite de chitine et de cartilage projette une épine osseuse avec un facteur de portée de 20 ft. Il n'inflige que 1 point de dégât mais inocule le venin du kython. S'il possède bien l'arme ci-dessus, il a alors 10% de chance de posséder cet autre arme suivante : Crache-acide, cette arme produit des attaques à distance de contact qui inflige 3d6 dommages d'acide avec un facteur de portée de 10 ft (max 50 ft). Le crache-acide fonctionne 10 fois/heure max.

Etreinte

Quand un pourfendeur touche un adversaire de taille M ou moins avec sa queue, il inflige les dommages normaux, puis peut tenter d'agripper son adversaire au prix d'une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il réussit, il peut utiliser sa capacité de Constriction. Il peut ensuite une lutte normale ou simplement maintenir l'adversaire avec sa queue avec un malus de -20 à la lutte mais le pourfendeur n'est alors pas considéré comme agrippé.

Constriction

En réussissant un test de lutte, un pourfendeur peut écraser son adversaire, lui infligeant 2d8+10 dommages contondants.

Aura perturbatrice (sur)

Si un pourfendeur décide de réduire sa vision aveugle à 30 feet, il inflige à toutes les créatures étrangères à sa race un malus de moral de -2 aux jets d'attaque, de sauvegardes, de caractéristiques et de compétences. Tous les sorts lancés dans cette zone ont 10% de chance d'être perturbés et d'échouer. Si le Pourfendeur le souhaite, ce pouvoir peut être déclenché en même temps que la défense améliorée.

Défense améliorée (sur)

Si un pourfendeur décide de réduire sa vision aveugle à 30 feet, il bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'une résistance à la magie de 20. Si le Pourfendeur le souhaite, ce pouvoir peut être déclenché en même temps que l'aura perturbatrice.

RENCONTRE 3 :

Kifat, l'assassin : Humain Bakluni Rog 7 Gue 4 Ass 1 ; CR12 ; HD 8d6+ 4d10 ; hp 58 (82) ; Init +7 (+4 Improved initiative) ; Spd 30 ft (60 ft.) ; AC 21 (22 ou 23) (+5 Mythral chain shirt +1, +5 Dex, +1 bouclier, +1 Dodge), touch 15 (16 ou 17), flat-footed 15 ; Base Atk +9 ; Grp +11 (+14) ; Atk +15 (16) melee (1d6+3 (1d6+5) Short sword +1 accérée et poison) ; Full Atk +15 (+16) et +10 (+11) (ou +13 (+14), +13 (+14) et +8 (+9)) melee (1d6+3 (1d6+5) Short sword +1 accérée et poison) et 1d6+2 (1d6+4) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SA Attaque sournoise (+5d6), SQ recherche des pièges, Esquive totale, sens des pièges (+2), Esquive Instinctive, Attaque mortelle, sorts ; AL NM ; SV Fort +6 (+8), Ref +13 (+14), Will +6 ; Str 14, Dex 20, Con 10, Int 13, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats : Acrobatie 15, Bluff 11, Déplacement silencieux 16, Désamorçage/sabotage 7, Détection 7, Déguisement 5, Discrétion 21, Équilibre 12, Escalade 14 (16), Escamotage 6, Évasion 12, Fouille 6, Intimidation 9, Maîtrise des cordes 8, Perception auditive 5, Saut 14 (16) ; Improved Initiative, Dodge, Mobility, Weapon finesse, Combat à deux armes, Défense à deux armes, Volonté de fer, Science du critique (short sword), Expertise du combat.

Equipment: - *Mythral chain shirt +1 shadow, short sword +1 accérée (venin de wiverne, blessure DD17 2d6 con/2d6 con), Gant de dex +2, potion de soins modérés, ~~potion de rapidité~~, ~~potion de fou~~, pierre tonnerre, sacoche immobilisante, ~~potion d'endurance de lours~~, ~~potion de force de taureau~~ Potion d'invisibilité, potion de vol.*

Sorts/jour = 1 ; base DC = 11 + spell level) ; Sorts connus 1st-[Silent portal, Distract assailant]

Les objets barrés ont été lancés juste avant le combat et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses

RENCONTRE 4 :

Mélania : Human female Bakluni ; Druid 10 ; CR 10 ; HD 10d8+10 ; hp 59 (79) ; Init +1 ; Spd 30 ft ; AC 15 (19) touch 11, flat-footed 13 (17) ; Base Atk +7 ; Grp +9 (+11) ; Atk +11 (+13) melee (1d6+3 (1d6+5), scimitar +1 stockeuse de sort) ; Full Atk +11/+6 (+13/+8) melee (1d6+3 (1d6+5), scimitar +1 stockeuse de sort) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SQ Déplacement facilité, instinct naturel, compagnon animal, absence de trace, résistance à l'appel de la nature, forme animale (4/j) Taille G, immunité aux venins, sorts ; AL LE ; SV Fort +8 (+10) ; Ref +4 ; Will +10 ; Str 14, Dex 13 Con 12, Int 14, Wis 16, Cha 12.

Skills and Feats : Bluff +8, Concentration +11, Dressage 6, Hide +6, Spot +8, Listen +5, Knowledge (nature) +6, Speak Language (ancien baklunish), Speak Language (aérien), Survie +7 ; Rapid spell*, Combat Casting, weapon focus scimitar, forme animale accélérée, Rage du glouton.

Possessions: Targe en bois, Armure de cuir +1, Broche de défense, potion of cure serious wounds, Scimitar +1 stockeuse de sort (Empoisonnement).

Spells Prepared (6/5/5/4/3/2); base DC = 13 + spell level): 0-[assistance divine x2, détection de la magie, illumination, repérage, soins superficiels]; 1st—[brume de dissimulation, snake's swiftness, soins légers x2, enchevêtrement]; 2nd—[force de taureau, peau d'écorce, endurance de lours, Métal brûlant, snake's swiftness mass]; 3th—[Appel de la foudre, Domination animale, tremor, soins modérés] 4th—[Dissipation de la magie, colonne de feu, liberté de mouvement]; 5th—[métamorphose funest, summon natural ally4].*

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses. Mélania a comme compagnon animal un aigle qui reste toujours à plus de 40 mètres. Il est dressé à la défendre et à attaquer ses cibles. Il la surveille en permanence grâce à sa vue perçante. Il est repérable par un test de détection [DD20]. Forme animale préférée : Ours polaire (Cf. page 278 du manuel des monstres). Le sort stocké dans son cimeterre est le sort *Empoisonnement*.

Aigle de Mélania : Animal M ; CR 4 ; HD 7d8+7 ; hp 35 ; Init +2 ; Spd fly 80 ft ; AC 17 touch 14, flat-footed 14 ; Base Atk +3 ; Grp +0 ; Atk +7 melee (1d4+1 serre) ; Full Atk +7 melee (1d6+1 serres x 2) et +0 mêlée (1d6+1 bec) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SQ Esquive totale, Dévotion Attaque multiple ; AL N ; SV Fort +5 ; Ref +7 ; Will +4 ; Str 13, Dex 18, Con 12, Int 2, Wis 14, Cha 6.

Skills and Feats: Listen +6 Spot +17; attaque en finesse, attaque en vol.

RENCONTRE 5 :

Zulgor : Tiefling natif de taille M ; Druid 3/Mage 3/Théurge 7 ; CR 13 ; HD 3d8+3 et 10d4+10 ; hp 61 ; Init +2 ; Spd 30 ft ; AC 16 (21) touch 12 (17), flat-footed 14 ; Base Atk +6/+1 ; Grp +7 ; Atk +7 melee (1d4+1, dague) ou +8 distance ; Full Atk +7/+2 melee (1d4+1, dague) ou +8/+3 distance ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SA Darkness ; SQ résistance au froid, électricité et feu (5), Darkvision

(60ft), Déplacement facilité, instinct naturel, compagnon animal, Absence de trace, sorts ; AL LE ; SV Fort +7 ; Ref +6 (7) ; Will +14 ; Str 12, Dex 14 Con 12, Int 18, Wis 16, Cha 10.

Skills and Feats: Bluff +6, Concentration +17, Dressage 5, Hide +4, Spot +7, Listen +7, Knowledge (religion) +16, Knowledge (nature) +11, Knowledge (plan) +5, Knowledge (arcane) +11, Psychologie +16, Sellcraft +22, Survie +6 ; Speak Language (ancient baklunish), Speak Language (infernal), Speak Language (druid), Speak Language (orc), Speak Language (dwarf) ; Combat casting, lanceur de sort polyvalent (mage), lanceur de sort polyvalent (druide), Rapid spell* ; Efficacité des sorts accrue.

Possessions: Dague, Baguette de détection faussée (10 charges), Bracelet d'armure +3, potion of cure moderate wounds, baguette de projectiles magiques (7^{me} niveau), Anneau de contre-sorts (dissipation de la magie), Anneau de protection +1, ~~Potion de rapidité, potion de soins importants.~~

Spells Druid Prepared (6/5/5/4/3/2); base DC = 13 + spell level): 0-[assistance divine x2, illumination x2, repérage, soins superficiels]; 1st—[grands pas, soins légers, lueur féérique, enchevêtrement x2]; 2nd—[lame de feu, résistance aux énergies destructives, grâce féline, sphère de feu, peau d'écorce]; 3th—[Domination animale, tremor, energy vortex, mur de vent]; 4th—[summon natural ally3, colonne de feu, ~~Liberté de mouvement~~]; 5th—[mur d'épines, métamorphose funest].*

Spells mage Prepared (4/5/5/4/4/2); base DC = 14 + spell level): 0-[aspercion d'acide, illumination, hébètement, rayon de givre]; 1st—[bouclier, alarme, graisse, rayon affaiblissant x2]; 2nd—[cécité, Fou rire de Tacha, invisibilité, ~~image miroir, Fearsonne Grapple~~]; 3th—[boule de feu, ~~anticipate teleportation, lenteur, girallon's blessing~~]; 4th—[~~Globe d'invulnérabilité partiel, bouclier de feu, tentacules noirs d'eward, porte dimensionnelle~~]; 5th—[mur de force, domination].

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses.

INTRODUCTION :

Kython sicarius rex : Aberration de taille G ; CR13 ; HD 18d8+90 ; HP 171 ; Spd 30 ft ; init +8 ; AC 33 (-1 taille, +4 dex, +20 naturelle), touch 13, flat-footed 29 ; Base Atk +13, Grp +26, Atk +22 mêlée (4d6+9 morsure), Full Atk +22 (4d6+9 morsure) et +20 x4 (1d8+4 griffes) ; Space/Reach 10 ft/ 10 ft ; SA Arme kython, jet de venin, aura perturbatrice, défense améliorée, venin (morsure, vigueur DD24 affaiblissement temporaire 2d6 pts de force) ; SQ immunisé à l'acide et au froid, résistance (20) au feu et électricité, vision aveugle 60 ft ; AL NE ; SV Fort +11 Ref +10 Will +17 ; Str 28 Dex 18 Con 20 Int 20 Wis 19 Cha 21.

Skills and Feats : Déplacement silencieux 23, Discrétion 19, Evasion 11, Intimidation 15, Perception auditive 13, Survie 14, Improved Initiative, Atk multiple, Dodge, Power Attack, Cleave, improved cleave, Weapon focus griffe, Weapon focus morsure, Destruction d'arme, Volonté de fer, Expertise du combat.

Arme kython

Le kython sicarius rex possède l'arme suivante : Crache-acide, cette arme produit des attaques à distance de contact qui inflige 3d6 dommages d'acide avec un facteur de portée de 10 ft (max 50 ft). Le crache-acide fonctionne 10 fois/heure max.

Jet de venin

Au lieu de mordre, le sicarius rex peut projeter un jet de venin comme une attaque à distance de contact jusqu'à 30 feet.

Aura perturbatrice (sur)

Si un sicarius rex décide de réduire sa vision aveugle à 30 feet, il inflige à toutes les créatures étrangères à sa race un malus de moral de -4 aux jets d'attaque, de sauvegardes, de caractéristiques et de compétences. Tous les sorts lancés dans cette zone ont 20% de chance d'être perturbés et d'échouer. Si le sicarius rex le souhaite, ce pouvoir peut être déclenché en même temps que la défense améliorée.

Défense améliorée (sur)

Si un sicarius rex décide de réduire sa vision aveugle à 30 feet, il bénéficie d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'une résistance à la magie de 25. Si le sicarius rex le souhaite, ce pouvoir peut être déclenché en même temps que l'aura perturbatrice.

RENCONTRE 3 :

Kifat, l'assassin : Humain Bakluni Rog 7 Gue 6 Ass 1 ; CR12 ; HD 8d6+ 6d10 ; hp 65 ; Init +7 (+4 Improved initiative) ; Spd 30 ft ; AC 21 (22) (+5 Mythral chain shirt +1, +5 Dex, +1 bouclier, +1 Dodge), touch 15 (16), flat-footed 15 ; Base Atk +11 ; Grp +13 ; Atk +17 melee (1d6+3 Short sword +1 accélérée et poison) ; Full Atk +17, +12 et +7 (ou +15, +15, +10 et +5) melee (1d6+3 Short sword +1 accélérée et poison) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SA Attaque sournoise (+5d6), SQ recherche des pièges, Esquive totale, sens des pièges (+2), Esquive Instinctive, Attaque mortelle, sorts ; AL NM ; SV Fort +9 (11), Ref +15 (+16), Will +9 ; Str 14, Dex 20, Con 10, Int 13, Wis 12, Cha 10.

Skills and Feats : Acrobatie 15, Bluff 12, Déplacement silencieux 16, Désamorçage/sabotage 7, Détection 7,

Déguisement 5, Discrétion 21, Équilibre 12, Escalade 16 (18), Escamotage 6, Évasion 12, Fouille 6, Intimidation 9, Maîtrise des cordes 8, Perception auditive 5, Saut 15 (17) ; Improved Initiative, Dodge, Mobility, Weapon finesse, Combat à deux armes, Défense à deux armes, Volonté de fer, Science du critique (short sword), Expertise du combat, cible mouvante.

Equipment : - Cape de résistance +2, Mythral chain shirt +1 shadow, short sword +1 accélérée (venin de wiverne, blessure DD17 2d6 con/2d6 con), Gant de dex +2, potion de soins modérés, ~~potion de rapidité~~, ~~potion de feu~~, pierre tonnerre, sacoche immobilisante, ~~potion d'endurance de l'ours~~, ~~potion de force de taureau~~ Potion d'invisibilité, potion de vol.

Sorts/jour = 1 ; base DC = 11 + spell level) ; Sorts connus 1st-[Silent portal, Distract assaillant]

RENCONTRE 4 :

Mélania : Human female Bakluni ; Druid 12 ; CR 12 ; HD 12d8+12 ; hp 70 (94) ; Init +1 ; Spd 30 ft ; AC 15 (19) touch 11, flat-footed 13 (17) ; Base Atk +9 ; Grp +11 (+13) ; Atk +13 (+15) melee (1d6+3 (1d6+5) +1d6, scimitar +1 de foudre stockeuse de sort) ; Full Atk +13/+8 (+15/+10) melee (1d6+3 (1d6+5) +1d6, scimitar +1 de foudre stockeuse de sort) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SQ Déplacement facilité, instinct naturel, compagnon animal, absence de trace, résistance à l'appel de la nature, forme animale/plante (4/j) Taille G/TP, immunité aux venins, sorts ; AL LE ; SV Fort +9 (+11) ; Ref +5 ; Will +11 ; Str 14, Dex 13 Con 12, Int 14, Wis 17, Cha 12.

Skills and Feats : Bluff +8, Concentration +12, Dressage 6, Hide +6, Spot +8, Listen +7, Knowledge (nature) +7, Speak Language (ancien baklunish), Speak Language (aérien), Survie +8 ; Rapid spell*, Combat Casting, weapon focus scimitar, forme animale accélérée, Rage du glouton, impassibilité du chêne.

Possessions : Targe en bois, Armure de cuir +1, potion of cure moderate wounds, Scimitar +1 de foudre stockeuse de sort (Empoisonnement).

Spells Prepared (6/6/5/5/3/3/2) ; base DC = 13 + spell level) : 0-[assistance divine x2, détection de la magie, illumination, repérage, soins superficiels] ; 1st—[brume de dissimulation, snake's swiftness x2, soins légers x2, enchevêtrement] ; 2nd—[force de taureau, peau décorée, endurance de l'ours, Métal brûlant, snake's swiftness mass] ; 3th—[Appel de la foudre, Domination animale, tremor, soins modérés x2] 4th—[Dissipation de la magie, colonne de feu, liberté de mouvement] ; 5th—[métamorphose funest, ice flowers, soins intensifs] ; 6th—[cometfall, summon natural ally] ;

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses. Mélania a comme compagnon animal un aigle qui reste toujours à plus de 40 mètres. Il est dressé à la défendre et à attaquer ses cibles. Il la surveille en permanence grâce à sa vue perçante. Il est repérable par un test de détection [DD10]. Forme animale préférée : Ours sanguinaire (Cf. page 18 du manuel des monstres). Le sort stocké dans son cimenterre est le sort *Empoisonnement*.

Aigle de Mélania : Animal G ; CR 5 ; HD 9d8+9 ; hp 45 ; Init +2 ; Spd fly 80 ft ; AC 17 touch 14, flat-footed 14 ; Base Atk +4 ; Grp +1 ; Atk +8 melee (1d4+1 serre) ; Full Atk +8 melee (1d8+2 serres x 2) et +1 mêlée (1d8+2 bec) ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SQ Esquive totale, Dévotion
Attaque multiple ; AL N ; SV Fort +5 ; Ref +7 ; Will +4 ; Str 14, Dex 19, Con 12, Int 2, Wis 14, Cha 6.
Skills and Feats : Listen +6 Spot +17 ; attaque en finesse, attaque en vol.

RENCONTRE 5 :

Zulgorn : Tiefling natif de taille M ; Druid 3/Mage 3/Théurge 9 ; CR 15 ; HD 3d8+3 et 12d4+12 ; hp 69 ; Init +2 ; Spd 30 ft ; AC 16 (20) touch 12 (16), flat-footed 14 ; Base Atk +7 ; Grp +8 ; Atk +8 melee (1d4+1, dague) ou +9 distance ; Full Atk +8/+3 melee (1d4+1, dague) ou +9/+4 distance ; SA Darkness ; Space/Reach 5 ft/ 5 ft ; SQ résistance au froid, électricité et feu (5), Darkvision (60ft), Déplacement facilité, instinct naturel, compagnon animal, Absence de trace, sorts ; AL LE ; SV Fort +8 ; Ref +7 ; Will +15 ; Str 12, Dex 14 Con 12, Int 18, Wis 16, Cha 10.

Skills and Feats : Bluff +7, Concentration +19, Dressage 5, Hide +4, Spot +7, Listen +7, Knowledge (religion) +18, Knowledge (nature) +11, Knowledge (plan) +5, Knowledge (arcane) +13, Psychologie +19, Sellcraft +23, Survie +6 ; Speak Language (ancien baklunish), Speak Language (infernale), Speak Language (druide), Speak Language (orc), Speak Language (dwarf) ; Combat casting, lanceur de sort polyvalent (mage), lanceur de sort polyvalent (druide), Rapid spell*, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure.

Possessions : Dague, Baguette de détection faussée (10 charges), Bracelet d'armure +4, potion of cure moderate wounds, baguette de projectiles magiques (7^{ème} niveau), ~~Potion de rapidité~~, potion de soins importants.

Spells Druid Prepared (6/6/5/5/3/3/2) ; base DC = 13 + spell level) : 0-[assistance divine x2, illumination x2, repérage, soins superficiels] ; 1st—[~~grands pas~~, soins légers, leur féérique, brume de dissimulation, enchevêtrement x2] ; 2nd—[lame de feu, résistance aux

énergies destructives grâce féline, sphère de feu, peau d'écorce] ; 3th—[energy vortex, croissance d'épine, domination animale, tremor, mur de vent] ; 4th—[colonne de feu x2, ~~Liberté de mouvement~~] ; 5th—[métamorphose funeste, peau de pierre, mur d'épine] ; 6th—[coquille anti-vie, summon natural allys*].

Spells mage Prepared (4/5/5/5/4/3/2) ; base DC = 14 + spell level) : 0-[aspercion d'acide, illumination, hébètement, rayon de givre] ; 1st—[bouclier, alarme, graisse, rayon affaiblissant x2] ; 2nd—[cécité, Fearsonne Grapple, invisibilité, image miroir, rayon ardent] ; 3th—[boule de feu, ~~anticipate teleportation~~, lenteur, éclair, girallon's blessing] ; 4th—[Globe d'invulnérabilité ~~partiel~~, bouclier de feu, tentacules noirs d'eward, porte dimensionnelle] ; 5th—[mur de force, domination, métamorphose] ; 6th—[désintégration, vision lucide].

Les sorts barrés ont été lancés juste avant le combat et sont donc actifs dès le début. Les statistiques ajustées en fonction de ces sorts sont entre parenthèses.

RENCONTRE 6 :

Géant des forêts : Géant de taille TG ; CR 11 ; HD 13d8+78 ; hp 136 ; Init +5 ; Spd 40 ft ; AC 20, touch 9, flat-footed 19 ; Base Atk +9 ; Grp +28 ; Atk +18 melee (4d8+16, massue G) ou +8 distance (2d8+4 +poison, arc long composite de force G) ou +9 distance (2d8+11, rocher) ; Full Atk +18/+13 melee (4d8+16, massue G) ou +8/+3 distance (2d8+4 +poison, arc long composite de force G) ou +9 distance (2d8+11, rocher) ; Space/Reach 15 ft/ 15 ft ; SA Flèches empoisonnées (Vigueur DD22, 4d4 rounds d'inconscience), Lancer de rocher, SQ vision dans le noir ; AL CN ; SV Fort +14 ; Ref +5 ; Will +7 ; Str 33, Dex 12 Con 22, Int 14, Wis 16, Cha 21.

Skills and Feats : Diplomacy 7, Hide 13, Listen 19, Sense motive 19, Spot 19 ; Far Shot, Improved Initiative, Point Blank Shot, Precise, Shot, Rapid Shot.

Possessions : massue gigantesque, arc long composite de force (+4) gigantesque.

D'ordinaire neutre, ces géants isolés se sont laissés influencer par la guenaude verte décidé à s'en prendre aux humains qui entre autre exploite la forêt.

ANNEXE 2: NEW RULES

FEATS

Fast wild shape

You assume your wild shape faster and more easily than you otherwise could.

Prerequisite: Dex 13, ability to use wild shape.

Benefit: You gain the ability to use wild shape as a move equivalent action.

Normal: A druid uses wild shape as a standard action.

Oaken resilience

You can take on the sturdiness of the mighty oak.

Prerequisite: Ability to wild shape into a plant.

Benefit: You can spend a wild shape to gain immunity to critical hits, poison, sleep, paralysis, polymorph, and stunning. You also gain great stability, which gives you a +8 bonus on checks to avoid being bull rushed or tripped. The effect remains for 10 minutes.

Wolverine's rage

You can fly into a berserk rage when injured.

Prerequisite: Wild shape

Benefit: If you have taken damage during the last round, you may spend a wild shape as a free action on your turn to enter a rage. While in this rage, you gain a +2 bonus to strength, a +2 bonus to constitution, and take -2 penalty to AC. This rage last for 5 rounds and cannot be ended voluntarily.

Rapid spell

You can cast spells with long casting times more quickly.

Benefit: Only spells with a casting time greater than 1 standard action can be made rapid. A rapid spell with a casting time of 1 full round can be cast as a standard action. A rapid spell with a casting measured in rounds can be cast in 1 full round. Rapid spells with casting times measured in minutes can be cast in 1 minute, and rapid spells with casting times measured in hours can be cast in 1 hour. A rapid spell uses up a spell slot one level higher than the spell's actual level.

Special: A spell can be made rapid and quickened only if its original casting time was 1 full round. This feat can be applied to a spell cast spontaneously as long as its original casting time was longer than 1 full round.

Practiced spellcaster

Choose a spellcasting class that you possess. Your spells cast from that class are more powerful.

Prerequisite: Spellcraft 4 ranks.

Benefit: Your caster level for the chosen spellcasting class increases by 4. This benefit can't increase your caster level to higher than your hit dice. However, even if you can't benefit from the full bonus immediately, if you later gain hit dice in levels of nonspellcasting classes, you might be able to apply the rest of the bonus.

Special: You may select this feat multiple times. Each time you choose it, you must apply it to a different spellcasting class.

SPELLS

Cometfall

Spell Compendium p50

Conjuration (Création)

Level: Cleric 6, Druid 6

Components: V, S, DF

Casting time: 1 standard action

Range: Medium (100 ft. + 10 ft./level)

Effect: 400-pound ball of rock and ice

Area: 5-ft.-radius burst

Duration: Instantaneous

Saving throw: Reflex half

Spell resistance: No

You conjure a bright, glowing comet, which appears in midair above your enemies, then strikes the ground with tremendous force and a thunderous boom.

You conjure a comet that immediately falls to the ground, dealing 1d6 points of damage per caster level (max 15d6) to everything in the area. The force of the comet can also knock creature over. Creatures who fail their reflex save are knocked prone. A creature that succeeds on its saving throw takes half damage from the comet and is not knocked down. The comet breaks apart on impact, filling the 10-foot-square area with dense rubble (DMG90). You must cast this spell in an area with a least 40 feet of vertical space above the point of impact. If you do not have 40 feet of space, the spell fails.

Distract assailant

Spell Compendium p69

Enchantment (Compulsion)

Level: Assassin 1, sorcerer/wizard 1

Components: V, S, M

Casting time: 1 swift action

Range: Close (25 ft. + 5 ft./2 levels)

Target: One creature

Duration: 1 round

Saving throw: Will negates

Spell resistance: Yes

A creature affected by this spell is flat-footed until the beginning of its next turn.

Material component: The dried wing of a fly.

Energy Vortex (Core)

Evocation [see text]

Level: Cleric 3, Druid 3

Components: V, S

Casting Time: 1 standard action

Range: 20 ft.

Area: All creatures within a 20-ft.-radius burst centered on you

Duration: Instantaneous

Saving Throw: Reflex half

Spell Resistance: Yes

Energy wells up inside you and explodes outward in a furious burst

When you cast *energy vortex*, you choose one of five energy types: acid, cold, electricity, or fire. A blast of that energy type bursts in all directions from you, dealing 1d8 points of damage +1 point per caster level

(maximum + 20) to nearby creatures other than you. If you are willing to take the damage yourself, you deal twice as much damage. You don't get a Reflex save, but spell resistance applies, as do any resistances or immunities you have to the energy type.

The descriptor of this spell is the same as the energy type you choose when you cast it.

Source: *Spell Compendium*, page 81.

Fearsome Grapple (Limited)

Transmutation

Level: Sorcerer/Wizard 2

Components: V

Casting Time: 1 immediate action

Range: Personal

Targets: You

Duration: 10 round/level

Two short, otyughlike tentacle sprout from under your arms to hang limply at your sides. When you think of grappling, the tentacles twitch to life and wave about as if seeking a foe.

You grow two tentacles that grant you a +4 circumstance bonus on grapple checks. These tentacles cannot attack, hold objects, manipulate items, or perform any action other than grappling. If your caster level is at least 9th, you grow four tentacles instead, and the circumstance bonus increases to +8.

Source: *Spell Compendium*, page 90.

Girallon's Blessing (Limited)

Transmutation

Level: Cleric 3, Druid 3, Sorcerer/Wizard 3

Components: V, S, M

Casting Time: 1 standard action

Range: Touch

Targets: Creature touched

Duration: 10 minutes/level

Saving Throw: Fortitude negates (harmless)

Spell Resistance: Yes (harmless)

The touched subject appears to be discomfort for an instant before arms erupt from its torso with a damp squelch.

You give the subject an additional pair of arms. Each of its arms-new and old-ends in a clawed hand with fingers and an opposable thumb. The creature's original arms (if any) are its primary arms, and new limbs are secondary limbs (if the subject had no arms, the arms created by the spell are its primary arms).

The creature gains four claw attack bonus + its Str modifier for attack rolls. Each claw deals 1d4 points of damage + the subject's Str modifier, and if an opponent is struck by two or more claws in 1 round, the subject can rend if for an additional 2d4 points of damage + 1-1/2 times its Str modifier.

A creature cannot use normal weapons and the claw attacks in the same round, and the subject does not gain additional claw attacks from a high base attack bonus.

Material Component: A few strands of girallon hair.

Source: *Spell Compendium*, page 106.

Ice flowers

Spell Compendium p119

Transmutation (cold)

Level: Cleric 6, druid 5

Components: V, S

Casting time: 1 standard action

Range: Long (400 ft. + 40 ft./level)

Area: 20-ft.-radius burst

Duration: Instantaneous

Saving throw: Reflex half

Spell resistance: No

This spell causes moisture in the ground at a point you designate to freeze into a mound of solid ice covered by a layer of soil, which bursts violently through the surface. This flings dangerous ice shards and small stones throughout the area, turning the surface of the ground in the spell's area into dense rubble (DMG90). The shards and stones deal 1d6 points of damage per caster level (max 15d6). Half the damage is cold damage. The origin point of the spell must be on the ground. This spell has no effect in desert terrain or on solid stone.

Silent portal

Spell Compendium p190

Illusion (Glamer)

Level: Assassin 1, sorcerer/wizard 0

Components: S

Casting time: 1 standard action

Range: Close (25 ft. + 5 ft./2 levels)

Target: One portal

Duration: 1 minute/level (D)

Saving throw: Will negates (object)

Spell resistance: Yes (object)

This simple cantrip negates the sound of opening and closing a single portal (door, window, gate, drawer, chest lid, or the like). Even the squeakiest door opens without a sound when under the effect of this spell. Silent portal covers only the normal means of opening and closing the targeted portal. Breaking a window or kicking in a door still makes noise, but opening a door that is loosely hanging by its hinges does not (since this is the normal way a door would be opened). Portals composed of magical energy are not affected by this spell.

Snake's swiftness

Spell Compendium p193

Transmutation

Level: Druid 1, sorcerer/wizard 2

Components: V, S, M/DF

Casting time: 1 standard action

Range: Close (25 ft. + 5 ft./2 levels)

Target: One allied creature

Duration: Instantaneous

Saving throw: Will negates (harmless)

Spell resistance: Yes (harmless)

The subject can immediately make one melee or ranged attack. Taking this action doesn't affect the subject's normal place in the initiative order. This is a single attack and follows the standard rules for attacking. This spell does not allow the subject to make more than one additional attack in a round. If the subject has already made an additional attack, due to a prior casting of this spell, from the haste spell, or from any other source, this spell fails.

Arcane material component: A few scales from a snake.

Snake's swiftness, mass

Spell Compendium p193

Transmutation

Level: Druid 2, sorcerer/wizard 3
Components: V, S, M/DF
Casting time: 1 standard action
Range: Medium (100 ft. + 10 ft./level)
Target: Allied creatures in a 20-ft.-radius burst
This spell functions like snake's swiftness, except that it affects multiple allies out to medium range.

Tremor

Spell Compendium p223

Evocation [Earth]

Level: Cleric 3, Druid 3

Components: V, S, M/DF

Casting time: 1 standard action

Range: Medium (100 ft. + 10 ft./level)

Area: 40-ft.-radius spread

Duration: 1 round/ 3 levels

Saving throw: See text

Spell resistance: No

This minor quake is not strong enough to damage structures. The effect lasts for 1 round per three caster levels, during which time any spellcaster on the ground in the area must succeed on a Concentration check (DC 15 + spell level) or lose any spell she casting. A creature attempting to use a skill that would provoke attacks of opportunity (such as Disable Device, Heal, Open Lock and Use rope, among others) must succeed on a DC Concentration check, or the action automatically fails and is wasted. Each creature in the area must make a Reflex save each round or be knocked prone.

CRÉATURES

KYTHON

De puissants fiélons, captifs du plan Matériel, tentèrent de créer des créatures de leur race par magie. Ils obtinrent une nuée de petites créatures reptiliennes, dénuées d'yeux, et qui avaient certaines caractéristiques d'insectes. En grandissant, les créatures adoptèrent des formes variées. Aucune n'était loyale à ses créateurs fiélons, mais elles étaient toutes absolument mauvaises. Leurs créateurs les appelèrent les kythons. En raison de leurs origines, on les appelle parfois « engeances captives ».

Les kythons se sont répandus dans le vaste monde, croissant et se multipliant rapidement. Leurs œufs ressemblent à des pierres suintantes et couvertes de mucus. Leurs seules préoccupations semblent la nourriture et la reproduction : Ils ne connaissent aucune pitié ni compassion pour quelque créature que ce soit. En se développant, ils ne se plient qu'à l'autorité de ceux qui sont plus puissants qu'eux, ce qui fait que les Sicarius Rex sont les plus hauts placés dans la hiérarchie... jusqu'ici, du moins. Avec le temps, de nouvelles formes de kythons, plus spécialisées et encore plus effroyables pourraient se développer.

Les kython parlent un étrange pidgin d'inferral et d'abyssal, mais uniquement entre eux. Les larves ne parlent pas, mais comprennent les ordres des autres kythons.

Caractéristiques :

Tous les kythons sont dépourvus d'yeux, mais ont une vision aveugle sur 18 mètres. Ils sont tous immunisés contre l'acide et le froid. Enfin, ils possèdent une résistance au feu et à l'électricité de 20.

Larve :

Les kythons qui viennent d'éclore, ou larves, n'ont pas de membre supérieurs fonctionnels/ Ils ressemblent à de grandes bouches hérissées de dents, dans des têtes sans yeux et couvertes de carapaces, disposées sur deux courtes pattes et plongées par une queue en forme de flagelle. Leurs couleurs sont très variées, du verre sombre au noir en passant par l'orange clair.

Jeune :

En se développant, les kythons grandissent et développent un exosquelette, ainsi que deux bras griffus. Ils conservent par ailleurs l'aspect des larves.

Adulte :

A leur pleine maturité, le torse des kythons se développe et leur donne une allure plus humanoïde malgré un aspect recroquevillé. Ils perdent leur queue quand ils atteignent ce stade, mais gagnent une autre paire de bras griffus. Leur exosquelette est désormais vert, bleu sombre ou noir. Leurs fluides corporels deviennent moins dangereux, mais ils se développent des glandes à venin buccales sécrétant un nouveau type de poison.

Empaleur :

Les empailleurs ne diffèrent guère des adultes normaux, bien qu'ils soient plus minces et fins. La paume de leurs pattes griffues est dotée d'une épine rétractable en os. Les empailleurs sont les assassins des kythons, rapides, discrets et rusés.

Pourfendeur :

Les pourfendeurs adoptent une forme très différente de celle des kythons adultes. D'une certaine manière, ils semblent régresser vers le stade de larve. Ils n'ont pas de jambe et regagnent la longue queue à aiguillon, qui forme désormais l'essentiel de leur corps, semblable à celui d'un serpent. Ils sont brutaux et sauvages, et semblent prendre plus de plaisir à tuer que leurs congénères.

Sicarius Rex :

Les Sicarius Rex ressemblent aux kythons adultes, mais ils sont bien plus grands et plus robustes, mesurant environ 3.60 mètres de haut. Ils ont une allure presque royale, même s'ils restent des bêtes sauvages. Ce sont des créatures désagréables qui ont soif de combats.

EPINEUX

Les épineux tirent leur nom de la curieuse épée longue dont ils s'affublent. Celle-ci est constituée d'épines de roses cultivées avec le plus grand soin. Leur armure est constituée d'épaisses feuilles caoutchouteuses et leur confère une protection équivalente à celle du cuir. Un épineux mesure 90 centimètres et ne pèse que 12,5 kg en raison de son extrême minceur. Sa peau peut adopter toutes les teintes de vert. Habituellement, il a les cheveux brun écorce, mais quelques'un ont des tresses rouge baie. Les épineux parlent le commun et le sylvestre.

GÉANTS DES FORÊTS

Les géants des forêts font partie des plus grands spécimens de la famille des géants. Ils ont une espérance de vie de 200 ans. Ce sont des chasseurs formidables qui sont de véritables dangers pour tous les animaux qui

vivent dans les bois. Un géant des forêts adulte mesure 6 m de haut pour un poids moyen de 1500 kg. Ils ont un corps long, maigre et musclé qui ressemble à celui d'un elfe des bois mais en plus robuste. La couleur de leur peau est vert jaune foncé, et leurs cheveux vert pâle ne

sont généralement pas entretenus et portés libres. Les géants des forêts des deux sexes portent généralement des vêtements de cuir ou en fourrure, et chaque géant porte un bijou fait à partir d'os, souvent des colliers et des boucles d'oreilles.

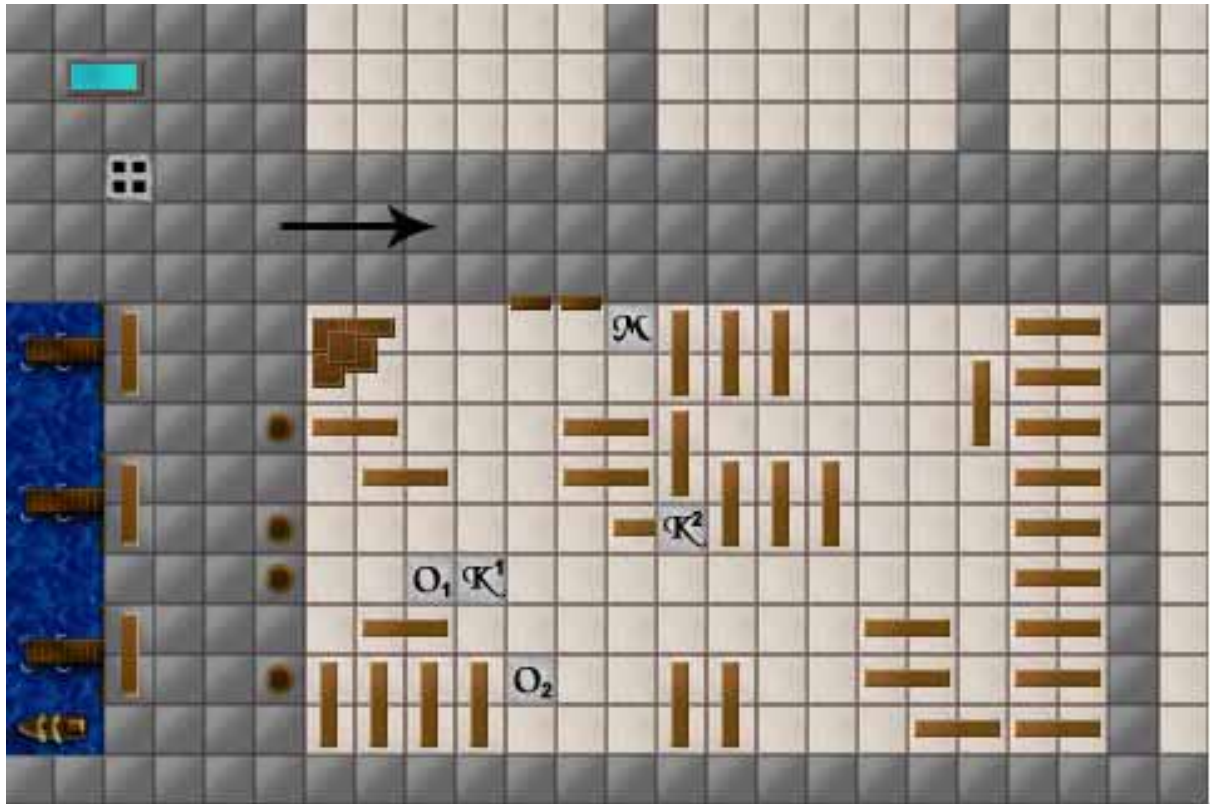
ANNEXE 3 : REGION NORD D'EKBIR

Emplacement de Roncière



ANNEXE 4

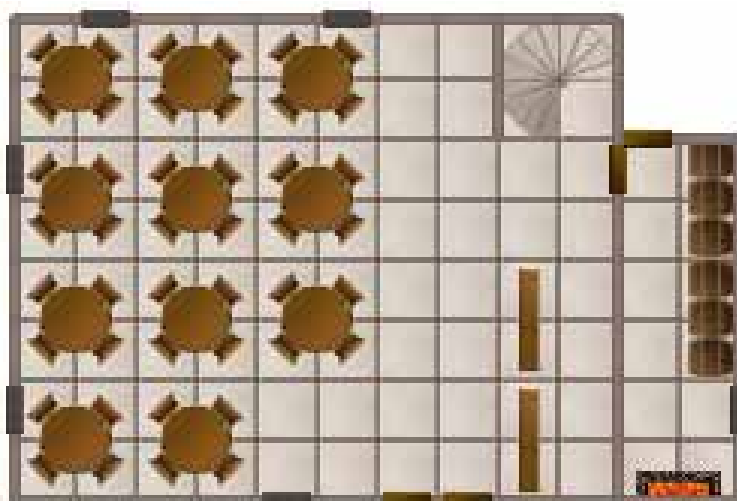
LES DOCKS : L'ENTREPOT EN BOIS DE LA FAMILLE DOUKKALI



\mathcal{K}	Méden Doukkali
O_1	Ouvrier valide
O_2	Ouvrier agonisant
\mathcal{K}^1	Kython visible
\mathcal{K}^2	Kython dissimulé

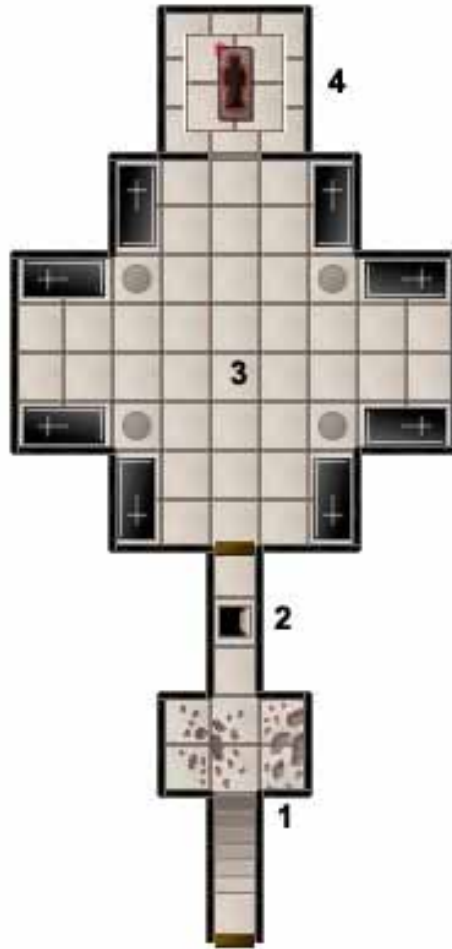
ANNEXE 5

AUBERGE : LA DANSE DE LA DRYADE

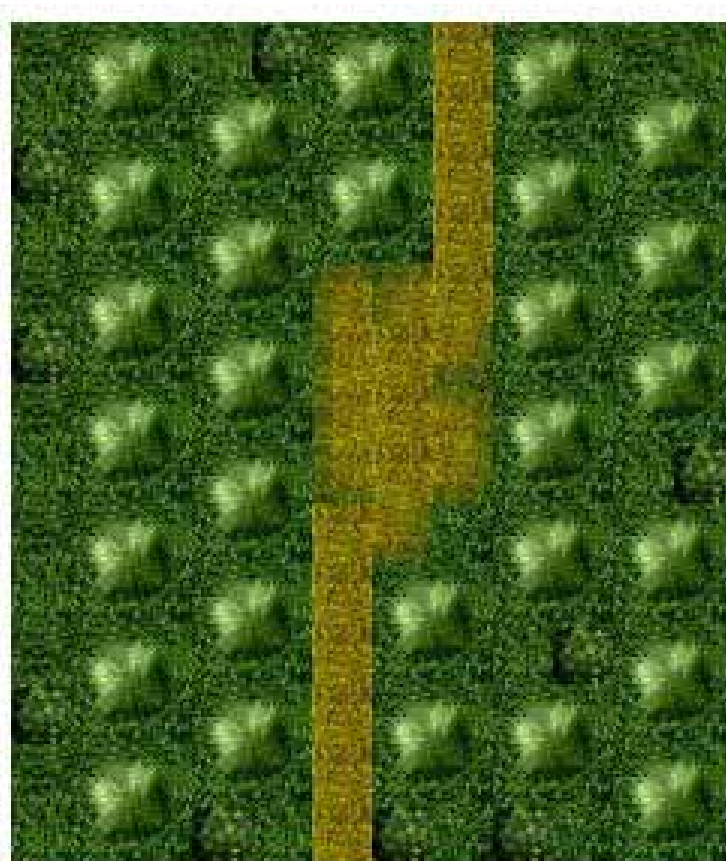


-  portes
-  Fenêtres

ANNEXE 6 : LE TOMBEAU OUBLIÉ



ANNEXE 7 : LIEU DU GUET – APENS DES BRIGANDS



Arbre



Sentier



Végétations, Broussailles

ANNEXE 8 : LA CLAIRIÈRE ET LA GROTTES D'OURS DORÉ



DOCUMENT POUR LES JOUEURS 1:
L'ENIGME DE MÉDEN DOUKKALI

On la tourne en avançant ;
Mais quand on l'est,
cela signifie « être dans le vent »
De quoi s'agit-il ?

DOCUMENT POUR LES JOUEURS 2 : INSCRIPTION SUR LA PORTE EN PIERRE

*La Horde implacable est en fuite,
et Garaduk le brave s'est éteint.
Le clan des éperviers prend fin,
en paix il repose avec sa suite.*

*Par trois fois,
le tombeau est scellé.
Toi qui a la foi,
nul besoin de clef
car le bon mot est ici.*

▶	O	Z	•	I
•	V	E	R	V
G	V	•	W	K
H	G	M	V	L
V	•	V	H	M

DOCUMENT POUR LES JOUEURS 3 : CLEF DE CODAGE DE L'INSCRIPTION

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Z	Y	X	W	V	U	T	S	R	Q	P	O	N	M	L	K	J	I	H	G	F	E	D	C	B	A

▶	L	A	●	R
●	E	V	I	E
T	E	●	D	P
S	T	N	E	O
E	●	E	S	N

DOCUMENT POUR LES JOUEURS 4

LA HORDE IMPLACABLE

L'irruption de la Horde d'Airain dans les plaines des Paynims bouscula devant elle d'innombrables peuplades bakluniennes et oeridiennes vaincues. Ces dernières furent contraintes à émigrer à la recherche de nouveaux territoires.

Elles se rassemblèrent et se dirigèrent vers le nord, le long des routes de pèlerinage qui les amenèrent sur le territoire d'Ekbir où elles pénétrèrent en 738 AA (2975 HB). Peu après, deux bandes encore plus grandes de nomades vaincus entrèrent sur le territoire d'Ekbir et refusèrent de prêter allégeance au Calife. Au contraire, elles incitèrent les tribus qui les avaient précédés à se révolter contre le Calife. Ces nomades quittèrent leur campement pour se diriger en masse vers le nord, à travers le pays d'Ekbir qu'ils pillèrent et ravagèrent en chemin. L'armée ekbirienne leur donna la chasse mais les nomades réussirent à atteindre les collines Yécha en moins de deux semaines grâce à une aide magique aussi mystérieuse qu'inattendue. Ces peuplades mixtes oerido-bakluniennes arrivèrent donc dans les vastes steppes au nord d'Ekbir et des Yatils, en une fuite éperdue après avoir connu la défaite et l'exil.

Mais en quelques années, elles se réorganisèrent et formèrent une armée puissante que l'on nomma la Horde implacable. Celle-ci déferla à partir de 742 AA (2979 HB) sur la Flanesse, au nord des Yatils, et envahit ou dévasta des territoires immenses atteignant les Monts Griffons à l'est et le Nyr Dyv au sud. Les déprédations de ces tribus furent d'autant plus destructrices que le Grand Royaume vivait une grave crise interne durant laquelle ses provinces périphériques

Après la mort de son Kha-Khan Ogobanuk en 767 AA (3004 HB), la Horde implacable forma les tribus actuelles des Nomades-Tigres (Chakyik) et des Nomades-Loups (Wegwiur).

DOCUMENT POUR LES JOUEURS 5

LETTRE DE L'ASSASSIN

Que ceci vous serve de leçon !
Si vous tenez à votre vie, quittez Roncière à tout
jamais.

Un ennemi magnanime

DOCUMENT POUR LES JOUEURS 6

EXTRAITS DU JOURNAL DE ZULGORN

...Je me suis procuré au marché du Havre noir d'étranges œufs ressemblant à des pierres suintantes et recouverts d'une sorte de mousse ou de mucus. Toujours friand d'étudier des créatures exotiques j'attends avec impatience leurs éclosions...

...Quelle férocité ! Des larves reptiliennes sont sorties hier des oeufs. Elles n'ont pas vraiment de membres supérieurs. Elles possèdent une énorme bouche hérissée de dents, une carapace et une queue en forme de flagelle. J'ai eu de la peine à les contenir, heureusement que j'avais un esclave sous la main pour les rassasier...

...Une chose est sûre, ces créatures sont absolument mauvaises. Leurs seules préoccupations semblent la nourriture et la reproduction. Après seulement 48h et un bon nombre d'esclaves, me voilà avec une dizaine d'œufs sur les bras...

...J'ai été sage de ne garder que 3 œufs. Car ce sont des créatures plus évoluées et dangereuses qui viennent de voir le jour. Celles-là possèdent une carapace bien plus dure et deux bras griffus ; et quelle voracité !...

...Des Kythons ! Après de longues recherches j'ai trouvé leur nom. Il semblerait que ces créatures fascinantes soient à l'origine une création de puissants fiélons ayant voulu se créer une armée de puissantes créatures serviles. Puissantes elles le sont mais serviles non. Ces kythons sont extrêmement dangereux. En grandissant ces créatures s'adaptent et donnent naissance à des kythons de plus en plus évolués et puissants. Mais quelles armes fabuleuses elles peuvent faire bien employées...

...Je vais enfin pouvoir prendre du galon, à moi les honneurs et les fastes ! Sa magnificence le prince du Havre noir a approuvé les conclusions de mes travaux. Il me confie la tâche de mettre en pratique un plan qui permettra de mettre à genoux ces chiens d'Ekbirites...

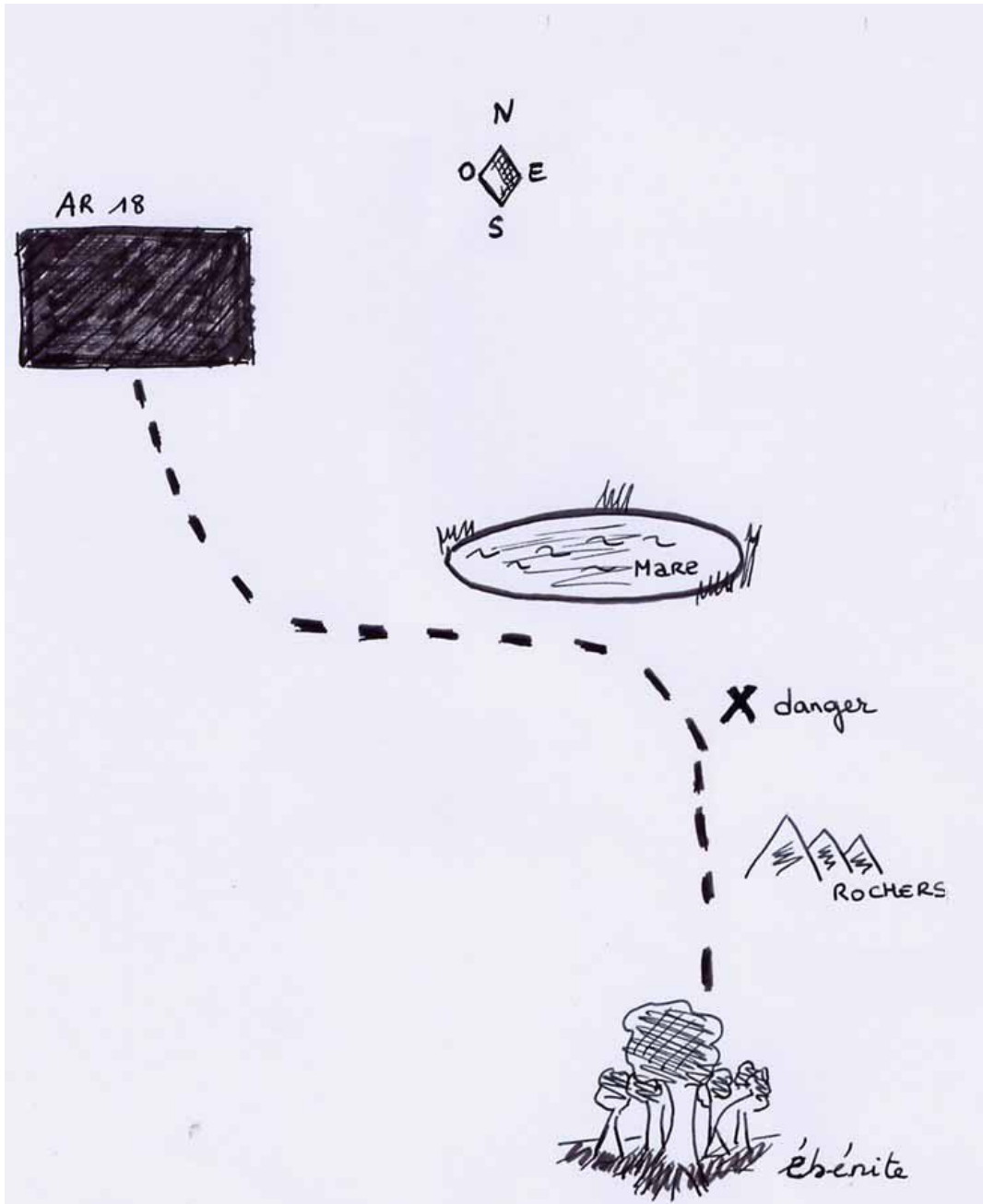
...Grâce à mon contact du consortium Al Tureim, mon choix s'est arrêté sur le village de Roncière. Apparemment c'est un village forestier exploité par une famille marchande ayant un gros contrat avec l'armée d'Ekbir pour fournir en bois les chantiers navals. Je viens d'envoyer Kilaf pour s'infiltrer là-bas et recueillir les informations préliminaires à l'exécution de mon plan...

...Cette belle garce de Mélania est douée. Elle a si bien charmé ce vieil idiot d'Ours doré que nous l'avons facilement maîtrisé. C'est ma larve de kython qui va se régaler...

...Tout s'annonce bien, sous l'identité d'Ours doré je peux à loisir étudier les arpents exploités par les bûcherons. Mes expériences sont concluantes et je profite même de la salle secrète de la grotte pour travailler en toute tranquillité. J'ai pu modifier la structure des œufs de kythons afin de contrôler le temps exact de leur incubation. Je vais pouvoir les inséminer dans le bois fraîchement coupé et équarri qu'ils stockent aux abords des arpents. J'imagine déjà les ravages que feront mes mignons dans les chantiers navals d'Ekbir. Je vais bientôt être celui qui aura fait plier les servants d'Al'Akbar le mille fois maudit...

...Damnation, un œuf mal stabilisé a éclo et bien entendu le kython c'est enfui. Heureusement, attiré par la faim il s'est approché de Roncière et des soldats en sont venus à bout, il n'a pas dû avoir le temps de pondre. Il va falloir que je vérifie mes calculs avant de passer à la phase finale du plan mais je suis certain que maintenant plus rien ne viendra le compromettre...

DOCUMENT POUR LES JOUEURS 7
CROQUIS TROUVÉ SUR LE RÔDEUR



ANNEXE 9 : META-ORGS D'EKBIR

Si des joueurs sont membres des organisations métaludiques d'Ekbir suivantes, découpez les textes ci-dessous et donnez les aux joueurs correspondants avant le début de la partie. Ces informations sont confidentielles.

✂

Askar ou Faris d'Ekbir : Le gros de l'armée a rejoint les navires de guerre. Les forteresses autour de l'Udgru s'en trouvent amoindries laissant le champ libre aux brigands du Chevalier noir qui multiplient les raids.

✂

Les nomades ou les chamanes : La région nord d'Ekbir compte nombre de cairns ou sépultures dans ses campagnes. Dressées par les Paynims de la Horde implacable pour honorer leurs braves tombés au combat, beaucoup sont maintenant oubliées.

✂

Grandes familles marchandes ou Consortium du Mouqollad : depuis le début de la guerre contre les îles Ataphades, le prix de certaines matières premières comme le bois et les métaux ont flambé. Certaines grandes familles marchandes exploitant depuis longtemps déjà ces filons font maintenant de grands profits.

✂

La marine : L'engagement de la marine de guerre contre les îles Ataphades est total. Mais cela ne va pas sans perte. Depuis des mois, les chantiers navals produisent à plein régime. Le bon acheminement du bois ne doit pas être interrompu.

✂

Le clergé d'Istus : Des augures étranges ont été révélés au temple de Yalas : « De l'intérieur ronge le mal, sous les flots couleront les voiles, et corrompu sera le noyau si ne se dressent les héros. »

✂