UN FEUILLET POUR PATHFINDER

Pathfinder RPG et Golarion sont des créations de Paizo (www.paizo.com). Toutes les images sont (c) Paizo.

COMPAGNON DE ROUTE POUR PF #3

Un recueil d'aides de jeu, de conseils, de plans et d'autres bricoles pour les MDs utilisant *Le Massacre de la montagne Crochue [Hook Mountain Massacre]*, le troisième épisode de la campagne *L'Éveil des Seigneurs des Runes*

compilé par Dalvyn (*dalvyn@gmail.com*)

Version 1.4
29/04/2010

Table des matières

Le crâne de cristal thassilonien 3

L'empire du Thassilon 3
Le crâne de cristal 4
Le nexus de Stygie 4

Menu pour six joueurs 5

Partie 1 : dans l'ombre du Crochet 5
Partie 2 : reprendre Rannick 6
Partie 3 : quand tombe la pluie 7
Partie 4 : le coeur hanté 7
Partie 5 : ratisser le Crochet 7

Conversion en Pathfinder 9

Les PNJ 9
Les monstres du chapitre 1 10
Les monstres du chapitre 2 13
Les monstres du chapitre 3 15
Les monstres du chapitre 4 16
Les monstres du chapitre 5 16

Quelques adresses utiles

Pathfinder-FR. http://www.pathfinder-fr.org/
Site de Paizo. http://www.paizo.com
Site de BBE. http://www.black-book-editions.fr/

Pathfinder Community Use Policy

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC selon les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site paizo.com/communityuse. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter paizo.com.

Le crâne de cristal thassilonien

❖ *Une aide de jeu proposée par Russell Akred*

C'est certainement une bonne idée de donner aux PJs un château et de les nommer responsables de cet endroit; ça change un peu des aventures habituelles et ça permet aux PJs de s'intégrer mieux encore dans le monde et même de se sentir importants : ils ont bien évolué depuis leurs début lors d'une certaine célébration à Sandpoint.

Sandpoint, justement ... Au cours des aventures du premier volume, les PJs se sont sans doute rapprochés de Sandpoint et de ses habitants. Ils ont sans doute établi des relations diverses avec des PNJs comme Kendra Dévérin, Bélor, peut-être même les filles Vinder, Hannah, Ilsoari, ou d'autres encore. Hors, le fort Rannick est bien loin de cette paisible bourgade ... comment expliquer que les PJs reviennent à Sandpoint pour le volume 4 et garde des contacts avec les personnes qui y habitent ?

Sur les forums de paizo.com, Russell Akred a proposé une solution, sous la forme d'un crâne de cristal, un ancien artefact thassilonien permettant de se déplacer plus facilement à travers la Varisie.

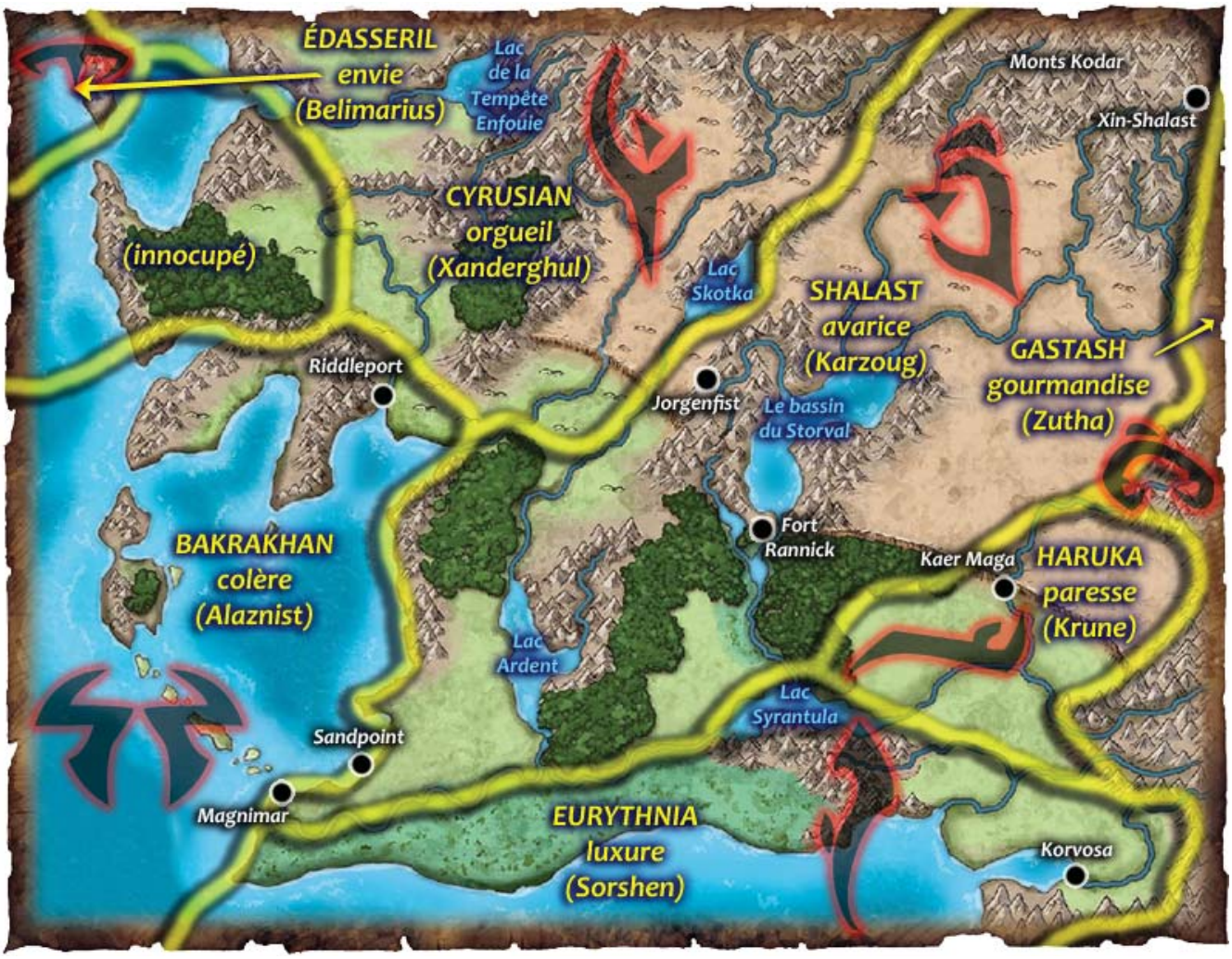
L'empire du Thassilon

À l'époque de l'empire déchu du Thassilon, la Varisie était divisée en sept régions gouvernées chacune par un Seigneur des Runes dévoué à une vertu pervertie. Sandpoint se trouvait sur la frontière entre deux de ses régions : le Bakrakhan et le Shalast.

Le Bakrakhan était le domaine d'Alaznist, le Seigneur des Runes de la colère (dont on peut encore voir une des statues dans les catacombes de la colère, sous Sandpoint). La Vieille Lumière de Sandpoint était en fait un poste de garde destiné à protéger la frontière de Bakrakhan contre les envahisseurs venus du Shalast (un poste de garde qui pouvait d'ailleurs cracher du feu). La région du Bakrakhan se trouve aujourd'hui sous les eaux de la baie de Varisie. Le Shalast, le domaine de l'avarice dirigé par Karzoug depuis sa capitale Xin-Shalast, lui, s'étendait de la côte de la baie de Varisie jusqu'aux monts Kodar loin à l'est.

Au nord, on trouvait le Cyrusian, le domaine de l'orgueilleux Xanderghul, un Seigneur des Runes à l'estime surdimensionnée. Et au sud-est s'étendaient les terres fertiles du Haruka, la contrée du Seigneur des Runes Krune le paraisseux.

Avant que les Seigneurs des Runes ne dressent les uns contre les autres, ils ont sans doute connu la paix pendant une certaine période; ils ont même peut-être collaboré (et ainsi créé la Forge runique). C'est à ce moment que le *crâne de cristal* a été créé.



Le crâne de cristal

C'est dans les profondeurs du Bassin du Storval que Grazuul découvrit un magnifique crâne de cristal et c'est ainsi qu'il devint un collectionneur véritablement obsédé par les crânes (voir la salle C13). Et il parvint même, dans son minuscule cervelet, à établir une connexion entre sa passion et les crânes de la Traversée du Crâne. Il trouva finalement le passage menant dans les sombres salles de contrôle et il s'établit là, passant la plupart de son temps à collecter et à polir avec grande vigueur les nombreux crânes qu'il avait trouvé, en l'honneur du premier crâne sur lequel il a mis la main, le *crâne de cristal*.

Lorsque les PJs trouvent sa pile de crânes brillants et blanchis placée contre la porte de la salle aux énergies, le *crâne de cristal* trône en son sommet. Cet objet de 2 kilos émet une très faible lueur bleutée et porte sur son front une inscription en thassilonien disant « Les lentilles de la mort-vivance gèleront une porte vers les corridors de l'enfer. » Lorsqu'on l'examine avec un sort de *détection de la magie*, on peut détecter une aura de Conjuration sur tout le crâne et une aura de transmutation dans ses orifices oculaires vides.

Lorsqu'on se trouve à 15 mètres des eaux du lac Ardent, du lac Skotha, du Bassin du Storval ou du lac Syrantula (voir la carte plus haut), le crâne se met à briller très faiblement. Et si on approche des gemmes d'onyx à moins d'1,50 mètre de lui, les orifices oculaires se mettent également à briller (un test de Connaissances [arcanes] DD 10 pourra indiquer que ces gemmes sont souvent utilisées dans les rituels et sortilèges nécromantiques). . Si on place une telle gemme dans chacun des orifice, une plateforme de 15 mètres de côté de glace se forme à la surface de l'eau, le plus près possible du crâne. Si les PJs sont sur ou dans le lac, cette plateforme apparaît juste à côté du crâne. Au centre de la plateforme se trouve une double porte recouvrant une ouverture carrée de 12 mètres de côté. Il faut un jet de Force de DD 20 pour débloquer chacune des portes gelées.

Derrière ces portes se trouvent des escaliers larges de 6 mètres et descendant dans des profondeurs sombres et glaciales. Les marches, de taille gigantesque, sont faites de glaces et des craquements étouffés peuvent être perçus au loin.

Le nexus de Stygie

L'endroit où ces portes donnent est en fait enterré sous des kilomètres de glace sous la surface gelée de la Stygie dans le plan du Baator (les Enfers). C'est un endroit moyennement aligné sur la loi et le mal (les personnages d'alignement chaotique ou bon subissent un malus de -2 à leurs jets de Charisme; -4 pour les personnages CB). Les personnages qui avancent dans l'escalier sans porter de médaillons de Sihédron seront affligées de maux de tête et sentiront un vent glacial provenant des profondeurs (en plus des effets de l'alignement du plan).

Après les escaliers, qui s'étendent sur quelque 18 mètres, on trouve un croisement. Trois autres escaliers mènent vers le haut : un en face, un à gauche et un à droite. En supposant que les PJs ont descendu les escaliers provenant du Bassin

du Storval, ils pourront voir les mots suivants écrits en thassilonien : « Fertilité » dans la glace devant les escaliers à droite, « Colère » en face, « Estime » à gauche, et « Richesse » devant les escaliers d'où ils viennent. S'ils remontent l'un des escaliers, ils parviennent à des portes de glace identiques à celles qu'ils ont déjà rencontrées. Et, derrière ces portes, une plateforme gelée située au sommet d'une des pièces d'eau. L'endroit exact est donné par le tableau suivant.

Nom thassilonien	Destination
Richesse	Bassin du Storval
Fertilité	Lac syrantula
Colère	Lac Ardent
Estime	Lac Skotha

Une fois les portes ouvertes (jet de force DD 20 pour chacune), les personnages doués en Connaissances (géographie) peuvent tenter de déterminer où ils se trouvent (DD 15).

Une fois que le crâne s'éloigne de la plateforme gelée, celle-ci se met à fondre à vue d'oeil (même si le climat local est froid) et disparaît en une minute (10 rounds).

Le *crâne de cristal* peut être utilisé deux fois par jour (entre minuit et minuit) et consomme deux gemmes d'onyx valant 25 po chacune à chaque utilisation. L'objet a été créé et utilisé au cours des dernières années de la période thassilonienne, avant le désastre qui mit fin à cette civilisation. Il a été perdu au cours d'une bataille dont l'objet était le Bassin du Storval; il coula au fond de ce lac, où il y resta jusqu'à ce qu'un troll le trouve et l'amène à la surface.

En plus de rapprocher Sandpoint et le fort Rannick, cet objet donne aux géants une raison de plus d'attaquer Sandpoint (pour le reprendre) !

Menu pour six joueurs

❖ *Une aide de jeu proposée par Joey Virtue*

Un MD qui poste sous le nom de Joey Virtue sur les forums de paizo.com propose des modifications pour rendre l'aventure un peu plus difficile pour des groupes comportant 6 aventuriers. En passant, ces modifications sont également valables si on veut jouer avec les règles de Pathfinder RPG !

Outre des conseils pour rendre les adversaires plus difficiles et les trésors plus nombreux, il suggère également diverses modifications et quelques scènes à ajouter ici et là, ce qui fait donc de cette aide de jeu une lecture utile même si on a moins de 4 joueurs !

Voici la troisième partie de ce document, celle relative au troisième volume de la campagne.

Partie 1 : dans l'ombre du Crochet

Un guide amical
- Shalelu rencontre les PJs lorsqu'ils se préparent à partir pour Turtleback Ferry.

Voyage vers Turtleback Ferry.
- Les pluies commencent plus tôt; il pleut pratiquement jour et nuit. La pluie réduit la distance de visibilité de moitié, impose un malus de -4 aux jets de Perception et aux jets d'attaque à distance. Les feux non protégés ont 50% de chances de s'éteindre.
- Il y a quelques petites villes sur le chemin, sans grande importance.
- Les aventuriers arrivent au petit village de Crubdle; c'est un petit village de pêcheurs dans le lac local dont les eaux proviennent du lac Syrantula. Le village semble avoir quelques problèmes.
  - *Les eaux du lac local semblent être devenues mauvaises; les poissons meurent et ceux qui en boivent tombent malades.*
  - *De nombreux habitants font leurs bagages et se préparent à quitter le village.*
  - *C'est un jeune dragon vert, Chyfon, qui a fait du lac sa propriété. Il aime le lac et a trouvé une belle grotte qu'il n'a aucune intention de quitter. Cela fait à peu près 6 mois qu'il est arrivé ici, après avoir été expulsé des Mushfens par un autre dragon vert.*
  - *Il s'est construit un beau repaire dans un tunnel inondé le long du bord du lac. Pour un dragon vert, il a amassé une belle quantité de trésors magiques et préfère la magie à l'or. Si les PJs le dérangent, ils leur proposera de lui donner des objets magiques en échange de leurs vies.*

Chyfon **FP 11**

Dragon vert, jeune adulte LM de taille G (2x2 cases)
Init +4; **Sens** perception aveugle 12 cases, vision dans le noir 24 cases, sens surdéveloppés Perception visuelle/auditive +20

DÉFENSE

CA 25 (29 avec *armure de mage*), contact 9, dépourvu 25 (-1 taille, +16 naturelle)
pv 235 (17d12+68)
Réf +10, **Vig** +14, **Vol** +12; **immunité** acide, sommeil, paralysie; **SR** 19

ATTAQUE

Vitesse 8, vol 30 (médiocre [poor]), nage 8
Càc morsure +22 (2d6+6, 19-20/x2) [allonge 2 cases]
et 2 griffes +17 (1d8+3)
et 2 ailes +17 (1d6+3)
et queue +17 (1d8+9)
Options d'attaque. Attaque en puissance
Attaque spéciale. Souffle (cône 8 ca, 10d6 acide, Réf DD 24 pour moitié)
Sorts connus (NLS 3)
1 — (6 par jour) *armure de mage, identification, charme-personne*
0 — *détection de la magie, lecture de la magie, main de mage, message, prestidigitation*

CARACTÉRISTIQUES

BBA +17; **Lutte** +27 (**BMC** +24)
For 23, **Dex** 10, **Con** 19, **Int** 14, **Sag** 15, **Cha** 14
Dons Attaque en puissance, Science de l'initiative, Capture [Snatch], Science du critique (morsure), Attaque spéciale renforcée (souffle)
Trésor *arme +1 anti-mages [magebane], mithralmist shirt (Magic Item Compendium p20), bottes de sept lieues [boots of Striding and Sprinting], fiendslayer crystal - lesser (p65), crystal of return - lesser (p65), truedeath crystal - least (p66), belts of hidden pouches (p74), great reach bracers (p108), ring of entropic deflection (p123), ring of silent spells (p127),* 7000 po, perles pour 20 100 po.

Turtleback Ferry
- Si les PJs vont enquêter sur le *Paradise* dans le Claybottom Lake [lac du lit d'argile], une tortue géante [giant snapping turtle] les attaque après qu'ils aient découvert que le *Paradise* a été fermé de l'extérieur, de sorte que tous ceux qui étaient dedans se retrouvent coincés.

L'ours étrange
- Rukus Graul a 72 pv
- Les molosses [Graul Hounds] sont considérés comme des loups; les loups ont 16 points de vie.

La ferme des Graul
- Crowfood [Chair-à-corbeau] a 76 pv.
- Il a deux ogrelets [ogrekin] supplémentaires (si les 6 PJs sont présents)
- Les ogrelets ont 25 pv.

La chambre de Mammy
- Mammy Graul a 64 + 1d10 + 8 pv
- Elle a une CA de 21 (contact 7, dépourvu 21).
- Sorts lancés :
  - *Armure de mage [Mage Armor] - NLS 8*
  - *Bouclier [Shield] - NLS 8*
  - *Simulacre de vie [False Life] - NLS 8*
  - *Image miroir [Mirror Image] - NLS 8 (1d4+2 images)*
  - *Main spectrale [Spectral Hand] - NLS 8 (toucher +11)*
  - *Vol [Fly] - NLS 8*
  - *Déplacement [Displacement] - NLS 8*
- Considérez les zombis comme des zombis de gobelours [bugbears] avec 60 pv.

Le repaire d'Hucker

- Hucker Graul a 70 pv.
- Chuckles [Rigole] et Drooler [Baveur] ont 48 pv.
- Il y a un rat sanguinaire de plus (si les 6 PJs sont présents).

La fosse aux tendriculos
- Muck Graul a 108 pv.

Le chenil
- Les ogrelets ont 25 pv.
- Il y a deux ogrelets de plus (si les 6 PJs sont présents).

Prison
- Biggun a 160 pv.

Le dernier des Flèches Noires
- Ceux qui ont été condamnés à servir au Fort Rannick après les procès du premier volume se trouvent ici aussi.

Partie 2 : reprendre Rannick

Patrouilles dans la région
- À tout moment, il y a un groupe de 3 ogres à la recherche de nourriture et d'autres choses; ils ont 50% de chance de rencontrer les PJs. Si deux d'entre eux meurent, le dernier part en courant pour prévenir les autres de l'arrivée d'humains.
- Ils envoient un groupe de chasseurs, constitué de 8 ogres normaux et d'un ogre barbare.

Porte de l'est
- L'ogre a 38 pv.
- Ses attaques sont à +8 (3d6+7/x3).
- Il y a un ogre supplémentaire (si les 6 PJs sont là).

La vieille tour de garde
- Les ogres ont 38 pv.
- Ses attaques sont à +8 (3d6+7/x3).
- Il y a 3 ogres (si les 6 PJs sont présents).
- Karly Lop Kreeg a 104 pv.
- Ses attaque sont à +16/+11 (3d6+13).
- En rage, il a 120 pv; sa CA devient 17 (contact 8, dépourvu 17); ses attaques deviennent +18/+13 (3d6+13/x3); ses jets de sauvegarde passent à Vigueur +14, Volonté +4.

Maison du cuisinier
- Jolly Kreeg a 104 pv.
- Ses attaques sont à +16/+11 (3d6+13).
- En rage, il a 120 pv; sa CA devient 17 (contact 8, dépourvu 17); ses attaques deviennent +18/+13 (3d6+13/x3); ses jets de sauvegarde passent à Vigueur +14, Volonté +4.

Porte du sud
- Minktuck Kreeg a 105 pv.
- Les ogres ont 38 pv.
- Ses attaques sont à +8 (3d6+7/x3).
- Il y a 4 ogres (si les 6 PJs sont présents).

La nouvelle garnison.
- Les ogres ont 38 pv.
- Leurs attaques sont à +8 (3d6+7/x3).
- Il y a 15 ogres (si les 6 PJs sont présents).

Crypte
- Lorgus Fenker a 70 pv.

Atelier
- Gragavan Kreeg a 105 pv.

Armurerie
- Les ogres ont 38 pv.
- Leurs attaques sont à +8 (3d6+7/x3).
- Il y a 3 ogres.

Infirmerie
- Silas Kreeg a 105 pv.
- Il y a 2 ogres (si les 6 personnages sont présents).
- Les ogres ont 38 pv.
- Leurs attaques sont à +8 (3d6+7/x3).

Garnison
- Les ogres ont 38 pv.
- Leurs attaques sont à +8 (3d6+7/x3).
- Il y a aussi un ogre barbare ici (si les 6 PJs sont présents).
- Kegal Kreeg a 104 pv.
- Ses attaques sont à +16/+11 (3d6+13).
- En rage, il a 120 pv; sa CA passe à 17 (contact 8, dépourvu 17); ses attaques sont à +18/+13 (3d6+16/x3); les jets de sauvegarde passent à Vigueur +14, Volonté +4.

Chapelle
- Jaagrath Kreeg a 150 pv.
- Avec Attaque en puissance, ses attaques passent à +16/+11 (3d6+26/19-20/x3).
- Il y a deux ogres ici (si les 6 PJs sont présent).
- Les ogres ont 38 pv.
- Leurs attaques sont à +8 (3d6+7/x3).

Quartiers du commandant
- Gragavan Kreeg a 105 pv.
- Dorella Kreeg a 112 pv.
- La CA de Dorella est 23 (contact 8, dépourvu 23).
- Sorts connus (NLS 9, toucher +5) :
  - *4 — (4 sorts par jour) Confusion DD 18, Tentacules noires (lutte +17)*
  - *3 — (6 sorts par jour) Éclair DD 15, Immobilisation DD 17, Suggestion DD 17*
  - *2 — (7 sorts par jour) Fou-rire [Hideous Laughter] DD 16, Idiotie [Touch of Idiocy], Image Miroir, Rayon ardent [Scorching Ray]*

- *1 — (7 sorts par jour) Armure de mage, Bouclier, Charme DD 15, Projectile magique, Repli expéditif [Expeditious Retreat]*
- *0 — Aspersion acide [Acid Splash], Lumières dansantes, Hébétement [Daze] DD 14, Sons imaginaires [Ghost Sound] DD 13, Main de mage, Message*

- Sorts actifs
  - *Armure de mage - NLS 9*
  - *Bouclier - NLS 9*
  - *Repli expéditif - NLS 9*
  - *Image miroir - NLS 9 (1d4+3 images)*

Tribunal
- Les ogres ont 38 pv.
- Leurs attaques sont à +8 (3d6+7/x3).
- Il y a 4 ogres ici (si les 6 PJs sont présents).

Le repaire de Lucrecia
- Lucrecia a 150 + 1d10 + 5 pv.
- La CA de Lucrecia est 32 (contact 15, dépourvu 26).
- Sorts connus (NLS 6) :
  - *3 — (3 sorts par jour) Déplacement*
  - *2 — (5 sorts par jour) Invisibilité, Silence*
  - *1 — (6 sorts par jour) Soins légers, Faveur divine, Bouclier, Armure de mage*
  - *0 — Main de mage, Lecture de la magie, Détection de la magie, Prestidigitation, Son imaginaire [Ghost Sound] DD 16*
- Sorts actifs :
  - *Armure de mage - NLS 6*
  - *Bouclier - NLS 6*
  - *Simulacre de vie [False Life] - NLS 5*
  - *Faveur divine - NLS 6*
  - *Image miroir - NLS 10 (1d4+2 images)*
  - *Alignement indétectable - NLS 3*
  - *Invisibilité - NLS 6*
  - *Silence - NLS 6*
  - *Déplacement - NLS 6*
- Équipement supplémentaire : une baguette d'alignement indétectable (NLS 3, 20 charges).

Partie 3 : Quand tombe la pluie

Sauver les enfants de l'école
- Le boa a 90 pv.

L'éveil de Magga la Noire
- Magga la Noire a 180 pv.

Le repaire de Gorger et Chaw
- Gorger et Chaw ont 90 pv.

Les ogres de l'équipe de démolition
- Malagus Kreeg a 104 pv.
- Ses attaques sont à +16/+11 (3d6+13).
- En rage, il a 120 pv; sa CA passe à 17 (contact 8, dépourvu 17); ses attaques deviennent +18/+13 (3d6+16/x3).
- Il y a 6 ogres (si les 6 PJs sont présents).

Le champ de bataille
- Les trolls ont 72 pv.
- Il y a un troll par PJ.

Bassin d'observation
- Grazuul a 160 pv.
- Science du critique avec la fourche militaire (19-20/x3).

Partie 4 : Le coeur hanté

Le saule blanc [Whitewillow]
- Peu de temps après, les PJs atteignent une clairière dont le sol est plus solide, avec un cercle de dolmens en son centre. Lorsqu'ils approchent, une femme à l'apparence mystérieuse revêtue d'une longue robe verte apparaît derrière un des dolmens. De longs cheveux verts sortent de la capuche qui couvre la majeure partie de son visage, mais les PJs peuvent apercevoir son menton, dont la peau est douce et blanche, et ses lèvres délicates.
- « *Bonjour, voyageurs, et bienvenue au Saule Blanc*, » dit-elle d'une voix mélodieuse. « *Qu'est-ce qui vous amène ici ?* »
- Elle discutera avec les PJs et prétendra être l'une des soeurs de Myriana. Elle dira que cette dernière a disparu et que l'Hermite pourrait les aider à la trouver (Yap murmurera qu'il n'a jamais entendu parler d'elle ni de l'Hermite).
- C'est une sorcière de feu (voir le bestiaire du volume 5) et elle a conjuré ses feux-follets dès qu'elle a remarqué les PJs. Elle possède 130 pv. Les feux-follets sont au nombre de 3 et possèdent 50 pv; ils restent invisibles jusqu'à ce qu'elle attaque ou qu'elle soit attaquée.

Le coeur de la tristesse
- Myriana a 120 pv.

Partie 5 : Ratisser le Crochet

Entrée
- Les ogres ont 105 pv.
- Il y a 3 ogres (si les PJs sont tous là).

Point de passage [Chokepoint]
- Les ogres ont 38 pv.
- Leurs attaques sont à +8 (3d6+7/x3).
- Il y a 4 ogres (si les 6 PJs sont présents).

Le terrain du clan
- Les ogres ont 105 pv.
- Il y a 3 ogres (si les 6 PJs sont tous présents).
- N'oubliez pas les dégâts de feu supplémentaires (d6) aux attaques.
- Les ogres fatigués s'effondrent tout simplement lorsqu'ils avancent vers les PJs.

Le cercle des soeurs
- Briselda, Grelthaga, Larastine ont 55 pv.
- Sort actif : *Esprit impénétrable [Mind Blank]* - NLS 9.

Comme les sombres rois du passé
- Barl a 192 + 1d10 + 5 pv.
- Sa CA est de 29 (contact 10, dépourvu 28).
- Sorts mémorisés (NLS 7) :
  - *4 — Peur DD 20, Tentacules noires, Animation des morts*
  - *3 — Toucher vampirique (x 2), Déplacement, Vol*
  - *2 — Main spectrale, Image miroir, Cécité/surdité DD*

18, toucher de goule DD 18, Contrôle des morts-vivants [Command Undead]
  - *1 — Armure de mage, Bouclier, Rayon affaiblissant [Ray of Enfeeblement], Projectile magique (x 3)*
  - *0 — Fatigue [Touch of Fatigue] DD 16, Lecture de la magie, Détection de la magie, Prestidigitation, Destruction de morts-vivants [Disrupt Undead]*

- Sorts lancés :
  - *Armure de mage - NLS 7*
  - *Bouclier - NLS 7*
  - *Simulacre de vie [False Life] - NLS 5*
  - *Image miroir - NLS 7 (1d4+2 images)*
  - *Main spectrale - NLS 7 (toucher +15)*
  - *Déplacement - NLS 7*
  - *Vol - NLS 7*
- Les géants de pierre ont 140 pv.
- Il y a 2 géants de pierre (si les 6 PJs sont présents).

Conclure l'aventure

- Fort Rannick appartient dorénavant aux PJs s'ils le désirent. Si ce n'est pas le cas, Magnimar enverra un autre groupe pour défendre le fort et protéger la région de Turtleback (un groupe de Chevaliers Infernaux partira dès qu'on le leur demandera).
- Cela se passe en plein hiver, mais il n'est pas trop difficile de retourner à Magnimar.
- Le Seigneur-Maire offre à chacun des héros de Magnimar un objet provenant du trésor de la ville valant 20 000 po ou moins, car ils ont sauvé Turtleback Ferry et ils ont repris le Fort Rannick.
- Si les PJs retournent à Sandpoint, on les accueille comme les héros de la région.

Conversion en Pathfinder

❖ *Une aide de jeu proposée par Anastos, Érétas et Styx31 et basée sur le travail de The Grandfather (https://docs.google.com/Doc?docid=0AYk_NxwamGlyZGN6Nm51NnJfMTBnNnNncXpnaA&hl=en|le)*

Les PNJ

Shalélu Andosana — FP 5

Elfe (f) rôdeur 3 / guerrier 3
Humanoïde (elfe) de taille M, CB
Init +3 (+5 en forêt) ; **Sens** vision nocturne ; Perception +10

DEFENSE
CA 18, contact 14, pris au dépourvu 14 (+3 Dex, +4 armure ; +1 esquive)
pv 48 (6d10+12)
Réf +9, **Vig** +6, **Vol** +3 (+4 contre la peur) ; +2 contre les enchantements
Immunités sommeil
Spécial Courage +1, entraînement aux armures +1

ATTAQUE
VD 6 cases
Corps à corps épée courte de maître, +8/+3 (1d6+2/19–20x2)
A distance *arc long composite +1*, +11/+6 (1d8+2)
ou avec Tir Rapide +9/+9/+4 (1d8+2)
ou avec Viser +9/+4 (1d8+6)
ou avec Tir Rapide et Viser +7/+7/+2 (1d8+6)
Attaques spéciales ennemi juré (gobelinoïde +2)

TACTIQUES
Pendant le combat Shalélu préfère se battre avec son arc et elle ne passe au corps à corps que si elle est vraiment désespérée ou qu'un allié semble avoir grand besoin qu'elle le guérisse avec sa baguette.
Moral Shalélu est loyale envers ses amis et, tant que l'un d'entre eux est en danger, elle ne l'abandonnera pas. Si elle pense qu'elle peut s'enfuir, aller chercher de l'aide et revenir à temps pour sauver quelqu'un capturé par des ennemis avant qu'il ne soit trop tard, elle peut essayer.

CARACTÉRISTIQUES
For 12, **Dex** 16, **Con** 14, **Int** 12, **Sag** 13, **Cha** 8
BBA +6, **BMO** +7, **DMD** 21
Dons Arme de prédilection (arc long), Endurance, Esquive, Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide, Viser (–2/+4)
Compétences Discrétion +12 (+14 en forêt), Escalade +10, Nage +10, Perception +10 (+12 en forêt), Survie +10 (+12 en forêt) ; **Modificateurs raciaux** +2 Perception
Particularités empathie sauvage +2, pistage +1, environnement de prédilection (+2 en forêt)
Langues commun, elfe, géant, gobelinoïde
Équipement *baguette de soins légers* (34 charges), *armure de cuir cloutée +1, arc long composite +1* (bonus maximal de Force +1), 20 flèches, épée courte de maître, 125 po

Jakardros Sovak — FP 8

Humain (m) rôdeur 8
Humanoïde (humain) de taille M, CB
Init +3 (+7 en forêt, +5 en montagne) ; **Sens** Perception +13

DEFENSE
CA 13, contact 13, pris au dépourvu 10 (+3 Dex)
pv 68 (actuellement 0 ; 8d10+16)
Réf +8, **Vig** +9, **Vol** +4

Objets magiques et caractéristiques

Une des critiques adressées à la version 3.5 des règles était l'effet « sapin de Noël », comprenez l'effet « je porte des objets magiques qui font +x à mes caractéristiques ». Pour remédier à ce problème, et pour également redorer le blason des autres objets que ceux qui confèrent simplement un bonus à une caractéristique, Pathfinder a limité les objets dont l'effet se résume à ce type de bonus.

Ainsi, les objets donnant un ou des bonus à des caractéristiques physiques (Force, Dextérité, Constitution) sont normalement limités à l'emplacement de la ceinture en Pathfinder, et ceux qui confèrent des bonus aux caractéristiques mentales (Intelligence, Sagesse et Charisme) se retrouvent uniquement sous la forme de bandeaux ou de serre-têtes.

Dans cette conversion, nous avons conservé les objets de la version 3.5, ce qui signifie qu'on trouve encore, par exemple, des amulettes de Constitution. Plusieurs choix s'offrent aux MJ, parmi lesquels les suivants.

- Laisser les objets tels quels et permettre aux PJ de mettre la main dessus et de les utiliser.
- Convertir ces objets « au vol » en des versions acceptables pour Pathfinder (ceintures et bandeaux).
- « Intégrer » ces objets dans les caractéristiques des monstres (les PJ ne pourront donc pas mettre la main dessus), quitte à étoffer le trésor qu'ils trouvent en ajoutant d'autres objets plus variés.

ATTAQUE
VD 6 cases
Corps à corps mains nues, +8 (1d3 non létal)
Attaques spéciales ennemi juré (dragon +2, géant +4)
Sorts préparés (NLS 5, +8 contact, +11 contact à distance, concentration +7)
2 — *soins légers* (x2) *(déjà lancé)*
1 — *communication avec les animaux* (déjà lancé), *messager animal* (déjà lancé)

TACTIQUES
Pendant le combat L'archerie est le point fort de Jakardros et il affiche une forte préférence pour le combat monté. Il a confiance dans ses hommes et dans son compagnon animal Kibb (et dépend d'eux) pour s'occuper du combat au corps à corps pendant qu'il les soutient à distance. En revanche, quand ses alliés affrontent une situation désespérée, il n'hésite pas à poser son arc et à se joindre à la mêlée.
Moral Jakardros se soucie peu de sa sécurité et cherche un ennemi qui pourra l'achever. Il se bat donc jusqu'à la mort. Pourtant, une fois réconcilié avec Shalélu, ses perspectives changent du tout au tout. Il consacre sa vie à protéger la rôdeuse elfe et l'aime comme si elle était sa fille. Il se battra jusqu'à la mort pour la protéger mais sinon, il rompt le combat quand il est réduit à 20 points de vie afin de rester en vie et de pouvoir protéger Shalélu à l'avenir.

CARACTÉRISTIQUES
For 11, **Dex** 17, **Con** 14, **Int** 11, **Sag** 14, **Cha** 9
BBA +8, **BMO** +8, **DMD** 21
Dons Combat monté, Endurance, Feu nourri, Tir à bout portant, Tir de

précision, Tir monté, Tir rapide, Viser (–3/+6)
Compétences Discrétion +14, Dressage +13, Équitation +14, Perception +13, Survie +13
Modificateurs spéciaux empathie sauvage +7, pistage +4, pistage accéléré, environnement de prédilection (forêt +4, montagnes +2), compagnon animal (Kibb), déplacement facilité
Langues commun, géant

Kibb

XP 600
Animal de taille M, N
Init +1 ; **Sens** odorat, vision nocturne ; Perception +6

DEFENSE
CA 16, contact 12, pris au dépourvu 14 (+2 Dex, +4 naturelle)
pv 26 (actuellement 13) (5d8+4)
Réf +5, **Vig** +5, **Vol** +2

ATTAQUE
VD 8 cases, escalade 6 cases
Corps à corps 2 griffes +7 (1d6+5 + étreinte), morsure +7 (1d6+5)
Espace 2 cases ; **Allonge** 1 case

CARACTÉRISTIQUES
For 19, **Dex** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 6
BBA +3 ; **BMO** +9 (+13 étreinte) ; **DMD** 20 (24 contre croc-en-jambe)
Dons Endurance, Course, Talent (Survie)
Compétences Perception +6, Survie +5, Natation +14 ; **Modificateurs raciaux** +4 Natation

Vale Temros — FP 7

Humain (m) rôdeur 3 / guerrier 4
Humain de taille M, NB
Init +1 (+3 en montagne) ; **Sens** Perception +11

DEFENSE
CA 11, contact 11, pris au dépourvu 10 (+1 Dex)
pv 57 (actuellement 0 ; 7d10+14)
Réf +5, **Vig** +11, **Vol** +3 (+4 contre la terreur)
Spécial courage +1, entraînement aux armures +1

ATTAQUE
VD 6 cases
Corps à corps mains nues +11 (1d3+4 non létal)
Attaques spéciales ennemi juré (géant +2)

TACTIQUES
Pendant le combat Bien que Vale prête peu d'attention aux dégâts qu'il reçoit au combat, il ne se bat pas de façon téméraire. Il approche des batailles avec de grands yeux excités et envisage chaque combat comme un puzzle à résoudre avec l'esprit et l'acier. Il a un don pour trouver des avantages tactiques subtils (une position surélevée, une prise en tenaille, un couvert, etc.) qu'il utilise à bon escient. Vale a une préférence pour la hache d'armes et la hachette et, une fois qu'il a engagé un ennemi, il fait des Attaques en puissance jusqu'à ce qu'il n'arrive plus à toucher avec sa deuxième attaque. Il considère que son manque de talent particulier pour le combat en finesse est son plus gros défaut et, quand il devient trop confiant, il fait souvent des croc-en-jambe, des désarmements et des prises en tenaille qui provoquent un nombre dangereux d'attaques d'opportunité.
Moral Si Vale est laissé à lui même, le concept de retraite ne lui vient même pas à l'esprit. Il devient si absorbé par le combat qu'il perd tout sens de son propre bien-être.

CARACTÉRISTIQUES
For 18, **Dex** 13, **Con** 14, **Int** 10, **Sag** 12, **Cha** 8
BBA +7, **BMO** +11, **DMD** 22
Dons Arme de prédilection (hache d'armes, hachette), Attaque en puissance (–2/+4), Combat à deux armes, Enchaînement, Endurance, Spécialisation martiale (hache d'armes, hachette), Succession d'enchaînement, Vigueur surhumaine.
Compétences artisanat (maçonnerie) +10, Connaissance (architecture et ingénierie) +7, Escalade +14, Profession (ingénieur de siège) +8, Perception +11, Survie +10
Modificateurs spéciaux empathie sauvage +2, pistage +1, environnement de prédilection (montagnes +2)
Langues commun, géant, sylvestre

Kaven Frappe-vent — FP 7

Humain (m) rôdeur 2 / guerrier 5
Humanoïde (humain) de taille M, CN
Init +4 ; **Sens** Perception +9

DEFENSE
CA 15, contact 15, pris au dépourvu 10 (+4 Dex, +1 esquive)
pv 46 (actuellement 0 ; 5d8+2d10+7)
Réf +11, **Vig** +5, **Vol** +0
Capacités défensives esquive instinctive, esquive totale, sens des pièges +1

ATTAQUE
VD 6 cases
Corps à corps mains nues, + (1d3 non létal)
Attaques spéciales ennemi juré (géant +2), attaque sournoise (+3d6), talents de roublard (attaque surprise, botte secrète)

TACTIQUES
Pendant le combat Kaven est plus à l'aise quand il manie de petites armes rapides comme une dague, une épée courte ou une rapière. Lors d'un combat, il cherche à affronter les ennemis blessés et laisse les plus forts à ses «alliés».
Moral Kaven est un vrai lâche mais ses inquiétudes (s'il abandonne ses «alliés» trop vite, il risque de révéler l'ampleur de sa traîtrise) le forcent à se battre plus longtemps qu'il ne le ferait autrement. S'il tombe au dessous de 10 points de vie, il feint la mort avec un test de Bluff en espérant avoir l'occasion de s'enfuir une fois l'attention concentrée ailleurs. Si cette tactique échoue, il laisse sa peur prendre le dessus et prend ses jambes à son cou. Kaven a déjà trahi ses alliés une fois et s'il pense qu'il a plus de chance de survivre en trahissant les PJ, il n'hésite pas une seconde.

CARACTÉRISTIQUES
For 10, **Dex** 18, **Con** 12, **Int** 13, **Sag** 8, **Cha** 14
BBA +5, **BMO** +5, **DMD** 20
Dons Attaque en finesse, Combat à deux armes, Défense à deux armes, Esquive, Expertise du combat, Science de la feinte, Persuasion.
Compétences Bluff +14, Discrétion +14, Escalade +10, Escamotage +14, Intimidation +10, Natation +8, Perception +9, Survie +7
Particularités empathie sauvage +4, pistage +1, recherche de pièges
Langues commun, géant

Les monstres du chapitre 1

Rukus Graul — FP 7

Ogrelin humain (m) guerrier 7
XP 3200
Humanoïde (géant) de taille M, CM
Init +5 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +0

DEFENSE
CA19, contact 11, pris au dépourvu 18 (+5 armure, +1 Dex, +3 naturelle)
pv 78 (7d10+35)
Réf +3, **Vig** +13, **Vol** +2 (+4 contre la peur)
Spécial entraînement aux armures +2, courage +2

ATTAQUE

VD 6 cases
Corps à corps *lance +1,* +15/+10 (1d8+14/x3)
Attaques spéciales entraînement aux armes +1 (lance)

TACTIQUES

Pendant le combat Rukus lance ses chiens sur le PJ et regarde le combat depuis l'orée de la clairière pendant 1 round avant de se joindre à la mêlée. Il préfère se battre contre les adversaires plus petits que lui ou désarmés et il prend en tenaille avec ses chiens dès qu'il peut.
Moral Lâche, Rukus fuit vers la maison des Graul s'il tombe en dessous de 30 pv ou si plus de trois de ses chiens sont tués, pleurant tout le long du chemin.

CARACTÉRISTIQUES

For 24, **Dex** 13, **Con** 18, **Int** 10, **Sag** 10, **Cha** 6
BBA +7 ; **BMO** +14 ; **BMD** 25
Dons Enchaînement, Démonstration, Science de l'initiative, Force intimidante, Vigueur Surhumaine, Attaque en puissance, Talent (survie), Arme de prédilection (lance), Spécialisation martiale (lance)
Compétences Dressage +7, Intimidation +18, Survie +12
Langues commun, géant
Équipement *lance +1, ceinture de force de géant +2, armure de peau +1*, couverture fétiche (miteuse, infestée de puces et décorée avec plusieurs insignes des Flèches Noires)
Difformités de Rukus (Ext) Rukus a l'air particulièrement mauvais et il gagne un bonus racial de +4 aux tests d'Intimidation. Il ne peut pas tenir d'armes dans sa main droite déformée et souffre d'un malus de –2 aux jets d'attaque pour les armes à deux mains.

Chien des Graul — FP 1/2

Chien de selle
XP 200
Animal de taille M, N
Init +2 ; **Sens** vision nocturne, odorat, Perception +8

DEFENSE

CA13, contact 12, pris au dépourvu 11 (+2 Dex, +1 naturelle)
pv 13 (2d8+4)
Réf +5, **Vig** +5, **Vol** +1
VD 6 cases
Corps à corps morsure +3 (1d6+3 plus croc-en-jambe)

CARACTÉRISTIQUES

For 15, **Dex** 15, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 6
BBA +1 ; **BMO** +15 ; **BMD** 15 (19 contre croc-en-jambe)
Dons Talent (Perception)
Compétences Acrobaties +6 (+14 en saut), Perception +8, Survie +1 (+5 pistage) Modificateurs raciaux +4 Acrobaties en saut, +4 Survie en pistage par odorat

Bouffe à Corbeaux — FP 8

Ogrelin humain (m) roublard 4/guerrier 4
XP 4800
Humanoïde (géant) de taille M, CM
Init +2 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +10

DEFENSE

CA18, contact 14, pris au dépourvu 15 (+2 Dex, +4 naturelle, +1 esquive, +1 parade)
pv 80 (4d8+4d10+36)
Réf +6, **Vig** +11, **Vol** +5 (+6 contre la peur)
Spécial entraînement aux armures, courage +1, recherche des pièges, esquive totale, sens des pièges +1, esquive instinctive

ATTAQUE

VD 6 cases
Corps à corps *crochet d'ogre +1,* +15/+10 (1d12+15/19–20/x3)
ou avec Attaque en puissance +13/+8 (1d12+21/19–20/x3)
ou avec Frappe décisive +15 (2d12+15/19–20/x3)
ou avec les deux +13 (2d12+21/19–20/x3)
Attaques spéciales attaque sournoise +2d6, talents de roublard (botte secrète, formation martiale)

TACTIQUES

Pendant le combat Vieille Bouffe à Corbeaux beugle et hurle en se battant. Bien plus courageux que Rukus, il concentre ses attaques sur l'ennemi le plus grand et se sert de son Attaque en puissance au maximum au premier round de combat et à chaque round suivant jusqu'à ce qu'il rate ses deux attaques pendant une attaque à outrance, auquel cas il abandonne et se contente de faire des attaques normales.
Moral Vieille Bouffe essaye de fuir vers la grange (zone A16) s'il tombe au dessous de 20 pv.

CARACTÉRISTIQUES

For 22, **Dex** 14, **Con** 18, **Int** 6, **Sag** 12,
Cha 8
BBA +7 ; **BMO** +13 ; **BMD** 25
Dons Enchaînement, Esquive, Science de l'initiative, Volonté de fer, Souplesse du serpent, Attaque en puissance, Attaque éclair, Frappe décisive, Arme de prédilection (crochet d'ogre), Spécialisation martiale (crochet d'ogre)
Compétences Acrobaties +13, Escalade +17, Évasion +8, Perception +10, Discrétion +12
Langues géant
Équipement *crochet d'ogre +1, anneau de protection +1, amulette d'armure naturelle +1*, haillons et tunique en lambeaux
Difformités de Bouffe à Corbeaux (Ext) Bouffe a un bonus racial de +2 aux jets de Vigueur et il guérit deux fois plus vite quand il se repose. Il est aussi très laid et souffre d'un malus de –4 à tous les jets basés sur le Charisme.

Lucky et Maulgro Graul — FP 3

Ogrelin humain (m) guerrier 3
XP 800
Humanoïde (géant) de taille M, CM
Init +5 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +1

DEFENSE

CA 18, contact 11, pris au dépourvu 17 (+4 armure, +1 Dex, +3 naturelle)
pv 39 (3d10+18)
Réf +2, **Vig** +7, **Vol** +2 (+3 contre la peur)
Spécial entraînement aux armures +1, courage +1

ATTAQUE

VD 6 cases
Corps à corps attaque à mains nues +9 (1d6+5)

TACTIQUES

Avant le combat Ces ogrelins manquent du sens de l'anticipation ou de l'intellect nécessaire pour faire quoi que ce soit d'utile en prévision du combat. Ils passent donc les instants qui précèdent à s'insulter et à se rendre fou furieux.
Pendant le combat Ces deux ogrelins se haïssent et ils ne se battent pas ensemble. Chacun essaye de garder son adversaire pour lui et, à chaque fois que l'un deux reçoit un coup critique (ou qu'il se fait tuer), l'autre perd une action de mouvement à rire de la malchance de son frère.
Moral Ces ogrelins n'ont encore aucune conception de la mort et il se battent donc jusqu'au bout.

CARACTÉRISTIQUES

For 21, **Dex** 13, **Con** 18, **Int** 8, **Sag** 12, **Cha** 6
BBA +3 ; **BMO** +8 (+10 étreinte) ; **BMD** 19 (21 contre la lutte)
Dons Science de l'initiative, Science de la lutte, Science du combat à mains nues, Robustesse, Arme de prédilection (attaque à mains nues)

Compétences Escalade +11, Évasion +1 (+5 pour Lucky), Natation +11
Langues géant
Équipement chemise de peau
Difformités de Maulgro (Ext) Maulgro a une bouche sur-dimensionnée pleine de dents acérées et des moignons de jambes qui fonctionnent à peine. Sa méthode de déplacement préférée consiste à marcher sur les mains et à traîner ses moignons derrière lui.
Difformités de Lucky (Ext) Les membres de Lucky se plient selon des angles étranges, il a une triple articulation. Il n'a pas de difformités désavantageuses.

Ma' Graul FP 9

Ogrelin humain (f) mage nécromancien 9
XP 6400
Humanoïde (géant) de taille M, CM
Init –3 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +2

DEFENSE

CA17, contact 7, pris au dépourvu 17 (–3 Dex, +6 naturelle, +4 armure)
pv 105 (9d6+57+14 grâce à *simulacre de vie*)
Réf +0, **Vig** +7, **Vol** +6

ATTAQUE

VD 1 case
Corps à corps bâton de maître +10 (1d6+5)
Sorts préparés (NLS 8, +9 contact, +1 contact à distance)
5 — *possession* (DD 20)
4 — *malédiction* (DD 19), *contagion* (DD 19), *porte dimensionnelle*
3 — *déplacement, vol, convocation de monstres III, baiser du vampire* (x2)
2 — *cécité/surdité* (DD 17, x2), *simulacre de vie* (déjà lancé), *baiser de la goule* (DD 17), *image miroir, convocation de monstres II*
1 — *contact glacial* (DD 16), *graisse* (DD 14), *armure de mage* (déjà lancé), *rayon affaiblissant, rapetissement* (DD 14), *coup au but*
0 — *aspersion acide, manipulation à distance, message, fatigue* (DD 15)
Écoles d'opposition Abjuration, Enchantement

TACTIQUES

Avant le combat Dès qu'elle entend de l'agitation à l'extérieur, Ma'Graul lance armure de mage et simulacre de vie sur elle-même. Si elle se rend compte que quelqu'un est sur le point d'entrer dans la chambre, elle lance également image miroir et vol.
Pendant le combat Si les PJ affrontent Ma'Graul ici, elle est plus en colère contre ses garçons qui ont laissés les PJ arriver jusque là que contre les PJ eux-mêmes. Les hurlements impies qu'elle pousse à l'intention de ses fils les terrifient au point qu'aucun d'entre deux n'ose venir l'aider. Ma'Graul lance ses trois zombis contre les PJ tandis qu'elle reste sur son lit dans le coin nord-ouest de la pièce et lance des sorts. Elle commence par une convocation de monstres et poursuit avec des sorts à distance. Dès que quelqu'un arrive à son contact, elle lance image miroir (si ce n'est pas déjà fait) puis elle se sert de ses sorts de corps à corps.
Moral Si Ma'Graul est réduite à 20 points de vie, elle essaye de lancer une porte dimensionnelle vers la zone A16 pour s'assurer que tous les Grauls survivants qui s'y trouvent lui viennent en aide. Elle lance vol sur elle-même et les ramène vers la ferme pour attaquer à nouveau les PJ et cette fois, elle se bat jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES

For 20, **Dex** 4, **Con** 19, **Int** 17, **Sag** 10, **Cha** 10
BBA +6 ; **BMO** +12 ; **BMD** +23
Dons Création de baguettes magiques, Création d'objets merveilleux, École renforcée (Nécromancie), École supérieure (Nécromancie), Écriture de parchemins, Préparation de potions, Vigilance (quand Blug Blug est à portée de main)
Compétences Art de la magie +14, Bluff +9, Connaissances (arcanes) +15, Connaissances (local) +15, Intimidation +9, Psychologie +2, Vol +9
Langues abyssal, commun, géant
Équipement de combat *potion de soins modérés, parchemin d'animation des morts, baguette de projectiles magiques* (NLS 3, 44 charges), *baguette de rayon affaiblissant* (28 charges), *baguette de baiser du vampire* (33 charges)
Équipement divers *amulette de constitution +2*, *idole varisienne* (2, donne +2 points de vie par DV aux monstres convoqués si l'on s'en sert en plus des composantes matérielles ordinaires. Voir le Guide du joueur de l'Éveil des Seigneurs des runes)
Pouvoirs spéciaux emprise sur les morts-vivants (5/jour), toucher du tombeau (5/jour ; 4 rounds), perception de la vie (9 rounds/jour)
Difformités de Ma (Ext) Les épaisses couches de graisse de Ma'Graul augmentent son armure naturelle de 3 points. En retour, elle est également victime d'une surcharge pondérale hideuse et souffre d'un malus de –4 à la Dextérité.

Hucker Maul FP 7

Ogrelin humain (m) roublard 5/barbare 2
XP 3200
Humanoïde (géant) de taille M, CM
Init +7 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +10

DÉFENSE EN RAGE

CA 22, contact 13, pris au dépourvu 17 (+3 Dex, +4 naturelle, +5 armure, +2 esquive, –1 rage)
pv 81 (5d8+2d12+35+5)
Réf +7, **Vig** +9, **Vol** +6
Spécial Recherche des pièges, Esquive totale, Sens des pièges +1, esquive instinctive, Pouvoir de rage (posture défensive)

DÉFENSE NORMALE

CA 23, contact 14, pris au dépourvu 19 (+3 Dex, +4 naturelle, +5 armure, +2 esquive)
pv 77
Réf +7, **Vig** +7, **Vol** +4

ATTAQUE EN RAGE

VD 8 cases
Corps à corps *crochet d'ogre +1,* +14/+9 (1d12+12/x3)
ou avec Attaque en puissance +12/+7 (1d12+18/x3)

ATTAQUE NORMALE

VD 8 cases
Corps à corps *crochet d'ogre +1,* +12/+7 (1d12+8/x3)
ou avec Attaque en puissance +12/+7 (1d12+18/x3)
Attaques spéciales attaque sournoise +3d6, talent de roublard (formation martiale, botte secrète)

TACTIQUES

Pendant le combat Hucker devient enragé au cours du premier round de combat et envoie ses rats à l'attaque tandis qu'il retarde son action pour tenter de prendre ses ennemis en tenaille une fois les rats en place.
Moral Si Hucker tombe à 25 point de vie, il essaye de se retirer en zone A14 dans l'espoir d'attirer les PJ vers le tentaculaire que les Grauls gardent là-bas. Il se bat ensuite jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES

For 24, **For** (hors rage) 20, **Dex** 16, **Con** 20, **Con** (hors rage) 16, **Int** 6, **Sag** 13, **Cha** 8
BBA +5 ; **BMO** +12 ; **BMD** 25
Dons Arme de prédilection (crochet d'ogre), Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive, Science de l'initiative, Talent (Artisanat fabrication piège), Talent (Discrétion)
Compétences Acrobaties +13, Artisanat (pièges) +11,Discrétion +16, Dressage +10, Escalade +17 (+15 hors rage), Perception +10
Langues géant

Équipement crochet d'ogre +1, amulette d'armure naturelle +1, chemise de peau +1, collection de nez tranchés dans une boîte avec de la cire, potion de soins modéré (2d8+5)
Difformités de Hucker (Ext) Hucker a un bonus racial de +2 aux jets de Volonté et un malus de –2 pour les compétences basées sur le discours.

Glousseur et Baveur FP 3

Rat-âne évolué (Variante du rat sanguinaire)
XP 800
Animal de taille M, N
Init +3 ; **Sens** vision nocturne ; odorat, Perception +4

DÉFENSE

CA 14, contact 13, pris au dépourvu 11 (+3 Dex, +1 naturelle)
pv 39 (6d8+12)
Réf +8, **Vig** +7, **Vol** +3

ATTAQUE

VD 8 cases, escalade 4 cases
Corps à corps morsure +7 (1d8)
Attaques spéciales Attaques réflexes

CARACTÉRISTIQUES

For 24, **Dex** 16, **Con** 20, **Int** 6, **Sag** 13, **Cha** 8
BBA +4 ; **BMO** +6 ; **BMD** 19 (+23 contre croc-en-jambe)
Dons Attaque naturelle améliorée, Attaque en finesse, Attaques réflexes , Talent (perception)
Compétences Discrétion +12, Escalade +11, Perception +4, (habileté racial pour utiliser dextérité pour escalade)

Biggin FP 7

Araignée monstrueuse des tunnels élite évoluée
XP 3200
Vermine de taille TG, N
Init +4 ; **Sens** Perception des vibration, vision dans le noir (18 m), Perception +5

DÉFENSE

CA 17, contact 12, pris au dépourvu 13 (+4 Dex, +5 naturelle, –2 taille)
pv 133 (14d8+70)
Réf +8, **Vig** +14, **Vol** +5
Immunité effets mentaux

ATTAQUE

VD 6 cases, escalade 4 cases
Corps à corps morsure +14 (2d6+9 plus poison)
Espace 3 cases ; **Allonge** 2 cases
Attaques spéciales Toile (distance +14, DD 22, 14 pv), poison (Vigueur DD 24, *fréquence* 1/ round pendant 4 rounds, *effet* 1d2 Force, *guérison* 1 réussite)

CARACTÉRISTIQUES

For 22, **Dex** 19, **Con** 20, **Int** -, **Sag** 12, **Cha** 2
BBA +10 ; **BMO** +18 ; **BMD** 32 (+44 contre croc-en-jambe)
Compétences Discrétion +4 (+8 dans toile), Escalade +22, Perception +5 ; **Modificateurs raciaux** Perception+4, Discrétion +4 (+8 dans toile), Escalade +16

Les monstres du chapitre 2

Dorella Kreeg FP 10

Ogre (m) ensorceleuse 9
XP 9600
Humanoïde (géant) de taille G, CM
Init +3 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +9

DEFENSE

CA 19, contact 8, pris au dépourvu 19 (+4 armure, –1 Dex, +7 naturelle, –1 taille)
pv 110 (4d8+9d6+52+9)
Réf +3, **Vig** +11, **Vol** +10

ATTAQUE

VD 10 cases
Corps à corps dague, +10/+5 (1d6+4)
Espace 2 cases ; **Allonge** 2 cases
Distance flèches d'acide (baguette), +5 (2d4)
Spéciales Tir à bout portant, Tir de précision
Sorts connus (NLS 9, +5 contact à distance, concentration +11 [+15])
4 (4/jour) — *confusion* (DD 18), *poison* (DD 16), *cri* (DD 17)
3 (6/jour) — *éclair* (DD 15), *dissipation de la magie, sommeil profond* (DD 17), *suggestion* (DD 17)
2 (7/jour) — *cécité/surdité* (DD 17), *idiotie, image miroir, fou rire* (DD 16), *rayon ardent*
1 (7/jour) — *armure de mage, bouclier, charme personne* (DD 15), *coup au but, projectiles magiques* (3), *rayon affaiblissant*
0 — *aspersion acide, lumières dansantes, hébétement* (DD14), *manipulation à distance, message, réparation, son imaginaire* (DD 12)

TACTIQUES

Avant le combat Dorella lance armure de mage dès qu'elle soupçonne qu'il va y avoir des ennuis au fort.
Pendant le combat Pendant que Gueule-de-fer distrait les PJ, Dorella lance bouclier et image miroir avant de se servir des ses sorts offensifs. Elle garde Cri pour le moment ou Gueule-de-fer tombera dans l'Espoir d'attirer l'attention des renforts tout en frappant ses adversaires.
Moral Dorella essaye de s'enfuir si elle tombe à 20 points de vie après avoir lancé confusion pour ralentir ses poursuivants.

CARACTÉRISTIQUES

For 18, **Dex** 8, **Con** 18, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 15
BBA +7 ; **BMO** +12 ; **BMD** 21
Dons Dispense de composantes, École renforcée (Enchantement), École supérieure (Enchantement), Extension de durée, Magie de guerre, Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir de précision, Volonté de fer
Compétences Escalade +9, Perception +9
Langues géant
Équipement de combat *amulette d'armure naturelle +2, baguette de flèche d'acide, bandeau de charisme +2*, Dague

Jaagrath Kreeg FP 10

Ogre (m) barbare 7
XP 9600
Humanoïde (géant) de taille G, CM
Init +1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +9

DEFENSE

CA 17, contact 9, pris au dépourvu 17 (+2 armure, +1 Dex, +5 naturelle, –1 taille)
pv 103 (4d8+7d12+33+7)
Réf +4, **Vig** +12, **Vol** +2
Défenses spéciales esquive instinctive ; esquive instinctive supérieure ; **RD** 1 / -

ATTAQUE

VD 10 cases, (8 cases en armure)
Corps à corps *crochet d'ogre +1 tueur d'humains* +19/+14 (3d6+13/19–20/x3), +2 au toucher et +2d6+2 aux dégâts contre les humains
ou avec Attaque en puissance +16/+11 (3d6+22)
ou avec Frappe décisive +19 (6d6+13)
ou avec les deux +19 (6d6)
Espace 2 cases ; **Allonge** 2 cases
Attaques spéciales 21 points de rage ; pouvoirs de rage — coup puissant (+2), précision étonnante (+2), fureur animale

TACTIQUES

Pendant le combat Jaaagrath est peut-être un peu trop confiant dans ses capacité martiales mais cela ne veut pas dire pour autant que ce combat sera une partie de plaisir. Il devient enragé au premier round de combat, concentre ses attaques sur les humains et garde les autres races pour la fin. Au premier round de combat, il utilise attaque en puissance et il continu tant que l'une de ses deux attaques réussie.

Moral Si Jaagrath tombe à 25 points de vie, il essaye de fuir vers la zone B30 pour trouver de l'aide et boit ses deux potions dès qu'il en a l'occasion. Une fois en B30, il se bat jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES

For 26, **Dex** 12, **Con** 16, **Int** 6, **Sag** 8, **Cha** 9

BBA +10 ; **BMO** +19 ; **BMD** 30 (+2 vs bousculade)

Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Frappe décisive , Science de la bousculade, Science du critique (crochet d'ogre)

Compétences Escalade +13, Intimidation +6, Perception +9

EN RAGE

Comme ci-dessus sauf :

CA 15, contact 7, pris au dépourvu 15 (+2 armure, +1 Dex, +5 naturelle, –1 taille, –2 rage)

pv 125 (4d8+7d12+33+7+22)

Vig +14, **Vol** +4

Corps à corps *crochet d'ogre +1 tueur d'humains* +21/+16 (3d6+16/19–20/x3), , +2 au toucher et +2d6+2 aux dégâts contre les humains, morsure +17 (1d6+5)

ou avec Attaque en puissance (+18/+13, 3d6+25)

ou avec Frappe décisive +21 (6d6+16)

ou avec les deux +21 (6d6+25)

For 30, **Con** 20

BMO +21 ; **BMD** 32 (+2 vs bousculade), Morsure pour agripper +17 (1d6+15)

Langues géant

Équipement de combat *2 potions de soins modérés* (3d8+5), *ceinture de force de géant +4, bracelet d'armure +2, crochet d'ogre tueur d'humain +1*

Vison, Gragavan, Silas, Harlock Kreeg FP 8

Ogre (m) guerrier 5

XP 4800

Humanoïde (géant) de taille G, CM

Init +0 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +6

DEFENSE

CA 19, contact 9, pris au dépourvu 19 (+5 armure, 0 Dex, +5 naturelle, –1 taille)

pv 99 (4d8+5d10+50)

Réf +2, **Vig** +15, **Vol** +3

Spécial Courage (+1 contre la peur), Entraînement aux armures

ATTAQUE

VD 9 cases, (6 cases en armure)

Corps à corps *crochet d'ogre +1*, +17/+12 (3d6+14/19–20/x3)

ou avec Attaque en puissance +14/+9 (3d6+23)

ou avec Coup précis +17 (6d6+14)

ou avec les deux +14 (6d6+23)

Distance arc long composite de maître, +8/+3 (2d6+7/x3)

Espace 2 cases ; **Allonge** 2 cases

Attaques spéciales entraînement aux armes (haches), Enchaînement

TACTIQUES

Pendant le combat Vison commence le combat à l'arc, mais abandonne cette piètre arme à la première occasion.

Moral Si Vison tombe à 20 points de vie, il abandonne le fort et essaye de fuir dans la montagne.

CARACTÉRISTIQUES

For 24, **Dex** 11, **Con** 20, **Int** 6, **Sag** 12, **Cha** 4

BBA +8 ; **BMO** +16 ; **BMD** 26 (+2 contre bousculade)

Dons Arme de prédilection (crochet d'ogre), Attaque en puissance, Coup précis, Enchaînement, Science de la bousculade, Science du critique (crochet d'ogre), Spécialisation martiale, Vigueur surhumaine

Compétences Escalade +15, Perception +3

Langues géant

Équipement de combat *potion de soins légers* (2d8+3), *chemise de peau +1, crochet d'ogre +1*, arc long composite de maître (bonus maximal de Force de +7) avec 20 flèches

Lucrécia FP 10

Matriarche Lamie, roublard 2

XP 9600

Humanoïde monstrueux (métamorphe) de taille G, CM

Init +6 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases, vision nocturne ; Perception +11

DEFENSE

CA 28, contact 15, pris au dépourvu 22 ; (+4 armure, +6 Dex, +9 naturelle, –1 taille)

pv 147 (12d10+2d8+70)

Réf +18, **Vig** +10, **Vol** +12

Capacités défensives esquive totale

Immunité effets mentaux

Résistance à la magie 18

ATTAQUE

VD 8 cases, escalade 8 cases, nage 8 cases

Corps à corps *rapière acérée +1*, +17/+12/+7 (1d8+5/15–20 plus 1 point de diminution permanente de Sagesse) et dague de maître, +17/+12 (1d6+4/19–20 plus 1 point de diminution permanente de Sagesse)

Corps à corps toucher +17 (contact, 1d6 points de diminution permanente de Sagesse)

Espace 2 cases ; **Allonge** 1 case

Attaques spéciales attaque sournoise (+1d6), talent de roublard (attaque sanglante)

Pouvoirs magiques (NLS 10)

A volonté – *charme-monstre* (DD 21), *ventriloquie* (DD 18)

3/jour – *image accomplie* (DD 20), *image miroir* (1d4+4), *sommeil profond* (DD 20), *Songe, Suggestion* (DD 20)

Sorts connus (NLS 6, +17 attaque de contact, attaque de contact à distance +19, concentration +12 ou +16)

* 3e (3/jour) – *éclair* (DD 19)
* 2e (5/jour) – *alignement indétectable, fou rire* (DD 18)
* 1e (6/jour) – *armure de mage, bouclier, faveur divine, soins légers*
* 0 (6/jour) – *détection magie, hébétement* (DD 16), *lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, réparation, son imaginaire* (DD 16)

TACTIQUES

Avant le combat Lucrécia lance *armure de mage* dès qu'elle réalise que des intrus se sont introduits dans le Fort (ou dans les grottes des lézards voltaïques). Elle commence également chaque journée par un sort d *alignement indétectable*.

Pendant le combat Lucrécia reprend sa forme originelle au premier round de combat et préfère se battre avec sa rapière et sa dague. Elle active également son *simulacre de vie*. Si elle se trouve dans une situation désespérée ou qu'elle tombe à 80 points de vie, elle essaye de fuir pour récupérer de ses blessures et revenir attaquer les PJ plus tard dans une zone où elle aura plus de place pour se déplacer et utiliser ses sorts efficacement.

Moral Lucrécia essaye de fuir vers la forteresse de la montagne Crochue si elle tombe au dessous de 40 points de vie. Si elle réussit à s'échapper, les PJ la retrouveront aux côtés de Barl Brise-os.

CARACTÉRISTIQUES

For 18, **Dex** 23, **Con** 20, **Int** 20, **Sag** 16, **Cha** 23

BBA +13 ; **BMO** +18 ; **DMD** 34
Dons Attaque en finesse, Combat à deux armes, Double frappe, Expertise du combat, Magie de guerre, Science de la feinte, Science du combat à deux armes.
Compétences Acrobatie +27, Art de la magie +22, Artisanat (tatouage) +16, Bluff +27, Connaissance (folklore local) +22, Connaissance (mystères) +19, Escalade +15, Natation +15, Perception +11, Psychologie +18, Utilisation d'objets magique +25 ; **Modificateurs raciaux** Bluff +4, Acrobaties +4, Utilisation des objets magiques +4.
Particularités recherche de pièges, transformation
Langues abyssal, commun, draconique, géant, thassilonien
Équipement *baguette de rayon ardent* (22 charges), *rapière acérée +1*, dague de maître, *médaillon du Sihédron*.

POUVOIRS SPÉCIAUX

Diminution permanente de Sagesse (Sur). Une lamie matriarche inflige 1d6 points de diminution permanente de Sagesse à chaque fois qu'elle touche un adversaire avec son attaque de contact. Si elle frappe avec une arme de corps à corps, la diminution n'est que de 1 point de Sagesse. Contrairement aux attaques de ce type, la lamie matriarche ne soigne pas de points de dégâts quand elle se sert de sa diminution de Sagesse.
Transformation (Sur). Une lamie matriarche possède une unique forme humanoïde qu'elle peut adopter par une action simple. La plupart des lamies se transforment en humaine, en elfe ou en demi-elfe. Sous cette forme, la moitié supérieure de leur corps a la même apparence que sous leur forme serpentine mais la lamie devient de taille M (–8 Force, +2 Dextérité, –4 Constitution), elle ne peut pas utiliser son attaque d'affaiblissement permanent de Sagesse et sa vitesse de déplacement de base passe à 6 cases.
Sorts. Une lamie matriarche peut lancer des sorts comme un ensorceleur de niveau 6 ainsi que des sorts issus de la liste des prêtres. Les sorts de prêtres sont considérés comme des sorts profanes quand ils sont lancés par une lamie matriarche, ce qui implique qu'elle n'a pas besoin de focaliseur divin pour les lancer.

Les monstres du chapitre 3

Noire Magga — FP 15

Mère de l'Oubli
Extérieur (aquatique, natif) (f) de taille Gig, CM
XP 51 200
Init +1 ; **Sens** vision dans le noir à 36 m, vision à 360 ; Perception +22

DEFENSE

CA 32, contact 6, pris au dépourvu 32 (+26 naturel ; –4 taille)
pv 232 (15d10+150)
Réf +7, **Vig** +19, **Vol** +15
Immunité aux effets de morts, effets mentaux, métamorphose, pétrification ; **RD** 15/froid, fer et magie ; **Résistance** acide 20, froid 20 ; **RM** 26

ATTAQUE

VD 4 cases, nage 12 cases
Corps à corps morsure +24 (2d6+13 plus absorption d'énergie) et 4 tentacules +22 (2d6+6 et étreinte)
Attaques spéciales constriction (2d6+6), étreinte, souffle de folie
Pouvoirs magiques (NLS 18)
À volonté *mise à mort* (DD 17), *négation de l'invisibilité, prière*
3 / jour *divination, domination* (DD 20), *exigence* (DD 23), *injonction suprême* (en incantation rapide) (DD 21) *porte dimensionnelle*
1 / jour *communion, sanctification maléfique, songe*

TACTIQUES

Avant le combat Il est rare de surprendre une Mère de l'Oubli. Elle se sert de ses tentacules interdimensionnelles pour garder un oeil sur le terrain et planifier la meilleure embuscade.
Pendant le combat Une fois le combat entamé, la mère de l'Oubli se sert de son souffle de folie et de sa morsure qui absorbe l'énergie pour affaiblir ses adversaires puis elle se contente de les écraser avec ses coups fabuleux.
Moral Une mère de l'Oubli ne connaît pas la peur mais elle est assez sage pour savoir quand le combat tourne à son désavantage. Elle fuit si elle est réduite au dessous de la moitié de ses points de vie.

CARACTÉRISTIQUES

For 37, **Dex** 10, **Con** 31, **Int** 25, **Sag** 18, **Cha** 20
BBA +15, **BMO** +32, **DMD** 42 (ne peut être renversée)
Dons Attaque en puissance, Attaques multiples, Coup fabuleux, Enchaînement, Incantation rapide (*injonction suprême*), Réflexes surhumains , Science de la bousculade , Volonté de fer
Compétences Art de la magie +25, Connaissance (histoire) +25, Connaissance (mystère) +25, Connaissance (nature) +25, Connaissance (plans) +25, Connaissance (religion) +25, Discrétion +6, Escalade +31, Évasion +18, Intimidation +23, Natation +39, Perception +30, Psychologie +22 ; **Modificateurs raciaux** +8 Perception et Natation
Langues abyssal, céleste, commun, draconique, infernal
Particularités distorsion dimensionnelles, tentacules interdimensionnelles

Barbare Kreeg — FP 7

Ogre (m) barbare 4
XP 3200
Humanoïde (géant) de taille G, CM
Init +0 ; **Sens** vision dans le noir 18 m, vision nocturne ; Perception +6

DEFENSE

CA 19, contact 9, pris au dépourvu 19 (+5 armure, 0 Dex, +5 naturelle, –1 taille)
pv 101 (4d8+4d12+52)
Réf +2, **Vig** +13, **Vol** +5
Spécial Esquive instinctive

ATTAQUE

VD 10 cases, (8 cases en armure)
Corps à corps crochet d'ogre, +14/+9 (3d6+11/x3)
ou avec Attaque en puissance +12/+8 (3d6+17)
Distance javeline, +7/+2 (1d8+7)
Espace 2 cases ; **Allonge** 2 cases
Attaques spéciales 15 points de rage ; pouvoirs de rage – coup puissant (+2), précision étonnante (+2)

TACTIQUES

Pendant le combat Vison commence le combat à l'arc, mais abandonne cette piètre arme à la première occasion
Moral Si Vison tombe à 20 points de vie, il abandonne le fort et essaye de fuir dans la montagne.

CARACTÉRISTIQUES

For 24, **Dex** 10, **Con** 21, **Int** 6, **Sag** 12, **Cha** 4
BBA +7 ; **BMO** +15 ; **BMD** 25
Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Robustesse, Volonté de fer
Compétences Escalade +15, Perception +6
Langues géant
Équipement de combat *chemise de peau +1*, crochet d'ogre, 2 javelines

Grazuul — FP 10

XP 9600
Humanoïde (géant) de taille G, CM
Init +4 ; **Sens** odorat, Vision dans le noir à 27 m,vision nocturne ; Perception +5

DEFENSE

CA 19, contact 13, pris au dépourvu 15 (+4 Dex ; +6 Naturelle ; –1

Taille)
pv 151 (6d8+5d10+88) ; régénération 5 (acide, feu)
Réf +7, **Vig** +16, **Vol** +3

ATTAQUE

VD 6 cases, nage 27 cases
Corps à corps *fourche de guerre en adamantium +1* de taille moyenne, +16/+11 (2d4+14/x3 plus 2d6) et morsure +15 (1d6+5) ou 2 griffes +18 (1d6+11/19 20) et morsure +15(1d6+4)
Espace 2 cases ; **Allonge** 2 cases
Attaques spéciales éventration 2 griffes (2d6+3)

TACTIQUES

Pendant le combat Grazuul essaye de livrer combat dans l'eau afin de pouvoir bénéficier des effets de sa régénération mais une fois qu'il tombe à 50 points de vie, il abandonne sa fourche et se sert de ses griffes pour que son taux de régénération arrive à compenser les dégâts qu'il s'est infligé à lui même en utilisant cette arme vicieuse. S'il affronte des personnage en armure lourde, il sort de son bassin pour les charger et les faire tomber à l'eau si l'occasion se présente.
Moral Grazuul se bat jusqu'à la mort, persuadé que sa régénération le sauvera s'il est vaincu. En revanche, si les PJ utilisent de l'acide ou du feu contre lui, il abandonne définitivement la Croisée des Crânes quand il tombe à 20 points de vie. Il s'enfuit vers la zone C14 puis au nord dans l'Abysse de Storval

CARACTÉRISTIQUES

For 28, **Dex** 18, **Con** 24, **Int** 4, **Sag** 11, **Cha** 8
BBA +9 ; **BMO** +19 (+23 pour agripper) ; **DMD** 33
Dons Armes de prédilection (griffes), Attaques en puissance, Attaques multiples, Attaques réflexes, Science de la charge à mains nues, Science du critiques (griffes), Spécialisation martiale (griffes), Force Intimidante
Compétences Intimidation +9 (+18) ; Perception +8, Natation +22
Langues géant
Équipement de combat *fourche de guerre vicieuse en adamantium +1* de taille M

Trolls — FP 5

XP 1 600
Humanoïde (géant) de taille G, CM
Init +2 ; **Sens** odorat, vision dans le noir (12 cases), vision nocturne, Perception +8

DEFENSE

CA 16, contact 11, pris au dépourvu 14 (Dex +2, naturelle +5, taille –1)
pv 63 (6d8+36) ; régénération 5 (acide ou feu)
Réf +4, **Vig** +11, **Vol** +3

ATTAQUE

VD 6 cases
Corps à corps morsure +8 (1d8+5), 2 griffes +8 (1d6+5)
Espace 2 cases ; **Allonge** 2 cases

CARACTÉRISTIQUES

For 21, **Dex** 14, **Con** 23, **Int** 6, **Sag** 9, **Cha** 6
BBA +4 ; **BMO** +10 ; **DMD** +22
Dons Force intimidante, Talent (Perception), Volonté de fer
Compétences Intimidation +9, Perception +8
Langues géant

Les monstres du chapitre 4

Myriana — FP 10

Fantôme nymphe évoluée (f)
XP 9 600
Mort vivant de taille M (fée altérée, intangible), CM
Init +5 ; **Sens** vision dans le noir à 18 m, vision nocturne ; Perception +28
Aura beauté aveuglante (9m, DD 27) ; regard corrupteur (2d10 points de dégâts plus 1d4 points d'affaiblissement de Charisme, 9 m, DD 25)

DEFENSE

CA 25, contact 25, pris au dépourvu 19 (+9 parade, +5 Dex, +1 esquive)
pv 78 (12d8+108)
Réf +22, **Vig** +13, **Vol** +22
Capacités défensives résistance à la canalisation +4, intangible, traits des morts-vivants

ATTAQUE

VD vol 9 m (parfaite)
Corps à corps contact corrupteur +11 (1d4 diminution de Charisme)
Attaques spéciales manifestation, regard étourdissant (DD 25), télékinésie
Pouvoirs magiques (NLS 7)
1/jour — *porte dimensionnelle*
Sorts préparés (NLS 7)
4 — *colonne de feu* (DD 21), *réincarnation*
3 — *appel de la foudre* (DD 20), *domination d'animal* (DD 18), *convocation d'alliés naturels III*
2 — *bourrasque* (DD 19), *lame de feu, métal gelé* (DC 17), *sphère de feu* (DD 19)
1 — *brume de dissimulation, charme-animal* (DD 16), *communication avec les animaux, convocation d'alliés naturels I, enchevêtrement* (DD 16), *flammes*
0 — *assistance divine, détection de la magie, illumination* (2, DD 17), *lumière, réparation*

TACTIQUES

Pendant le combat Bien que Myriana soit une morte-vivante, c'est l'angoisse et le désespoir qui l'ont rendue ainsi et non pas la haine. Elle préfèrerait recruter les PJ plutôt que de les blesser et elle ne se bat que pour se défendre. Elle préfère utiliser son regarde étourdissant pour vaincre ses ennemis sans leur causer de dégâts sur le long terme mais si elle n'a pas le choix, elle se sert de sa magie et de son regard corrupteur pour arriver à ses fins.
Moral Tant que le cadavre de son amant reste au sommet de la montagne Crochue, on ne peut pas tuer définitivement Myriana. Elle se bat jusqu'à ce qu'on la détruise puis elle se reconstitue au coucher du soleil suivant et envoie Yap pour ramener les PJ à ses côtés une fois de plus. S'ils l'ignorent, il se peut qu'elle tourne sa colère contre les habitants du Bac de la Tortue.

CARACTÉRISTIQUES

For -, **Dex** 20, **Con** —, **Int** 18, **Sag** 20, **Cha** 28
BBA +6, **BMO** +11, **DMD** 26
Dons Attaque spéciale renforcée (beauté aveuglante), Dispense des composantes matérielles, École renforcée (Évocation), École supérieure (Évocation), Esquive, Magie de guerre
Compétences Art de la magie +19, Connaissance (nature) +19, Diplomatie +24, Discrétion +28, Dressage +24, Évasion +20, Perception +28, Psychologie +20, Premier secours +20, Vol +28
Modificateurs raciaux +8 Vol, Perception et Discrétion
Langues commun, géant, gnome, sylvestre, varisien
Particularités beauté fatale, empathie sauvage +27, reconstitution

Les monstres du chapitre 5

Briselda, Gelthaga et Larastine — FP 6

Humanoïde (monstrueux) (f) de taille G, CE
XP 2400
Init +5 ; **Sens** vision dans le noir à 18 m, Perception +13

DEFENSE

CA 20, contact 10, pris au dépourvu 19 (+1 Dex, +10 naturel ; –1 taille)
pv 66 (7d10+28)

Réf +6, **Vig** +8, **Vol** +6
RD 2/contondant ; **RM** 19

ATTAQUE

VD 8 cases
Corps à corps 2 griffes +13 (1d6+7 et étreinte), morsure +13 (1d6+3)
Attaques spéciales étreinte, éventration 2 griffes(2d6+10)
Pouvoirs magiques *déguisement* et *nappe de brouillard* 3 fois par jour. (NLS 8).
Cercle des guenaudes Les trois guenaudes doivent travailler en concert et être à moins de 3 mètres les unes des autres pour réaliser le cercle (NLS 8)
8 — *esprit impénétrable*
7 — *cage de force, contrôle du climat, vision mystique* (3/jour)
6 — *voile* (DD 19)
5 — *métamorphose, mirage* (DD 18), *songe*
4 — *animation des morts, malédiction* (DD 17)

TACTIQUES

Avant le combat Les trois guenaudes sont protégées par esprit impénétrable.
Pendant le combat Il ne faudrait pas grands choses pour que les trois quenaudes abandonnent les Kreegs. Cela dit, si des intrus les affrontent ici, elles se défendent pendant quelques rounds en privilégiant au début du combat leurs pouvoirs magiques de cercle les plus puissants comme malédiction et et cage de force avant de finir le travail avec leurs attaques de corps à corps.
Moral Si une des sœurs tombe au dessous de 15 points de vie, les trois essayent de fuir la forteresse. Si les PJ les en empêchent, elles les supplient de les épargner et ils peuvent même les convaincre de les aider à affronter Barl.
Pendant le combat Bien que très puissante, l'annis n'aime guère les combats de front. Elle préfère diviser ses adversaires et faire naître la confusion dans leur esprit. Elle se déguise souvent en noble ou en homme ou femme du peuple pour que ses proies se sentent en sécurité à son contact.

CARACTÉRISTIQUES

For 25, **Dex** 12, **Con** 18, **Int** 13, **Sag** 13, **Cha** 10
BBA +7, **BMO** +15, **DMD** 26
Dons Combat en aveugle, Force intimidante, Vigilance, Vigueur surhumaine
Compétences Bluff +7, Diplomatie + 7, Discrétion +7, Intimidation +17, Perception +13
Langues commun, géant

PARTICULARITÉS

Étreinte (Ext) Pour utiliser ce pouvoir, l'annis doit réussir une attaque de griffes sur une créature de taille G ou moins. Elle peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.
Éventration (Ext) Si l'annis réussit deux attaques de griffes sur un adversaire au cours du même round, elle lui déchire violemment l'abdomen, occasionnant automatiquement 2d6+10 points de dégâts supplémentaires à sa victime.

Lamatar Bayden (version améliorée) FP 10

XP 6 400
Nécrophage (humain) (m), rôdeur 8
Mort-vivant (humain) (m) de taille m, NE
Init +5 ; **Sens** vision dans le noir à 18 m, Perception +15

DEFENSE

CA 30, contact 15, pris au dépourvu 25 (+5 Dex, +7 armure, +6 naturel (+8 avec *peau d'écorce*)
pv 112 (8d10+56+8)
Réf +11, **Vig** +13, **Vol** +6
Capacités défensives Capacités des morts vivants
Faiblesse Vulnérable à la résurrection

ATTAQUE

VD 8 cases (base : 6, +2 avec *grand pas*) ; déplacement facilité
Corps à corps *épée à deux mains +1,* +16/+8 (2d6+9 /17–20 plus absorption d'énergie)
ou avec Attaque en puissance +13/+8 (2d6+18/17–20 plus absorption d'énergie)
A distance *arc long composite +1,* +11/+6 (1d8+7/x3 plus absorption d'énergie)
ou avec Viser +8/+3 (1d8+13/×3 plus absorption d'énergie)
ou avec Tir rapide +12/+12/+7 (1d8+7/×3 plus absorption d'énergie)
ou avec les deux +9/+9/+4
Attaques spéciales création de rejetons ; absorption d'énergie (1 niveau, DD 21), ennemi juré (géants +4 , humanoïdes monstrueux +2), Feu nourri
Sorts préparés (NLS 8)
2 — *peau d'écorce, protection contre les énergies destructives* (96 pv)
1 — *grand pas, enchevêtrement* (DD 15)

TACTIQUES

Pendant le combat Lamatar n'a plus aucune aucun souvenir de sa vie du temps où il était vivant et il suit aveuglement les ordres des de ses trois maîtresses.
Moral Lamatar se bat jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES

For 22, **Dex** 20, **Con** -, **Int** 14, **Sag** 18, **Cha** 24
BBA +8, **BMO** +14, **DMD** 29
Dons Attaque en puissance, Arme de prédilection (épée à deux mains), Enchaînement, Endurance, Feu nourri, Science du critique (épée à deux mains), Tir rapide, Viser
Compétences Chevaucher +12, Connaissance (Donjons/exploration souterraine) +9, Connaissance (géographie) +9, Connaissance (Nature) +13, Diplomatie +11, Discrétion +23, Escalade +16, Intimidation +15, Nager +16, Perception +15, Perception +20, Premiers soins +15, Représentation (chant) +11, Soins animal +14, Survie +15
Langues chélaxien, commun, géant, gnome, sylvestre, varisien
Modificateurs raciaux +8 Force
Particularités compagnon animal (2 rnd), création de rejeton, empathie sauvage +15, pistage accéléré, pistage +4, terrain de prédilection (forêts +2, montagnes +4)
Équipement de combat *épée à deux mains +1, arc long composite +1* (bonus de Force maximal +6), 40 flèches, *cuirasse +1 en mithral, poudre de disparition*

Géant de pierre FP 8

Humanoïde (Géant) (m) de taille G, N
XP 4800
Init +5 ; **Sens** vision dans le noir à 18 m, vision nocturne ; Perception +12

DEFENSE

CA 22, contact 11, pris au dépourvu 20 (+2 Dex, +11 naturel ; –1 taille)
pv 102 (12d8+48)
Réf +6, **Vig** +12, **Vol** +7
Capacités défensives réception de rochers

ATTAQUE

VD 8 cases
Corps à corps massue +16/+11 (2d6+12), 2 coups +16/+16 (1d8+8)
A distance rocher +11/+6 (1d8+12)
Attaques spéciales Lancer de rocher (36 cases)

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 environnement rocheux), Escalade +12, Intimidation +12, Perception +12 ; **Modificateurs raciaux** +8 discrétion en environnement rocheux
Langues commun, géant

Barl Brise-Os FP 11

Géant de pierre (m), Nécromancien 7
Humanoïde (Géant) (m) de taille G, CN
XP 12 800
Init +1 ; **Sens** vision dans le noir à 18 m, vision nocturne ; Perception +20

DEFENSE

CA 25, contact 10, pris au dépourvu 24 (+1 Dex, +4 armure, +11 naturel, –1 taille)
pv 161 (174 avec *simulacre de vie*, 12d8+7d6+76+7)
Réf +7, **Vig** +14, **Vol** +11
Capacités défensives réception de rochers ; **Résistance** froid 10

ATTAQUE

VD 8 cases
Corps à corps *briseterre +2 de stockage de sort (toucher du vampire)* +23/+18/+13 (3d6+15/19–20/x3)
A distance rocher +13/+8 (1d8+13)
Attaques spéciales Lancer de rocher (36 cases), contrôle des morts-vivants (6/jour), toucher du tombeau (6/jour)
Sorts préparés (NLS 7 [8 pour les sorts de nécromancie], +13 contact, +13 contact à distance)
4e — *animation des morts, terreur* (DD 19)
3e — *baiser du vampire* (x2), *rayon d'épuisement,vol*
2e — *baiser de la goule* (DD 17), *cécité/surdité* (DD 17), *contrôle des morts-vivants, main spectrale, simulacre de vie*
1e — *armure de mage, contact glacial* (DD 16), *projectiles magiques* (3), *rayon affaiblissant*
0 — *aspersion acide, manipulation à distance, message, fatigue* (DD 15)
Écoles d'opposition Abjuration, Enchantement

TACTIQUES

Avant le combat Barl débute chaque journée en lançant simulacre de vie et armure de mage. Si le PJ arrivent tard dans la nuit, ces effets ont expirés et vous devez réduire la CA de quatre points et ses points de vie de 13. Si Barl entend des bruits de combat non loin, il place son garde géant de pierre vers l'entrée. Une fois que ce dernier a détecté l'approche des PJ, il appelle Barl qui lance vol et main spectrale s'il en a l'occasion.
Pendant le combat Barl aimerait autant laisser son garde du corps se charger du combat pendant qu'il reste assis sur son trône à lancer des sorts. Si les pj arrivent au contact, il soupire bruyamment, se saisit de son briseterre et riposte. Si un des PJ se fait tuer, les yeux de Barl se mettent à briller et il lance aussitôt animation des morts sur le cadavre à la première occasion, plus pour savourer l'angoisse des anciens alliés de son nouveau zombi que par pur sens tactique.
Moral La mort n'est pas étrangère à Barl mais il n'a pas envie de la rencontrer personnellement. S'il tombe à moins de 15 points de vie, il lâche son arme et demande qu'on l'épargne. Il est prêt à révéler une grande partie des plans que Mokmurian a établi pour la région si les PJ acceptent de lui garantir la vie sauve (voir la fin de l'aventure)

CARACTÉRISTIQUES

For 27, **Dex** 15, **Con** 19, **Int** 10, **Sag** 12, **Cha** 10
BBA +9, **BMO** +18, **DMD** 30
Dons Attaque en puissance, Arme de prédilection (briseterre), Bousculade supérieure, Dispense de composantes, École renforcée (Nécromancie), École supérieure (Nécromancie), Écriture de parchemins, Magie de guerre, Maîtrise des sorts (Voler ; Armure de mage, missile magique), Science de la bousculade, Science du critique (briseterre)
Compétences Art de la magie +15, Connaissance (mystère) +17, connaissance (religion) +17, Discrétion +13 (+21 environnement rocheux), Escalade +20, Intimidation +21, Perception +20
Langues commun, draconique, géant, thassilonien
Modificateurs raciaux +8 discrétion en environnement rocheux
Équipement de combat *baguette d'énergie négative (12 charges), briseterre +2 de stockage de sorts, anneau de résistance au froid*, médaillon du Sihédron, 650 po en gemmes d'Onyx noire, livre de sorts
Particularités Convocation de familier (lézard nommé Visarka)