

RENCONTRES ALEATOIRES AP1 TOME 6

Abominable homme des neiges **FP 10**

Yeti barbare 2/guerrier 4

Humanoïde monstrueux de taille G (froid)

Init +2; **Sens** vision dans le noir (18m), odorat, Perception +11**DÉFENSE****CA** 24, contact 10, pris au dépourvu 21 (+2 Dex, +1 d'esquive, +14 naturelle, rage -2, -1 taille)**pv** 156 (6d10+1d12+3d10+12+10+4+72)**Réf** +8, **Vig** +18, **Vol** +10, +1vs peur, +2 vs sorts**RD** 10/perforant ; **Immunités** froid ; esquive instinctive**Faiblesses** vulnérabilité au feu**ATTAQUE****VD** Vitesse 15m, Escalade gm**Corps à corps** 1 morsure +14 (1D6+4), 2 griffes +20 (1d8+10 plus 1D6 froid) ; Critique 19/29X2**Espace occupé** 3 m ; **Allonge** 3 m**Attaques spéciales** regard effrayant (DD 13, paralysé 1rd), éventration (2 griffes, 1d8 +10 +1D6 froid), rage 11r/j**TACTIQUE****Pendant le combat** Les abominables hommes des neiges manquent de subtilité au combat : pour eux, les rugissements et les charges tonitrueuses sont ce qui se rapproche le plus d'une tactique organisée. Chaque homme des neiges choisit une cible et ils ne se mettent à deux sur la même que s'il n'y a pas assez d'adversaires pour chacun.**Moral** Les abominables hommes des neiges se battent jusqu'à la mort pour protéger leur antre mais ils ne poursuivent pas leurs ennemis à plus de 500 mètres des frontières de leur domaine.**Statistiques de base** lorsqu'il n'est pas en rage :**CA** 26, contact 12, pris au dépourvu 24; 130 **pv**, **Vig** +15, **Vol** +6; **Corps à corps** 2 griffes (1d8+8 plus 1D6 froid) ; Critique 19/29X2 ; **For** 23, **Con** 19, Escalade +26**STATISTIQUES****For** 27, **Dex** 14, **Con** 23, **Int** 7, **Sag** 14, **Cha** 10**BBA** +12; **BMO** 21; **DMD** 32**Dons** Enchaînement, Esquive, Succession d'enchaînement, Vigueur surhumaine, Science du critique (griffe), Attaque naturelles améliorées (griffes), Attaque en puissance, Arme de prédilection (griffes), Spécialisation martiale (griffe), talent (escalade)**Compétences** Escalade +28, Perception +11, Discrétion +13 (+21 dans la neige)**Langues** géant**Part** peau épaisse, rage (10 rd / jour - inclus dans les statistiques), superstition, courage, entraînement aux armures 1**POUVOIRS SPÉCIAUX****Froid (Ext).** Le corps des abominables hommes des neiges génère un froid intense, supérieur à celui des yetis ordinaires et inflige 1d6 points de dégâts de froid à ceux qui entrent en contact avec lui pendant plus d'un round ou qui reçoivent un coup de griffes du yeti.**Peau épaisse (Ext).** Les abominables hommes des neiges de montagnes Kodar ont une fourrure et une peau plus épaisses que celles des yetis ordinaires : leur bonus d'armure naturelle de base est de +14 et ils bénéficient d'une réduction de dégâts 10/perforant.**Regard effrayant (Sur).** Les créatures qui se trouvent à moins de 9 mètres d'un abominable homme des neiges et qui croisent son regard doivent réussir un jet de Volonté DD 13 ou être paralysées par la peur. C'est un effet mental de terreur. Une créature qui réussit ce jet de sauvegarde ne peut plus être affectée par la peur de cet homme des neiges pendant une journée. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur le Charisme.**Géant des nuages** **FP 11**

Humanoïde (géant) de taille TG, NB

Init +1 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +17**DÉFENSE****CA** 25, contact 9, pris au dépourvu 24 (armure +4, Dex +1, naturelle +12, taille -2)**pv** 168 (16d8+96)**Réf** +6, **Vig** +16, **Vol** +10**Capacités défensives** réception de rochers**ATTAQUE****VD** 15 m (10 c)**Corps à corps** morgenstern, +22/+17/+12 (4d6+18) ou 2 coups, +22 (2d6+12)**Distance** rocher, +12 (2d6+18)**Espace** 4,50 m (3 c) ; **Allonge** 4,50 m (3 c)**Attaques spéciales** lancer de rochers 42 m (28 c)**Pouvoirs magiques** (NLS 16^e)À volonté — *brume de dissimulation*, *lévitation* (lui-même plus 1000 kg)1/jour — *nappe de brouillard***CARACTÉRISTIQUES****For** 35, **Dex** 13, **Con** 23, **Int** 12, **Sag** 16, **Cha** 12**BBA** +12, **BMO** +26, **DMD** 37**Dons** Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Force intimidante, Science de la bousculade, Science du renversement, Succession d'enchaînements, Volonté de fer**Compétences** Artisanat (forge arme) +10, Diplomatie +9, Escalade +19, Intimidation +26, Perception +17, Représentation (instruments à cordes) +8**Langues** commun, géant**Particularités** armes de taille supérieure**CAPACITÉS SPÉCIALES****Armes de taille supérieure (Ext).** Un géant des nuages peut porter des armes de taille Gig sans subir de malus. La plupart d'entre eux préfèrent utiliser d'immenses morgensterns.**Kuchrima** **FP 8**

Humanoïde monstrueux de taille M, toujours CM

Init +10 ; **sens** odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; Perception +19**DÉFENSE****CA** 22, contact 16, pris au dépourvu 16 (+6 Dex, +6 naturelle)**pv** 104 (11d10+44)**Réf** +13, **Vig** +7, **Vol** +6**Immunités** maladie, *projectile magique***ATTAQUE****VD** 6 m, vol 18 m (bonne)**Corps à corps** morsure, +16 (1d6+5 plus maladie) et 2 griffes +16 (1d4+5)**Distance** arc long composite de maître de taille G, +18/+13/+8 (2d6+5/x3)

Attaques spéciales étreinte, tir catastrophique

TACTIQUE

Avant le combat

Quand une kuchrima seule repère une proie potentielle de son regard perçant, elle part chercher ses compagnes et revient attaquer en force.

Pendant le combat Une kuchrima évite le combat au corps à corps et essaye toujours de tendre une embuscade à ses adversaires depuis les hauteurs. Elle plane à 9 mètres afin de disposer des avantages du Tir à bout portant. Si elle se bat à flan de montagne, elle peut essayer de tirer parti de son étreinte pour emporter un ennemi loin de la montagne avant de le laisser tomber. Une kuchrima est une lâche née mais si elle se trouve sous les ordres d'une Lymaros plus puissante, elle peut se montrer très courageuse... car elle craint plus sa maîtresse que ses adversaires.

STATISTIQUES

For 20, **Dex** 22, **Con** 19, **Int** 7, **Sag** 9, **Cha** 10

BBA +11 ; **BMO** +16 (+20 lutte) ; **DMD** 32

Dons Prédilection pour l'altitude, Tir à bout portant, Talent (perception), Science de l'initiative, tir rapide, tir de précision, visé

Compétences Perception +19, vol+24

Langues Géant, thassilonien, commun

Part. Armes disproportionnées

Équipement de combat arc long composite de maître de taille G (bonus de force max +2) 20 flèches

POUVOIRS SPÉCIAUX

Arme disproportionnée (Ext). Nombre de kuchrimas manient de massifs arcs longs composites (taillés pour des créatures de taille G) sans malus quand elles les bandent avec leurs serres. Elles peuvent se servir de ses armes en vol uniquement.

Étreinte (Ext). Pour se servir de ce pouvoir, la kuchrima doit frapper un adversaire avec ses deux griffes. Elle peut alors essayer d'entamer une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle réussit le test de lutte, elle établit une prise et peut emporter dans les airs toute créature de taille M ou inférieure qui pèse moins de 80 kg, à la moitié de sa vitesse de vol. Le test de lutte comprend un bonus racial de +4.

Maladie (Ext). La kuchrima est une créature répugnante qui se repaît de charognes. Toute personne victime de sa morsure s'expose à la maladie. Fièvre des marais : Vigueur DD 19, période d'incubation 1d3 jours, dégâts 1d3 Dex et 1d3 Con ; guérison 2 sauvegardes consécutives.

Tir catastrophique (Ext). En consacrant une action complexe à stabiliser soigneusement son arc, la kuchrima peut menacer une zone de critique de 18-20 pendant un tir

Résistances électricité 10, froid 10

Faiblesses Faiblesses des vampires

ATTAQUE

VD 10,5m

Corps à corps Dague vicieuse +14/+9 (1D4+5 19/20 plus 2D6) coup, +7 (1d4+2 plus absorption d'énergie – 2 niveaux)

Distance Arc court composite +13/+8 (1D6+5 /X3)

Attaques spéciales absorption de sang (1D4 Con), attaque sournoise (+4d6), création de rejeton, créatures des ténèbres, domination (DD 17)

TACTIQUE

Pendant le combat Une fois que le combat commence, les skulks cachés rasent les murs de la salle et essayent de se placer de façon à prendre leurs ennemis en tenaille. Ils se battent à deux contre un aussi longtemps que possible afin d'optimiser leurs attaques sournoises. Ils combattent de préférence des adversaires dépourvus d'armes en argent et rompent le combat contre des ennemis équipés de ce genre d'arme pour se concentrer, si possible, sur une proie plus facile.

Moral Les skulks vampires se battent jusqu'à tomber à 0 point de vie. Là, ils se changent en état gazeux et remontent vers le balcon au nord-ouest. Ils se faufilent ensuite dans les fentes du mur pour atteindre une pièce sous le balcon où ils pourront récupérer dans leurs cercueils (en réalité de simples niches étroites dans le sol).

STATISTIQUES

For 19, **Dex** 22, **Con** —, **Int** 14, **Sag** 16, **Cha** 16

Attaque de base +6 ; **BMO** +10 ; **DMD** 28

Dons Attaque en finesse, Arme de prédilection (dague), Attaques réflexes, Attaque éclair, Comme le vent, Esquive, Souplesse du serpent, Prédilection pour l'altitude, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, rapide, Vigueur surhumaine, Vigilance

Compétences Acrobaties +18, Bluff +23, Discrétion +34, Escalade +16, Escamotage +18, Perception +25, Psychologie +25,

Langues thassilonien, commun des profondeurs, Aklo

Part état gazeux, impossible à pister, pattes d'araignée, recherche des pièges, transformation

Équipement divers armure matelassée, anneau de protection +1, dague vicieuse +1, arc court composite +1 (For +4)

POUVOIRS SPÉCIAUX

Impossible à pister (Ext). Les skulks traversent les forêts et les souterrains sans laisser la moindre trace : doublez les DD de toute tentative de pistage contre un rôdeur.

Skulk vampire

FP 9

Skulk vampire, roublard 6

Mort-vivant (humanoïde altéré, Skulk) de taille M, CM

Init +10 ; **sens** vision dans le noir 18m ; Perception +25

DÉFENSE

CA 25, contact 18, pris au dépourvu 19 (+1 armure, +1 parade, +6 Dex, +6 naturelle, +1 bouclier)

pv 82 (gd8+42) ; guérison accélérée 5

Réf +16, **Vig** +8, **Vol** +6

Capacités défensives esquive instinctive, esquive totale, résistance au renvoi des morts-vivants +4, sens des pièges (+2) ; **RD** 10/magie et argent ;

Ver du froid FP 12

Créature magique (Froid) de taille TG, N

Init +7 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c), vision nocturne ; Perception +17

DÉFENSE

CA 27, contact 11, pris au dépourvu 24 (Dex +3, naturelle +16, taille -2)

pv 168 (16d10+80)

Réf +13, **Vig** +15, **Vol** +10

Immunités froid

Faiblesses vulnérable au feu

ATTAQUE

VD 9 m (6 c), creusement 3 m (2 c)

Corps à corps morsure, +25 (4d10+15 plus 4d6 froid)

Espace 4,5 m (3 c) ; **Allonge** 3 m (2 c)

Attaques spéciales dernier sursaut, souffle (cône de 18 m (12 c), 15d6 froid, Réflexes DD 23, 1/2 dégâts, 1/heure), trille

CARACTÉRISTIQUES

For 31, **Dex** 16, **Con** 21, **Int** 2, **Sag** 16, **Cha** 11

BBA +16 ; **BMO** +28 ; **DMD** 41 (croc-en-jambe impossible)

Dons Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Immobiliser, Science de l'initiative, Talent (Perception), Volonté de fer

Compétences Discrétion +6 (+14 sur la glace ou la neige), Perception +17 ; **Modificateurs raciaux** +8 en Discrétion sur la glace ou la neige

Particularités froid

POUVOIRS SPÉCIAUX

Dernier sursaut (Sur). Lorsqu'un ver du froid est tué, il explose sur une zone de 30 mètres (20 c) de rayon qui inflige 12d6 points de dégâts de froid et 8d6 points de dégâts de type perforant (Réflexes DD 23, 1/2 dégâts). Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

Froid (Sur). Le corps d'un ver du froid génère un froid intense, ce qui lui permet d'infliger 4d6 points de dégâts de froid supplémentaire chaque fois qu'il mord un adversaire. Toutes les créatures qui attaquent un ver du froid à l'aide d'une attaque à mains nue ou d'une arme naturelle subissent 1d6 points de dégâts de froid par attaque réussie. Une créature qui agrippe ou est agrippée par un ver du froid subit 4d6 points de dégâts de froid par round tant que l'agrippement persiste.

Trille (Sur). Par une action complexe, un ver du froid peut produire un son étrange qui affecte toutes les créatures situées dans un rayon de 30 mètres (20 c). Celles-ci doivent réussir un jet de Volonté de DD 18 pour ne pas être fascinées tant que le ver continue à triller (le ver du froid peut maintenir cette capacité active en se concentrant). Lorsqu'une créature parvient à résister ou à se libérer de cet effet, elle est immunisée contre les trilles du ver du froid en question pendant 24 heures. Il s'agit d'un effet mental de son. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

Géant des collines FP 7

Humanoïde (géant) de taille G, CM

Init -1 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +6

DÉFENSE

CA 21, contact 8, pris au dépourvu 21 (armure +4, Dex -1, naturelle +9, taille -1)

pv 85 (10d8+40)

Réf +2, **Vig** +11, **Vol** +3

Capacités défensives réception de rochers

ATTAQUE

VD 12 m (8 c) (9 m (6 c) en armure)

Corps à corps massue, +14/+9 (2d8+10) ou 2 coups, +13 (1d8+7)

Distance rocher, +6 (1d8+10)

Espace 3 m (2 c) ; **Allonge** 3 m (2 c)

Attaques spéciales lancer de rochers 36 m (24 c)

CARACTÉRISTIQUES

For 25, **Dex** 8, **Con** 19, **Int** 6, **Sag** 10, **Cha** 7

BBA +7, **BMO** +15, **DMD** 24

Dons Arme de prédilection (massue), Attaque en puissance, Enchaînement, Force intimidante, Maniement d'une arme de guerre (massue)

Compétences Escalade +10, Intimidation +12, Perception +6

Langues géant

Géant du froid FP 9

Humanoïde (froid, géant) de taille G, CM

Init -1 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +10

DÉFENSE

CA 21, contact 8, pris au dépourvu 21 (armure +4, Dex -1, naturelle +9, taille -1)

pv 133 (14d8+70)

Réf +3, **Vig** +14, **Vol** +6

Capacités défensives réception de rochers ; **Immunités** froid

Faiblesses vulnérabilité au feu

ATTAQUE

VD 12 m (8 c)

Corps à corps grande hache, +18/+13 (3d6+13) ou 2 coups, +18 (1d8+9)

Distance rocher, +9 (1d8+13)

Espace 3 m (2 c) ; **Allonge** 3 m (2 c)

Attaques spéciales lancer de rochers 36 m (24 c)

CARACTÉRISTIQUES

For 29, **Dex** 9, **Con** 21, **Int** 10, **Sag** 14, **Cha** 11

BBA +10, **BMO** +20, **DMD** 29

Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Maniement d'une arme de guerre (grande hache), Science de la destruction, Science du renversement, Succession d'enchaînements, Talent (Discrétion)

Compétences Artisanat (un au choix) +7, Discrétion +2 (+6 dans la neige), Escalade +13, Intimidation +7, Perception +10 ; **Modificateurs raciaux** Discrétion +4 dans la neige

Langues commun, géant

Géant de pierre

FP 8

Humanoïde (géant) de taille G, N

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c), vision nocturne ; Perception +12

DÉFENSE

CA 22, contact 11, pris au dépourvu 20 (Dex +2, naturelle +11, taille -1)

pv 102 (12d8+48)

Réf +6, **Vig** +12, **Vol** +7

Capacités défensives experts en réception de rochers

ATTAQUE

VD 12 m (8 c)

Corps à corps massue, +16/+11 (2d8+12) ou 2 coups, +16 (1d8+8)

Distance rocher, +11/+6 (1d8+12)

Espace 3 m (2 c) ; **Allonge** 3 m (2 c)

Attaques spéciales lancer de rochers 54 m (36 c)

CARACTÉRISTIQUES

For 27, **Dex** 15, **Con** 19, **Int** 10, **Sag** 12, **Cha** 10

BBA +9, **BMO** +18, **DMD** 30

Dons Arme en main, Attaque en puissance, Maniement d'une arme de guerre (massue), Tir à bout portant, Tir de précision, Volonté de fer

Compétences Discrétion +4 (+12 sur terrain rocheux), Escalade +12, Intimidation +12, Perception +12 ;

Modificateurs raciaux Discrétion +8 sur terrain rocheux

Langues commun, géant

CAPACITÉS SPÉCIALES

Experts en réception de rochers (Ext). Les géants de pierre bénéficient d'un bonus racial de +4 aux jets de Réflexes visant à rattraper un rocher lancé. A part cela, cette capacité fonctionne comme celle de réception de rochers.

Géant des tempêtes

FP 13

Humanoïde (géant) de taille TG, CB

Init +2 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +27

DÉFENSE

CA 28, contact 10, pris au dépourvu 26 (armure +6, Dex +2, naturelle +12, taille -2)

pv 199 (19d8+114)

Réf +8, **Vig** +17, **Vol** +13

Capacités défensives réception de rochers ; **Immunités** électricité

ATTAQUE

VD 15 m (10 c), nage 12 m (8 c) (10,50 m (7 c), nage 9 m (6 c) en armure)

Corps à corps épée à deux mains de maître, +27/+22/+17 (4d6+21/17-20) ou 2 coups, +26 (2d6+14)

Distance arc long composite de maître, +15/+10/+5 (3d6+14/x3)

Espace 4,50 m (3 c) ; **Allonge** 4,50 m (3 c)

Pouvoirs magiques (NLS 15^e)

Constant — *liberté de mouvement*

2/jour — *contrôle du climat, lévitation*

1/jour — *appel de la foudre* (DD 15), *éclair multiple* (DD 18)

CARACTÉRISTIQUES

For 39, **Dex** 14, **Con** 23, **Int** 16, **Sag** 20, **Cha** 15

BBA +14, **BMO** +30, **DMD** 42

Dons Attaque en puissance, Attaques réflexes, Coup fabuleux, Enchaînement, Frappe décisive, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science de la frappe

décisive, Science du critique (épée à deux mains), Volonté de fer

Compétences Acrobaties +18, Artisanat (un au choix) +13, Escalade +17, Intimidation +20, Natation +22, Perception +27, Psychologie +24, Représentation (chant) +12

Langues aérien, commun, draconique, géant

Particularités préparation martiale, respiration aquatique

CAPACITÉS SPÉCIALES

Préparation martiale (Ext). Les géants des tempêtes sont formés à l'utilisation de toutes les armes courantes et de toutes les armes de guerre.

Respiration aquatique (Ext). Les géants de tempêtes peuvent aussi bien respirer dans l'eau que dans l'air.

Habitant de Leng

FP 8

Extérieur (extraplanaire, Chaos, Mal) de taille M, CM

Init +4 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +16

DÉFENSE

CA 21, contact 15, pris au dépourvu 16 (Dex +4, esquive +1, naturelle +6)

pv 95 (10d10+40), guérison accélérée planaire 5

Réf +11, **Vig** +11, **Vol** +6

Capacités défensives anatomie bizarre, ne respire pas ;

Immunités poison ; **Résistance** électricité 30, froid 30 ; **RM** 19

ATTAQUE

VD 12 m (9 c)

Corps à corps morsure +14 (1d6+2 plus diminution permanente 1d6 Dextérité) et 2 griffes +14 (1d4+2)

Attaques spéciales attaque sournoise +5d6

Pouvoirs magiques (NLS 10 ; concentration +15)

Constant — *don des langues*

3/jour— *Détection de pensées* (DD17), *Image imparfaite* (DD17), *Lévitation*, *Lueurs Hypnotiques* (DD17)

1/jour— *Changement de plan* (DD20, personnel uniquement), *Localisation d'objets*,

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 18, **Con** 19, **Int** 18, **Sag** 17, **Cha** 21

BBA +10, **BMO** +12, **DMD** 27

Dons Attaque en finesse, Esquive, Fourberie, Persuasion, Souplesse du serpent

Compétences Art de la magie +12, Bluff +22, Connaissances (un au choix) +17, Déguisement +12 (+16 en tant qu'humanoïde), Diplomatie +7, Discrétion +17, Escamotage +17, Intimidation +12, Perception +16, Profession (marin) +8, Psychologie +16, Sabotage +14, Utilisation d'objets magiques +18 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Déguisement pour se déguiser en humanoïde de taille M

Langues aklo, don des langues

POUVOIRS SPÉCIAUX

Absorption de Dextérité (Sur) Les dents et les langues d'un habitant de Leng infligent une diminution permanente de 1d6 points de Dextérité en cas de morsure. Les créatures artificielles, les élémentaires et les créatures qui ne possèdent pas de chair sont immunisés contre cet effet. Un jet de Vigueur réussi contre un DD de 19 réduit la diminution permanente à 1 seul point. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

Anatomie bizarre (ext). L'anatomie interne des habitants de Leng varie d'un spécimen à l'autre. Chaque coup critique ou attaque sournoise infligé à un habitant de Leng a 50% de chances de ne rien faire de plus qu'un coup normal.

Guérison accélérée planaire (Sur). Les habitants de Leng restent connectés à Leng à tout moment et, lorsqu'ils s'en éloignent, ils gagnent la capacité de guérison accélérée 5. Ils perdent toutefois cette capacité sur Leng et dans les zones où les connections interplanaires ne fonctionnent pas. Si un habitant de Leng est tué, son corps se dissout complètement en 1d4 rounds, ne laissant que son équipement derrière lui et l'habitant tué se reforme sur Leng (comme une créature invoquée tuée). Sa mort est cependant permanente si sa capacité de guérison accélérée est supprimée à ce moment-là.

TACTIQUE

Avant le combat Les habitants ignorent les PJ à moins qu'ils ne se montrent hostiles ou n'essayent d'endommager la machine.

Pendant le combat Les habitants de Leng essaient de prendre les PJ en tenaille afin d'utiliser leur attaque sournoise grâce à leur arme empoisonnée et à leur contact destructeur. L'un d'eux s'approche pour attaquer ainsi avant de s'éloigner d'une acrobatie tandis que les autres prennent le PJ en tenaille et l'attaque via leurs pouvoirs magiques.

Moral Ces habitants se battent jusqu'à la mort pour garder leur projet secret.

Géant des runes

FP 17

Humanoïde (géant) de taille Gig, LM

Init +0 ; Sens vision nocturne ; Perception +29

DÉFENSE

CA 38, contact 9, pris au dépourvu 38 (armure +14, naturelle +15, taille -4, parade +3)

pv 270 (20d8+180)

Réf +9, Vig +18, Vol +23

Immunités électricité, feu, froid

ATTAQUE

VD 10,50 m (7 c) (15 m (10 c) sans armure) ; *marche dans les airs*

Corps à corps épée longue de maître, +27/+22/+17 (4d6+22/17-20) ou 2 coups, +26 (2d6+15)

Distance lance de maître, +12/+7/+2 (4d6+15/x3)

Espace 6 m (4 c) ; **Allonge** 6 m (4 c)

Attaques spéciales pluie d'étincelles, runes, seigneur des géants

Pouvoirs magiques (NLS 20^e ; concentration +24)

Constant — *marche dans les airs*

À volonté — *charme-personne* (DD 15), *suggestion* (DD 17)

3/jour — *charme-monstre de groupe* (DD 22), *domination* (DD 19)

1/jour — *exigence* (DD 22), *vision lucide*

CARACTÉRISTIQUES

For 41, Dex 11, Con 28, Int 14, Sag 23, Cha 18

BBA +15, BMO +34, DMD 44

Dons Arme en main, Attaque en puissance, Coup fabuleux, Critique ralentissant, Don pour les critiques, Frappe décisive, Science de la bousculade, Science de la frappe décisive, Science du critique (épée longue), Volonté de fer

Compétences Acrobaties +15 (+23 pour sauter), Artisanat (un au choix) +25, Connaissances (histoire) +12, Connaissances (noblesse) +12, Perception +29

Langues commun, géant, terreux

Équipement divers anneau de Sihédron, harnois +5

CAPACITÉS SPÉCIALES

Pluie d'étincelles (Sur). Par une action simple, un géant des runes peut projeter une pluie d'étincelles à partir d'une des runes qui recouvrent son corps. Ces étincelles fonctionnent comme un souffle (cône 9 mètres ; 10d6 feu et 10d6 électricité ; Réflexes DD 29, 1/2 dégâts ; utilisable tous les 1d4 rounds). Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

Runes (Ext). Par une action libre, chaque fois que le géant utilise sa capacité de pluie d'étincelles ou ses pouvoirs magiques, il peut faire briller intensément les runes de son corps. Les créatures situées dans un rayon de 3 mètres autour du géant doivent réussir un jet de Vigueur de DD 24 pour ne pas être aveuglées pendant 1 round. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

Seigneur des géants (Sur). Un géant des runes gagne un bonus racial de +4 aux DD des jets de sauvegarde des effets de charme ou de coercition utilisés contre les géants.

Enlaceur des montagnes

FP 15

Aberration (froid) de taille TG, CM

Init +4 ; sens vision dans le noir (18 m), vision nocturne ;

Perception +27

DÉFENSE

CA 28, contact 8, pris au dépourvu 28 (+20 naturelle, -2 taille)

pv 232 (15d8+165)

Réf +5, Vig +16, Vol +14

Immunités électricité, froid ; RM 30

Faiblesses vulnérabilité au feu

ATTAQUE

VD 3 m

Corps à corps morsure, +25 (6d8+24/19-20)

Distance 6 filaments, +10 contact à distance (fixation - 1D6 For)

Espace occupé 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m (15 m avec les filaments)

Attaques spéciales faiblesse (DD 27)

TACTIQUE

Pendant le combat L'enlaceur des montagnes frappe ses ennemis les plus proches. Il est dépourvu de toute intelligence mais il concentre ses premières attaques sur les personnages qui portent les armures les plus lourdes.

Moral L'enlaceur a très faim mais ne se bat pas jusque la mort. S'il est réduit à moins de 50pv il tente de rompre le combat et tente de parlementer avec les pjs. Il en connaît beaucoup sur la région et peut servir à fournir des informations au pjs notamment sur les créatures portant les anneaux de Sihédron.

STATISTIQUES

For 42, Dex 11, Con 33, Int 13, Sag 16, Cha 12

Attaque de base +11 ; BMO +29 ; DMD +39 (immunisé au croc en jambe)

Dons Arme de prédilection (fi lament), Attaque spéciale renforcée (faiblesse), Prédilection pour l'altitude, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Compétences Connaissance (sous-terrain) +16, Connaissance religion +16, Discrétion +16 (+24 en montagne), Escalade +34, Perception +27

Langues terreux, thassilonien

CAPACITÉS SPÉCIALES

Filaments (Ext) Un enlaceur peut projeter un maximum de 6 filaments minces et collants en même temps à une portée

maximale de 15 m (10 c). Les attaques de filaments fonctionnent comme des attaques de contact à distance. Les filaments sont assez résistants, mais on peut les couper en leur infligeant des dégâts de type tranchant (n'importe quelle quantité de dégâts, leur CA est de 20). Lorsqu'un filament touche une créature, celle-ci est engourdie et affaiblie par la substance collante : elle doit réussir un jet de Vigueur de DD 27 pour ne pas subir un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

Lamie affamée

FP 15

Humanoïde monstrueux de taille TG, toujours CM

Init +5 ; **sens** vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; Perception +28

DÉFENSE

CA 31, contact 10, pris au dépourvu 29 (+1 Dex, +21 naturelle, -2 taille, +1 esquive)

pv 220 (21d10+105)

Réf +15, **Vig** +12, **Vol** +18

RD 10/fer froid et perforant ; **Immunités** poison, acide ; **Résistances** électricité 10, feu 10 ; **RM** 26

ATTAQUE

VD 9 m – vol 18 (bonne)

Corps à corps morsure, +29 (2d8+10/19-20/X4 plus 2D6 acide plus diminution de sagesse), 2 griffes +29 (1D8+10 plus absorption de sagesse)

Espace occupé 4,50 m ; **Allonge** 4,5 m

Pouvoirs magiques (NLS 15 – Concentration +19)
Permanent - Vol

À volonté — *graisse* (DD15), image accomplie (DD 17), *ventriologie* (DD15)

3/jour — *bourrasque* (DD 16), *charme-monstre* (DD 18), *suggestion* (DD 17), *nuage nauséabond à incantation rapide* (DD17)

1/jour — *charme-monstre de groupe* (DD 22), *sommeil profond* (DD 17), image miroir

TACTIQUE

Avant le combat Un affamé utilise ses sorts d'illusion pour attirer ses adversaires dans un piège ou les faire tomber dans une embuscade tandis qu'il reste caché. Il lance *image miroir* avant d'engager le combat.

Pendant le combat Un affamé débute généralement un combat en lançant *charme-monstre de groupe* pour amadouer autant d'adversaires que possible. Il se sert de son Attaque éclair et de son sort de *vol* pour se déplacer au cours du combat et fait suivre ses attaques d'absorption de Sagesse par une *suggestion* ou un *sommeil profond*.

Moral La priorité absolue d'un affamé, c'est d'apaiser les affres de la faim qui le tourmente sans cesse. Il faut le réduire à 20 points de vie ou moins pour qu'il envisage d'abandonner un repas et qu'il songe à sa propre sécurité.

STATISTIQUES

For 30, **Dex** 13, **Con** 20, **Int** 13, **Sag** 18, **Cha** 19

Attaque de base +21 ; **BMO** +33 ; **DMD** 45 (immunisé au croc-en-jambe)

Dons attaque en puissance, critique ralentissant, Don pour les critiques, esquive, frappe décisive, pouvoir magique à incantation rapide (nuage nauséabond), réflexe surhumain, science de l'initiative, science du critique (morsure), souplesse du serpent, Volonté de fer

Compétences Perception +28, Discrétion +17, Vol +32, Psychologie +25, intimidation +28

Langues géant, thassilonien, commun, abyssal

POUVOIRS SPÉCIAUX

Absorption de Sagesse (Sur). Un affamé inflige 2 points de diminution de Sagesse à chaque fois qu'il griffe ou mord son adversaire. Contrairement aux autres types de diminutions, celle de l'affamé ne soigne pas les dégâts qu'il a reçus.

Ignoble projection (Sur). Si une créature inflige un coup à un affamé, un jet de sang et de sucs gastriques jaillit de la plaie et inonde l'attaquant. Toutes créatures adjacentes à l'affamé reçoivent 2D6 pts de dégâts d'acide (Réflexe DD25 pour annuler). Le DD du jet de sauvegarde est basé sur la Constitution.

Morsure vorpale (Ext). Si l'affamé porte un coup critique avec une attaque de morsure et que les dégâts réduise la victime à moins de 0 point de vie, celle-ci doit réussir un jet de vigueur DD30 pour éviter d'être décapitée, coupée en deux ou être instantanément tué. Ce pouvoir fonctionne exactement comme celui d'une arme vorpale. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur la Constitution.

Araignée des failles

FP 8

Vermine de taille TG, toujours N

Init +4 ; **sens** perception des vibrations (18 m), vision dans le noir (18 m) ; Perception +8

DÉFENSE

CA 19, contact 12, pris au dépourvu 15 (+4 Dex, +7 naturelle, -2 taille)

pv 104 (16d8+32)

Réf +9, **Vig** +12, **Vol** +5

Immunités effets mentaux

ATTAQUE

VD 12 m, escalade 9 m

Corps à corps morsure, +15 (2d6+7 plus poison)

Distance toile, +14 contact (enchevêtré)

Espace occupé 4,50 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales toile

STATISTIQUES

For 20, **Dex** 18, **Con** 14, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 2

Attaque de base +12 ; **BMO** +19 ; **DMD** 33

Dons Prédilection pour l'altitude*

Compétences Perception +8, Escalade +21, Acrobatie +15

Part attache

POUVOIRS SPÉCIAUX

Attache (Ext). Par une action de mouvement, une araignée des failles peut s'arrimer à une surface proche grâce à une corde de fils de toile. Cette attache dispose des mêmes caractéristiques qu'une toile ordinaire. Une araignée des failles ainsi attachée gagne un bonus d'aptitude de +10 à ses tests d'Escalade et d'acrobatie et peut stopper sa chute par une action libre sans subir le moindre dommage. Une araignée des failles attachée peut sauter ou escalader une distance maximale de 60 mètres. Elle peut relâcher son attache par une action libre et en fixer une autre normalement si elle a besoin de changer de point d'ancrage. En revanche, elle ne peut pas utiliser un autre pouvoir de toile tant qu'elle est attachée ainsi. L'attache compte au nombre des huit toiles qu'une araignée peut créer chaque jour.

Poison (Ext). Blessure, Vigueur DD 20, 1d8 For ; durée 3 rounds ; guérison 2 jds réussis. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur la Constitution.

Toile (Ext). L'araignée des failles peut se servir de son pouvoir de toile comme n'importe quelle autre araignée monstrueuse (voir page 284 du *MdM*). Une créature enchevêtrée peut s'échapper grâce à un test d'Évasion DD 20 ou déchirer la toile avec un test de Force DD 24. Chaque section de toile de 1,50 mètre a 16 points de vie.

Compétences. Une araignée des failles possède un bonus racial de +4 aux tests d'acrobatie et de +8 aux tests d'Escalade. Elle peut toujours choisir de faire 10 lors d'un test d'Escalade, même si on la charge ou la menace.

Sorcière lamie

FP 11

Humanoïde monstrueux de taille G, CM ; prêtre niv 8
Init +4 ; **sens** vision dans le noir (18 m), vision nocturne ;
Perception +27

DÉFENSE

CA 27, contact 16, pris au dépourvu 22 (+4 armure, +2 parade, +4 Dex, +7 naturelle, +1 esquive, -1 taille)

pv 161 (9d10+8D8+76)

Réf +14, **Vig** +13, **Vol** +21

ATTAQUE

VD 18 m

Corps à corps contact, +18 (1d4 diminution de Sagesse) ou

Corps à corps cimenterre à deux mains, +21/+16/+11 (2d6+11/15-20) et 2 griffes, +15 (1d6+3)

Espace occupé 3 m ; **Allonge** 1,5 m

Attaques spéciales canalisation d'énergie négative 6/J (DD17, 4D6), faux maléfique (4 rounds, 1/J), puissance divine (+8 en force 8rounds/J)

Pouvoirs magiques de lamie (NLS 9 ; Concentration +12)

A volonté – déguisement, ventriloquie (DD14)

3/J – Charme monstre (DD17), image parfaite (DD16), image miroir, suggestion (DD16)

1/J – Sommeil profond (DD16)

Pouvoirs de domaines (NLS 8 ; Concentration +15)

Pic de force 10/J (+4), touché du mal (4rounds),

Sorts préparés (NLS 8 - concentration +15)

4e niveau — ténèbres maudites (DD21), *liberté de mouvement, renvoi*

3e niveau — *cécité/surdité* (DD 20), panoplie magique (+2), *dissipation de la magie, fusion dans la pierre, soins importants* (2)

2e niveau — *mise à mort* (DD 15), force du taureau, *soins modérés* (3), immobilisation de personne

1er niveau — Injonction (DD18), faveur divine, *protection contre le Bien, soins légers* (3), *sanctuaire*

Niveau 0 — *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, résistance*

Domaines Force, Mal

STATISTIQUES

For 18, **Dex** 18, **Con** 18, **Int** 11, **Sag** 24, **Cha** 16

Attaque de base +15 ; **BMO** +22 ; **DMD** 39 (43 contre croc en jambe)

Dons Attaque éclair, Esquive, Souplesse du serpent, Volonté de fer, mage de guerre, science du critique (cimenterre à deux mains), réflexes surhumains, canalisation sélective, frappe décisive

Compétences Bluff +20, Connaissances (religion) +12, Perception +27, art de la magie +11, linguiste +4

Langues commun, géant, abyssal

Équipement divers armure de cuir de maître, cimenterre à deux mains +2, bandeau d'inspiration (sagesse +2), anneau de protection +2

PREMIÈRE PARTIE : SUR LA PISTE DE XIN-SHALAST

Pas de rencontre

DEUXIÈME PARTIE : LES MURMURES DU VENT

L'arbre terrifiant (B1) FP 14

Sylvanien évolué mort-vivant unique
Mort-vivant de taille Gig, NM

Init -1 ; **sens** vision dans le noir (18 m), vision nocturne ;
Perception auditive +27

DÉFENSE

CA 28, contact 5, pris au dépourvu 28 (-1 Dex, +23 naturelle, -4 taille)

pv 100 (21d8+105)

Réf +6, **Vig** +12, **Vol** +15

RD 10/tranchant ; **Immunités** froid, mort-vivant

Faiblesses vulnérabilité au feu

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps 2 coups, +27 (4d6+15 plus champignon) ;
Critique 19/20 X2

Espace occupé 6 m ; **Allonge** 6 m

Attaques spéciales dégâts doublés contre les objets,
piétinement (4d6+22 ; DD 35)

TACTIQUE

Pendant le combat L'arbre terrifiant a un don étrange pour repérer les druides, les rôdeurs, les gnomes et les autres créatures qui possèdent un lien avec le monde naturel. Et il se concentre sur ces adversaires en priorité. Il poursuit ses ennemis tant qu'ils restent en vue mais il ne les suit pas dans la cabane (bien que, si certains restent à portée, il les frappe à travers les portes et les fenêtres).

Moral L'arbre terrifiant se bat jusqu'à la mort.

STATISTIQUES

For 41, **Dex** 9, **Con** —, **Int** 12, **Sag** 16, **Cha** 21

BBA +15 ; **BMO** +34 ; **DMD** 43 (immunité au croc en jambe)

Dons Arme de prédilection (coup), Arme naturelle supérieure (coup), Attaque en puissance (-4 +8), Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Science du critique (coup)

Compétences Connaissances (nature) +22, Discrétion +11 (+27 en forêt), Perception +27, Psychologie +27, Survie +24

Langues sylvestre

Part vigueur impie

POUVOIRS SPÉCIAUX

Champignon (Ext). Les branches de l'arbre terrifiant sont encroûtées de champignons virulents qui se développent rapidement s'ils entrent en contact avec le sang. Ils envoient alors des filaments transpercer le corps de toute créature vivante touchée par les coups de l'arbre et ils lui infligent 1d6 points d'affaiblissement de Dextérité. Une créature dont la Dextérité tombe à 0 à cause de ce pouvoir meurt sur-le-champ.

Vigueur impie (Ext). L'arbre terrifiant gagne un nombre de points de vie supplémentaires égal à son modificateur de Charisme multiplié par ses dés de vie et il dispose d'un bonus égal à son modificateur de Charisme à ses jets de Vigueur.

Trésor. Les trésors rassemblés par le Sylvanien mort sont cachés dans un creux de son tronc. Il est possible de trouver cette anfractuosité grâce à un test de Fouille DD 20 sur son « cadavre ». Elle contient une grande opale noire d'une valeur

de 2 000 po, un vieux sac à dos de cuir avec un vieux marteau de pierre valant 43 po, 12 *carreaux d'arbalète à longue portée* +2 et une fiole scellée contenant un *élixir des sommets*.

Nain mangeur d'or (B5) FP 8

Hantise LN

Détection DD10 ; **pv** 16 ; **NLS** 8

Déclencheur proximité ; **remise en place** 1 minute

Effet les paroles de Silas fonctionnent comme une *suggestion de groupe*. Toute personne qui l'entend doit effectuer un jet de Volonté DD 19 pour résister à l'envie de ramasser une pleine poignée de graviers imprégnés d'arsenic et de l'avalier. Dans ce cas, l'apparition renforce l'efficacité mortelle du poison et toute personne mangeant le gravier doit réussir un jet de Vigueur DD 20 ou subir immédiatement les effets d'un empoisonnement à l'arsenic. Silas reste là, à regarder les personnages qui mangent, et, quand les victimes sentent le poison se répandre dans leurs veines, les personnages hantés voient Silas se ratatiner, s'émacier et soudain, exploser en une gerbe écarlate de morceaux de chair et d'os de la taille d'une bouchée. Un instant plus tard, il a disparu mais seulement pour 1 minute après laquelle il réapparaît.

Chaîne hantée (B6) FP 7

Objet animé

Créature artificielle de taille G, N

Init +1 ; **sens** vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Perception -3

DÉFENSE

CA 20, contact 10, pris au dépourvu 19 (-1 taille, +1 Dex, +10 naturelle)

pv 52 (4d10+30)

Réf +2, **Vig** +1, **Vol** -2

Capacités défensives solidité 10 ; **Immunités** créature artificielle

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps 2 coup, +11 (1d8+8 plus lutte)

Espace occupé 1,50 m ; **Allonge** 18 m

Attaques spéciales constriction (1d8+12)

TACTIQUE

Pendant le combat La chaîne hantée soulève toute créature victime de sa constriction au sommet de la cheminée et la lâche au round suivant après avoir essayé (et peut-être réussi) de faire un deuxième round de dégâts de constriction.

Moral La chaîne hantée se bat pendant 5 rounds ou jusqu'à ce qu'on la détruise.

STATISTIQUES

For 26, **Dex** 12, **Con** —, **Int** —, **Sag** 5, **Cha** 5

BBA +4 ; **BMO** +13 (+17 lutte) ; **DMD** 24 (croc en jambe impossible)

Part hantée

POUVOIRS SPÉCIAUX

Hantée (Ext). Cette chaîne est hantée et de ce fait, elle subit les dégâts provenant de l'énergie positive comme un mort-vivant. Elle peut être détectée par détection des morts-vivants.

Nain partiellement dévoré (B8)

FP 5

Hantise LN

Détection DD 25 (pour remarquer que la silhouette se retourne pour faire face au groupe) ; **PV** 10 ; **NLS** 5

Déclencheur proximité ; **remise en place** 1 jour

Effet Un nain (le même que l'apparition de la zone **B5**) titube dans la neige. Ses yeux sont dilatés par la peur, ses vêtements sont en lambeaux et du sang dégouline de plusieurs blessures dans sa chair à nu. Quand il voit les PJ, il hurle « Courez ! Courez si vous voulez vivre ! Ils vont vous dévorer ! » Et il s'enfuit dans la neige. Tous les PJ de la zone doivent effectuer un jet de Volonté DD 20 ou être terrassés par la conviction que les autres membres du groupe sont des cannibales et qu'ils vont l'attaquer. Ceux qui ratent leur jet de sauvegarde sont paniqués pendant 1d6 rounds : ils lâchent tout ce qu'ils tiennent en main et fuient loin de leurs alliés, au maximum de leurs possibilités. Les personnages qui courent aveuglément dans le blizzard ont 50% de chances, à chaque round de tomber du haut de la falaise et d'atterrir 18 mètres plus bas.

Pulsions cannibales (B14)

FP 8

Hantise CM

Détection test de Sagesse DD 18 (pour remarquer des tiraillements de faim surnaturels) ; **pV** 16 ; **NLS** 8

Déclencheur proximité ; **remise en place** 1 jour

Effet Quand la famine frappe, tous les personnages présents dans la pièce doivent effectuer un jet de Vigueur DD 20 pour ne pas subir 10d6 points de dégâts non-létaux dus à la famine née de cette faim surnaturelle. Cette sensation de faim dévorante est accompagnée par la certitude que seule la chair des autres PJ pourrait l'apaiser. Toutes les personnes qui subissent des dégâts dus à la faim doivent ensuite réussir un jet de Volonté DD 20 pour ne pas subir un affaiblissement permanent de 2d6 points de Sagesse alors qu'elles sont submergées par des pulsions cannibales et poussées au bord de la folie.

Les morts affamés (B15)

FP 14

Hantise CM

Détection DD 25 (pour entendre les murmures et les gargouillements des morts affamés) ; **pV** 20

Déclencheur touché ; **remise en place** 1 minute

Effet Pour un observateur extérieur, le personnage hanté se met soudain à se débattre sauvagement, comme si des mains invisibles le tiraient et le poussaient à travers la pièce. Au même moment, des blessures sanglantes s'ouvrent dans ses chairs, comme si des dents invisibles le mordaient. Le personnage hanté se voit entouré d'une dizaine de nains émaciés mais incroyablement forts, qui essaient tous de le dévorer vivant. Les fantômes font 10 jets d'attaque contre le PJ, chacun avec un bonus de +15. Chaque coup inflige 2d6+7 points de dégâts avec une zone de critique possible de 19-20. Un personnage qui tombe à -10 points de vie est déchiqueté par ces morsures, et il n'en reste qu'un squelette sanglant drapé dans son équipement.

Furie cannibale FP 12

Hantise permanente CM (la cabane Veker et ses environs dans un rayon de 9m)

Détection DD 25 (pour entendre des bruits au rez-de-chaussée) ; **pV** 67 ; **NLS** 15

Déclencheur moment ; **remise en place** aucune

Effet Cette hantise complexe suit le déroulement suivant, round par round.

Rounds 1 à 3. Laissez chaque personnage effectuer un test de Perception DD 25. Ceux qui réussissent entendent des coups discrets en bas, probablement frappés à la porte extérieure de la zone **B3**, comme si des voyageurs perdus cherchaient à s'abriter de l'orage. Les PJ au rez-de-chaussée ou dans les escaliers fermés ont seulement besoin d'un test DD 10 pour entendre les coups. On frappe pendant 3 rounds et les PJ ont donc le temps de descendre voir de quoi il s'agit. Une tentative pour apercevoir le terrain autour de la cabane n'aboutit à rien à cause des rafales de neige, à moins que les PJ ne se trouvent à moins de 1,50 m de la porte et même dans ce cas, ils ne remarquent rien qui pourrait être à l'origine de ce bruit.

Round 4. Les coups frappés à la porte cessent pendant 1 round.

Round 5. Un énorme craquement, suivi d'un puissant bruit de martèlement emplit soudain la cabane tandis que ses murs tremblent et gémissent, comme si la structure allait soudain abandonner sa prise sur la falaise et tomber. Chacun à leur tour, les PJ doivent effectuer un test d'acrobatie DD 15. S'ils échouent, ils ne peuvent pas bouger au cours de ce round, s'ils échouent de plus de 5 points, ils tombent à terre. Si une personne rate ce test dans la zone **B6**, elle tombe des escaliers.

Round 6. Le martèlement continue mais à présent, on peut apercevoir les minces silhouettes des fantômes de nains affamés du coin de l'oeil. Chaque personnage est soudain dévoré par les affres de la faim et doit réussir un jet de Vigueur DD 15 ou encaisser 4d6 points de dégâts non-létaux.

Round 7. Des voix se font à présent entendre, en particulier des hurlements de douleur inarticulés, mais parfois, il est possible de saisir des bribes de phrases comme « nous manger... » ou « ne le laissez pas... » ou « si faim... » Le martèlement continue mais désormais, les nains semblent remarquer les PJ pour la première fois. Chaque personnage doit effectuer un test de Volonté DD 18. Un échec indique que l'apparition prend possession du personnage tandis que les fantômes semblent pénétrer dans son corps.

Round 8 à 10. Les tremblements et le martèlement continuent pendant les 3 derniers rounds de cette apparition complexe. Les personnages possédés n'ont pas besoin d'effectuer de test d'acrobatie pour se déplacer et accomplir toutes les actions dont ils sont capables pour immobiliser ou faire tomber dans l'inconscience les personnages non possédés. Ils utilisent pour cela tous les outils à leur disposition. Si un personnage possédé est adjacent à un personnage immobilisé et qu'il n'est pas menacé par un autre personnage non-possédé, il essaye de porter un coup de grâce au personnage immobilisé.

Round 11. Dans un dernier soubresaut, l'apparition s'évanouit. Les personnages possédés retrouvent immédiatement toutes leurs facultés. Tout pjs qui a réussi à se nourrir d'un allié doit effectuer un jet de volonté DD20 afin de réaliser ce qu'il a fait. Un échec entraîne une perte additionnel de 2D4 points de sagesse. La cabane ne montre aucun signe de dégâts hormis ceux infligés par les PJ. Quelques rounds plus

tard, Silas Vekker apparaît enfin devant les PJ, comme indiqué dans la section suivante.

Karivek Vekker

FP 15

Fantôme nain (m), expert 15

Mort-vivant (froid, intangible) de taille M, NM

Init +6 ; sens vision dans le noir (18 m) ; Perception +26

DÉFENSE

CA 22, contact 17, pris au dépourvu 20 (+5 armure, +5 parade, +2 Dex)

pv 161 (15d8+90)

Réf +7, Vig +12, Vol +12 ; +2 vs sorts et pouvoirs magiques

Capacités défensives résistance à la canalisation +4 ; mort de froid (guérison accélérée 10)

Immunités intangible, mort-vivant, froid

Faiblesses vulnérable au feu

ATTAQUE

VD vol 9 m (parfaite)

Corps à corps touché corrompueur, +13 contact (15D6 plus 2D6 froid – Vig DD22 pour ½ dégâts), morsure vicieuse, +13 contact (3d6+7/18-20 plus dévoreur de chair et diminution 1D6 Cha et Con)

Attaques spéciales lamentation d'épouvante (Vol DD 22), télékinésie (NLS 14, DD 22), commandant du froid

Pouvoir magique à volonté – Charme monstre (DD24 ; affecte uniquement les non extérieurs de sous-type froid).

TACTIQUE

Pendant le combat Karivek se sert de sa lamentation d'épouvante au premier round de combat puis de la télékinésie pour jeter les adversaires incapables de voler au bas de la corniche. Il concentre ses attaques de corps à corps sur les adversaires de grande taille, les victimes les plus charnues.

Moral Une fois que Karivek a engagé le combat, il se bat jusqu'à ce qu'on le détruise, car il sait qu'il se régénérera dans quelques jours.

STATISTIQUES

For —, Dex 14, Con —, Int 13, Sag 14, Cha 20

BBA +11 ; BMO +13 ; DMD 28 (32 contre bousculade et croc en jambe)

Dons Endurance, Science de l'initiative, Talent (profession [mineur]), Vigueur surhumaine, Volonté de fer, science de la volonté de fer, talent (perception), robustesse

Compétences Artisanat (fabrication d'armures) +19, Artisanat (travail de forge) +19, Connaissances (géographie) +19, Connaissances (nature)+19, Discrétion +10, Escalade +18, Perception +26, Profession (mineur) +21, survie +17, vol +10

Langues commun, nain, géant

Part reconstitution

POUVOIRS SPÉCIAUX

Dévoreur de chair (Sur). Karivek fut victime de la maladie insidieuse du wendigo avant de mourir et il garde donc des traces de cette maladie dans son être. Si le fantôme réussit un coup critique quand il mord un personnage, il lui arrache un lambeau de chair et le dévore (la chair devient intangible et disparaît tandis qu'il la mange) ce qui inflige 1d6 points d'affaiblissement de Constitution et de Charisme à la victime (Vig DD22 annule).

Morsure vicieuse (Su). Karivek inflige un coup critique avec son attaque de morsure sur un 18-20 naturel. Ses crocs deviennent aussi solides et acérés que des lames tandis

qu'ils transpercent la chair mais ils ignorent toute armure ce qui lui permet de se servir de sa morsure comme d'une attaque de contact. Karivek ajoute son charisme au touché et 1,5 fois son modificateur de Charisme aux dégâts causés par sa morsure. Les blessures qu'elle cause sont profondes et sanglantes et elles continuent de saigner pendant 4 rounds, ce qui inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires à la victime. On ne peut pas endiguer ce saignement par des méthodes ordinaires mais n'importe quel soin magique y met immédiatement un terme.

Lamentation d'épouvante (Sur). Le fantôme est mort tétanisé par la terreur. Il peut émettre une lamentation d'épouvante en une action simple. Toutes les créatures situées dans un rayon de 9 m (6 c) doivent réussir un JdS de Volonté ou être paniquées pendant 2d4 rounds. C'est un effet de coercition mentale et de terreur sonore. Une créature qui réussit son JdS ne peut plus être affectée par la lamentation du même fantôme durant 24 heures.

Reconstitution (Sur). Jusqu'à ce que l'on ramène les os de Karivek à sa cabane, il se reconstitue 2d4 jours après sa mort.

Mort de froid (Sur). Karivek gagne le sous-type froid tant que son corps reste de cette étendue glacée. Aussi longtemps qu'il est dans un endroit où la t° est en dessous de 0, il gagne guérison accélérée 10

Commandant du froid (Sur). Le fantôme peut lancer à volonté charme monstre sur le non extra planaire du sous-type froid mais il ne peut maintenir le contrôle que sur une créature à la fois.

Trésor. Le cadavre de Karivek porte encore son *armure matelassée de résistance au froid améliorée +4* mais le reste de son équipement a disparu depuis longtemps.

Wendigo

FP 17

Extérieur (froid, natif) de taille G, toujours CM

Init +8 ; sens vision aveugle (18 m), vision dans le noir (18 m) Perception +26

DÉFENSE

CA 29, contact 13, pris au dépourvu 25 (+4 Dex, +16 naturelle, -1 taille)

pv 308 (18d10+198) ; régénération 15 (feu)

Réf +16, Vig +22, Vol +17

RD 15/fer froid et magie ; Immunités froid, terreur ; RM 26

Faiblesses vulnérabilité au feu

ATTAQUE

VD vol 36 m (parfaite)

Corps à corps morsure, +26 (2d8+9 plus 2d6 froid) et 2 griffes, +25 (2d6+4 plus 2d6 froid)

Espace occupé 3 m ; Allonge 3 m

Attaques spéciales déchiqueter, étreinte, hurlement, invasion des rêves, vent divin

Pouvoirs magiques (NLS 20)

A volonté - vent divin

1X/Jour - contrôle du climat (comme un druide)

TACTIQUE

Pendant le combat Un wendigo se sert toujours généreusement de ses attaques en vol en début de combat et se rapproche au corps à corps uniquement quand il ne reste que deux adversaires debout. Un wendigo n'attaque jamais une créature qui souffre de psychose du wendigo. Un wendigo bat généralement en retraite s'il est réduit à

moins de 30 points de vie par des ennemis qui utilisent le feu sinon, il se bat jusqu'à la mort.

STATISTIQUES

For 29, **Dex** 19, **Con** 33, **Int** 16, **Sag** 20, **Cha** 24

BBA +18 ; **BMO** +28 ; **DMD** 42

Dons Attaque éclair, Attaque en vol, Attaque spéciale renforcée (invasion des rêves, hurlement), Attaques multiples, Arme de prédilection (griffes), Science de l'initiative

Compétences Acrobaties +25, Connaissances (géographie) +24, Connaissances (plans) +24, Connaissances (nature) +24, Connaissances (religion) +24, Discrétion 26, Perception +26, Survie +26

Langues Aérien, commun, géant, sylvestre

Part ne respire pas

ÉCOLOGIE

Environnement arctique ou subarctique

POUVOIRS SPÉCIAUX

Déchiqúeter (Sur). Un wendigo qui réussit un test de lutte peut déchiqúeter sa victime de ses griffes, de ses crocs et de ses andouillers. Cette attaque inflige 4d6+13 points de dégâts et 1d4 points d'affaiblissement de Charisme.

Étreinte (Ext). Pour se servir de ce pouvoir, le wendigo doit toucher un adversaire d'une catégorie de taille de moins que lui avec ses deux attaques de griffes. Il peut alors essayer d'entamer une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il réussit le test de lutte, il établit une prise et il peut déchiqúeter son adversaire.

Hurlément (Ext). Jusqu'à trois fois par jour, par une action simple, le wendigo peut pousser un long hurlement désespéré qui résonne dans la campagne et que l'on entend à plus de 1,5 kilomètre (même pendant les plus violentes tempêtes) à moins de le réduire au silence par magie. Ce hurlement primitif hérisse le poil de tous ceux qui l'entendent et envoie un frisson courir le long de leur échine. Ceux qui entendent ce hurlement doivent réussir un jet de Volonté DD 28 ou être secoués pendant une heure. Les créatures qui se trouvent à 36 mètres ou moins du wendigo quand il hurle sont paniquées pendant 1d4+4 rounds et celles qui se trouvent à 9 mètres ou moins sont paralysées par la peur pendant 1d4 rounds. Toute personne qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée contre le hurlement de ce wendigo pendant 24 heures. C'est un effet mental de terreur. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur le Charisme.

Invasion des rêves (Sur). Un wendigo peut entrer dans les rêves d'une unique victime située à moins de 1,5 kilomètre quand elle dort. Ce malheureux individu vit alors un cauchemar très réaliste, fait de faim et de cannibalisme. La victime peut résister aux effets du rêve grâce à un jet de Volonté DD 28. Un échec indique que la victime se réveille fatiguée mais ne peut se souvenir nettement de la nature de ses rêves. Après avoir raté deux jets de sauvegarde contre le même wendigo, elle contracte la psychose du wendigo. En revanche, une victime qui réussit trois jets de sauvegarde contre le même wendigo est définitivement immunisée contre son pouvoir d'invasion des rêves. C'est un effet mental. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur le Charisme.

Ne respire pas (Ext). Un wendigo ne respire pas et il est donc immunisé contre les toxines et les maladies transmises par inhalation.

Vent divin (Sur). Si un wendigo immobilise un adversaire d'une catégorie de taille inférieure à la sienne, il peut l'emporter dans les airs par une action libre. Si la victime réussit un jet de Volonté DD 26, elle tombe au sol. Sinon, son corps se change en un nuage de vapeur et reste prisonnier des griffes du wendigo qui peut alors fendre les airs avec sa proie à une vitesse de 180 mètres. À chaque round, la victime peut faire un nouveau jet de Volonté DD 26 pour redevenir solide mais à ce moment là, elle tombe au sol, à moins qu'elle ne puisse voler. Une créature portée par le vent divin du wendigo contracte immédiatement la psychose du wendigo. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur le Charisme.

La psychose du Wendigo (maladie surnaturelle) Quand quelqu'un voit ses rêves envahis par un wendigo ou chevauche les vents avec l'un de ces esprits, il contracte cette maladie surnaturelle. Il arrive parfois que ceux que le désespoir pousse au cannibalisme attrapent aussi cette étrange maladie, alors que, curieusement, ceux qui acceptent le cannibalisme comme mode de vie ne subissent jamais ce destin. La période d'incubation est d'une journée et la maladie absorbe 1d4 points de Sagesse chaque jour où la victime rate un jet de Volonté DD 23. Pendant cette période, les visions de cannibalisme deviennent de plus en plus intenses et personnelles et incluent souvent des amis et des parents. La psychose du wendigo ne peut pas réduire la Sagesse d'une créature au-dessous de 1 mais à ce stade, la victime se met en quête des siens pour les dévorer. Une fois qu'une victime a réellement commis un acte cannibale, l'esprit d'un wendigo est appelé du Vide entre les Plans pour habiter son corps. La victime s'envole en un éclair et, en 1d4 rounds, elle fi le dans les cieux à une vitesse telle que ses pieds brûlent et se réduisent à l'état de moignons calcinés. La transformation en wendigo prend 2d6 minutes tandis que la victime traverse les cieux à une vitesse de 200 mètres et pendant ce temps, seul un *miracle* ou un *souhait* peut empêcher son décès imminent et éviter la naissance d'un nouveau wendigo.

TROISIEME PARTIE : SUR LE TOIT DU MONDE

Svévenka FP 16

Nymphe des glaces (f), druide 8

Élémentaire (Eau, extraplanaire, fée altérée, froid) de taille M, CB

Init +8 ; **sens** vision dans le noir 18m ; vision nocturne ; Perception +25

Aura beauté aveuglante (9 m, DD 27) ; froid (3 m, DD 28)

DÉFENSE

CA 35, contact 28, pris au dépourvu 26 (+9 parade, +8 Dex, +5 naturelle, +2 bouclier, +1 esquive)

pv 256 (16d8+184)

Réf +25, **Vig** +27, **Vol** +27

RD 10/fer froid ; **Immunités** froid ; **Résistances** feu 20

Faiblesses vulnérabilité au feu

ATTAQUE

VD 9 m, escalade 6 m

Corps à corps *dague* +3, +21/+16 (1d4+2/19-20 plus 1D6 froid et paralysie) ou

Attaques spéciales forme animale (3/jour ; taille G), beauté aveuglante (DD 27), sécrétion glaciale

Pouvoirs magiques (NLS 7)

1/jour — *porte dimensionnelle*

Sorts préparés (NLS 15)

8e niveau — *doigt de mort* (DD 24)

7e niveau — *guérison suprême, vent divin*

6e niveau — *coquille antivie, dissipation suprême* (2), *voie végétale*

5e niveau — *appel de la foudre* (DD 21), *communion avec la nature, métamorphose funeste* (DD 21), *soins intensifs* (2)

4e niveau — *contrôle de l'eau, marche dans les airs, soins importants* (2), *tempête de grêle*

3e niveau — *domination d'animal* (DD 19), *extinction des feux, soins modérés* (3), *tempête de neige*

2e niveau — *bourrasque, endurance de l'ours, grâce féline, métal gelé* (DD 18), *peau d'écorce, résistance aux énergies destructives, restauration partielle*

1er niveau — *brume de dissimulation* (2), *charme-animal* (DD 17), *communication avec les animaux, soins légers* (3)

Niveau 0 — *assistance divine, Lumière, réparation, stabilisation*

TACTIQUE

Avant le combat Svévenka lance *peau d'écorce, endurance de l'ours* et *grâce féline* avant de se montrer aux PJ.

Pendant le combat Svévenka commence par lancer *coquille antivie*. Elle se repose ensuite sur ce sort pour empêcher ses ennemis de l'approcher tandis qu'elle convoque des créatures et se sert de ses sorts à distance. Si ses adversaires parviennent à l'engager au corps à corps, elle se transforme en ours sanguinaire et continue à se battre.

Moral Svévenka se bat jusqu'à ce qu'elle tombe à 25 points de vie. Elle utilise alors *voie végétale* pour s'échapper de l'autre côté du marais des Brumes Gelées et ne cherche pas à affronter de nouveau les PJ.

STATISTIQUES

For 8, **Dex** 26, **Con** 30, **Int** 16, **Sag** 23, **Cha** 28

BBA +10 ; **BMO** +9 ; **DMD** 37

Dons Attaque en finesse, Attaque spéciale renforcée (beauté aveuglante), Esquive, Incantation animale, Souplesse du serpent, robustesse, incantation rapide

Compétences Acrobatie +32, Art de la magie +24,

Connaissances (nature) +24, Diplomatie +27, Discrétion +27,

Dressage +28, Escalade +12, Évasion +27, Natation +18, Perception +25, Psychologie +25

Langues commun, sylvestre

Part absence de traces, beauté fatale, compagnon animal (aucun en ce moment), déplacement facilité, empathie sauvage (+31), instinct naturel, maîtrise de la glace, résistance à l'appel de la nature

POUVOIRS SPÉCIAUX

Aura de froid (Sur). Svévenka émet une aura de froid dans un rayon de 3 mètres. Toute créature qui se trouve dans cette zone subit 2d6 points de dégâts de froid à moins de réussir un jet de Vigueur DD 28 pour réduire ces dommages de moitié pour un round. Svévenka peut supprimer ou réactiver son aura par une action libre. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur la Constitution.

Sécrétion glaciale (Sur). Svévenka peut, à volonté et par une action complexe, sécréter un cercle de givre glissant de 6 mètres de diamètre, centré sur elle. La glace reste dans cette zone et fond en fonction de la température ambiante. Il faut deux cases de mouvement pour se déplacer d'une case gelée et les DD des tests d'Escalade et d'Acrobaties sont augmentés de +5.

Maîtrise de la glace (Ext). Svévenka gagne un bonus moral de +1 à ses jets d'attaque et de dégâts si son adversaire touche de la glace. Elle ne dérape ni ne glisse jamais sur une surface gelée, à moins qu'elle ne le souhaite et elle peut escalader une surface verglacée comme si elle était sous l'effet d'un sort de *patte d'araignée*.

Contact glacial (Sur). Le contact de Svévenka inflige 1d6 points de dégâts de froid. Les attaques qu'elle porte avec une arme métallique infligent aussi +1d6 points de dégâts de froid. Toute personne affectée par ces dégâts de froid supplémentaires doit réussir un jet de Vigueur DD 28 ou être paralysée pendant 1d4 rounds. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur la Constitution.

Trésor. Dague +3, bandeau d'inspiration (sagesse)+2, anneau de bouclier de force, anneau de résistance au feu 20

Géant des nuages (4)

FP 11

Humanoïde (géant) de taille TG, NB

Init +1 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +17

DÉFENSE

CA 25, contact 9, pris au dépourvu 24 (armure +4, Dex +1, naturelle +12, taille -2)

pv 168 (16d8+96)

Réf +6, **Vig** +16, **Vol** +10

Capacités défensives réception de rochers

ATTAQUE

VD 15 m (10 c)

Corps à corps morgenstern, +22/+17/+12 (4d6+18) ou 2 coups, +22 (2d6+12)

Distance rocher, +12 (2d6+18)

Espace 4,50 m (3 c) ; **Allonge** 4,50 m (3 c)

Attaques spéciales lancer de rochers 42 m (28 c)

Pouvoirs magiques (NLS 16^e)

À volonté — *brume de dissimulation, lévitation* (lui-même plus 1000 kg)

1/jour — *nappe de brouillard*

CARACTÉRISTIQUES

For 35, **Dex** 13, **Con** 23, **Int** 12, **Sag** 16, **Cha** 12

BBA +12, **BMO** +26, **DMD** 37

Dons Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Force intimidante, Science de la bousculade, Science du renversement, Succession d'enchaînements, Volonté de fer

Compétences Artisanat (forge arme) +10, Diplomatie +9, Escalade +19, Intimidation +26, Perception +17, Représentation (instruments à cordes) +8

Langues commun, géant

Particularités armes de taille supérieure

CAPACITÉS SPÉCIALES

Armes de taille supérieure (Ext). Un géant des nuages peut porter des armes de taille Gig sans subir de malus. La plupart d'entre eux préfèrent utiliser d'immenses morgensterns.

Trésor. Les géants possèdent un total de 1 265 po, un coffre de barres de cuivre d'une valeur de 500 po et une bonne cape en peau d'ours des cavernes valant 2 000 po.

QUATRIEME PARTIE : XIN-SHALAST

Morgiv

FP 1

Humanoïde (skulk) de taille M, CM

Init +6 ; Sens vision nocturne ; Perception +5

DÉFENSE

CA 12, contact 12, pris au dépourvu 10 (Dex +2)

pv 16 (3d8+3)

Réf +5, **Vig** +2, **Vol** +3

ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

Corps à corps épée courte, +2 (1d6/19–20)

Distance dague, +4 (1d4/19–20)

Attaques spéciales attaque sournoise +1d6

STATISTIQUES

For 11, **Dex** 14, **Con** 13, **Int** 10, **Sag** 14, **Cha** 7

BBA +2 ; **BMO** +2 ; **DMD** 14

Dons Science de l'initiative, Talent (Discrétion)

Compétences Discrétion +16, Perception +5 ; Modificateurs raciaux +8 en Discrétion

Langues commun, commun des profondeurs

Particularités peau de caméléon, piste camouflée

ÉCOLOGIE

Environnement terre ferme ou sous terre

Organisation sociale solitaire, couple, groupe (3–8) ou tribu (9–16)

Trésor standard (épée courte, 2 dagues, autres trésors)

POUVOIRS SPÉCIAUX

Peau de caméléon (Ext). Le bonus racial de Discrétion dont jouissent les skulks provient de leur capacité à changer la couleur de leur peau pour imiter ce qui les entoure, même les motifs complexes telles que les briques et le mortier. Un skulk perd ce bonus s'il porte une armure ou des vêtements qui recouvrent plus d'un quart de son corps, car il ne peut modifier que sa propre peau, pas ce qu'il porte. Un skulk peut camoufler des petits objets en les plaçant derrière son corps : en se mettant dos à un mur et en modifiant la peau de sa face avant, il peut cacher l'objet car les observateurs n'ont pas de ligne de vision dégagée jusqu'à lui.

Piste camouflée (Ext). Les skulks peuvent traverser la forêt et les environnements souterrains sans laisser quasiment aucune trace. Le DD pour pister un skulk dans un de ces environnements est augmenté de +10.

Kuchrima

FP 8

Humanoïde monstrueux de taille M, toujours CM

Init +10 ; **sens** odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; Perception +19

DÉFENSE

CA 22, contact 16, pris au dépourvu 16 (+6 Dex, +6 naturelle)
pv 104 (11d10+44)

Réf +13, **Vig** +7, **Vol** +6

Immunités maladie, *projectile magique*

ATTAQUE

VD 6 m, vol 18 m (bonne)

Corps à corps morsure, +16 (1d6+5 plus maladie) et 2 griffes +16 (1d4+5)

Distance arc long composite de maître de taille G, +18/+13/+8 (2d6+5/x3)

Attaques spéciales étreinte, tir catastrophique

TACTIQUE

Avant le combat

Quand une kuchrima seule repère une proie potentielle de son regard perçant, elle part chercher ses compagnes et revient attaquer en force.

Pendant le combat Une kuchrima évite le combat au corps à corps et essaye toujours de tendre une embuscade à ses adversaires depuis les hauteurs. Elle plane à 9 mètres afin de disposer des avantages du Tir à bout portant. Si elle se bat à flan de montagne, elle peut essayer de tirer parti de son étreinte pour emporter un ennemi loin de la montagne avant de le laisser tomber. Une kuchrima est une lâche née mais si elle se trouve sous les ordres d'une Lymaros plus puissante, elle peut se montrer très courageuse... car elle craint plus sa maîtresse que ses adversaires.

STATISTIQUES

For 20, **Dex** 22, **Con** 19, **Int** 7, **Sag** 9, **Cha** 10

BBA +11 ; **BMO** +16 (+20 lutte) ; **DMD** 32

Dons Prédilection pour l'altitude, Tir à bout portant, Talent (perception), Science de l'initiative, tir rapide, tir de précision, visé

Compétences Perception +19, vol+24

Langues Géant, thassilonien, commun

Part. Armes disproportionnées

Équipement de combat arc long composite de maître de taille G (bonus de force max +2) 20 flèches

POUVOIRS SPÉCIAUX

Arme disproportionnée (Ext). Nombre de kuchrimas manient de massifs arcs longs composites (taillés pour des créatures de taille G) sans malus quand elles les bandent avec leurs serres. Elles peuvent se servir de ses armes en vol uniquement.

Étreinte (Ext). Pour se servir de ce pouvoir, la kuchrima doit frapper un adversaire avec ses deux griffes. Elle peut alors essayer d'entamer une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle réussit le test de lutte, elle établit une prise et peut emporter dans les airs toute créature de taille M ou inférieure qui pèse moins de 80 kg, à la moitié de sa vitesse de vol. Le test de lutte comprend un bonus racial de +4.

Maladie (Ext). La kuchrima est une créature répugnante qui se repaît de charognes. Toute personne victime de sa morsure s'expose à la maladie. Fièvre des marais : Vigueur

DD 19, période d'incubation 1d3 jours, dégâts 1d3 Dex et 1d3 Con ; guérison 2 sauvegardes consécutives.

Tir catastrophique (Ext). En consacrant une action complexe à stabiliser soigneusement son arc, la kuchrima peut menacer une zone de critique de 18-20 pendant un tir.

Gyukak (Ogre mage)

FP 8

Extérieur (géant, métamorphe, natif, oni) de taille G, LM
Init +7 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c), vision nocturne ;
Perception +13

DÉFENSE

CA 21, contact 12, pris au dépourvu 18 (armure +4, Dex +3, naturelle +5, taille -1)

pv 92 (8d10+48) ; régénération 5 (feu ou acide)

Réf +5, **Vig** +12, **Vol** +10

RM 19

ATTAQUE

VD 12 m (8 c), vol 18 m (12 c) (bonne)

Corps à corps épée à deux mains, +14/+9 (3d6+10)

Distance arc long composite, +10 (2d6+7)

Espace 3 m (2 c) ; **Allonge** 3 m (2 c)

Pouvoirs magiques (NLS 9^e)

Constant — vol

À volonté — *invisibilité, ténèbres*

1/jour — *charme-monstre* (DD 17), *cône de froid* (DD 18), *état gazeux, sommeil profond* (DD 16)

CARACTÉRISTIQUES

For 24, **Dex** 17, **Con** 23, **Int** 14, **Sag** 14, **Cha** 17

BBA +8, **BMO** +16, **DMD** 29

Dons Attaques réflexes, Expertise du combat, Science de l'initiative, Volonté de fer

Compétences Art de la magie +13, Bluff +14, Connaissances (mystères) +13, Déguisement +14, Intimidation +14, Perception +13, Psychologie +13, Utilisation d'objets magiques +14, Vol +5

Langues commun, géant

Particularités changement de forme (humanoïde de taille P, M ou G ; *modification d'apparence* ou *forme de géant I*), vol

ÉCOLOGIE

Trésor chemise de mailles, épée à 2 mains, arc long composite [**For** +7] avec 20 flèches

Abominable homme des neiges

FP 10

Yeti barbare 2/guerrier 4

Humanoïde monstrueux de taille G (froid)

Init +2 ; **Sens** vision dans le noir (18m), odorat, Perception +11

DÉFENSE

CA 24, contact 10, pris au dépourvu 21 (+2 Dex, +1 d'esquive, +14 naturelle, rage -2, -1 taille)

pv 156 (6d10+1d12+3d10+12+10+4+72)

Réf +8, **Vig** +18, **Vol** +10, +1vs peur, +2 vs sorts

RD 10/perforant ; **Immunités** froid ; esquive instinctive

Faiblesses vulnérabilité au feu

ATTAQUE

VD Vitesse 15m, Escalade 9m

Corps à corps 1 morsure +14 (1D6+4), 2 griffes +20 (1d8+10 plus 1D6 froid) ; Critique 19/29X2

Espace occupé 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales regard effrayant (DD 13, paralysé 1rd), éventration (2 griffes, 1d8 +10 +1D6 froid), rage 11r/j

TACTIQUE

Pendant le combat Les abominables hommes des neiges manquent de subtilité au combat : pour eux, les rugissements et les charges tonitruantes sont ce qui se rapproche le plus d'une tactique organisée. Chaque homme des neiges choisit une cible et ils ne se mettent à deux sur la même que s'il n'y a pas assez d'adversaires pour chacun.

Moral Les abominables hommes des neiges se battent jusqu'à la mort pour protéger leur antre mais ils ne poursuivent pas leurs ennemis à plus de 500 mètres des frontières de leur domaine.

Statistiques de base lorsqu'il n'est pas en rage :

CA 26, contact 12, pris au dépourvu 24 ; 130 pv, Vig +15, Vol +6 ;
Corps à corps 2 griffes (1d8+8 plus 1D6 froid) ; Critique 19/29X2 ;
For 23, **Con** 19, Escalade +26

STATISTIQUES

For 27, **Dex** 14, **Con** 23, **Int** 7, **Sag** 14, **Cha** 10

BBA +12 ; **BMO** 21 ; **DMD** 32

Dons Enchaînement, Esquive, Succession d'enchaînement, Vigueur surhumaine, Science du critique (griffe), Attaque naturelles améliorées (griffes), Attaque en puissance, Arme de prédilection (griffes), Spécialisation martiale (griffe), talent (escalade)

Compétences Escalade +28, Perception +11, Discrétion +13 (+21 dans la neige)

Langues géant

Part peau épaisse, rage (10 rd / jour - inclus dans les statistiques), superstition, courage, entraînement aux armures 1

POUVOIRS SPÉCIAUX

Froid (Ext). Le corps des abominables hommes des neiges génère un froid intense, supérieur à celui des yetis ordinaires et inflige 1d6 points de dégâts de froid à ceux qui entrent en contact avec lui pendant plus d'un round ou qui reçoivent un coup de griffes du yeti.

Peau épaisse (Ext). Les abominables hommes des neiges de montagnes Kodar ont une fourrure et une peau plus épaisses que celles des yetis ordinaires : leur bonus d'armure naturelle de base est de +14 et ils bénéficient d'une réduction de dégâts 10/perforant.

Regard effrayant (Sur). Les créatures qui se trouvent à moins de 9 mètres d'un abominable homme des neiges et qui croisent son regard doivent réussir un jet de Volonté DD 13 ou être paralysées par la peur. C'est un effet mental de terreur. Une créature qui réussit ce jet de sauvegarde ne peut plus être affectée par la peur de cet homme des neiges pendant une journée. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur le Charisme.

Trésor Les abominables hommes des neiges ont collectionné divers trésors éparpillés dans leurs antres, tous abandonnés par les infortunés capturés et dévorés par les monstres. On peut trouver chacun des objets suivants grâce à un test de perception DD 20 et 10 minutes de recherches au milieu des cavernes pleines de rebuts et de décombres : une cuirasse de mithral, des bracelets de platine gravé d'un cobra avec des rubis à la place des yeux, d'une valeur de 2000 po, un *anneau du bélier* avec 50 charges et un *kukri vicieux* +2 qui porte le symbole impie de Lamashtu gravé sur sa lame et une *statuette merveilleuse de griffon de bronze*.

La Bête Cachée

FP 15

Redoutable vampire évolué décapode (m), ensorceleur 10
Mort-vivant (aberration altérée) de taille G, CM
Init +9 ; sens vision dans le noir (18 m) ; Perception +45

DÉFENSE

CA 33, contact 18, pris au dépourvu 27 (+3 parade, +5 Dex, +11 naturelle, +4 bouclier, -1 taille)

pv 267 (14D8+10D6+169) ; guérison accélérée 5

Réf +17, Vig +17, Vol +23

Capacités défensives résistance au renvoi des morts-vivants +4 ; **RD** 10/magique et argent ; **Immunités** traits des morts-vivants ; **Résistances froid** 10, électricité 10

Faiblesses faiblesses des vampires

ATTAQUE

VD 3 m, escalade 9 m

Corps à corps morsure +22 (1D8+8), 10 tentacules, +22 (3d6+8/19-20), Ecrasement +22 (1D6+8 plus absorption d'énergie)

Espace occupé 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales absorption d'énergie (2 niveaux DD22), absorption de sang (1D4 Con), constriction (3D6+12), (1d8+12), création de rejeton, créatures des ténèbres, domination (DD 27), étreinte, illusion, imitation des sons

Pouvoirs magiques (NLS 10)

8/jour — *toucher du tombeau* (5 rounds) : le personnage peut utiliser une action simple pour secouer une créature vivante en réussissant une attaque de contact au corps à corps. L'effet persiste pendant un nombre de rounds égal à la moitié du niveau d'ensorceleur du personnage (1 round au minimum). Si le personnage touche à nouveau une créature déjà secouée par ce pouvoir, elle devient effrayée pendant 1 round si elle possède un nombre de DV inférieur au niveau d'ensorceleur du personnage.

1/jour — *Emprise de la mort* (10D6 tranchant RefDD20) : l'ensorceleur peut faire jaillir du sol un champ de bras squelettiques qui tentent alors de griffer ses ennemis. Les bras squelettiques apparaissent du sol dans un rayon de 6 m (4 cases). Toutes les créatures situées dans cette zone subissent 1d6 points de dégâts de type tranchant par niveau d'ensorceleur du personnage. Elles bénéficient d'un jet de Réflexes pour tenter de diminuer de moitié les dégâts infligés.

Sorts connus (NLS 10, +19 contact à distance – Concentration +15)

5e niveau (4/jour) — *télékinésie* (DD 20)

4e niveau (6/jour) — *assassin imaginaire* (DD 21), *invisibilité suprême*, *porte dimensionnelle*

3e niveau (7/jour) — *déplacement*, *dissipation de la magie*, *éclair* (DD 18), *toucher vampirique*

2e niveau (7/jour) — *cécité/surdité* (DD17), *image miroir*, *rayon ardent*, *simulacre de vie*

1er niveau (8/jour) — *alarme*, *bouclier*, *projectile magique*, *rayon affaiblissant* (DD 16), *ventriloquie* (DD 16)

Niveau 0 (à volonté) — *aspersion acide*, *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *lumières dansantes*, *manipulation à distance*, *message*, *ouverture/fermeture*, *prestidigitation*, *son imaginaire* (DD 17)

TACTIQUE

Avant le combat La Bête Cachée lance un *simulacre de vie* à extension de durée sur elle chaque jour et place une *alarme* mentale silencieuse à chaque entrée de la salle. Elle se sert

de son *anneau d'invisibilité* pour rester invisible en permanence.

Pendant le combat La Bête Cachée se concentre pour maintenir l'illusion de son porte-parole mort-vivant dans l'espoir que les PJ perdent au moins un round à se battre contre le squelette tandis que ses sbires se positionnent autour d'eux. La créature se sert de la *ventriloquie* pour dissimuler l'endroit où elle se trouve et passe les premiers rounds de combat à lancer *déplacement*, *image miroir* et *bouclier*. Elle lance enfin *invisibilité suprême* afin de rester cachée quand elle attaque les PJ aux rounds suivants. La Bête Cachée adore utiliser la *télékinésie* pour désarmer ses adversaires mais en général, elle ouvre les hostilités avec un *assassin imaginaire* ou un *éclair*. Elle évite le combat au corps à corps à moins de pouvoir engager un ennemi en duel.

Moral Si la Bête Cachée tombe à 0 point de vie, elle adopte automatiquement un état gazeux et essaye de s'enfuir par les fissures autour et sous le dais qui se trouve au centre de la pièce. Ces fissures mènent, 9 mètres plus bas, à une caverne circulaire de 6 mètres de diamètres qui lui sert de « cercueil ». Une fois là, elle se rematérialise et se retrouve sans défense. Elle récupère 1 point de vie au bout d'une heure et n'est plus sans défense. Elle régénère ensuite 5 points de vie par round grâce à sa guérison accélérée.

STATISTIQUES

For 26, Dex 21, Con —, Int 12, Sag 15, Cha 20

BBA +15 ; BMO +24 (28 en lutte) ; DMD 43 (croc en jambe impossible)

Dons Arme naturelle supérieure (tentacule), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Dispense de composantes matérielles, École renforcée (Illusion), École supérieure (Illusion), Esquive, Extension de durée, Incantation silencieuse, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science de la lutte, Science du critique (tentacule), Vigilance, Vigueur surhumaine, robustesse

Compétences Bluff +40, Discrétion +36, Escalade +33, Perception +45, Psychologie +28

Langues abyssal

Part appel de familier (actuellement, aucun), état gazeux, grimpeur-né, transformation, vol

Équipement divers *bracelets d'armure* +5, *anneau d'invisibilité*, *anneau de Sihédon*

POUVOIRS SPÉCIAUX

Absorption d'énergie (Sur). Une fois par round, une créature touchée par les tentacules de la Bête gagne 2 niveaux négatifs. Il faut alors un jet de Vigueur DD 22 pour s'en débarrasser. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur le Charisme.

Absorption de sang (Ext). La Bête Cachée peut absorber le sang d'une victime vivante si elle remporte un test de lutte. Si elle réussit à immobiliser son adversaire, elle absorbe son sang et inflige 1d4 points d'affaiblissement de Constitution à chaque round où la victime est immobilisée.

Constriction (Ext). La Bête Cachée inflige 1d8+12 points de dégâts quand elle réussit un test de lutte.

Création de rejeton (Sur). Tout humanoïde ou humanoïde monstrueux tué par l'absorption d'énergie de la Bête cachée ressuscite 24 heures plus tard en tant que vampire. Toute créature possédant une valeur d'Intelligence de 3 ou plus et dont la valeur de Constitution tombe à 0 à cause de l'absorption de sang de la Bête se relève de la même

Skulk vampire, roublard 6

Mort-vivant (humanoïde altéré, Skulk) de taille M, CM

Init +10 ; sens vision dans le noir 18m ; Perception +25

DÉFENSE

CA 25, contact 18, pris au dépourvu 19 (+1 armure, +1 parade, +6 Dex, +6 naturelle, +1 bouclier)

pv 82 (gd8+42) ; guérison accélérée 5

Réf +16, Vig +8, Vol +6

Capacités défensives esquive instinctive, esquive totale, résistance au renvoi des morts-vivants +4, sens des pièges (+2) ; RD 10/magie et argent ;

Résistances électricité 10, froid 10

Faiblesses Faiblesses des vampires

ATTAQUE

VD 10,5m

Corps à corps Dague vicieuse +14/+9 (1D4+5 19/20 plus 2D6) coup, +7 (1d4+2 plus absorption d'énergie – 2 niveaux)

Distance Arc court composite +13/+8 (1D6+5 /X3)

Attaques spéciales absorption de sang (1D4 Con), attaque sournoise (+4d6), création de rejeton, créatures des ténèbres, domination (DD 17)

TACTIQUE

Pendant le combat Une fois que le combat commence, les skulks cachés rasent les murs de la salle et essayent de se placer de façon à prendre leurs ennemis en tenaille. Ils se battent à deux contre un aussi longtemps que possible afin d'optimiser leurs attaques sournoises. Ils combattent de préférence des adversaires dépourvus d'armes en argent et rompent le combat contre des ennemis équipés de ce genre d'arme pour se concentrer, si possible, sur une proie plus facile.

Moral Les skulks vampires se battent jusqu'à tomber à 0 point de vie. Là, ils se changent en état gazeux et remontent vers le balcon au nord-ouest. Ils se faufilent ensuite dans les fentes du mur pour atteindre une pièce sous le balcon où ils pourront récupérer dans leurs cercueils (en réalité de simples niches étroites dans le sol).

STATISTIQUES

For 19, Dex 22, Con —, Int 14, Sag 16, Cha 16

Attaque de base +6 ; BMO +10 ; DMD 28

Dons Attaque en finesse, Arme de prédilection (dague), Attaques réflexes, Attaque éclair, Comme le vent, Esquive, Souplesse du serpent, Prédilection pour l'altitude, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, rapide, Vigueur surhumaine, Vigilance

Compétences Acrobaties +18, Bluff +23, Discrétion +34, Escalade +16, Escamotage +18, Perception +25, Psychologie +25,

Langues thassilonien, commun des profondeurs, Aklo

Part état gazeux, impossible à pister, pattes d'araignée, recherche des pièges, transformation

Équipement divers armure matelassée, anneau de protection +1, dague vicieuse +1, arc court composite +1 (For +4)

POUVOIRS SPÉCIAUX

Impossible à pister (Ext). Les skulks traversent les forêts et les souterrains sans laisser la moindre trace : doublez les DD de toute tentative de pistage contre un rôdeur.

manière mais en tant que vampire redoutable. Les morts-vivants ainsi créés sont sous le contrôle de la bête Cachée. Elle dispose d'esclaves vampires dans une limite de 30 DV au total et les vampires créés au-delà de cette limite conserve leur libre-arbitre. La majorité des vampires de la Bête Cachée sont des roublards skulks.

Créatures des ténèbres (Sur). La Bête Cachée commande aux créatures et aux morts-vivants inférieurs de ce monde et elle peut les convoquer trois fois par jour par une action simple. Elle invoque ainsi 1d8 araignées des failles, 2d4 nuées d'araignées ou 1d6 ombres à chaque fois qu'elle se sert de ce pouvoir. Les créatures convoquées arrivent en 2D6 rounds et servent la Bête pendant 1 heure.

Domination (Sur). La Bête Cachée peut anéantir la volonté de son adversaire en plongeant son regard dans le sien. Cela lui demande une action simple. La victime du regard de la Bête doit réussir un jet de Volonté DD 27 ou tomber immédiatement sous son contrôle, comme sous l'effet d'un sort de *domination de monstre* (NLS 15). Ce pouvoir a un rayon de 9 mètres. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur le Charisme.

État gazeux (Sur). La Bête Cachée peut adopter un état gazeux à volonté, comme le sort du même nom (NLS 5) mais elle peut rester ainsi indéfiniment et sa vitesse de vol (parfaite) est de 12 mètres sous cette forme.

Étreinte (Ext). Pour se servir de ce pouvoir, la Bête Cachée doit frapper une créature avec un tentacule. Elle peut alors essayer d'entamer une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle réussit le test de lutte, elle établit une prise et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Grimpeur-né (Sur). La Bête Cachée est douée pour l'escalade, comme si elle était sous l'effet d'un sort de *pattes d'araignée*. Elle peut se servir de l'escalade accélérée pour couvrir n'importe quelle distance jusqu'à 4 fois plus vite que sa vitesse d'escalade et chaque test lui permet de grimper sur une distance égale à sa vitesse d'escalade. Pour escalader une distance inférieure ou égale à sa vitesse d'escalade, elle n'a besoin que d'une action de mouvement.

Illusion (Sur). La Bête Cachée crée des illusions à volonté, comme le sort *image imparfaite* (NLS 15). Un jet de Volonté DD 26 permet à une créature de voir à travers l'illusion. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur le Charisme.

Imitation des sons (Ext). La Bête Cachée peut imiter à la perfection n'importe quelle créature qu'elle a déjà entendue. Un jet de Volonté DD 26 permet d'éventer la ruse. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur le Charisme.

Transformation (Ext). Par une action simple, la Bête Cachée peut adopter la forme d'une araignée des failles ou d'une nuée d'araignées bien qu'elle choisisse rarement de le faire.

Vol (Sur). La faculté de vol de la Bête Cachée est surnaturelle et on ne peut pas la dissiper.

Vulnérabilité à l'eau (Ext). L'eau courante (y compris la mer) inflige 5 points de dégâts par round à la Bête cachée si elle est en contact avec elle et, durant tout ce temps, la Bête ne bénéficie pas de sa guérison accélérée.

Vulnérabilité à la lumière du soleil (Ext). La Bête Cachée reçoit 5 points de dégâts par round si elle est exposée à la lumière du soleil et durant tout ce temps, elle ne bénéficie pas de sa guérison accélérée.

Gamigin

FP 16

Diablot gelé sorcier 3 (m)

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille G, LM

Init +8 ; sens vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres ; Perception +27

Aura aura de peur (3 m de rayon, DD 22)

DÉFENSE

CA 34, contact 16, pris au dépourvu 30 (+3 parade, +4 Dex, +18 naturelle, -1 taille)

pv 243 (14d10+3D6+156) ; régénération 5 (armes et sorts d'alignement Bon)

Réf +17, Vig +21, Vol +17

RD 10/Bien ; Immunités feu, froid, poison ; Résistances acide 10 ; RM 24

ATTAQUE

VD 12 m, vol 18 m (bonne)

Corps à corps lance de froid intense boomerang +1, +22/+17/+12 (2d6+10/19-20/x3 plus 1d6 froid plus lenteur) et morsure, +15 (2d6+3) et queue, +15 (3d6+3 plus lenteur)

Distance lance de froid intense boomerang +4, +20 (2d6+10/19-20/x3 plus 1d6 froid plus lenteur)

Espace occupé 3 m ; Allonge 3 m

Attaques spéciales convocation de diable (2D4 diables osseux 50%), lenteur (DD 23)

Pouvoir magique de diable (NLS 13 – Concentration +20)

Constant - Vol

À volonté - Cône de froid (DD 22), image prédéterminée (DD 22), mur de glace (DD 21), téléportation suprême (soi-même plus 25 kilos d'objets uniquement), tempête de grêle.

Sorts (NLS3 ; Concentration +10)

1er niveau (7/jour) — Charme personne (DD 20), Déguisement ((DD18), nappes de brouillard, protection contre le bien

Niveau 0 (à volonté) — Détection de la magie, manipulation à distance, message, prestidigitation, saignement

TACTIQUE

Avant le combat Juste avant de passer à l'attaque, il tente de convoquer 2d4 diables osseux pour l'aider.

Pendant le combat Gamigin laisse les diables osseux engager ses ennemis au corps à corps tandis qu'il se déplace pour semer le chaos et se sert de son mur de glace pour briser les tactiques ennemies. À distance, cône de froid et tempête de grêle sont ses attaques favorites mais une fois qu'il se retrouve au corps à corps, il abandonne ses pouvoirs magiques et déchaîne sa colère sur les soigneurs avant de passer aux autres adversaires.

Moral Gamigin a survécu pendant des siècles en sachant quand il est temps de battre en retraite mais il ne s'est jamais battu ici, à Xin-Shalast. Il réduit donc dangereusement sa marge de manoeuvre et ne s'en fuit via une téléportation suprême vers une lointaine cachette que lorsqu'il tombe à moins de 20 points de vie. S'il s'échappe ainsi, il ne rentrera pas à Xin-Shalast avant bien longtemps.

STATISTIQUES

For 23, Dex 19, Con 26, Int 27, Sag 24, Cha 24

Attaque de base +15 ; BMO +22 ; DMD 39

Dons Arme de prédilection (lance), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque réflexe, Attaque spéciale renforcée (tempête de grêle), Dispense de composantes, Frappe décisive, Science de la frappe décisive, Science du critique (lance), Robustesse

Compétences Acrobatie +24 (+28 saut), Bluff +27, Connaissances (folklore locale) +28, Connaissances (histoire) +28, Connaissances (les plans) +28, Connaissances (religion) +28, Diplomatie +20, Déguisement +24, Discrétion +20, Intimidation +27, Perception +27, Psychologie +27, Utilisation d'objet magique +27, Vol +20

Langues céleste, draconique, infernal ; télépathie (30 m)

Équipement divers lance de froid intense boomerang +1

POUVOIRS SPÉCIAUX

Ralentissement (Sur) Les victimes blessées par la queue ou la lance d'un diable des glaces ressentent un froid intense qui les engourdi. Elles doivent réussir un jet de Vigueur de DD 23 pour éviter d'être affectées par un effet similaire à un sort de lenteur pendant 1d6 rounds.

Diablot osseux (Osyluth)

FP 9

Extérieur (diable, extraplanaire, Loi, Mal) de taille G, LM

Init +9 ; Sens vision dans le noir 18 m (12 c), vision dans les ténèbres ; Perception +19

Aura aura de terreur (1,50 m (1 c), DD 19, 1d6 rounds)

DÉFENSE

CA 25, contact 14, pris au dépourvu 20 (Dex +5, naturelle +11, taille -1)

pv 105 (10d10+50)

Réf +12, Vig +12, Vol +7

Immunités feu, poison ; RD 10/Bien ; Résistances acide 10, froid 10 ; RM 20

ATTAQUE

VD 12 m (8 c), vol 18 m (12 c) (bonne)

Corps à corps morsure, +14 (1d8+5), 2 griffes, +14 (1d6+5), dard, +14 (3d4+5 et poison)

Espace 3 m (2 c) ; Allonge 3 m (2 c)

Pouvoirs magiques (NLS 12^e)

Constant — vol

À volonté — ancre dimensionnelle, image accomplie (DD 17), invisibilité (sur lui-même uniquement), mur de glace, téléportation suprême (lui-même et 25 kg d'objets uniquement)

3/jour — invisibilité en incantation rapide (sur lui-même uniquement)

1/jour — convocation (niveau 4, 1 diable osseux, 35%)

CARACTÉRISTIQUES

For 21, Dex 21, Con 20, Int 16, Sag 15, Cha 18

BBA +10, BMO +16, DMD 31

Dons Attaques réflexes, Pouvoir magique rapide (invisibilité), Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Compétences Art de la magie +16, Bluff +17, Connaissances (plans) +16, Diplomatie +17, Discrétion +14, Intimidation +17, Perception +19, Psychologie +19, Vol +21

Langues céleste, commun, draconique, infernal ; télépathie 30 m (20 c)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext) Dard - blessure ; JS Vigueur DD 20 ; fréquence 1/round pendant 6 rounds ; effet affaiblissement temporaire 1d3 For ; guérison 2 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

Âme-en-peine vénérable FP 11

Mort-vivant (intangible) de taille M, LM

Init +9 ; **Sens** perception de la vie, vision dans le noir 18 m (12 c) ; **Perception** +18

Aura aura surnaturelle (9 m (6 c) cases)

DÉFENSE

CA 28, contact 28, pris au dépourvu 23 (Dex +5, parade +13)

pv 125 (11d8+47)

Réf +8, **Vig** +12, **Vol** +12

Capacités défensives intangible, résistance à la canalisation +4 ; **Immunités** traits des morts-vivants

Faiblesses impuissant sous la lumière du soleil

ATTAQUE

VD vol 18 m (12 c) (bonne)

Corps à corps contact intangible +13 (2d6+19 énergie négative et diminution permanente 1d8 Con)

Attaques spéciales création de rejetons

CARACTÉRISTIQUES

For -, **Dex** 20, **Con** -, **Int** 14, **Sag** 18, **Cha** 26

BBA +8, **BMO** +8, **DMD** 23

Dons Attaques réflexes, Combat en aveugle, Science de l'initiative, attaque en finesse

Compétences Connaissances (plans) +9, Diplomatie +12, Discrétion +19, Intimidation +19, Perception +18, Psychologie +18, Vol +15

Langues commun, infernal

PARTICULARITÉS

Aura surnaturelle (Sur) Les animaux ne s'approchent pas à moins de 9 mètres (6 c) d'une âme-en-peine, à moins que leur maître ne réussisse test de Dressage, d'Équitation ou d'Empathie sauvage de DD 25.

Création de rejetons (Sur) Lorsqu'une âme-en-peine tue un humanoïde, ce dernier devient lui-même une âme-en-peine en 1d4 rounds. Les rejetons ainsi créés sont moins puissants que les âmes-en-peine normales : ils subissent un malus de -2 sur tous les lancer et tests utilisant un d20, reçoivent 2 points de vie de moins par DV et leur toucher n'inflige qu'une diminution permanente de 1d2 points de Constitution. Les rejetons sont sous le contrôle de l'âme-en-peine qui les a créés et restent ses esclaves jusqu'à ce que celle-ci meure. A ce moment-là, les malus disparaissent et ils deviennent de véritables âmes-en-peine libres d'agir à leur guise. Ils ne possèdent aucune des capacités qu'ils avaient de leur vivant.

Diminution permanente de constitution (Sur) Les créatures touchées par une attaque de contact d'âme-en-peine doivent réussir un jet de **Vigueur de DD 23** pour ne pas subir une diminution permanente de 1d8 points de Constitution. Chaque attaque de contact réussie permet à l'âme-en-peine de gagner 5 points de vie temporaires. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

Impuissant sous la lumière du soleil (Ext) les âmes-en-peine touchées par la lumière du soleil ne peuvent pas attaquer et sont chancelantes.

Perception de la vie (Sur) Les âmes-en-peines peuvent repérer et localiser les créatures vivantes dans un rayon de 18 m (12 c) comme si elles possédaient la capacité de Vision aveugle.

Enlaceur des montagnes FP 15

Aberration (froid) de taille TG, CM

Init +4 ; **sens** vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; **Perception** +27

DÉFENSE

CA 28, contact 8, pris au dépourvu 28 (+20 naturelle, -2 taille) **pv** 232 (15d8+165)

Réf +5, **Vig** +16, **Vol** +14

Immunités électricité, froid ; **RM** 30

Faiblesses vulnérabilité au feu

ATTAQUE

VD 3 m

Corps à corps morsure, +25 (6d8+24/19-20)

Distance 6 filaments, +10 contact à distance (fixation – 1D6 For)

Espace occupé 4,50 m ; **Allonge** 4,50 m (15 m avec les filaments)

Attaques spéciales faiblesse (DD 27)

TACTIQUE

Pendant le combat L'enlaceur des montagnes frappe ses ennemis les plus proches. Il est dépourvu de toute intelligence mais il concentre ses premières attaques sur les personnages qui portent les armures les plus lourdes.

Moral L'enlaceur a très faim mais ne se bat pas jusque la mort. S'il est réduit à moins de 50pv il tente de rompre le combat et tente de parlementer avec les pjs. Il en connaît beaucoup sur la région et peut servir à fournir des informations au pjs notamment sur les créatures portant les anneaux de Sihédon.

STATISTIQUES

For 42, **Dex** 11, **Con** 33, **Int** 13, **Sag** 16, **Cha** 12

Attaque de base +11 ; **BMO** +29 ; **DMD** +39 (immunisé au croc en jambe)

Dons Arme de prédilection (fi lament), Attaque spéciale renforcée (faiblesse), Prédilection pour l'altitude, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Compétences Connaissance (sous-terrain) +16, Connaissance religion +16, Discrétion +16 (+24 en montagne), Escalade +34, Perception +27

Langues terreux, thassilonien

CAPACITÉS SPÉCIALES

Filaments (Ext) Un enlaceur peut projeter un maximum de 6 filaments minces et collants en même temps à une portée maximale de 15 m (10 c). Les attaques de filaments fonctionnent comme des attaques de contact à distance. Les filaments sont assez résistants, mais on peut les couper en leur infligeant des dégâts de type tranchant (n'importe quelle quantité de dégâts, leur CA est de 20). Lorsqu'un filament touche une créature, celle-ci est engourdie et affaiblie par la substance collante : elle doit réussir un jet de **Vigueur de DD 27** pour ne pas subir un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

Ghlorofaex FP 17

Dragon bleu très vieux (m)

Dragon (Terre) de taille Gig, LM

Init +3 ; **sens** sens surdéveloppés, vision aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m) ; Détection +30, Perception +29

Aura présence terrifiante (81 m, DD 25 ou Secoué pendant 5D6 rounds)

DÉFENSE

CA 37, contact 6, pris au dépourvu 37 (+3 parade, -1 Dex, +29 naturelle, -4 taille)

pv 275 (22d12+132)

Réf +12, **Vig** +19, **Vol** +17

RD 15/magie ; **Immunités** électricité, paralysie, sommeil ; traits des dragons

Résistances froid 30 ; **RM** 28

ATTAQUE

VD 12 m, creusement 6, vol 75 m (déplorable)

Corps à corps morsure, +29 (6d6+11/19-20) et 2 griffes, +29 (2d8+11) et 2 ailes, +24 (2d6+5) et queue, +24 (2d8+5)

Espace occupé 6 m ; **Allonge** 4,5 m (6 m avec la morsure)

Attaques spéciales écrasement (4d6+16, Ref DD 27 pour demi), imitation des sons (DD 26), souffle (36 m en ligne droite, 18d8 électricité, DD 27 pour demi utilisable tous les 1D4 rounds), mirage, aura électrique (6m ; 2D6),

Pouvoirs magiques (NLS 11 – Concentration +26)

A volonté — *son imaginaire* ; *image imparfaite* ; *ventriloquie* ; *terrain hallucinatoire*

Sorts connus (NLS 11 – Concentration +15)

5e niveau (4/jour) — mur de force, métamorphose funeste

4e niveau (7/jour) — œil du mage, charme monstre (DD18), Porte dimensionnelle

3e niveau (7/jour) — *hâte*, déplacement, dissipation de la magie, lenteur (DD17)

2e niveau (7/jour) — *invisibilité*, *résistance aux énergies destructives*, *flèche acide*, *rayons ardents*

1er niveau (7/jour) — *alarme*, *graisse*, *projectile magique*, charme personne (DD15), rapetissement

Niveau 0 (6/jour) — *détection de la magie*, *détection du poison*, *lecture de la magie*, *manipulation à distance*, *message*, *prestidigitation*, *réparation*

TACTIQUE

Pendant le combat Ghlorofaex commence par essayer de souffler si deux adversaires ou plus sont alignés. Il lance aussi déplacement et rapidité avant d'écraser ses adversaires. Ensuite, il souffle une deuxième fois s'il le peut.

Moral Si Ghlorofaex tombe à 100 points de vie, il rentre à la Dent pour prévenir ses frères. S'il y parvient, les PJ risquent de rencontrer des patrouilles de deux dragons toutes les 2 heures.

STATISTIQUES

For 33, **Dex** 8, **Con** 23, **Int** 18, **Sag** 19, **Cha** 18

Attaque de base +22 ; **BMO** +37 ; **DMD** 46 (50 contre le croc en jambe)

Dons Arme naturelle supérieure (morsure), Attaque en puissance, incantation rapide, Prédilection pour l'altitude, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Vol stationnaire, endurance, frappe décisive, critique ralentissant

Compétences Art de la magie +29, Bluff +29, Connaissances (mystère) +29, Connaissance (ingénierie) +29, Intimidation

+29, Perception +29, Psychologie +29, Survie +29,

Utilisation d'objets magiques +29, Vol +10

Langues commun, draconique, géant, infernal, thassilonien
Équipement divers *anneau de Sihédron*, *anneau de résistance supérieure au Froid*

CAPACITÉS SPÉCIALES

Aura électrique (Sur) Les dragons bleus adultes sont entourés d'une aura électrique. Les créatures situées à 1,50 m (1 c) ou moins subissent 1d6 points de dégâts d'électricité au début du tour du dragon. L'aura des vieux dragons s'étend sur 3 m (2 c). Celle des dragons vénérables inflige 2d6 points de dégâts.

Imitation de sons (Ext) Les dragons bleus très jeunes ou plus âgés peuvent imiter n'importe quelle voix ou son qu'ils ont entendu s'ils réussissent un test de Bluff opposé aux tests de Psychologie des auditeurs.

Mirage draconique (Sur) Un dragon bleu vieux ou plus âgé peut créer l'illusion qu'il se trouve dans deux endroits différents en même temps. Cet effet nécessite une action libre et il peut l'utiliser pendant un nombre de rounds par jour égal à son nombre de DV. Cette capacité fonctionne comme le sort de *projection d'image* mais le dragon peut utiliser son souffle à travers l'image.

Pouvoirs magiques (Mag) Les dragons bleus acquièrent les pouvoirs magiques suivants, qu'ils peuvent utiliser à volonté une fois : *son imaginaire* ; *image imparfaite* ; *ventriloquie* ; *terrain hallucinatoire*

Soif du désert (Sur) Un dragon bleu peut lancer *création d'eau* à volonté (avec un NLS égal à son nombre de DV). Il peut aussi choisir de détruire une quantité équivalente d'eau située dans un rayon de 3 m (2 c). Les liquides laissés à l'abandon sont instantanément réduits en sable. Les objets magiques liquides (comme les potions) et les liquides qui se trouvent dans les possessions d'une créature bénéficient d'un jet de Volonté pour éviter d'être détruits. Le DD dépend du Charisme

Trésor. Ghlorofaex a soigneusement rangé son trésor derrière une large porte de pierre dans la partie est de son antre, dans une chambre carrée de 3 mètres de côté dont le mur du fond est écroulé. Il reste pourtant largement assez de place pour le trésor du dragon qui se compose de 64000 pa, 21 000 po, 520 pp, d'un coffre en or d'une valeur de 1 400 po qui contient un assortiment de 35 gemmes d'une valeur de 12 000 po, un bracelet d'argent (25 po), un peigne de jade (300 po), une paire de gants de soie rouge brodés de fils d'or (800 po) (dans une boîte de présentation en verre qui vaut 100 po), une armure de plates en mithral, une cuirasse de maître, une *crevice* +2, une *baguette d'éclair* (NLS 6, 23 charges), un sac de cuir qui contient 4 *potions de soins légers* gelées, une potion gelée de *sagesse du hibou*, une fiole d'*huile de panoplie magique* +4, un étui à parchemins d'ivoire incrusté de bijoux (300 po) qui contient un parchemin de *serveur invisible* et d'*affûtage*, un *anneau d'esquive totale* et un *sceptre de métamagie modérée d'extension de durée*.

CINQUIEME PARTIE : L'ASCENSION DU MASSIF DE MHAR

Néant

SIXIEME PARTIE : LE PINACLE DE L'AVARICE

Géant des nuages (16) FP 11

Humanoïde (géant) de taille TG, NB

Init +1 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; **Perception** +17

DÉFENSE

CA 25, contact 9, pris au dépourvu 24 (armure +4, Dex +1, naturelle +12, taille -2)

pv 168 (16d8+96)

Réf +6, **Vig** +16, **Vol** +10

Capacités défensives réception de rochers

ATTAQUE

VD 15 m (10 c)

Corps à corps morgenstern, +22/+17/+12 (4d6+18) ou 2 coups, +22 (2d6+12)

Distance rocher, +12 (2d6+18)

Espace 4,50 m (3 c) ; **Allonge** 4,50 m (3 c)

Attaques spéciales lancer de rochers 42 m (28 c)

Pouvoirs magiques (NLS 16^e)

À volonté — *brume de dissimulation*, *lévitation* (lui-même plus 1000 kg)

1/jour — *nappe de brouillard*

CARACTÉRISTIQUES

For 35, **Dex** 13, **Con** 23, **Int** 12, **Sag** 16, **Cha** 12

BBA +12, **BMO** +26, **DMD** 37

Dons Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Force intimidante, Science de la bousculade, Science du renversement, Succession d'enchaînements, Volonté de fer

Compétences Artisanat (forge arme) +10, Diplomatie +9, Escalade +19, Intimidation +26, Perception +17, Représentation (instruments à cordes) +8

Langues commun, géant

Particularités armes de taille supérieure

CAPACITÉS SPÉCIALES

Armes de taille supérieure (Ext). Un géant des nuages peut porter des armes de taille Gig sans subir de malus. La plupart d'entre eux préfèrent utiliser d'immenses morgensterns.

Habitant de Leng (12) FP 8

Extérieur (extraplanaire, Chaos, Mal) de taille M, CM

Init +4 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c) ; **Perception** +16

DÉFENSE

CA 21, contact 15, pris au dépourvu 16 (Dex +4, esquive +1, naturelle +6)

pv 95 (10d10+40), guérison accélérée planaire 5

Réf +11, **Vig** +11, **Vol** +6

Capacités défensives anatomie bizarre, ne respire pas ;

Immunités poison ; **Résistance** électricité 30, froid 30 ; **RM** 19

ATTAQUE

VD 12 m (9 c)

Corps à corps morsure +14 (1d6+2 plus diminution permanente 1d6 Dextérité) et 2 griffes +14 (1d4+2)

Attaques spéciales attaque sournoise +5d6

Pouvoirs magiques (NLS 10 ; concentration +15)

Constant — *don des langues*

3/jour— *Détection de pensées* (DD17), *Image imparfaite* (DD17), *Lévitation*, *Lueurs Hypnotiques* (DD17)

1/jour— *Changement de plan* (DD20, personnel uniquement), *Localisation d'objets*,

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 18, **Con** 19, **Int** 18, **Sag** 17, **Cha** 21

BBA +10, **BMO** +12, **DMD** 27

Dons Attaque en finesse, Esquive, Fourberie, Persuasion, Souplesse du serpent

Compétences Art de la magie +12, Bluff +22, Connaissances (un au choix) +17, Déguisement +12 (+16 en tant qu'humanoïde), Diplomatie +7, Discrétion +17, Escamotage +17, Intimidation +12, Perception +16, Profession (marin) +8, Psychologie +16, Sabotage +14, Utilisation d'objets magiques +18 ; **Modificateurs raciaux** +4 en Déguisement pour se déguiser en humanoïde de taille M

Langues aklo, don des langues

POUVOIRS SPÉCIAUX

Absorption de Dextérité (Sur) Les dents et les langues d'un habitant de Leng infligent une diminution permanente de 1d6 points de Dextérité en cas de morsure. Les créatures artificielles, les élémentaires et les créatures qui ne possèdent pas de chair sont immunisés contre cet effet. Un jet de Vigueur réussi contre un DD de 19 réduit la diminution permanente à 1 seul point. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

Anatomie bizarre (ext). L'anatomie interne des habitants de Leng varie d'un spécimen à l'autre. Chaque coup critique ou attaque sournoise infligé à un habitant de Leng a 50% de chances de ne rien faire de plus qu'un coup normal.

Guérison accélérée planaire (Sur). Les habitants de Leng restent connectés à Leng à tout moment et, lorsqu'ils s'en éloignent, ils gagnent la capacité de guérison accélérée 5. Ils perdent toutefois cette capacité sur Leng et dans les zones où les connections interplanaires ne fonctionnent pas. Si un habitant de Leng est tué, son corps se dissout complètement en 1d4 rounds, ne laissant que son équipement derrière lui et l'habitant tué se reforme sur Leng (comme une créature invoquée tuée). Sa mort est cependant permanente si sa capacité de guérison accélérée est supprimée à ce moment-là.

TACTIQUE

Avant le combat Les habitants ignorent les PJ à moins qu'ils ne se montrent hostiles ou n'essayent d'endommager la machine.

Pendant le combat Les habitants de Leng essayent de prendre les PJ en tenaille afin d'utiliser leur attaque sournoise grâce à leur arme empoisonnée et à leur contact destructeur. L'un d'eux s'approche pour attaquer ainsi avant de s'éloigner d'une acrobatie tandis que les autres prennent le PJ en tenaille et l'attaque via leurs pouvoirs magiques.

Moral Ces habitants se battent jusqu'à la mort pour garder leur projet secret.

Géant des tempêtes (8)

FP 13

Humanoïde (géant) de taille TG, CB

Init +2 ; Sens vision nocturne ; Perception +27

DÉFENSE

CA 28, contact 10, pris au dépourvu 26 (armure +6, Dex +2, naturelle +12, taille -2)

pv 199 (19d8+114)

Réf +8, Vig +17, Vol +13

Capacités défensives réception de rochers ; Immunités électricité

ATTAQUE

VD 15 m (10 c), nage 12 m (8 c) (10,50 m (7 c), nage 9 m (6 c) en armure)

Corps à corps épée à deux mains de maître, +27/+22/+17 (4d6+21/17-20) ou 2 coups, +26 (2d6+14)

Distance arc long composite de maître, +15/+10/+5 (3d6+14/x3)

Espace 4,50 m (3 c) ; Allonge 4,50 m (3 c)

Pouvoirs magiques (NLS 15^e)

Constant — liberté de mouvement

2/jour — contrôle du climat, lévitation

1/jour — appel de la foudre (DD 15), éclair multiple (DD 18)

CARACTÉRISTIQUES

For 39, Dex 14, Con 23, Int 16, Sag 20, Cha 15

BBA +14, BMO +30, DMD 42

Dons Attaque en puissance, Attaques réflexes, Coup fabuleux, Enchaînement, Frappe décisive, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science de la frappe décisive, Science du critique (épée à deux mains), Volonté de fer

Compétences Acrobaties +18, Artisanat (un au choix) +13, Escalade +17, Intimidation +20, Natation +22, Perception +27, Psychologie +24, Représentation (chant) +12

Langues aérien, commun, draconique, géant

Particularités préparation martiale, respiration aquatique

CAPACITÉS SPÉCIALES

Préparation martiale (Ext). Les géants des tempêtes sont formés à l'utilisation de toutes les armes courantes et de toutes les armes de guerre.

Respiration aquatique (Ext). Les géants de tempêtes peuvent aussi bien respirer dans l'eau que dans l'air

Géant des runes (8)

FP 17

Humanoïde (géant) de taille Gig, LM

Init +0 ; Sens vision nocturne ; Perception +29

DÉFENSE

CA 38, contact 6, pris au dépourvu 30 (armure +14, naturelle +15, taille -4, parade +3)

pv 270 (20d8+180)

Réf +9, Vig +18, Vol +23

Immunités électricité, feu, froid

ATTAQUE

VD 10,50 m (7 c) (15 m (10 c) sans armure) ; marche dans les airs

Corps à corps épée longue de maître, +27/+22/+17 (4d6+22/17-20) ou 2 coups, +26 (2d6+15)

Distance lance de maître, +12/+7/+2 (4d6+15/x3)

Espace 6 m (4 c) ; Allonge 6 m (4 c)

Attaques spéciales pluie d'étincelles, runes, seigneur des géants

Pouvoirs magiques (NLS 20^e ; concentration +24)

Constant — marche dans les airs

À volonté — charme-personne (DD 15), suggestion (DD 17)

3/jour — charme-monstre de groupe (DD 22), domination (DD 19)

1/jour — exigence (DD 22), vision lucide

CARACTÉRISTIQUES

For 41, Dex 11, Con 28, Int 14, Sag 23, Cha 18

BBA +15, BMO +34, DMD 44

Dons Arme en main, Attaque en puissance, Coup fabuleux, Critique ralentissant, Don pour les critiques, Frappe décisive, Science de la bousculade, Science de la frappe décisive, Science du critique (épée longue), Volonté de fer

Compétences Acrobaties +15 (+23 pour sauter), Artisanat (un au choix) +25, Connaissances (histoire) +12, Connaissances (noblesse) +12, Perception +29

Langues commun, géant, terreux

Équipement divers anneau de Sihédron, harnois +5

CAPACITÉS SPÉCIALES

Pluie d'étincelles (Sur). Par une action simple, un géant des runes peut projeter une pluie d'étincelles à partir d'une des runes qui recouvrent son corps. Ces étincelles fonctionnent comme un souffle (cône 9 mètres ; 10d6 feu et 10d6 électricité ; Réflexes DD 29, 1/2 dégâts ; utilisable tous les 1d4 rounds). Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

Runes (Ext). Par une action libre, chaque fois que le géant utilise sa capacité de pluie d'étincelles ou ses pouvoirs magiques, il peut faire briller intensément les runes de son corps. Les créatures situées dans un rayon de 3 mètres autour du géant doivent réussir un jet de Vigueur de DD 24 pour ne pas être aveuglées pendant 1 round. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

Seigneur des géants (Sur). Un géant des runes gagne un bonus racial de +4 aux DD des jets de sauvegarde des effets de charme ou de coercition utilisés contre les géants.

Viorian Dekanti

FP 18

Humain (f), guerrier 18

Humanoïde de taille M, NM

Init +7 ; sens Perception +7

DÉFENSE

CA 37, contact 16, pris au dépourvu 34 (+14 armure, +3 parade, +3 Dex, +7 bouclier)

pv 283 (18d10+180)

Réf +14, Vig +22, Vol +18

Capacités défensives 20% de chance de rater ; Immunités absorption d'énergie, effets de mort, effets mentaux ; RM 20 (32 contre la transmutation)

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps Chellan, +34/+29/+24/+19 (1D8+22/15-20) et coup de bouclier, +31 (1d4+12 et bousculade)

Distance Arc long composite +21/+16/+11/+6 (1D8+11/X3)

Attaques spéciales Entraînement aux armes (Lames lourdes +4, close +3, Lames légères +2, Arcs +1)

Espace occupé 1,5 m ; Allonge 1,5 m

TACTIQUE

Pendant le combat Au premier round Viorian boit sa potion de rapidité. Ensuite, la tactique de Viorian est simple : elle se concentre sur l'adversaire le plus fort, déchaîne sa rage sur lui et ne passe au suivant que lorsque son ennemi actuel

est mort. Elle consacre 10 points à l'attaque en puissance quand elle n'attaque pas à outrance mais elle abandonne cette tactique quand elle attaque à outrance avec *Chellan* et son bouclier.

Moral Viorian se bat jusqu'à la mort.

STATISTIQUES

For 29, **Dex** 17, **Con** 26, **Int** 10, **Sag** 24, **Cha** 8

Attaque de base +18 ; **BMO** +28 ; **DMD** 44

Dons Arme de prédilection (cimenterre), Arme de prédilection supérieure (cimenterre), Arme en main, Attaques réflexes, Combat à deux armes, Critique ralentissant, Don pour les critiques, Endurance, frappe décisive, Frappe du bouclier, Maîtrise du bouclier, Prédilection pour l'altitude, Réflexes surhumains, Robustesse, Science de l'initiative, Science du coup de bouclier, Spécialisation martiale (cimenterre), Spécialisation martiale supérieure (cimenterre), Volonté de fer, science de la volonté de fer

Compétences Acrobatie +19, Equitation +22, Intimidation +20

Langues thassilonien, commun

Part champion du seigneur des runes, bonus innés, sorts permanents, entraînement aux armures 4

Équipement de combat *potions de soins importants* (5), *potions de rapidité* (1),

Équipement divers *harnois* +5, *écu d'acier* +5, *Chellan*, Arc long composite +1 (For 30) ; *ceinturon de perfection physique* +6 (For, Con), *cape de déplacement mineure*, *anneau de liberté de mouvement*, *anneau de Sihédron*, *broche de protection* (10 charges), *bandeau d'inspiration* +6, *botte de téléportation*, *Pierre ioun violet vif* (contient un sort de vol)

POUVOIRS SPÉCIAUX

Bonus innés. Afin de s'assurer que son champion soit aussi puissant que possible, Karzoug a utilisé des sorts de *souhais* pour ajouter un bonus de inné de +5 à la Force et à la Dextérité de Viorian et un bonus inné de +4 à sa Constitution et à sa Sagesse.

Champion du seigneur des runes (Ext). Viorian porte la rune de l'avarice sur l'épaule gauche, symbole de son rôle de champion de Karzoug. Elle lui a juré allégeance, s'est dévouée corps et âme et, tant que Karzoug est vivant (même confiné dans le *puits des runes*), elle est entièrement immunisée aux effets mentaux. De plus, elle bénéficie d'une RM de 32 contre les sorts de transmutation. Malheureusement, le fait d'être le champion de l'avarice apporte aussi une faiblesse face aux *armes runeforgées dominatrices* : Viorian est considérée comme un transmutateur en ce qui concerne le pouvoir de tueur de ces armes et un critique porté par cette arme est automatiquement confirmé.

Sorts permanents. Viorian est en permanence sous l'effet des sorts suivants (placés par Karzoug avec un NLS 20) : *lien télépathique*.

La chose d'au-delà du temps **FP 16**

Chien de Tindalos unique

Extérieur (Mal) de taille G, NM

Init +11 ; **sens** vision dans le noir (36 m) ; Perception +29

DÉFENSE

CA 31, contact 17, pris au dépourvu 23 (+7 Dex, +1 esquive, +14 naturelle)

pv 256 (19d10+152)

Réf +18, **Vig** +18, **Vol** +13

RD 10/magie et perforant ; **Immunités** effets mentaux, poison

ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps morsure, +28 (4d6+10/19-20) et 2 griffes, +28 (2d6+10/19-20) et langue, +23 (2D8+5 + affaiblissement 1D4 sagesse)

Espace occupé 3 m ; **Allonge** 3 m

Attaque spéciales regard écorcheur (9 m – DD24)

Pouvoirs magiques (NLS 10, concentration +15)

Permanent – Marche dans les airs

À volonté — *invisibilité*, *localisation de créature*, *nappe de brouillard*

3/jour — *ancre dimensionnelle*, *lenteur* (DD 18), *rapidité*, *scrutation suprême* (DD 22), *localisation suprême*

TACTIQUE

Pendant le combat La Chose d'au-delà du temps n'est pas immunisée aux effets du champ de protection... il lui cause même une souffrance incroyable. Après sa première apparition dans la pièce (rendue possible par la fluctuation d'énergie de l'*outil de Leng* uniquement), le chien de Tindalos ne peut plus du tout se servir de son pouvoir d'entrée angulaire. Le monstre se sent prisonnier et isolé des angles du temps et cela le rend fou furieux et complètement enragé

Moral Si le champ de protection est désactivé, le chien *change de plan* immédiatement et ne revient jamais, sinon, il se bat jusqu'à la mort.

STATISTIQUES

For 30, **Dex** 24, **Con** 24, **Int** 20, **Sag** 25, **Cha** 20

Attaque de base +19 ; **BMO** +30 ; **DMD** 48 (+4 contre le croc en jambe)

Dons Attaque spéciale renforcée (regard écorcheur), Attaques réflexes, Esquive, Expertise du combat, Réflexes surhumains, Robustesse, Science de l'initiative, Science du critique (morsure et griffes), science de l'attaque naturelle

Compétences Acrobaties +29 (33 en saut), Connaissances (géographie) +24, Connaissances (histoire) +24, Connaissances (ingénierie) +24, Connaissances (les plans) +27, Connaissances (mystères) +24, Discrétion +25, Evasion +26, Intimidation +24, Perception +29, Psychologie +29, Survie +26

Part entrée angulaire, esprit étranger

POUVOIRS SPÉCIAUX

Entrée angulaire (Sur). Normalement, un chien de Tindalos peut utiliser une *téléportation suprême* à volonté une fois par round comme une action libre et *changement de plan* trois fois par jour mais tant que le champ de protection est actif, la Chose d'au-delà du temps ne peut pas se servir de ces pouvoirs.

Esprit étranger (Ext). Toute créature qui n'est pas un extérieur et qui essaye de lire les pensées d'un chien de Tindalos doit réussir un jet de Volonté DD 29. Ceux qui réussissent reçoivent 5d6 points de dégâts et leur sort est immédiatement interrompu (et ne leur fournit aucune information). Ceux qui échouent deviennent fous et sont frappés d'*aliénation mentale*. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur la Sagesse.

Regard écorcheur (Sur). 14d6 points de dégâts, 9 mètres, Vigueur DD 24 pour annuler. Les victimes de ce regard

souffrent de longues plaies exsangues. Le DD est basé sur le Charisme.

Khalib

FP 16

Humain Azlant (m), transmutateur 16

Humanoïde de taille M, LM

Init +5 ; **sens** *détection de l'invisible*, vision dans le noir (18 m), *vision magique* ; Perception +18

DÉFENSE

CA 29, contact 18, pris au dépourvu 24 (+5 armure, +3 parade, +5 Dex, +2 naturelle, +4 bouclier)

pv 185 (16d6+127)

Réf +13, **Vig** +13, **Vol** +15

RD 10/adamantium ; **Immunités** effets mentaux ; **RM** 18

ATTAQUE

VD 9 m, vol 12 m (bonne)

Corps à corps Dague de maître, +12/+7 (1d4+4)

Pouvoirs magiques (NLS 16, Concentration +23)

A volonté – Changement de forme (forme animale 3, Corps élémentaire 2) 16 rounds/jour

10/Jour _ Poing télékinétique (1D4+8)

Sorts connus (NLS 16, contact à distance+12, concentration +23)

8e niveau — *animation suspendue* (DD 27 X2), *esprit impénétrable* (déjà lancé), quintessence de *projectile magique* à incantation rapide

7e niveau — *boule de feu à retardement* (DD 24), *convocation de monstres VII*, *forme éthérée*, *statue*, *inversion de la gravité* (2)

6e niveau — *convocation de monstres VI*, *désintégration* (DD25), *dissipation suprême*, *pétrification* (DD 25), *résistance aux énergies destructives* à incantation rapide

5e niveau — *convocation de monstres V*, *mur de force*, bouclier à incantation rapide, *renvoi*, *télékinésie* (DD 23), *vol supérieur* (2)

4e niveau — *énergie négative*, *mémorisation* (2), *mur de glace*, *oeil du mage*, *porte dimensionnelle*, quintessence de *projectile magique*, *peau de pierre*

3e niveau — *antidétection*, *arme magique supérieure*, *dissipation de la magie*, *éclair* (DD 20), *rapidité*, *lenteur* (DD 22 – X2)

2e niveau — *cécité/surdité* (3, DD 20), *endurance de l'ours*, *grâce féline*, *poussière scintillante* (DD 20 – X2), *simulacre de vie*

1er niveau — *alarme*, bouclier, *brume de dissimulation*, *feuille morte*, *projectile magique* (2), *rayon affaiblissant* (DD19), *repli expéditif*(2)

Niveau 0 — *aspersion acide*, *lumière*, *manipulation à distance*, *message*, *prestidigitation*

Écoles d'opposition enchantement, illusion

TACTIQUE

Avant le combat Chaque matin, Khalib lance *arme magique supérieure* sur sa dague ainsi que *simulacre de vie*, *vol supérieur* et *antidétection* sur lui-même. Dès qu'une alerte retentit, il lance également *peau de pierre*, bouclier et *grâce féline* avant de se joindre au combat.

Pendant le combat Khalib entame toujours un combat par une *convocation de monstres*, et les améliore de façon appropriée avec des sorts à incantation rapide. Il garde *animation suspendue* en réserve pour des lanceurs particulièrement gênants. Il préfère se battre aux côtés des géants et des lamies et, s'il trouve les PJ alors que ces derniers ne sont pas en train de se battre, il essaye de

rejoindre le groupe de monstres le plus proche avant de les affronter.

Moral Khalib se bat jusqu'à la mort.

STATISTIQUES

For 10, **Dex** 20, **Con** 20, **Int** 24, **Sag** 14, **Cha** 12

Attaque de base +8 ; **BMO** +8 ; **DMD** 26

Dons Amélioration des créatures convoquées, Création de bâtons magiques, Créations d'objets merveilleux, École renforcée (invocation, nécromancie, transmutation), École supérieure (transmutation), Écriture de parchemins, Incantation rapide, Prédilection pour l'altitude, Quintessence des sorts

Compétences Art de la magie +26, Artisanat alchimie (+26), Connaissances (ingénierie) +26, Connaissances (les plans) +26, , Connaissances (mystères) +26, Connaissances (noblesse) +26, Diplomatie +17, Perception +18, Psychologie +18, Utilisation d'objet magique +17, vol +17

Langues draconique, géant, thassilonien, elfe, azlante, abyssal, terreux, infernal ; *don des langues*

Part appel de familier (actuellement aucun), prévoyance, sorts permanents

Équipement de combat bâton d'altération de taille (5 charges)

Équipement divers Dague de maître, amulette d'armure naturelle +2, anneau de Sihédron, robe maléfique de l'archimage (variante : bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegardes remplacé par un bonus d'amélioration de +4 à l'Intelligence, ce qui ne modifie pas la valeur marchande de l'objet), statuette de prévoyance en or et ivoire (2 000 po), livre de sorts (contient tous les sorts du *MaJ* excepté les sorts d'enchantement et d'illusion), poudre de pierre précieuse (15 000 po) (pour l'*animation suspendue*)

POUVOIRS SPÉCIAUX

Prévoyance. Lorsque Khalig claque des doigts (action libre), il active sur lui une peau de pierre

Sorts permanents. Vision magique, Vision dans le noir, détection de l'invisibilité, don des langues

Première Céoptra

FP 16

Sorcière lamie (f), prêtre 4

Monstre primitif de taille TG, CM

Init +3 ; **sens** vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; Perception +29

DÉFENSE

CA 34, contact 14, pris au dépourvu 31 (+4 armure, +3 parade, +3 Dex, +14 naturelle, +2 bouclier, -2 taille)

pv 237 (17d10+4d8+126)

Réf +17, **Vig** +24, **Vol** +21

RD 10/magie ; **RM** 23

ATTAQUE

VD 18 m

Corps à corps dague maudite +4, +29/+24/+19/+14

(1d8+11/19-20) et contact, +25 (1d8 absorption de Sagesse)

Espace occupé 4,50 m ; **Allonge** 3 m

Attaques spéciales bond, pattes arrière (1d6+7)

Sorts préparés (NLS 16, contact +25, contact à distance +21 ; concentration +25)

8e niveau — *immunité suprême contre les sorts*, *soins intensifs* à incantation rapide, *tempête de feu* (DD 27), *ténèbres maudites* à incantation rapide

7e niveau — *désintégration* (DD 26), *destruction* (DD 26), *lumière brûlante* à incantation rapide, *parole du Chaos*, *soins importants* à incantation rapide

6e niveau — *barrière de lames* (DD 25), *dissipation suprême*, *guérison suprême*, *mise à mal* (DD 25), *soins modérés* à incantation rapide

5e niveau — *colonne de feu* (DD 24), *exécution* (DD 24), *faveur divine* à incantation rapide, *injonction suprême* (DD 24), *mur de pierre*, *rejet du Bien*, *soins légers* à incantation rapide

4e niveau — *arme magique supérieure* (déjà lancé), *communication à distance*, *immunité aux sorts*, *marche dans les airs*, *mise à mort*, *soins intensifs*, *ténèbres maudites* (DD 23)

3e niveau — *cécité/surdité* (DD 22), *contagion* (DD 22), *dissipation de la magie*, *lumière brûlante*, *panoplie magique* (déjà lancé), *prière*, *soins importants* (2)

2e niveau — *arme spirituelle*, *fracassement* (DD 21), *immobilisation de personne* (DD 21), *résistance aux énergies destructives*, *silence* (DD 21), *soins modérés*(3)

1er niveau — *brume de dissimulation*, *endurance aux énergies destructives* (déjà lancé), *protection contre le Bien*, *sanctuaire* (DD 20), *soins légers* (5)

Niveau 0 — *assistance divine*, *réparation* (2), *soins légers* (3)
Domaines Destruction, Mal

TACTIQUE

Avant le combat Chaque matin, Céoptra lance *panoplie magique* sur ses vêtements et *arme magique supérieure* sur sa dague. Elle lance ensuite *endurance aux énergies destructives*. Une fois qu'elle sait que les PJ sont dans le Pinnacle, elle se lance *marche dans les airs* et *mise à mort*. Si elle peut, elle lance une *communication à distance* pour avvertir Karzoug que ses ennemis approchent.

Pendant le combat Céoptra laisse ses sorcières lamies engager les PJ en premier tandis qu'elle reste en retrait et utilise ses sorts à distance. Dès qu'une sorcière meurt, elle abandonne cette tactique et se joint à la mêlée. Elle garde ses sorts à incantation rapide pour étayer ses attaques de corps à corps.

Moral Céoptra se bat jusqu'à la mort.

STATISTIQUES

For 24, **Dex** 16, **Con** 22, **Int** 12, **Sag** 28, **Cha** 19

Attaque de base +20 ; **BMO** +29 ; **DMD** 42

Dons Attaques multiples, Création d'anneaux magiques, Création d'armes et d'armures magiques, Création d'objets merveilleux, Esquive, Incantation rapide, Prédilection pour l'altitude, Volonté de fer

Compétences Bluff +12, Connaissances (religion) +9, Discrétion +3, Escalade +11, Perception auditive +29

Langues commun, géant, thassilonien

Équipement divers *dague maudite* +1, *médaille de Sagesse* +6, *anneau de bouclier de force*, *anneau de Sihédron*, quatre bracelets de cheville en perle (2 000 chacun), couronne d'or (6 000 po)

Sorcière lamie

FP 11

Humanoïde monstrueux de taille G, CM ; prêtre niv 8

Init +4 ; **sens** vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; Perception +27

DÉFENSE

CA 28, contact 17, pris au dépourvu 22 (+4 armure, +3 parade, +4 Dex, +7 naturelle, +1 esquive, -1 taille)

pv 161 (9d10+8D8+76)

Réf +17, **Vig** +16, **Vol** +24

ATTAQUE

VD 18 m

Corps à corps contact, +18 (1d4 diminution de Sagesse) ou

Corps à corps cimenterre à deux mains, +21/+16/+11 (2d6+11/15-20) et 2 griffes, +15 (1d6+3)

Espace occupé 3 m ; **Allonge** 1,5 m

Attaques spéciales canalisation d'énergie négative 6/J (DD17, 4D6), faux maléfique (4 rounds, 1/J), puissance divine (+8 en force 8rounds/J)

Pouvoirs magiques de lamie (NLS 9 ; Concentration +12)

A volonté – déguisement, ventriloquie (DD14)

3/J – Charme monstre (DD17), image parfaite (DD16), image miroir, suggestion (DD16)

1/J – Sommeil profond (DD16)

Pouvoirs de domaines (NLS 8 ; Concentration +15)

Pic de force 10/J (+4), touché du mal (4rounds),

Sorts préparés (NLS 8 - concentration +15)

4e niveau — *ténèbres maudites* (DD21), *liberté de mouvement*, *renvoi*

3e niveau — *cécité/surdité* (DD 20), *panoplie magique* (+2), *dissipation de la magie*, *fusion dans la pierre*, *soins importants* (2)

2e niveau — *mise à mort* (DD 15), *force du taureau*, *soins modérés* (3), *immobilisation de personne*

1er niveau — *Injonction* (DD18), *faveur divine*, *protection contre le Bien*, *soins légers* (3), *sanctuaire*

Niveau 0 — *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *lumière*, *résistance*

Domaines Force, Mal

STATISTIQUES

For 18, **Dex** 18, **Con** 18, **Int** 11, **Sag** 24, **Cha** 16

Attaque de base +15 ; **BMO** +22 ; **DMD** 39 (43 contre croc en jambe)

Dons Attaque éclair, Esquive, Souplesse du serpent, Volonté de fer, mage de guerre, science du critique (cimenterre à deux mains), réflexes surhumains, canalisation sélective, frappe décisive

Compétences Bluff +20, Connaissances (religion) +12, Perception +27, art de la magie +11, linguiste +4

Langues commun, géant, abyssal

Équipement divers armure de cuir de maître, cimenterre à deux mains +2, bandeau d'inspiration (sagesse +2), anneau de sihedron

Humain (m), transmutateur 20

Humanoïde de taille M, NM

Init +7 ; **sens détection de l'invisible**, vision dans le noir (18 m), *vision magique* ; Perception +22

DÉFENSE

CA 37, contact 22, pris au dépourvu 30 (+6 armure, +5 parade, +7 Dex, +5 naturelle, +4 bouclier)

pv 382 (20d6+310) ; guérison accélérée 10

Réf +18, **Vig** +20, **Vol** +19 (+8 vs effets mentaux)

Capacités défensives *liberté de mouvement* ; **Immunités** effets de confusion, débilité, maladie ; **RM** 24

ATTAQUE

VD 9 m, vol 18 m (parfaite)

Corps à corps *coutille enflammée de Karzoug*, +22/+17

(1d10+15/x3 plus 1d6 feu) ou 2 *griffes de Leng*, +20/+15 (1d4+13/x3)

Pouvoir magique (NLS 20 ; concentration +33)

A volonté – Changement de forme (forme animale 3/coprs élémentaire 2, 20 rounds/jour)

16/jour — Poing télékinétique (1D4+10)

Sorts préparés (NLS 20, concentration +33)

9e niveau — *arrêt du temps*, *nuée de météores* (DD32), *plainte d'outre-tombe* (DD 33), *souhait* (2), métamorphose funeste à incantation rapide (DD30), main broyeuse,

8e niveau — *animation suspendue* (2, DD 33), *esprit impénétrable*, *flétrissure* (DD 32), *labyrinthe*, *mur prismatique* (DD 32), porte dimensionnelle à incantation rapide (2), métamorphose universelle

7e niveau — *cage de force* (DD30), *doigt de mort* (DD 31), *éclair* à incantation rapide (DD 26), *rapidité* à incantation rapide, *inversion de la gravité* (2), *renvoi de sorts*, *souhait limité*(2)

6e niveau — *champ de force* (DD 27), *désintégration* (DD 31), *dissipation suprême*, *globe d'invulnérabilité majeur*, *pétrification* (DD 31), *résistance aux énergies destructives* à incantation rapide, *symbole de colère* (DD 29), *vision lucide*

5e niveau — *bouclier* à incantation rapide, *brume mortelle*, *cône de froid* (DD 28), *métamorphose funeste* (DD 30), *mur de force*, *projectile magique* à incantation rapide (2), *télékinésie* (DD 30 X2), *Mur de force*

4e niveau — *énergie négative* (2), *malédiction* (DD 28), *rapetissement de groupe* (DD 29 X2), *scrutation*, *tempête de glace* (2), *tentacules noirs*, *brouillard dense*.

3e niveau — *affûtage*, *arme magique supérieure*, *baiser du vampire*, *boule de feu* (DD 26), *clignotement*, *lenteur* (DD 28), *nuage nauséabond* (DD 27), *protection contre les énergies destructives*, *dissipation de la magie*

2e niveau — *cécité/surdité* (DD 26), *fracassement* (DD 25), *poussière scintillante* (DD 26), *protection contre les projectiles*, *pyrotechnie* (DD 27 X2), *rayon ardent* (2), *résistance aux énergies destructives*, *simulacre de vie*

1er niveau — *agrandissement*, *alarme*, *graisse* (DD 25), *rapetissement* (DD 26 X2), *rayon affaiblissant* (DD25 X4), *repli expéditif*

Niveau 0 — *aspersion acide*, *fatigue* (DD 24), *illumination* (DD 23), *manipulation à distance*, *prestidigitation*

TACTIQUE

Avant le combat Chaque jour Karzoug invoque les sorts esprits impénétrables et simulacre de vie.

Pendant le combat Karzoug entame le combat à 12 mètres au-dessus de la *lentille des âmes*... et fait de son mieux pour rester hors d'atteinte le plus longtemps possible. Au

premier round de combat, il lance *nuée de météores* sur le groupe puis se sert de son sceptre pour lancer *arrêt du temps* comme un sort à incantation rapide. Pendant les 1d4+1 rounds qu'il gagne, il lance *mur prismatique*, *mur de force* et *brume mortelle* sur les PJ pour perturber leurs tactiques et lance des sorts défensifs, comme *renvoi des sorts*, *vision véritable* et *globe d'invulnérabilité majeur*, sur sa personne. C'est aussi à ce moment là qu'il utilise sa baguette de *peau de pierre*. Il répète cette tactique au second round (*arrêt du temps* en incantation rapide suivi d'une flétrissure) pour finir de lancer les sorts qu'il n'a pas eu le temps de lancer au round précédent. Ensuite il frappe les PJ de sorts à effet de zone comme *plainte d'outre-tombe* et garde les sorts comme *animation suspendue* et *labyrinthe* pour les adversaires qui lui semblent particulièrement dangereux. La coutille de Karzoug agit également de son propre chef : elle envoie des *boules de feu* sur les PJ qui ne lancent pas de sorts et soigne Karzoug quand ce dernier tombe sous les 220 points de vie. S'il en vient au corps à corps, Karzoug le laisse faire et se bat avec ses griffes et ses sorts à incantation rapides comme *éclair* et *projectiles magiques* pour l'aider. Lorsqu'il tombe sous les 200pv, il utilise ses souhaits pour restaurer tous ses points de vie ainsi que ceux de ses alliés.

Moral Karzoug n'a aucun endroit où s'enfuir... et se bat donc jusqu'à la mort.

STATISTIQUES

For 24, **Dex** 24, **Con** 28, **Int** 36, **Sag** 15, **Cha** 22

Attaque de base +10 ; **BMO** +17 ; **DMD** 39

Dons Création d'armes et d'armures magiques, Création d'objets merveilleux, Création de baguettes magiques, Dispense de composantes matérielles, École renforcée (conjuración, nécromancie, transmutation), École supérieure (transmutation), Écriture de parchemins, expertise du combat, Frappe magique, Incantation rapide, Maniement d'une arme de guerre (coutille), robustesse, Talent (Art de la magie), Tatouage runique*

Compétences Art de la magie +42, Artisanat (alchimie) +36, Bluff +27, Connaissances (ingénierie) +36, Connaissances (histoire) +16, Connaissances (les plans) +36, Connaissances (mystère) +36, Connaissances (noblesse) +36, Connaissances (religion) +36, Connaissance (nature)+36, Diplomatie +26, Intimidation +26, Perception +22, Psychologie +22, utilisation d'objet magique +26, Vol +38

Langues abyssal, géant, thassilonien, Azlante, terreux, auquatique, elfe, draconique, ignée, sylvestre, aérien, infernal, ; *don des langues*

Part appel de familier (aucun actuellement), bonus innés, caractéristiques exceptionnelles, immortalité, *prévoyance*, sorts permanents, Bonus enchantement de +5 Con, immortel

Équipement de combat *sceptre de métamagie majeure d'incantation rapide*, *baguette du prix du sang* (33 charges), *baguette de dissipation de la magie* (NLS 10, 40 charges), *baguette de projectile magique* (NLS 9, 24 charges), *baguette de peau de pierre* (NLS 10, 17 charges)

Équipement divers *coutille enflammée de Karzoug*, *griffe de Leng*, *ceinturon de perfection physique* +6(For et Dex), *pierres ioun implantées* (3 *sphères cramoisies*, 12 *émeraudes ellipsoïdales*, 3 *onyx rhomboïdes*, 5 *ambres fusiformes*), *Tome de Sihédron*, *robes de Xin-Shlast*, *anneau de protection* +5,

*anneau de liberté de mouvement, rune de prévoyance, amulette du puits des runes, rubis gravé de la rune de la colère (focalisateur du symbole de colère) (1 000 po), poussière de rubis (pour cage de force) (1 500 po), fiole de poudre de gemme (10 000 po) pour animation suspendue *symbole de colère, Tatouage runique et prix du sang* sont détaillés dans *Pathfinder #5*. 75000po en diamant pour souhait et souhait limité.

POUVOIRS SPÉCIAUX

Bonus innés. Karzoug a utilisé des *souhails* pour augmenter ses caractéristiques. Il dispose d'un bonus inné de +5 à l'Intelligence et de +4 à toutes les autres caractéristiques.

Caractéristiques exceptionnelles (Ext). Dès sa naissance, Karzoug était destiné à devenir l'un des plus grands magiciens de son temps. Ses valeurs de caractéristiques furent donc créées à partir de 25 points au lieu des 15 habituels des personnages d'élite. De plus, il a un équipement bien plus complet que les PNJ ordinaires de son niveau. Ces modifications augmentent son FP de 2.

Immortalité. Les secrets de Thassilon et des royaumes au-delà ont permis à Karzoug d'étendre indéfiniment sa durée de vie. À moins d'une mort violente, il est immortel. Il a gagné un bonus de +3 en intelligence, sagesse et charisme et n'a pas subi de malus en force, dextérité et constitution. Malgré son âge vénérable, il paraît encore être jeune. Karzoug est immunisé aux maladies et à toutes formes de folies (inclus la confusion et débilité)

Prévoyance. Si jamais Karzoug est affecté par un sort hostile qui l'empêche d'agir de son plein gré, il est immédiatement ciblé par une *dissipation de la magie*.

Rune de prévoyance. Cette rune magique, créée grâce au don de Tatouage runique de Karzoug, permet au seigneur des runes de bénéficier des effets de *feuille morte* et de *respiration aquatique* une fois par jour. De plus, s'il tombe à 0 point de vie ou moins mais n'en meurt pas, il se transforme en nuage de vapeur, comme par un sort d'*état gazeux*, pendant 5 rounds. Il reste conscient pendant cette période mais au bout des 5 rounds, il revient à sa forme normale et agonise, inconscient.

Sorts permanents. Karzoug s'est doté des sorts permanents suivants : *détection de l'invisibilité, don des langues, vision dans le noir* et *vision magique*.