

## PREMIÈRE PARTIE : LES VERS DU GRIBOUILLEUR

## Le Gribouilleur

FP 14

Gardien divin humain (m), thaumaturge de Lamashtu 12 / guerrier 1

Humanoïde de taille M, CM

Init +5 ; Sens vision aveugle 2 cases (3m) ; Perception +9

Aura aura terrifiante (9m)

## DÉFENSE

CA 26, contact 15, pris au dépourvu 24 (+1 Dex, +9 armure, +4 parade, +2 naturelle)

pv 100 (1d10+12d6+52) ; guérison rapide 5

Réf +5, Vig +10, Vol +9

Capacités défensives guérison de caractéristiques ; RD 10/adamantium ; Immunités maladie, poison, effets mentaux ; RM 24

Faiblesses lié par la foi

## ATTAQUE

VD 8 cases (12 m)

Corps à corps cimeterre à 2 mains dentelés, +15/+10 (2d4 +9/15-20 plus 2d6 contre les Bons)

Distance dague boomerang en fer froid +1, +9 (1d4+5/19-20)

Attaque spéciales convocation instantanée (2/jour), pic de force (4/J +6 altération en force), porte dimensionnelle

Pouvoirs magiques (NLS 13, concentration +19)

3/jour — alarme (déjà lancé), déblocage

1/jour — augure, clairaudience/clairvoyance, communion, défense magique (déjà lancé), interdiction (déjà lancé), renvoi, verrou du mage, verrouillage

Sorts connus (NLS 12, concentration +18)

6è niv — arme spirituelle à incantation rapide, convocation de monstres VI, guérison suprême, peau de pierre<sup>D</sup> (DD 22)5è niv — arme magique supérieure à extension de durée (déjà lancé), convocation de monstres V, faveur divine à incantation rapide, force du colosse<sup>D</sup>, résistance à la magie4è niv — confusion<sup>D</sup> (DD 20), liberté de mouvement, panoplie magique à extension de durée (déjà lancé), puissance divine, soins intensifs3è niv — antidétection<sup>D</sup> (déjà lancé), cécité/surdité (DD 19), convocation de monstres III, dissipation de la magie, protection contre les énergies destructives, soins importants2è niv — endurance de l'ours, force de taureau, immobilisation de personne (DD 18), invisibilité<sup>D</sup>, silence (DD 18), soins modérés (2)1er niv — brume de dissimulation, déguisement<sup>D</sup>, faveur divine, injonction (DD 17), protection contre le Bien, sanctuaire (DD 17), soins légers

0 niv — assistance divine, détection de la magie, réparation, résistance

## TACTIQUE

**Avant le combat** Chaque jour, le Gribouilleur protège le complexe en lançant *alarme* et *défense magique*. Il lance aussi *antidétection*, *panoplie magique* à extension d'effet et *arme magique supérieure* à extension d'effet chaque jour après ses prières quotidiennes à Lamashtu. S'il a le temps, il lance *peau de pierre*, *résistance à la magie*, *liberté de mouvement*, *force de taureau* et *endurance de l'ours* juste avant le combat (tous ces effets sont comptés dans son profil).

**Pendant le combat** La force du Gribouilleur réside dans sa magie. Au cours des 2 premiers rounds de combat, il lance *convocation de monstres VI* et *convocation de monstres V*

par une action libre (il invoque ainsi 1d3 molosses de l'ombre au round 1 et un barghest au round 2). Tandis que ces monstres engagent le combat avec les PJ, il lance *force de colosse* et *puissance divine*. Au round 3, il lance *faveur divine* à incantation rapide puis il se joint à la mêlée en lançant une *arme spirituelle* à incantation rapide au round 4 pour attaquer un lanceur de sorts ou un guérisseur.

**Moral** Le gribouilleur utilise une porte dimensionnelle pour passer dans le couloir hors de la zone **A10** s'il tombe à 10PV puis il se cache dans son antre et attend que sa guérison accélérée le soigne avant de reprendre son combat contre les intrus. S'il se bat dans la salle **A10**, il lutte jusqu'à la mort.

## CARACTÉRISTIQUES

For 18, Dex 12, Con 19, Int 10, Sag 12, Cha 22

BBA +7, BMO +11, DMD 22

Dons Arme de prédilection (cimeterre à deux mains),

Création d'armes et d'armures magiques, incantation avec extension de durée, Incantation rapide, science du critique (cimeterre à deux mains), talents (Bluff)

Compétences Art de la magie +13, Bluff +11, Connaissances (mystères) +4, Connaissances (plan) +4, Perception +14, Intimidation +25, Psychologie +9, Représentation (poésie) +7

Langages abyssal, géant, thassilonien

## PARTICULARITÉS

Appel d'un familier (le gribouilleur n'a pas encore pris le temps d'appeler un nouveau quasit pour remplacer Erylium), existence bénie, œil laiteux, peau écailleuse, sol sacré, voix grinçante.

## POUVOIRS SPÉCIAUX

**Compétences divines (ext).** Le gribouilleur a un bonus racial de +5 en perception et psychologie

**Convocation instantanée (Sur).** 2/J, le gribouilleur peut lancer un sort de convocation préparé par une action libre tant que le monstre appelé vient des abysses.

**Existence bénie (ext).** Le gribouilleur ne vieillit pas, ne respire pas et n'a pas besoin de manger boire ou dormir.

**Guérison de caractéristiques (Ext).** Le gribouilleur soigne 1 pt de dégâts de caractéristique par round pour chaque valeur de caractéristique affaiblie.

**Lié par la foi (Ext).** Un prêtre de Lamashtu peut intimider ou contrôler le gribouilleur comme n'importe quel mort-vivant de 6DV

**Œil laiteux (Sur).** L'œil laiteux du gribouilleur lui impose un malus de -2 aux tests de perception mais lui accorde une vision aveugle dans un rayon de 3m.

**Peau écailleuse (Ext).** La peau du gribouilleur est couverte d'une couche d'écailles transparentes qui lui donne un bonus d'armure naturelle de +2.

**Porte dimensionnelle (sur).** Le gribouilleur peut créer une porte dimensionnelle (comme le sort du même nom, NLS13) pour atteindre n'importe quel endroit du sanctuaire de Lamashtu qui se trouve sous Pointesable.

**Présence inquiétante (sur).** Les animaux qui se trouvent à moins de 9m du gribouilleur doivent réussir un jet de volonté DD22 ou se montrer hostiles envers lui. Cette aura lui donne aussi une bonus de +3 aux tests d'intimidation. Le DD est lié au charisme.

**Sol sacré (ext).** Le Gribouilleur est lié au sanctuaire de Lamashtu (zones **A1** à **A10**) et la déesse l'a chargé de

protéger la sainteté de ce lieu et de le garder contre les intrus. Si le Gribouilleur sort de cette zone, il perd L'archétype gardien divin et ses pouvoirs magiques jusqu'à ce qu'il ait fait amende honorable et réintégré les lieux, en moins d'une semaine. Sinon, il perd définitivement son archétype et reçoit 6d6 points de diminution permanente de Constitution tandis que son corps s'adapte à cette perte.

**Vivacité divine (Ext).** Le Gribouilleur gagne un bonus de +4 aux jets d'initiative et sa vitesse de déplacement de base est de 18 mètres (12 s'il porte sa *cuirasse* +1).

**Voix grinçante (Ext).** La voix du Gribouilleur est dure et déplaisante. Elle lui donne un bonus de +3 aux tests d'Intimidation mais un malus de -3 aux tests de Représentation (arts oratoires ou chant).

#### EQUIPEMENT

Cuirasse +1, Cimenterre à deux mains dentelé, dague boomerang +1 en fer froid, bandeau de charisme +2, 750po en poussière de diamant.

### Barghest

FP 4

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal, métamorphe) taille M, LM  
Init +6 ; Sens odorat, vision dans le noir 18 m (12 c)

Perception +11

#### DÉFENSE

CA 17, contact 12, pris au dépourvu 15 (Dex +2, naturelle +5)  
pv 45 (6d10+12)

Réf +7, Vig +6, Vol +7

RD 5/magie

#### ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

**Corps à corps** morsure, +10 (1d6+4), 2 griffes, +10 (1d4+4)

Attaques spéciales ingestion de cadavres

**Pouvoirs magiques** (NLS 6<sup>e</sup>)

À volonté — *clignotement*, *détection faussée*, *lévitation*

1/jour — *charme-monstre* (DD 16), *désespoir foudroyant* (DD 16), *porte dimensionnelle*

#### CARACTÉRISTIQUES

For 19, Dex 15, Con 15, Int 14, Sag 14, Cha 14

BBA +6, BMO +10, DMD 22 (24 contre croc-en-jambe)

**Dons** : Attaques réflexes, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine

**Compétences** : Acrobaties +11, Bluff +11, Diplomatie +11, Discrétion +11, Intimidation +11, Perception +11, Psychologie +11, Survie +11

**Langues** : gobelin, infernal, worg

Particularités changement de forme (gobelin ou loup, *métamorphose*)

#### ÉCOLOGIE

Environnement tous

Organisation sociale solitaire ou culte (1 + tribu de gobelins)

#### PARTICULARITÉS

**Ingestion de cadavres (Sur).** Une fois par mois, un barghest peut dévorer le cadavre d'un humanoïde non maléfique. Cela lui prend une action complexe et lui donne un point de croissance (PC). Il applique un bonus égal à son nombre de PC aux jets d'attaque, aux tests de manœuvre de combat, eux jets de sauvegarde et aux tests de compétence. Son nombre de points de vie maximum augmente également de 5 points chaque fois qu'il gagne un PC. Son FP et le NLS de ses pouvoirs magiques augmentent de +1 par tranche de 2 PC gagnés. Lorsqu'un barghest acquiert 4 PC, il se transforme en barghest noble.

### Molosse d'ombre

FP 3

Extérieur (extraplanaire, Feu, Loi, Mal) de taille M, LM

Init +5 ; Sens odorat, vision dans le noir 18 m (12 c)

Perception +7

#### DÉFENSE

CA 16, contact 11, pris au dépourvu 15 (Dex +1, naturelle +5)

pv 30 (4d10+8)

Réf +5, Vig +6, Vol +1

Immunités feu

Faiblesses vulnérabilité au froid

#### ATTAQUE

VD 12 m (8 c)

**Corps à corps** morsure +5 (1d8+1 et 1d6 feu)

**Attaques spéciales** souffle (cône de 3 m (2 c), utilisable tous les 2d4 rounds, 2d6 feu, Réflexes DD 14, 1/2 dégâts)

#### CARACTÉRISTIQUES

For 13, Dex 13, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 6

BBA +4, BMO +5, DMD 16 (20 contre le croc-en-jambe)

**Dons** Course, Science de l'initiative

**Compétences** Acrobaties +8, Discrétion +13, Perception +7, Survie +7 ; **Modificateurs raciaux** +5 en Discrétion

**Langues** infernal (ne sait pas parler)

#### ÉCOLOGIE

Environnement quelconque (Enfer)

Organisation sociale solitaire, couple ou meute (3-12)

### Molosse de Lamashtu

FP 6

Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille M, NM

Init +6 ; Sens odorat, vision dans le noir 18 m (12 c) ;

Perception +10

#### DÉFENSE

CA 15, contact 12, pris au dépourvu 13 (Dex +2, naturelle +3)

pv 60 (6d8+30)

Réf +7, Vig +10, Vol +6

RD 5/argent

#### ATTAQUE

VD 15 m (10 c)

**Corps à corps** morsure +12 (1D8+7 et morsure sinistre et croc-en-jambe)

**Attaques spéciales** aboiement volonté DD15

#### TACTIQUE

**Pendant le combat** Les molosses de Lamashtu préfèrent encercler et attaquer les mêmes ennemis plutôt que de se séparer en petits groupes. Remarquez que ces molosses de Lamashtu n'ont qu'une intelligence animale (contrairement aux molosses de l'ombre classiques qui comprennent au moins quelques mots) et ils n'utilisent donc que des tactiques primaires.

**Moral** Les molosses de Lamashtu sont des créatures acharnées et se battent jusqu'à la mort.

#### CARACTÉRISTIQUES

For 21, Dex 14, Con 20, Int 2, Sag 12, Cha 15

BBA +6, BMO +11 (13 croc en jambe), DMD 21 (25 contre le croc-en-jambe)

**Dons** arme de prédilection (morsure), arme naturelle supérieure (morsure), Science de l'initiative, science du croc en jambe

**Compétences** Discrétion +11, Perception +10, Survie +11 (+5 pour suivre sa proie à l'odeur)

**Langues** abyssal ou infernal (ne peut pas parler)

## ÉCOLOGIE

**Environnement** quelconque

**Organisation sociale** solitaire, couple ou meute (6-11)

## PARTICULARITÉS

**Aboiement (Sur)** Lorsqu'un molosse de Lamashtu aboie ou hurle, toutes les créatures autres que des Extérieurs mauvais situées dans une étendue de 90 m (60 c) doivent réussir un jet de Volonté de DD 15 pour ne pas être paniquées pendant 2d4 rounds. Il s'agit d'un effet mental de son et de terreur, de son et mental. Quel que soit le résultat du jet de sauvegarde, les créatures soumises à cet effet sont immunisées contre les aboiements du chien hurleur pendant 24 heures. Le DD dépend du Charisme.

**Morsure sinistre (Sur)** Les morsures des molosses de Lamasthu ignorent les réductions de dégâts comme s'il s'agissait d'armes d'alignement Mauvais. De plus, les créatures d'alignement Bon mordues par un chien hurleur doivent réussir un jet de Volonté de DD 14 pour ne pas être secouées pendant 1 round. Si la victime mordue est déjà affectée par un effet de terreur (les conséquences de l'aboiement du chien hurleur par exemple), elle n'est pas seulement secouée mais totalement terrassée par la peur, incapable de faire quoi que ce soit si ce n'est se recroqueviller sur elle-même pendant 1 round. Il s'agit d'un effet mental de terreur. Le DD dépend de la Constitution.

## Glabrezu

FP 13

Extérieur (Chaos, démon, extraplanaire, Mal) taille TG, CM  
**Init** +0 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c), *vision lucide* ;  
Perception +26

## DÉFENSE

**CA** 28, contact 8, au dépourvu 28 (naturelle +20, taille -2)  
**pv** 186 (12d10+120)

**Réf** +4, **Vig** +18, **Vol** +11

**Immunités** électricité, poison ; **RD** 10/Bien

**Résistances** acide 10, feu 10, froid 10 ; **RM** 24

## ATTAQUE

**VD** 12 m (8 c)

**Corps à corps** 2 pinces +20 (2d8+10/19-20), 2 griffes +20  
(1d6+10), morsure +20 (1d8+10)

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

**Attaques spéciales** éventration (2 pinces, 2d8+15)

**Pouvoirs magiques** (NLS 14<sup>e</sup>)

Constant — *vision lucide*

À volonté — *confusion* (DD 19), *dissipation de la magie*, *image miroir*, *inversion de la gravité* (DD 22), *marteau du Chaos* (DD 19), *téléportation suprême* (lui-même et 25 kg d'objets uniquement), *ténèbres maudites*, *voile* (sur lui-même uniquement)

1/jour — *convocation* (niveau 4, 1 glabrezu 20% ou 1d2 vlocks 50%), *mot de pouvoir étourdissant*

1/mois — *souhait* (accordé à un humanoïde mortel uniquement)

## TACTIQUE

**Avant le combat** Yaenit-Ku est en permanence sous l'effet d'une *image miroir*.

**Pendant le combat** Yaenit-Ku commence toujours un combat en essayant d'invoquer un autre glabrezu (il n'essaye jamais de convoquer un vrock car ils sont plus proches de Pazuzu, l'ennemi de Lamashtu). Au premier round de combat, il utilise *inversion de la gravité* pour entraver les PJ qui ne savent pas voler, puis frappe le

personnage qui semble être le guérisseur le plus puissant avec un *mot de pouvoir étourdissant*. Il engage ensuite les autres PJ au corps à corps et se garde *confusion* en réserve pour des groupes qui travailleraient trop bien en équipe.

Yaenit-Ku poursuit ses adversaires dans tout le sanctuaire mais n'en sort pas si jamais ils atteignent une sortie.

**Moral** Yaenit-Ku est lié au sanctuaire pour plusieurs jours encore et il ne peut pas s'en aller. Il se bat donc jusqu'à la mort.

## CARACTÉRISTIQUES

**For** 31, **Dex** 11, **Con** 31, **Int** 16, **Sag** 16, **Cha** 20

**BBA** +12, **BMO** +24, **DMD** 34

**Dons** Attaque en puissance, Enchaînement, Frappe décisive, Persuasion, Science du critique (pince), Succession d'enchaînements

**Compétences** Bluff +28, Connaissances (folklore local) +18, Connaissances (histoire) +18, Diplomatie +22, Discrétion +7, Intimidation +22, Perception +26, Psychologie +18, Utilisation d'objets magiques +17 ;

**Modificateurs raciaux** Bluff +8, Perception +8

**Langues** abyssal, céleste, draconique ; télépathie 30 m (20 c)

## ÉCOLOGIE

**Environnement** quelconque (Abysses)

**Organisation sociale** solitaire ou troupe (1 glabrezu, 1 succube, et 2-5 vlocks)

## DEUXIÈME PARTIE : À LA RECHERCHE DE LA FORGE RUNIQUE

### Arkrhyst Dragon blanc vieux amélioré FP 14

Dragon (froid) de taille TG, CM

**Init** +4 ; **Sens** sens draconiques, vision malgré la neige ;  
Perception +32

**Aura** froid (3 m (2 c), 2d6 froid), présence terrifiante (90 m (60 c), DD 23)

#### DÉFENSE

**CA** 37, contact 16, pris au dépourvu 37 (naturelle +21, taille -2, +4 armure, +4 bouclier)

**pv** 283 (21d12+147)

**Réf** +14, **Vig** +19, **Vol** +16

**Immunités** froid, paralysie, sommeil ; **RD** 15/magie ; **RM** 25

**Faiblesses** vulnérabilité au feu

#### ATTAQUE

**VD** 9 m (6 c), creusement 9 m (6 c), nage 18 m (12 c), vol 60 m (40 c) (médiocre)

**Corps à corps** morsure, +31 (2d8+16/19-20), 2 griffes, +30 (2d6+11), 2 ailes, +25 (1d8+5), coup de queue, +25 (2d6+16)

**Espace** 4,50 m (3 c) ; **Allonge** 3 m (2 c) (4,50 m (3 c) pour la morsure)

**Attaques spéciales** brouillard glacial (3/jour, DD 19), écrasement (DD26 2D8+16), souffle (cône 15 m (10 c), DD 26, 16d4 froid)

**Pouvoirs magiques** (NLS 21<sup>e</sup>)

À volonté — *bourrasque*, *nappe de brouillard*

**Sorts connus** (NLS 5<sup>e</sup>)

2<sup>e</sup> (7/jour) — *endurance aux énergies*, *invisibilité*, *force de taureau*

1<sup>er</sup> (7/jour) — *alarme*, *protection contre le bien*, *bouclier*, *coup au but*, *armure du mage*

0 (à volonté) — *aspersion acide*, *détection de la magie*, *lumières dansantes*, *manipulation à distance*, *message*, *rayon de givre*, *réparation*

#### TACTIQUE

**Avant le combat** Dès qu'Arkrhyst voit les PJ approcher, il lance *résistance aux énergies destructives (feu)*, *force de taureau*, *armure de mage*, *protection contre le Bien* et *bouclier*. Les effets de ces sorts sont inclus dans son profil.

**Pendant le combat** Arkrhyst survole les PJ (au ras de leurs têtes ou de celles des statues de pierre) et se sert de son souffle tout en se reposant sur sa présence terrifiante pour saper le moral de ses ennemis. Si ses adversaires s'éparpillent, il isole un ennemi quelconque entre deux rounds où il utilise son arme de souffle et lance soit un coup de queue soit une morsure en vol afin de pouvoir capturer son adversaire, lui souffler dessus et le lâcher d'une hauteur de 60 mètres au-dessus des rochers. S'il est confronté à des ennemis qui peuvent voler, Arkrhyst utilise des *bourrasques* pour rejeter au loin les adversaires les plus petits et il se retire dans son antre s'il trouve que leur mobilité supérieure lui cause trop de problèmes.

**Moral** Si Arkrhyst tombe à 100 points de vie, il retourne dans son repaire à Givrechrâne et revoit sa tactique en fonction des aptitudes de combat de ses adversaires.

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 33, **Dex** 10, **Con** 25, **Int** 16, **Sag** 19, **Cha** 16

**BBA** +21, **BMO** +34, **DMD** 44 (48 contre le croc-en-jambe)

**Dons** Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaque en vol, Frappe décisive, Frappe décisive supérieure, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science de la destruction, Science de la frappe décisive, Science du critique (morsure), Vigilance

**Compétences** Art de la magie +27, Connaissances (histoire) +27, Connaissances (mystères) +27, Discrétion +16, Intimidation +27, Natation +43, Perception +32, Psychologie +32, Vol +16

**Langues** commun, draconique

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Aura de froid (Sur)** Une aura de froid émane des dragons blancs adultes. Toutes les créatures situées à 1,50 m (1 c) ou moins du dragon subissent 1d6 points de dégâts de froid au début du tour du dragon. L'aura des vieux dragons s'étend à 3 m (2 c). Les dégâts infligés par un dragon vénérable montent à 2d6.

**Brouillard glacial (Mag)** Un vieux dragon blanc peut utiliser cette capacité trois fois par jour. Ses effets sont similaires à ceux d'une *brume acide*, si ce n'est que le brouillard inflige des dégâts de froid au lieu de dégâts d'acide. Une couche de glace glissante se forme également sur toutes les surfaces touchées par le brouillard, ce qui crée les mêmes effets qu'un sort de *graisse*. Le dragon est immunisé aux effets de *graisse* grâce à sa capacité de marche sur la glace. Cette capacité équivaut à un sort de 6<sup>e</sup> niveau.

**Façonnage de la glace (Sur)** Un jeune dragon blanc peut façonner la glace et la neige à volonté. Cette capacité fonctionne comme le sort de *façonnage de la pierre* mais ne peut affecter que la glace et la neige. Le dragon blanc produit cet effet avec un NLS égal à son nombre de DV.

**Marche sur la glace (Ext)** Cette capacité fonctionne comme le sort de *pattes d'araignée* mais les surfaces que le dragon escalade doivent être gelées. Le dragon peut traverser les surfaces gelées sans subir aucun malus et il peut courir ou charger sur la glace sans devoir effectuer de test d'Acrobaties.

**Vision malgré la neige (Ext)** Un très jeune dragon blanc apprend à voir parfaitement dans des conditions enneigées. La neige ne lui impose aucun malus aux tests de Perception.

## Élémentaire de la Terre noble FP 9

Extérieur (élémentaire, extraplanaire, Terre) de taille TG (10m et 27 tonnes), N

**Init** -1; **Sens** perception des vibrations 18 m (12 c), vision dans le noir 18 m (12 c); **Perception** +16

### DÉFENSE

**CA** 21, contact 7, pris au dépourvu 21, (Dex -1, naturelle +14, taille -2)

**pv** 136 (13d10+65)

**Réf** +3, **Vig** +13, **Vol** +8

**Immunités** traits des élémentaires; **RD** 10/—

### ATTAQUE

**VD** 6 m (4 c), creusement 6 m (4 c), nage dans la terre

**Corps à corps** 2 coups, +21 (2d10+10)

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

**Attaques spéciales** maîtrise de la Terre

### CARACTÉRISTIQUES

**For** 30, **Dex** 8, **Con** 21, **Int** 8, **Sag** 11, **Cha** 11

**BBA** +13, **BMO** +25, **DMD** 34

**Dons** Attaque en puissance, Bousculade supérieure, Coup fabuleux, Enchaînement, Renversement supérieur, Science de la bousculade<sup>B</sup>, Science de la destruction, Science du renversement

**Compétences** Connaissances (donjons) +10, Connaissances (plans) +13, Discrétion +7, Escalade +25, Estimation +10, Perception +16

**Langues** terreux

### ÉCOLOGIE

**Environnement** quelconque (plan de la Terre)

**Organisation sociale** solitaire, couple ou bande (3-8)

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Nage dans la terre (Ext).** Lorsqu'un élémentaire de Terre se déplace par creusement, il peut traverser la pierre, la terre et quasiment n'importe quel autre type de sol (mais pas le métal) aussi facilement que s'il était un poisson nageant dans l'eau. S'il est protégé contre les dégâts de feu, il peut même traverser la lave. Il ne laisse aucun tunnel et aucune ouverture dans son sillage. Il ne crée pas de vibration ni aucun autre signe trahissant sa présence. Un sort de *glissement de terrain* lancé sur la zone à l'intérieur de laquelle se trouve l'élémentaire de Terre le projette à 9 m (6 c) et l'étourdit pendant 1 round (à moins qu'il ne réussisse un jet de Vigueur de DD 15).

**Maîtrise de la terre (Ext).** Lorsqu'un élémentaire touche le sol et attaque une cible en contact avec le sol, il bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Contre un adversaire volant ou dans l'eau, l'élémentaire subit un malus de -4 aux jets d'attaque et de dégâts. Ces modificateurs s'appliquent également lors des manoeuvres de bousculade et de renversement, que l'élémentaire en soit l'initiateur ou pas. Ces modificateurs ne sont pas comptés dans les profils suivants.

## CINQUIÈME PARTIE : LES CRYPTES VORACES

### Momie thassilonienne

FP 7

Mort-vivant de taille M, LM

**Init** +2; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c); **Perception** +19

**Aura** désespoir (champ de vision, paralysé pendant 1d4 rounds, Volonté DD 21 annule)

### DÉFENSE

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

**pv** 90 (12d12+12)

**Réf** +10, **Vig** +8, **Vol** +13

**Immunités** traits des morts-vivants; **RD** 5/—

**Faiblesses** vulnérabilité au feu

### ATTAQUE

**VD** 12 m (8 c)

**Corps à corps** coup +20/+15 (2d6+16 et putréfaction de la momie DD19)

### TACTIQUE

**Pendant le combat** Ces momies concentrent leur colère sur les personnages envieux ou lascifs du groupe. Elles n'attaquent pas les personnages gourmands à moins que ces personnages ne l'attaquent en premier.

**Moral** Les momies se battent jusqu'à ce qu'on les détruise, et elles poursuivent leurs ennemis à travers toutes les cryptes mais pas jusque dans la salle centrale de la forge runique.

### CARACTÉRISTIQUES

**For** 30, **Dex** 14, **Con** -, **Int** 6, **Sag** 16, **Cha** 17

**BBA** +9, **BMO** +19, **DMD** 31

**Dons** Arme de prédilection (coup), Arme naturelle supérieure (coup), attaque spéciale renforcée (désespoir), réflexes surhumains, vigueur surhumaine.

**Compétences** Discrétion +19, Perception +19

**Langues** thassilonien

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Désespoir (Sur).** Toutes les créatures capables de voir la momie doivent réussir un jet de Volonté de DD 21 pour ne pas être paralysés par la peur pendant 1d4 rounds. Quel que soit le résultat du jet de sauvegarde, les créatures ne peuvent plus être affectées par la capacité de désespoir de la momie en question pendant les 24 heures qui suivent. Il s'agit d'un effet mental de terreur et de paralysie. Le DD dépend du Charisme.

**Putréfaction de la momie (Sur).** Maladie et malédiction-coup; *JS* Vigueur DD19; *incubation* 1 minute; *fréquence* 1/jour; *effet* affaiblissement temporaire 1d6 Con et 1d6 Cha; *guérison*-. La putréfaction de la momie est à la fois une malédiction et une maladie. Elle ne peut être guérie qu'en levant la malédiction avant de soigner la maladie par magie. Lever uniquement la malédiction ne suffit pas et ne permet pas à la victime de guérir naturellement la maladie. Chaque fois qu'un individu lance un sort de conjuration (*guérison*) sur la victime, il doit réussir un test de NLS contre un DD de 20 pour que le sort ait un effet. Si une victime meurt de la putréfaction de la momie, elle se transforme en poussière et ne peut pas être ramenée à la vie sans un sort de *résurrection* ou plus puissant. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

### EQUIPEMENT

Cotte de maille +1, toque incrustée de gemmes (600po)

## Golem d'argile

FP 11

Créature artificielle de taille G, N

**Init** -1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c), vision nocturne ; Perception +0

### DÉFENSE

**CA** 32, contact 8, pris au dépourvu 32 (Armure +8, Dex -1, naturelle +16, taille -1)

**pv** 101 (13d10+30)

**Réf** +3, **Vig** +4, **Vol** +4

**Immunités** traits des créatures artificielles, magie ; **RD** 10/adamantium et contondant

### ATTAQUE

**VD** 6 m (4 c)

**Corps à corps** 2 coups, +19 (2d10+7 et blessure maudite)

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

**Attaques spéciales** fureur dévastatrice, rapidité

### TACTIQUE

**Pendant le combat** Le golem émerge de la salle latérale pour affronter toute personne qu'il entend ou voit entrer dans la pièce. Il n'attaque pas les personnages gourmands, pas même pour se défendre, en revanche, il se jette sur tous les autres à vue. Ce golem ne reçoit pas les bonus détaillés dans l'encadré de la page 24 car il n'est pas considéré comme un pécheur.

**Moral** Le golem se bat jusqu'à ce qu'on le détruit mais ne poursuit pas ses ennemis hors de cette pièce.

### CARACTÉRISTIQUES

**For** 24, **Dex** 9, **Con** -, **Int** -, **Sag** 11, **Cha** 1

**BBA** +13, **BMO** +21, **DMD** 30

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Blessure maudite (Ext).** Les dégâts infligés par un golem d'argile ne guérissent pas naturellement et sont difficiles à soigner par magie. Lorsqu'un personnage tente d'utiliser un soin magique sur une créature blessée par un golem d'argile, il doit réussir un test de NLS contre un DD de 26 pour que le soin ait un quelconque effet sur elle.

**Fureur dévastatrice (Ext).** Lorsqu'un golem d'argile combat, il y a un risque que l'esprit élémentaire qui l'anime se libère et que le golem entre dans une fureur dévastatrice. Ce risque s'élève à 1% lors du premier round, augmente de 1% à chaque round de combat et retombe à 0% après une minute d'inactivité. La fureur dévastatrice pousse le golem à attaquer la créature vivante la plus proche ou à frapper un objet de taille inférieure à la sienne s'il n'y a aucune créature à portée. Il n'existe aucune méthode connue pour reprendre le contrôle d'un golem ayant succombé à cette fureur dévastatrice.

**Immunité contre la magie (Ext).** Les golems d'argile sont immunisés contre tous les sorts et pouvoirs magiques contre lesquels la résistance à la magie fonctionne. En plus de cela, certains sorts et effets agissent différemment lorsqu'ils sont utilisés contre eux :

**Le sort de glissement de terrain** repousse le golem sur 36 m (24 c) et lui inflige 3d12 points de dégâts (sans jet de sauvegarde).

**Le sort de désintégration** ralentit le golem (comme le sort de *lenteur*) pendant 1d6 rounds et lui inflige 1d12 points de dégâts (sans jet de sauvegarde).

**Un sort de tremblement de terre** lancé directement sur le golem l'empêche de se déplacer au cours de son tour suivant et lui inflige 5d10 points de dégâts (sans JS).

Lorsque le golem d'argile est la cible d'une attaque magique causant les dégâts d'acide, il guérit de 1 point de dégâts pour chaque tranche de 3 points de dégâts que l'attaque est censée infliger. Si cet effet donne au golem un nombre de points de vie dépassant son maximum, les points excédentaires sont des points de vie temporaires. Les effets qui infligent des dégâts d'acide n'autorisent aucun jet de sauvegarde de la part du golem d'argile.

**Rapidité (Mag).** Une fois par jour, après avoir combattu pendant au moins un round, un golem d'argile peut utiliser une action libre pour devenir plus rapide. L'effet dure 3 rounds et fonctionne comme le sort de *rapidité*.

## Âme-en-peine

FP5

Mort-vivant (intangible) de taille M, LM

**Init** +7 ; **Sens** perception de la vie, vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +10

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

### DÉFENSE

**CA** 18, contact 18, pris au dépourvu 14 (Dex +3, parade +5)

**pv** 47 (5d8+25)

**Réf** +4, **Vig** +6, **Vol** +6

**Capacités défensives** intangible, résistance à la canalisation +2 ; **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 +6 (1d6 énergie négative et diminution permanente 1d6 Con)

**Attaques spéciales** création de rejetons

### CARACTÉRISTIQUES

**For** -, **Dex** 16, **Con** -, **Int** 14, **Sag** 14, **Cha** 21

**BBA** +3, **BMO** +6, **DMD** 21

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

**Compétences** Connaissances (plans) +7, Diplomatie +10, Discrétion +11, Intimidation +13, Perception +10, Psychologie +10, Vol +7

**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 17 pour ne pas subir une diminution permanente de 1d6 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.

## Goule blême

FP 1

Mort-vivant de taille M, CM

**Init** +4 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c) ; **Perception** +9

### DÉFENSE

**CA** 18, contact 14, pris au dépourvu 14 (Dex +4, naturelle +4)  
**pv** 17 (2d8+8)

**Réf** +4, **Vig** +4, **Vol** +9

**Capacités défensives** résistance à la canalisation +4

### ATTAQUE

**VD** 9 m (6 c)

**Corps à corps** morsure, +5 (1d6+3 et maladie et paralysie) et 2 griffes, +5 (1d6+3 et paralysie)

**Attaques spéciales** paralysie (1d4+1 rounds, DD 15, les elfes sont immunisés contre cet effet)

### CARACTÉRISTIQUES

**For** 17, **Dex** 19, **Con** -, **Int** 13, **Sag** 18, **Cha** 18

**BBA** +3, **BMO** +4, **DMD** 16

**Dons** Attaque en finesse

**Compétences** Acrobaties +6, Discrétion +9, Escalade +8, Natation +5, Perception +9

**Langues** commun

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Maladie : fièvre des goules (Sur)**. Morsure - blessure ; *JS* Vigueur DD 15 ; *incubation* 1 jour ; *fréquence* 1/jour ; *effet* affaiblissement temporaire 1d3 Con et 1d2 Dex ; *guérison* 2 réussites consécutives. Le DD dépend du Charisme.

Lorsqu'un humanoïde meurt de la fièvre des goules, il se relève sous la forme d'une goule dès que sonne minuit. Il ne conserve aucune des capacités qu'il possédait de son vivant et n'est pas soumis au contrôle des autres goules, la chair des vivants l'attire et il se comporte comme une goule normale. Ceux qui possèdent 4 DV ou plus se relèvent sous la forme de blêmes.

**Puanteur (Ext)**: rayon de 3 m, Vigueur DD 17 annule, fiévreux pendant 1d6+4 minutes

## Nécrophage

FP 3

Mort-vivant de taille M, LM

**Init** +1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c) ; **Perception** +11

### DÉFENSE

**CA** 15, contact 11, pris au dépourvu 14 (Dex +1, naturelle +4)  
**pv** 26 (4d8+8)

**Réf** +2, **Vig** +3, **Vol** +5

**Capacités défensives** traits des morts-vivants

**Faiblesses** vulnérabilité à la résurrection

### ATTAQUE

**VD** 9 m (6 c)

**Corps à corps** coup +4 (1d4+1 et absorption d'énergie)

**Attaques spéciales** absorption d'énergie (1 niveau, DD 14), création de rejetons

### CARACTÉRISTIQUES

**For** 12, **Dex** 12, **Con** -, **Int** 11, **Sag** 13, **Cha** 15

**BBA** +3, **BMO** +4, **DMD** 15

**Dons** Combat en aveugle, Talent (Perception)

**Compétences** Connaissances (religion) +7, Discrétion +16, Intimidation +9, Perception +11 ; **Modificateurs raciaux** Discrétion +8

**Langues** commun

**Particularités** création de rejetons

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Création de rejetons (Sur)**. Lorsqu'un nécrophage tue un humanoïde, ce dernier devient lui-même un nécrophage au bout de 1d4 rounds. Les rejetons ainsi créés sont moins puissants que les nécrophages normaux : ils subissent un malus de -2 sur tous leurs jets et leurs tests utilisant un d20 et reçoivent 2 points de vie de moins par DV. Les rejetons sont sous contrôle du nécrophage qui les a créés et restent ses esclaves jusqu'à ce que celui-ci meure. A ce moment là, les malus disparaissent et ils deviennent de véritables nécrophages libres d'agir à leur guise ; ils ne possèdent aucune des capacités qu'ils avaient de leur vivant.

**Vulnérabilité à la résurrection (Sur)**. Lorsqu'un sort de *rappel à la vie* ou un sort similaire est lancé sur un nécrophage, ce dernier est détruit (Volonté annule) et le sort ne nécessite aucune composante matérielle.

## Momie

FP 5

Mort-vivant de taille M, LM

**Init** +0 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c) ; **Perception** +16

**Aura** désespoir (9 m (6 c), paralysé pendant 1d4 rounds, Volonté DD 16 annule)

### DÉFENSE

**CA** 20, contact 10, pris au dépourvu 20 (naturelle +10)  
**pv** 60 (8d8+24)

**Réf** +2, **Vig** +4, **Vol** +8

**Immunités** traits des morts-vivants ; **RD** 5/—

**Faiblesses** vulnérabilité au feu

### ATTAQUE

**VD** 6 m (4 c)

**Corps à corps** coup +14 (1d8+10 et putréfaction de la momie)

### CARACTÉRISTIQUES

**For** 24, **Dex** 10, **Con** -, **Int** 6, **Sag** 15, **Cha** 15

**BBA** +6, **BMO** +13, **DMD** 23

**Dons** Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Robustesse, Talent (Perception)

**Compétences** Discrétion +11, Perception +16

**Langues** commun

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Désespoir (Sur)**. Toutes les créatures situées dans un rayon de 9 m (6 c) et capables de voir la momie doivent réussir un jet de Volonté de DD 16 pour ne pas être paralysés par la peur pendant 1d4 rounds. Quel que soit le résultat du jet de sauvegarde, les créatures ne peuvent plus être affectées par la capacité de désespoir de la momie en question pendant les 24 heures qui suivent. Il s'agit d'un effet mental de terreur et de paralysie. Le DD dépend du Charisme.

**Putréfaction de la momie (Sur)**. Maladie et malédiction-coup ; *JS* Vigueur DD16 ; *incubation* 1 minute ; *fréquence* 1/jour ; *effet* affaiblissement temporaire 1d6 Con et 1d6 Cha ; *guérison*-. La putréfaction de la momie est à la fois une malédiction et une maladie. Elle ne peut être guérie qu'en levant la malédiction avant de soigner la maladie par magie. Lever uniquement la malédiction ne suffit pas et ne

permet pas à la victime de guérir naturellement la maladie. Chaque fois qu'un individu lance un sort de conjuration (*guérison*) sur la victime, il doit réussir un test de NLS contre un DD de 20 pour que le sort ait un effet (sans cela, le sort est gaspillé). Si une victime meurt de la putréfaction de la momie, elle se transforme en poussière et ne peut pas être ramenée à la vie sans un sort de *résurrection* ou plus puissant. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

### 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.

### Xyoddin Xerriock

FP 13

Mort-vivant de taille M, CM

**Init** +7 ; **sens** vision dans le noir (18 m), vision nocturne ; Perception +8

**Aura** aura de mort (9 m)

#### DÉFENSE

**CA** 22, contact 12, pris au dépourvu 20 (+8 amure, +2 Dex, +2 naturelle)

**pv** 93 (12d8+15) ; guérison accélérée 10

**Réf** +9, **Vig** +6, **Vol** +9

**Capacités défensives** résistance au renvoi des morts-vivants +2 ; **RD** 5/— ;

**Immunités** mort-vivant

#### ATTAQUE

**VD** 9 m (incapable de courir)

**Corps à corps** *dague tueuse d'humains* +2, +19/+14 (1d4+9/17-20) et morsure, +14 (1d4+3)

**Distance** *dague de maître*, +13/+8 (1d4+6/17-20)

**Attaques spéciales** commander aux zombis, manger le cerveau, proie favorite, sprint

#### TACTIQUE

**Avant le combat** Xyoddin arrache un morceau de foie sur le torse et le mange avant le combat s'il en a le temps pour bénéficier de sa guérison accélérée 10 durant le combat à venir.

**Pendant le combat** Si les rangs ennemis comptent des humains, l'appétit terrifiant de Xyoddin le pousse vers eux en priorité, au mépris de toutes les autres cibles. Il arrive à résister à la faim de façon à ne pas se mettre à dévorer un humain tué s'il reste d'autres ennemis vivants, mais tout juste

**Moral** Xyoddin se bat jusqu'à ce qu'on le détruise.

#### STATISTIQUES

**For** 24, **Dex** 16, **Con** —, **Int** 9, **Sag** 8, **Cha** 12

**Attaque de base** +9 ; **BMO** +16 ; **DMD** 29

**Dons** Arme de prédilection (*dague*), Armes en main, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Robustesse, Science de l'initiative, Science de la lutte, Science du combat à mains nues, Science du critique (*dague*)

**Compétences** Acrobatie +15, Bluff +10, Connaissances (noblesse et royauté) +10, Discrétion +7, perception +8, Diplomatie +10, Escalade +15, Évasion +7, Intimidation +16, Profession (cuisinier) +7, Représentation (instrument à cordes) +10, Survie +8

**Langues** géant, thassilonien

**Part** attaque de l'affamé, corps affamé, guérison cannibale, lien télépathique

**Équipement divers** *chemise de mailles* +3, *dague tueuse d'humains* +2, 8 *dagues de maître*

#### POUVOIRS SPÉCIAUX

**Attaque de l'affamé (Ext)**. Les humains ont un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre les attaques spéciales de Xyoddin.

**Aura de mort (Sur).** Tout animal qui se trouve à moins de 9 mètres de Xyoddin panique et reste ainsi tant que le zombi est à proximité.

**Commander aux zombis (Sur).** Xyoddin peut automatiquement donner des ordres à n'importe quel zombi situé dans les 9 mètres par une action libre. Les zombis ordinaires ne l'attaquent jamais à moins d'y être contraints.

**Corps affamé (Sur).** Normalement, Xyoddin doit manger de la chair humaine une fois tous les trois jours ou commencer à mourir de faim mais l'aura de la forge runique évite cela.

**Guérison cannibale (Ext).** Tant que Xyoddin a consommé de la chair humaine au cours des dernières 24 heures, il bénéficie de la guérison accélérée 10. En dévorant un humain mort dans l'heure, il guérit de tous ses points d'affaiblissement et de diminution de caractéristique.

**Lien télépathique (Mag).** Xyoddin a un lien télépathique permanent avec Kazaven.

**Manger le cerveau (Ext).** Quand Xyoddin réussit un test de lutte et inflige des dégâts avec son attaque de morsure contre un adversaire immobilisé ou sans défense, ce dernier doit réussir un jet de Vigueur DD 23 ou mourir tandis que le zombi dévore son cerveau. Les créatures immunisées aux coups critiques et celles dotées de plusieurs têtes ne sont pas tuées par cette attaque. Le jet sauvegarde est basé sur la Force.

**Proie favorite (Ext).** Xyoddin gagne un bonus de +2 aux jets de dégâts contre les humanoïdes et il bénéficie également d'un bonus de +2 au test de Bluff, Perception, et Survie faits contre ces créatures. Contre les humains, ces bonus passent à +4.

**Sprint (Ext).** Une fois par jour, Xyoddin peut se déplacer à une vitesse de 90 mètres lorsqu'il charge.

## Kazaven

FP 15

Liche humaine (m), nécromancien 13

Mort-vivant de taille M, CM

Init +1 ; sens vision dans le noir (18 m) ; Perception +15

Aura terreur (18 m de rayon, DD 19)

### DÉFENSE

CA 23, contact 13, pris au dépourvu 22 (+5 armure, +2 parade, +1 Dex, +5 naturelle)

pv 112 (13d8+13)

Réf +7, Vig +4, Vol +12

Capacités défensives résistance au renvoi des morts-vivants +4 ; RD 15/ contondant et magie ; Immunités effets mentaux, électricité, froid, métamorphose, mort-vivant

### ATTAQUE

VD 9 m

**Corps à corps contact**, +6 (1d8+6 d'énergie négative plus paralysie ; jet de Volonté DD 19 pour réduire les dégâts de moitié, jet de Vigueur DD 19 pour annuler la paralysie)

**Sorts préparés** (NLS 13 ; contact +6, contact à distance +7)

7e niveau — *baiser du vampire* à incantation rapide, *déplacement* à incantation rapide, *doigt de mort* (DD 27)

6e niveau — *cécité/surdité* à incantation rapide (DD 22), *double illusoire* (DD 24), *éclair multiple* (DD 24), *grâce féline* à incantation rapide

5e niveau — *coup au but* à incantation rapide, *mur de force*, *projectile magique* à incantation rapide, *télékinésie* (DD 23), *vagues de fatigue*

4e niveau — *contagion* (DD 24), *façonnage de la pierre*, *invisibilité majeure*, *malédiction* (DD 24), *porte dimensionnelle*, *rapetissement de groupe* (DD 22), *terreur* (DD 24)

3e niveau — *don des langues* (déjà lancé), *état gazeux*, *lenteur* (DD 21), *nuage puant* (DD 21), *rayon d'épuisement*, *simulacre de vie* à extension de durée (déjà lancé), *vol*

2e niveau — *baiser de la goule* (DD 22), *cécité/surdité* (DD 22), *image miroir*, *invisibilité*, *main spectrale*, *poussière scintillante* (DD 20), *rayon ardent*

1er niveau — *brume de dissimulation*, *contact glacial* (DD 21), *graisse* (DD 19), *projectile magique* (3), *rapetissement* (DD 19)

Niveau 0 — *manipulation à distance*, *prestidigitation*, *réparation*, *signature magique*

Écoles interdites abjuration, enchantement

### TACTIQUE

Avant le combat Une fois que Kazaven sait que les PJ se trouvent dans les cryptes, il se lance *simulacre de vie* à extension de durée et *don des langues*. Il invoque ensuite un dévoreur d'âme pour le protéger à l'aide de son *bâton des ombres affamées*. Pendant le combat Kazaven ouvre le combat en lançant *doigt de mort* sur un lanceur de sorts et *déplacement* à incantation rapide sur lui. Il lance ensuite *mur de force* pour se retrancher hors de portée des PJ ce qui lui donne le temps de lancer *invisibilité majeure*, *grâce féline* à incantation rapide, *vol*, *image miroir* et *main spectrale*. Pendant ce temps, il laisse le dévoreur s'occuper des PJ. Si les PJ n'ont pas fait de brèche dans son mur le temps qu'il finisse de lancer ses sorts préparatoires, il ouvre une *porte dimensionnelle* dans leurs rangs et commence à leur jeter des sorts. S'il a besoin de sbires supplémentaires, il lance *façonnage de la pierre* sur un mur proche ce qui libère plusieurs âmes-en-peine pour distraire les personnages.

**Moral** Kazaven accorde bien trop d'importance à son existence immortelle pour continuer à se battre s'il est en train de perdre. S'il tombe à 30 points de vie, il lance *double illusoire* pour s'échapper sous *état gazeux*, et il se retire dans la zone **F10** où il récupère son phylactère avant de déclencher le piège de la salle qui lui permet de soigner ses blessures. Si on lui en laisse le temps, il régénère ses sorts et cherchent les PJ pour se venger. Si les personnages l'affrontent là bas, il n'a guère d'autre choix que de se battre jusqu'à la mort mais il s'assure de déclencher le piège de la salle avant le début du combat.

### STATISTIQUES

For 10, Dex 13, Con —, Int 26, Sag 14, Cha 16

Attaque de base +6 ; BMO +6 ; DMD 17

**Dons** Création d'objets merveilleux, Création de bâtons magiques, École renforcée (nécromancie), École supérieure (nécromancie), Écriture de parchemins, Extension de durée, Incantation rapide, Magie de guerre, Quintessence des sorts, Volonté de fer, réflexe surhumain

**Compétences** Acrobatie +14, Art de la magie +24, Bluff +16, Connaissances (architecture et ingénierie) +24, Connaissances (mystères) +24, Connaissances (noblesse et royauté) +24, Connaissances (religion) +24, Perception +15, Discrétion +14, Psychologie +15, Vol +17

**Langues** abyssal, géant, thassilonien

**Part** appel de familier (actuellement aucun), *lien télépathique*, *prévoyance*

**Équipement de combat** *bâton des ombres affamées* (3 charges) ;

**Équipement divers** *bracelets d'armure +5, bandeau d'Intelligence +4, anneau de protection +2, statuette de prévoyance de Kazaven d'une valeur de 2 000 po*

### POUVOIRS SPÉCIAUX

**Lien télépathique (Mag).** Kazaven entretient un *lien télépathique* permanent avec Xyoddin et l'une des momies de la zone **F1**.

**Prévoyance (Mag).** Si Kazaven est agrippé, une *porte dimensionnelle* s'active immédiatement sur lui.

**Trésor.** L'équipement chirurgical de cette pièce a été fabriqué à partir des bijoux en argent et des décorations pillées dans les cryptes proches via des sorts de *fabrication*. La collection au complet vaut 1 200 po.

## SIXIÈME PARTIE : LE CAVEAU DE L'AVARICE

### Méphite

FP 3

Extérieur (variable) de taille P, N

**Init** +6 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c) ; **Perception** +6

### DÉFENSE

**CA** 17, **contact** 14, **pris au dépourvu** 14 (Dex +2, esquive +1, naturelle +3, taille +1)

**pv** 19 (3d10+3) ; guérison accélérée 2 (ne fonctionne que sous l'eau.)

**Réf** +5, **Vig** +2, **Vol** +3

**RD** 5/magie

### ATTAQUE

**VD** 9 m (6 c), **vol** 12 m (8 c) (moyenne), **nage** 9 m (6 c).

**Corps à corps** 2 griffes +5 (1d3+1)

**Attaques spéciales** souffle (cône de 4,5 m (3 c), effet un cône d'acide qui inflige 1d8 points de dégâts, **Réflexes** DD 13, 1/2 dégâts)

**Pouvoirs magiques** (NLS 6)

*flèche acide* 1/heure, *nuage nauséabond* 1/jour (DD 15).

1/jour—convocation (niveau 2, 1 méphite du même type, 25%)

### CARACTÉRISTIQUES

**For** 13, **Dex** 15, **Con** 12, **Int** 6, **Sag** 11, **Cha** 14

**BBA** +3, **BMO** +3, **DMD** 15

**Dons** Esquive, Science de l'initiative

**Compétences** Bluff +8, Discrétion +12, Perception +6, Vol +10

**Langues** commun, une langue élémentaire appropriée (aquatique, aérien, igneux, or terreux)

### PARTICULARITÉS

**Souffle (Sur)** Chaque type de méphite possède une attaque de souffle spécifique qui nécessite une action simple et peut être utilisée tous les 4 rounds. Les DD dépendent de la Constitution et bénéficient d'un bonus racial de +1.

### Ordikon, le mage de mithral

FP 14

Humain vêtu de mithral, transmutateur 12

Humanoïde de taille M, NM

**Init** +3 ; **sens** Perception +13

### DÉFENSE

**CA** 29, **contact** 13, **pris au dépourvu** 26 (+4 armure, +3 Dex, +8 naturelle, +4 bouclier)

**pv** 93 (12d6+48)

**Réf** +10, **Vig** +9, **Vol** +10

**Capacités défensives** défense intermédiaire

**RD** 10/adamantium (les premiers 120 points de dégâts)

**Immunités** électricité (les premiers 120 points de dégâts)

**Résistances** feu 15

**Faiblesses** vulnérable à l'électricité

### ATTAQUE

**VD** 18 m, **vol** 18 m (parfaite)

**Corps à corps** *bâton de puissance en mithral*, +9/+4 (1d6+3)

**Sorts préparés** (NLS 12, +9 contact, +10 contact à distance)

6e niveau — *désintégration* (DD 23), *dissipation suprême*, *image miroir* à incantation rapide

5e niveau — *bouclier* à incantation rapide, *cône de froid* (DD

20), *métamorphose funeste* (DD 22), *mur de force*, *renvoi*

4e niveau — *peau de pierre*, *porte dimensionnelle* (2),

*rapetissement de groupe* (DD 21), *terreur* (DD 19)

3e niveau — *boule de feu* (DD 18), *dissipation de la magie*,

*lenteur* (DD 20), *protection contre les énergies destructives*,

*simulacre de vie* à extension de durée, *vol*

2e niveau — *armure de mage* à extension de durée, *flèche*

*acide*, *grâce féline*, *poussière scintillante* (DD 17), *rayon*

*ardent*, *serveur invisible* à extension de durée

1er niveau — *coup au but*, *graisse* (DD 16), *projectile magique*

(3), *rapetissement* (DD 18), *repli expéditif*

Niveau 0 — *aspersion acide*, *manipulation à distance*,

*ouverture/fermeture*, *prestidigitation*, *signature du mage*

### TACTIQUE

**Avant le combat** Ordikon débute chaque journée en lançant *simulacre de vie* à extension de durée, *armure de mage* et *serveur invisible*. S'il entend des bruits de combat non loin, il prend le temps de lancer les sorts suivants avant d'aller voir ce qui se passe : *bouclier*, *peau de pierre*, *vol*, *protection contre les énergies destructives* (électricité), *grâce féline* et *repli expéditif*.

Ces effets sont inclus dans ses stats.

**Pendant le combat** Si Ordikon est pris par surprise, il ouvre une *porte dimensionnelle* vers la zone **G8**, lance ses sorts défensifs de courte durée et retourne en **G6** pour affronter les PJ. Il entame toujours le combat par un sort de *désintégration* contre un prêtre, accompagné d'une *image miroir* à incantation rapide. Il demande aussi à son *serveur invisible* de ramasser et d'emporter les objets que les PJ laissent tomber ou perdent lors de ses tentatives de désarmement par télékinésie.

**Moral** Ordikon se bat jusqu'à 20 points de vie puis lance *porte dimensionnelle* vers la zone **G8**. Là bas, il se bat jusqu'à la mort.

**Profil de base.** Voici le profil d'Ordikon sans les effets des sorts défensifs.

**Init** +1 ; **CA** 19, **contact** 11, **pris au dépourvu** 18 ; **pv** 78

**Capacités défensives** défense intermédiaire

**Résistances** feu 15 ; **VD** 9 m ; **Dex** 12

### STATISTIQUES

**For** 12, **Dex** 16, **Con** 18, **Int** 20, **Sag** 13, **Cha** 12

**Attaque de base** +6 ; **BMO** +7 ; **DMD** 20

**Dons** Création d'armes et d'armures magiques, Création

d'objets merveilleux, Création de bâtons magiques,

Création de sceptres, École renforcée (transmutation),

École supérieure (transmutation), Écriture de parchemins,

Extension de durée, Réflexes surhumains, Extension

d'effet

**Compétences** Art de la magie +20, Artisanat (métallurgie)

+20, Connaissances (les plans) +20, Connaissances

(mystères) +20, Connaissances (nature) +20, linguiste +18  
Natation -2, Vol +18, Perception +13

**Langues** draconique, terreux, thassilonien,

**Part** appel de familier (aucun en ce moment)

**Équipement de combat** *bâton de puissance en mithral* (NLS 12, 4 charges)

**Équipement divers** *robe de résistance +1* (comme une *cape de résistance +1*), *sceptre de détection des métaux et des minéraux*, *ceinturon de Constitution +2*, 500 po en poussière de diamant

### POUVOIRS SPÉCIAUX

**Défense intermédiaire (Ext).** Quand Ordikon est victime d'une attaque sournoise ou d'un coup critique, il a 75% de chance d'annuler les dégâts supplémentaires.

**Vulnérabilité à l'électricité (Ext).** Ordikon reçoit 150% des dégâts normaux quand on l'attaque avec de l'électricité.

**Poing télékinétique (Mag).** Par une action simple, le transmutateur peut envoyer un poing télékinétique frapper une cible distante de 9 m (6 cases) ou moins en réussissant une attaque de contact à distance. Le poing télékinétique inflige 1d4 points de dégâts de type contondant + 6 (8x/j)

**Changement de la forme (Mag).** Au niveau 8, le transmutateur peut modifier la forme de son corps chaque jour pendant 12 rounds total. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs. Ce pouvoir fonctionne comme *forme bestiale III* ou *corps élémentaire II*.

## SEPTIÈME PARTIE : LES CAGES DE FER

### Éryalla, Lelyrin, Voivod et Zévashala (4) FP 10

Démons alus (f), serviteurs soumis 5

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

**Init** +4 ; **sens** vision dans le noir (18 m) ; Perception +15

#### DÉFENSE

**CA** 23, contact 16, pris au dépourvu 19 (+3 armure, +2 parade, +4 Dex, +4 naturelle)

**pv** 103 (6d8+5d12+44)

**Réf** +14, **Vig** +14, **Vol** +12

**Capacités défensives** esquive totale, la douleur est plaisir, le sang est beauté; RD 5/fer froid ou Bien, 1/perforant ou contondant ; Immunités électricité, poison ; Résistances acide 10, feu 10, froid 10 ; RM 12

#### ATTAQUE

**VD** 9 m, vol 15 m (moyenne)

**Corps à corps** corsègue de maître, +17/+12/+7 (2d4+6/x3) ou

**Corps à corps** 2 griffes, +16 (1d3+4 plus baiser du vampire)

Espace occupé 1,50 m ; Allonge 1,50 m (3 m avec la corsègue de maître)

**Pouvoirs magiques** (NLS 8)

À volonté — charme-personne (DD 14), détection de pensées (DD 15), profanation, suggestion (DD 16)

1/jour — porte dimensionnelle

#### TACTIQUE

Pendant le combat Les démons alus commencent le combat en lançant suggestion sur les personnages qui portent les armures les plus lourdes et leur suggèrent de retirer armure et équipement afin que les démons puissent « les voir de plus près ». Puis elles essayent de charmer tout ennemi qui a résisté à leur première suggestion. Elles évitent le corps à corps aussi longtemps que possible et volent juste hors de portée des PJ tout en utilisant leurs corsègues. Si l'un des

démons est contraint de se battre au corps à corps, les autres rejoignent leur soeur. L'une d'elle prend l'ennemi en tenaille tandis qu'une autre se tient juste derrière ses soeurs et se sert de l'allonge de sa corsègue afin que les quatre bénéficient des dégâts supplémentaires de l'attaque sournoise.

**Moral** Si un démon alu est réduit à 50 points de vie, elle ouvre une porte dimensionnelle vers la zone H7 pour aller protéger sa maîtresse. Si cette alu a charmé un PJ, elle l'emmène avec elle quand elle se retire. Delvahine peut, ou non, offrir des soins à sa fille et à son nouvel animal de compagnie.

#### STATISTIQUES

For 18, Dex 18, Con 18, Int 12, Sag 14, Cha 16

**Attaque de base** +11 ; **BMO** +15 ; **DMD** 29

**Dons** Attaque en vol, Endurance, Arme de prédilection (griffes), Vigueur surhumaine, arme de prédilection (corsègue)

**Compétences** Bluff +15, Connaissances (les plans) +10, Discrétion +10, Évasion +15, Perception +15

**Langues** abyssal, céleste, draconique, télépathie (30 m)

**Part** infatigable, la maîtresse a dit, maîtresse, obéissance feinte, protéger la maîtresse

**Équipement divers** corsègue de maître, bracelets d'armure +3, ceinture de Constitution +2, anneau de protection +2

#### POUVOIRS SPÉCIAUX

**Baiser du vampire (Sur).** Une alu qui réussit une attaque de griffe gagne un nombre de points de vie temporaires égal au montant des dégâts reçus par la victime. Les dégâts qui dépassent le seuil nécessaire pour faire tomber un ennemi au-dessous de -10 points de vie ne sont pas convertis en points de vie temporaires. Ces points de vie se dissipent au bout d'une heure.

**Infatigable (Ext).** Un serviteur soumis gagne un bonus de moral de +5 pour résister aux effets qui visent à l'endormir ou le fatiguer.

**La douleur est plaisir (Ext).** Quand un serviteur soumis est victime de dégâts non-létaux, il ignore les 5 premiers points de dégâts.

**La maîtresse a dit (Sur).** Un serviteur soumis qui obéit aux ordres de Delvahine gagne un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque, et de sauvegarde, aux tests de compétence et aux jets de caractéristiques. Ces bonus ne sont pas pris en compte dans le profil.

**Le sang est beauté (Ext).** Un serviteur soumis est immunisé aux effets de saignement et d'hémorragie (comme les dégâts de Constitution dus à une arme sanglante). De plus, il a une RD 1/perforant ou contondant.

**Maîtresse.** Ces démons alus reconnaissent Delvahine comme leur maîtresse. Si elles lui désobéissent ou permettent volontairement qu'on lui fasse du mal, elles perdent les pouvoirs la maîtresse a dit et obéissance feinte et reçoivent un malus permanent de -6 aux jets de sauvegarde pour résister à des sorts d'enchantement. Si Delvahine meurt en dépit de leurs efforts, les démons souffrent aussi de ce malus jusqu'à qu'elles se mettent au service d'une nouvelle maîtresse ou d'un nouveau maître.

**Métamorphose (Sur).** Un démon alu peut prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde de taille M ou P.

**Obéissance feinte (Sur).** À chaque fois qu'un serviteur soumis alu succombe à un effet ou un sort qui le charme ou le contrôle, il a droit à un deuxième jet de sauvegarde, au

moment de son choix, pour briser cet effet, quel que soit le degré de contrôle exercé par le lanceur de sorts et que le serviteur ait reçu ou non un ordre qui va à l'encontre de sa nature. Si ce deuxième jet de sauvegarde échoue, le serviteur soumis ne peut pas en refaire tant que les règles classiques du sort ne le permettent pas.

**Protéger la maîtresse (Ext).** Jusqu'à neuf fois par jour, quand Delvahine devrait être touchée par une attaque et que l'une de ses filles est à moins de 1,50 mètre, l'alu peut faire un jet de Réflexes (DD 20 + les éventuels bonus d'altération du jet d'attaque) pour recevoir le coup à la place de sa maîtresse. Elle peut aussi protéger Delvahine contre toute attaque qui l'oblige à faire un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié : le serviteur soumis fait ce jet à sa place et, en cas de succès, Delvahine s'en sort indemne et l'alu est touchée à sa place. Le démon reçoit les dégâts ou autres effets de l'attaque normalement. Elle doit être consciente de l'attaque et ne pas être prise au dépourvu.

## 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.

## Delvahine

FP 15

Succube (f), barde 6/dominatrice 5 (extraplanaire, extérieur, chaos, Mal) de taille M, CM

**Init** +6 **Sens** vision dans le noir (18 m) ; **Détection** +15

### DÉFENSE

**CA** 31, **contact** 16, pris au dépourvu 25 (+6 armure, +6 Dex, +9 naturelle)

**PV** 138 : 11D8+6d6+68)

**Réf** +18, **Vig** +13, **Vol** +16

RD 10/ Fer froid ou Bien ; **Immunités** électricité, poison ;

**Résistances** acide 10, feu 10, froid 10 ; **RM** 18

### ATTAQUE

**VD** 9 m, vol 15 m (moyenne)

**Corps à corps** fouet *sanglant* +1, +21/+16/+11

1d3+3 plus 1 Con) et griffes, +15 (1d6+1)

**Espace occupé** 1,50 m ; **Allonge** 1,50 m (4,50 m avec le fouet)

**Attaques spéciales** absorption d'énergie (DD 26), entravé par le fouet, fouet cuisant, fouet mortel, *invocation de démons*, musique de barde 6x/J, Contre-chant, *fascination*, inspiration vaillante +2, inspiration talentueuse, *suggestion*, toucher d'agonie

**Pouvoirs magiques** (NLS 12)

À volonté — *charme-monstre* (DD 27), *détection de pensée* (DD 25), *détection du Bien*, *forme éthérée* (soi-même plus 25 kilos d'équipement), *suggestion* (DD 26), *téléportation suprême* (soi-même plus 25 kilos d'équipement)

**Sorts connus** (NLS 11)

4e niveau (3/jour) — *domination* (DD 28), *invisibilité supérieure*, *liberté de mouvement*

3e niveau (6/jour) — *confusion* (DD 28), *convocation de monstres III*, *déplacement*, *dissipation de la magie*

2e niveau (6/jour) — *cécité/surdité* (DD 25), *image miroir*, *soins modérés*, *splendeur de l'aigle*

1er niveau (6/jour) — *charme-personne* (DD 25), *fou rire* (DD 25), *graisse* (DD 24), *soins légers*

Niveau 0 (3/jour) — *lecture de la magie*, *manipulation à distance*, *message*, *prestidigitation*, *réparation*, *son imaginaire* (DD 23)

### TACTIQUE

**Avant le combat** Il est très peu probable que les PJ arrivent à prendre Delvahine au dépourvu étant donné que ses filles sont en contact télépathique avec elle. Une fois qu'elle sait que les PJ arrivent (avec ou sans sa permission) elle se lance *liberté de mouvement*, *splendeur de l'aigle* et *image miroir*.

**Pendant le combat** Delvahine préfère se battre avec ses alliés, en particulier ses filles dévouées qui sont bien entraînées à la protéger. Elle se sert de sa musique de barde pour les encourager au premier round de combat puis elle lance *domination* et *confusion* contre ses ennemis. Si elle est obligée de se battre au corps à corps, elle s'envole hors de portée et frappe ses ennemis avec son cruel fouet barbelé.

**Moral** Delvahine se téléporte dans la zone 13 si elle tombe au-dessous de 20 points de vie (elle a beau détester cela, elle espère trouver de l'aide auprès de Vraxeris). Quand elle découvre qu'il est mort et qu'il ne reste que son simulacre, elle revêt son apparence, s'allie avec le simulacre et attend les PJ.

**Profil de base.** Sans ses sorts préparatoires, le Charisme de Delvahine passe à 32.

### STATISTIQUES

**For** 15, **Dex** 22, **Con** 18, **Int** 16, **Sag** 12, **Cha** 36

**Attaque de base** +13 ; **BMO** +21 ; **DMD** 31

**Dons** Arme de prédilection (fouet), Attaque en finesse, Attaques réflexes, Démonstration impressionnante, École renforcée (enchantement), Maniement d'un arme exotique (fouet), Vol stationnaire

**Compétences** Bluff +27, Connaissances (les plans) +9, Connaissances (mystères) +13, Diplomatie +27, Discrétion +20, Évasion +20, Intimidation +27, Sabotage +12,

Perception +15, Premiers secours +8, Représentation (danse) +27

**Langues** abyssal, céleste, draconique ; télépathie (30 m), *don des langues*

**Part** école de prédilection enchantement, métamorphose, savoir bardique (+5)

**Équipement divers** *chemise de mithral de mimétisme* +2, *fouet sanglant* +1, ceinture de Constitution et de dextérité +4

### POUVOIRS SPÉCIAUX

**Démonstration impressionnante (Ext).** Delvahine peut se servir de l'intimidation pour démoraliser un adversaire par une action de mouvement au lieu d'une action simple.

**École de prédilection enchantement (Ext).** Delvahine est une adepte de la *confusion*. Le DD du jet de sauvegarde contre ce sort est augmenté de 1 et elle gagne un bonus d'aptitude de +1 pour vaincre la résistance à la magie.

**Entravé par le fouet (Ext).** À l'aide de son fouet, Delvahine peut essayer d'entraver un ennemi de taille G ou moins, situé à moins de 1,50 mètre, si elle réussit une attaque de contact. Elle doit ensuite réussir un test de sabotage DD 15 (action libre) et si elle y parvient, son adversaire se retrouve attaché mais elle ne peut plus se servir de son fouet. Un ennemi ainsi lié a un malus de -2 aux jets d'attaque et de -4 à la Dextérité. Pour se libérer, la créature doit réussir un test de Force DD 25 ou un test d'Évasion opposé au test de sabotage de la succube. Un lanceur de sorts doit faire un test de Concentration pour lancer un sort alors qu'il est entravé.

**Fouet mordant (Ext).** Quand Delvahine se sert de son fouet, elle ignore la restriction disant qu'elle cause des dégâts aux créatures ayant un bonus d'armure naturelle de +1 ou un bonus d'armure de +3 uniquement. Avec son fouet, elle peut infliger des dégâts à n'importe quel ennemi, quel que soit son niveau d'armure.

**Fouet mortel (Ext).** Quand Delvahine attaque un ennemi avec son fouet, elle peut choisir d'infliger des dégâts normaux au lieu des dégâts non-létaux classiques de cette arme. Quand elle se sert de son fouet en combat, elle ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

**Métamorphose (Sur).** Delvahine peut adopter l'apparence de n'importe quel humanoïde de taille M ou P.

**Toucher d'agonie (Sur).** Delvahine peut faire souffrir un ennemi rien qu'avec une attaque de contact, lors d'un test de lutte réussi ou avec n'importe quel sort nécessitant une attaque de contact. L'ennemi ainsi touché reçoit 1d3 points de dégâts non-létaux et Delvahine ne peut pas ajouter son bonus de Force à ce type de dégâts. La cible peut faire un jet de Vigueur DD 28 pour annuler cet effet. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur le Charisme.

## HUITIÈME PARTIE : LES VOILES SCINTILLANTS

### Simulacres de Vraxeris l'illusionniste FP9

Simulacre humain (m), magicien (illusionniste) 9

Humanoïde de taille M, NM

Init +1 ; sens Perception +9

### DÉFENSE

CA 17, contact 13, pris au dépourvu 15 (+1 parade, +1 Dex, +4 bouclier, +1 d'esquive)

pv 60 (9d6+23)

Réf +6, Vig +6, Vol +8

### ATTAQUE

VD 9 m

**Corps à corps** dague de maître, +4 (1d4-1/19-20)

**Sorts préparés** (NLS 7, +5 contact à distance)

5e niveau — *boule de feu* à extension d'effet (DD 17), *débilite* (DD 19), *magie des ombres* (DD 21)

4e niveau — *assassin imaginaire* (DD 20), *confusion* (DD 18), *invisibilité supérieure*, *rayon ardent* à extension d'effet

3e niveau — *boule de feu* (DD 17), *déplacement*, *dissipation de la magie*, *image accomplie* (DD 19), *simulacre de vie* à extension de durée

2e niveau — *image imparfaite* (DD 18), *image miroir*, *invisibilité* (2), *rayon ardent*, *résistance aux énergies destructives*

1er niveau — *bouclier*, *charme-personne* (DD 15), *image silencieuse* (DD 17), *projectile magique* (2), *rayon affaiblissant*

Niveau 0 — *manipulation à distance*, *prestidigitation*, *réparation*, *signature du mage*, *son imaginaire* (DD 16)

**Écoles d'opposition** invocation, transmutation

### TACTIQUE

**Avant le combat** Si les simulacres se doutent que les ennemis arrivent (par exemple s'ils entendent des bruits de combat dans la zone 1), ils se lancent *simulacre de vie*, *invisibilité* et *bouclier*.

**Pendant le combat** Les simulacres savent qu'ils ne tiendront pas longtemps au corps à corps et ils font donc de leur mieux pour rester *invisibles* et se servir de sorts à distance pour empêcher leurs ennemis de les engager directement.

**Moral** Les simulacres se battent jusqu'à la mort.

### STATISTIQUES

For 8, Dex 12, Con 13, Int 19, Sag 10, Cha 14

**Attaque de base** +4 ; **BMO** +3 ; **DMD** 14

**Dons** Dispense de composantes matérielles, École renforcée (illusion), école supérieure (illusion), Écriture de parchemins, Extension d'effet, extension de durée, magie de guerre, esquive

**Compétences** Art de la magie +16, Connaissance (mystères) +16, Connaissances (noblesse et royauté), Connaissances (religion) +16, Linguiste +16, perception +9, Vol +13

**Langues** draconique, géant, thassilonien

**Part** appel de familier (aucun en ce moment)

**Équipement divers** dague de maître, *bandeau d'Intelligence* +2, *cape de résistance* +2, *anneau de protection* +1, *habits de nobles* d'une valeur de 200 po, livre de sorts (ne contient que les sorts préparés)

## DIXIÈME PARTIE : LES HALLS DE LA COLÈRE

### Archer de fer

FP 13

Variante du golem de fer

Créature artificielle de taille G, N

Init -1 ; sens détection de l'invisibilité, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, Perception

#### DÉFENSE

CA 30, contact 8, pris au dépourvu 30 (-1 Dex, +22 naturelle, -1 taille)

pv 129 (18d10+30)

Réf +5, Vig +6, Vol +6

RD 15/adamantium ; Immunités magie, créature artificielle

#### ATTAQUE

VD 6 m, vol 18 m (parfaite)

Corps à corps 2 coups, +28 (2d10+16/19-20)

Distance flèches de colère, +17/+12/+7 (3d6)

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

Attaques spéciales coups puissants, souffle

#### TACTIQUE

Pendant le combat L'archer de fer tire sur la créature la plus proche ou sur un intrus aléatoire. Il concentre ses attaques sur les adversaires qui le dépassent en direction du couloir à l'exclusion de toutes les autres cibles jusqu'à ces créatures meurent ou fuient. Si aucun adversaire ne le dépasse, l'archer se concentre sur les ennemis volants. Le golem ne gagne pas de bonus liés à ses péchés comme détaillés en page 24.

Moral L'archer de fer se bat jusqu'à la destruction.

#### STATISTIQUES

For 32, Dex 9, Con -, Int -, Sag 11, Cha 1

BBA +18, BMO +30, DMD 39

#### POUVOIRS SPÉCIAUX

**Flèches de colère (Sur).** Quand l'archer de fer tire à l'arc, il lance des traits d'énergie en forme de flèches de feu. Elles infligent 3d6 points de dégâts à chaque coup. Au premier round de combat, elles font des dégâts de feu ; au deuxième, des dégâts d'électricité ; au troisième des dégâts de froid et au quatrième, elles reviennent aux dégâts de feu et le cycle se répète. Si l'archer de fer cesse d'utiliser son arc (pour faire une attaque de corps à corps par exemple), le cycle se réinitialise au stade des flèches de feu au round suivant.

**Vol (Sur).** Le vol surnaturel de l'archer ne peut pas être dissipé.

**Détection de l'invisible (Sur).** L'archer de fer peut voir l'invisible, comme s'il bénéficiait du sort du même nom. On ne peut pas dissiper cet effet.

**Coups puissants (Ext).** Les attaques de coups des golems de fer infligent des dégâts augmentés de 1,5 fois leur modificateur de Force, avec une plage de critique étendue à 19-20.

**Souffle (Sur).** Par une action libre utilisable une fois tous les 1d4+1 rounds, un golem de fer peut souffler un cube de 3 m (2 c) de côté de gaz empoisonné. Le nuage de gaz persiste pendant 1 round. Toutes les créatures situées dans la zone au moment de sa création (et toutes celles qui traversent le nuage au cours de son round d'existence) sont exposées aux effets du poison. Le poison est créé par magie chaque fois que le golem utilise cette capacité. *Souffle* - inhalation ; JS Vigueur DD 19 ; fréquence 1/round pendant 4 rounds ;

effet affaiblissement temporaire de 1d4 Con ; guérison 2 réussites consécutives. Le DD dépend de la Constitution.

### Guerriers de la colère (6) FP 7

Humain, évocateur 6/guerrier 1/

Humanoïde de taille M, LM

Init +5 ; sens Perception +1

#### DÉFENSE

CA 17, contact 11, pris au dépourvu 16 (+6 armure, +1 Dex)

pv 45 (6d6+1d10+14)

Réf +3, Vig +6, Vol +7

#### ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps épée à deux mains +1, +7 (2d6+4/19-20)

Sorts préparés (NLS 6 ; 10% de chance d'échec des sorts, +5 contact à distance)

3e niveau — *boule de feu* (DD 19), *déplacement*, *hâte*

2e niveau — *force de taureau*, *fracassement* (DD 18), *image miroir*, *rayon ardent*

1er niveau — *coup au but*, *décharge électrique*, *mains brûlantes* (DD 17), *projectiles magiques* (2)

Niveau 0 — *aspersion acide*, *illumination* (DD 16), *lumière*, *lumières dansantes*, *rayon de givre*

École d'opposition invocation, abjuration

#### TACTIQUE

**Pendant le combat** Les guerriers de la colère laissent les rejetons du péché engager les PJ en premier ce qui leur laisse le temps de lancer *force de taureau*, *image miroir*, *rapidité* et *déplacement*. Ils s'avancent pour remplacer les rejetons du péché morts à raison de un contre un et se servent de sorts comme *boule de feu* et *rayon ardent* pour frapper les PJ qui restent en retrait de la mêlée.

Moral Les guerriers de la colère se battent jusqu'à la mort.

#### STATISTIQUES

For 14, Dex 12, Con 14, Int 15, Sag 10, Cha 8

Attaque de base +4 ; BMO +6, DMD 17

Dons Arme de prédilection (épée à deux mains), Création d'armes et d'armures magiques, École supérieure (évocation), École renforcée (évocation), Écriture de parchemins, Science de l'initiative, Volonté de fer, extension de durée

Compétences Art de la magie +12, Artisanat (fabrication d'armures ou d'armes) +12, Connaissances (architecture et ingénierie) +12, Connaissances (mystères) +12, Intimidation +11

Langues draconique, géant, thassilonien

Part appel de familier (aucun en ce moment)

Équipement divers *chemise de mailles en mithral* +2, *épée à deux mains* +1, livre de sorts (ne contient que les sorts préparés)

### Manieurs de hache des rejetons du péché FP 7

Rejeton du péché, guerrier 5 (Pathfinder #1, page 88)

Aberration de taille M, NM

Init +7 ; sens sentir le péché, vision dans le noir (18 m) ; Perception +3

#### DÉFENSE

CA 22, contact 13, pris au dépourvu 19 (+7 armure, +3 Dex, +2 naturelle)

pv 90 (3d8+5d10+35) ; guérison accélérée 1

Réf +5, Vig +10, Vol +7

Immunités effets mentaux ; RM 16

## ATTAQUE

VD 6 m

**Corps à corps** grande hache +1, +12/+7 (1d12+6/x3) et morsure, +8 (1d6+4 plus morsure colérique)

## TACTIQUE

Pendant le combat Les rejetons du péché se placent de façon à intercepter les intrus et à les empêcher de s'approcher des guerriers de la colère aussi longtemps qu'ils arrivent à tenir leur ligne

**Moral** Les rejetons du péché se battent jusqu'à la mort.

## STATISTIQUES

**For** 16, **Dex** 16, **Con** 20, **Int** 8, **Sag** 14, **Cha** 12

**BBA** +6 ; **BMO** +9 ; **DMD** 22

**Dons** Arme de prédilection (grande hache), Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative, Spécialisation martiale (grande hache),

**Compétences** Intimidation+9, perception +3

**Langues** thassilonien

**Part** armes et armures, entraînement aux armures 1, entraînement aux armes 1 (haches)

Équipement divers cuirasse +2, grande hache +1

## POUVOIRS SPÉCIAUX

**Armes et armures (Ext).** Un rejeton du péché est formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre ainsi qu'au port de toutes les armures et bouclier à l'exception du pavois.

**Morsure colérique (Sur).** Une créature mordue par un rejeton du péché doit réussir un jet de Volonté DD 12 ou être submergée par des sentiments de fureur, de colère et de rage. Ces émotions sont si puissantes que la créature affectée a du mal à faire autre chose que de fulminer inutilement pendant 1d6 minutes après avoir succombé à la morsure du rejeton du péché, la victime est fiévreuse. Une victime qui souffre de ces effets et qui est une mordue une deuxième fois doit refaire un jet de Volonté DD 12 ou voir sa colère augmenter ce qui le laisse chancelant et incapable d'entreprendre autre chose qu'une action de mouvement ou une action simple à chaque round (pas les deux à la fois et pas d'action complexe). Des morsures supplémentaires augmentent la durée de ces effets mais pas leur ampleur.

**Sentir le péché (Sur).** Un rejeton du péché possède le pouvoir "odorat" mais il lui permet seulement de détecter les créatures incroyablement furieuses. Ceci inclut une créature sous l'effet de la rage berserker ou d'un effet similaire, une créature de sous-type mauvais, une créature sous l'effet de la morsure colérique et une créature très en colère (à l'appréciation du MD).

## Haute dame Athroxis

FP 15

Humain (f), guerrier 2/évocateur 5/champion occultiste 8

Humanoïde de taille M, LM

**Init** +2 ; **sens** Perception +15

## DÉFENSE

**CA** 28, contact 16, pris au dépourvu 25 (+10 armure, +2 parade, +2 Dex, +1 intuition, +2 naturelle, +1 esquive)

**pv** 140 (15 DV ; 2d10+5d6+8d10+45)

**Réf** +12, **Vig** +13, **Vol** +12

## ATTAQUE

VD 9 m, vol 18 m (bonne)

**Corps à corps** corsèque de feu en adamantium +3, 20/+15/+10

(2d4+8/19-20 plus 1d6 feu)

**Espace occupé** 1,50 m ; **Allonge** 1,50 m (3 m avec la corsèque)

**Sorts préparés** (NLS 12, +15 contact, +14 contact à distance ; 15% de chance d'échec des sorts)

6e niveau — *cône de froid* à incantation statique (DD 22), *éclair multiple* (2, DD 22)

5e niveau — *baiser du vampire* à extension d'effet, *cône de froid* (DD 21), *mur de force*, *rayon ardent extension d'effet à incantation statique*

4e niveau — *boule de feu* à incantation statique (DD 20), *cri* (DD 20), *projectile magique* à incantation statique et extension d'effet (2), *rayon ardent* à extension d'effet

3e niveau — *affutage* (déjà lancé), *arme magique supérieure* (déjà lancé), *éclair* (DD 19), *rapidité*, *projectile magique* à extension d'effet, *vol*

2e niveau — *cécité/surdité* (DD 16), *détection de l'invisibilité*, *image miroir*, *projectile magique* à incantation statique (2), *rayon ardent*, *simulacre de vie*

1er niveau — *coup au but* (2), *décharge électrique*, *projectile magique* (2), *rayon affaiblissant*

Niveau 0 — *détection de la magie*, *illumination* (DD 16), *lecture de la magie*, *rayon de givre* (2)

**École d'opposition** abjuration et invocation

## TACTIQUE

**Avant le combat** Athroxis lance chaque jour *arme magique supérieure* et *affutage* sur sa corsèque, et *simulacre de vie* sur elle-même. Quand elle voit les PJ atteindre la zone **K3**, elle lance aussi *image miroir* et *vol*.

**Pendant le combat** Athroxis lance *rapidité* juste avant le début du combat puis elle se sert de ses *cônes de froid*. Elle préfère les sorts comme *cécité/surdité* et ceux à incantation statique car ils ne sont pas tributaires des risques d'échec d'incantation.

**Moral** Athroxis se bat jusqu'à la mort.

## STATISTIQUES

**For** 16, **Dex** 14, **Con** 14, **Int** 19, **Sag** 10, **Cha** 8

**Attaque de base** +12 ; **BMO** +15 ; **DMD** 27

**Dons** Arme de prédilection (corsèque), Attaque en puissance, Création d'armes et d'armures magiques, Création d'objets merveilleux, Création de baguettes magiques, École renforcée (évocation), École supérieure (évocation), Écriture de parchemins, Expertise du combat, Quintessence des sorts, Sorts à incantation silencieuse, Volonté de fer, magie de guerre, esquive, réflexe surhumain

**Compétences** Acrobatie +20, Art de la magie +22, Artisanat (fabrication d'armes) +22, Connaissances (mystères) +22, Escalade +21, Perception +15, Psychologie +18,

**Langues** draconique, infernal, thassilonien

**Part** appel de familier (aucun en ce moment), marque de colère

**Équipement de combat** *baguette d'éclair* (NLS 10, 25 charges), *baguette de clairaudience/clairvoyance* (32 charges)

**Équipement divers** *cuirasse de mithral* +4, *corsèque de feu* +1, *amulette d'armure naturelle* +2, *ceinturon de force et de dextérité* +2, *bandeau d'Intelligence* +2, *anneau de protection* +2, *anneau de résistance* +3 (comme une *cape de résistance* +3), bourse de composantes de sorts, livre de sorts

## POUVOIRS SPÉCIAUX

**Marque de colère (Sur).** La haute-dame Athroxis porte la marque de son commandement gravée dans sa chair. C'est un tatouage en forme de rune qui luit faiblement sur son front et passe d'un dirigeant à l'autre au fil des générations. La *marque de colère* lui donne un bonus d'intuition de +1 à la CA ainsi qu'aux jets d'attaque et de dégâts. Une fois par jour, en une fraction de seconde, elle peut invoquer le pouvoir de la marque pour être protégée par un *bouclier de feu* (NLS 15). Si elle est tuée en combat, la marque de colère se transmet à celui qui l'a vaincue. Elle ne peut être à nouveau transférée que si le personnage se fait tuer par un autre, mais on peut la retirer grâce à une *annulation d'enchantement* contre un NLS 20. Une fois retirée de cette manière, elle s'évanouit à jamais.

## Démon Shémhazien FP 14

Extérieur (Chaos, démon, extraplanaire, Mal) de taille Gig, CM

Init +4 ; sens odorat, vision dans le noir (18 m), vision lucide ; Perception+33

### DÉFENSE

CA 30, contact 10, pris au dépourvu 26 (+4 Dex, +20 naturelle, -4 taille)

pv 200 (16d8+128)

Réf +14, Vig +18, Vol +14

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

### ATTAQUE

VD 12 m, escalade 6 m

**Corps à corps** 2 griffes, +22 (2d6+10) et 2 pattes ravisseuses, +20 (1d8+5) et morsure +20 (2d8+5 plus poison) et queue +20 (2d6+5)

**Espace occupé** 6 m ; **Allonge** 6 m (9 m avec la queue)

**Attaques spéciales** éventration (4d6+15), poison, regard paralysant

**Pouvoirs spéciaux** (NLS 16)

**A volonté** : *détection du Bien, invisibilité, téléportation suprême* (lui-même plus 25 kilos d'objets uniquement), *ténèbres maudites* DD17

**3x/J** : *clairaudience/clairvoyance, oeil indiscret, vol*

### TACTIQUE

**Pendant le combat** Le démon shémhazien aime arracher les membres de ses victimes impuissantes, les uns après les autres, et il attaque de préférence les adversaires paralysés par son regard.

**Moral** : le shémhazien se bat toujours jusqu'à la mort.

### STATISTIQUES

For 30, Dex 19, Con 27, Int 10, Sag 18, Cha 16

BBA +16 ; BMO +30 ; DMD 44

**Dons** : Attaque en puissance, Attaques multiples, Attaques réflexes, coups fabuleux, Science de la bousculade, Vigilance

**Compétences**, Acrobatie +33, Détection +33, Discrétion +20, Escalade +37, Intimidation +22, Perception +33

**Langues** abyssal, céleste, draconique ; télépathie (30 m)

## POUVOIRS SPÉCIAUX

**Convocation de démons (Mag).** Une fois par jour, un shémhazien peut tenter de convoquer 1d4 vrockes, 1d3 hezrous ou un Blaberzu avec 50% de chances de succès. Ce pouvoir équivaut à un sort de niveau 5.

**Éventration (Ext).** Si un shémhazien touche avec ses deux attaques de griffes, il déchire les chairs de son adversaire. Cette attaque inflige automatiquement 4d6+15 points de dégâts.

**Poison (Ext).** Blessure, Vigueur DD 27, dégâts 1d12 Force. JS 1/round pendant 3 rounds. Guérison 1 JS réussi. Le jet de sauvegarde est basé sur la Constitution.

**Regard paralysant (Sur).** Paralysie pendant 1 round, 9 mètres, jet de Vigueur DD 21 pour annuler. Les créatures maléfiques sont immunisées contre cet effet. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur le Charisme.

**Vision lucide (Sur).** Un shémhazien utilise en permanence sa vision lucide, comme le sort du même nom (lanceur de sorts niveau 14).

**Compétences.** Les shémhaziens ont un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade et ils peuvent toujours choisir de faire 10 à ce type de test, même si on les charge ou les menace. Leur vue perçante leur donne un bonus racial de +8 aux tests de perception.

## ONZIÈME PARTIE : DES ARMES DE POUVOIR

## Golem de pierre monumental

FP 16

Créature artificielle de taille Gig, N

Init -1 ; Sens vision dans le noir 18 m (12 c), vision nocturne ; Perception +0

### DÉFENSE

CA 26, contact 4, pris au dépourvu 24 (Dex -2, naturelle +22, taille -4)

pv 270 (20d10+100)

Réf +6, Vig +8, Vol +8

Immunités magie, traits des créatures artificielles ; RD 10/adamantium

### ATTAQUE

VD 6 m (4 c)

**Corps à corps** 2 coups, +35 (2d10+15)

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

**Attaques spéciales** ralentissement

### CARACTÉRISTIQUES

For 40, Dex 7, Con -, Int -, Sag 11, Cha 1

BBA +20, BMO +41, DMD 49

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Immunité contre la magie (Ext).** Les golems de pierre sont immunisés contre tous les sorts et pouvoirs magiques contre lesquels la résistance à la magie fonctionne. En plus de cela, certains sorts et effets agissent différemment lorsqu'ils sont utilisés contre eux :

Le sort de *transmutation de la pierre en boue* ralentit le golem (comme par le sort de *lenteur*) pendant 2d6 rounds (sans jet de sauvegarde) et le sort *transmutation de la boue en pierre* guérit tous les points de vie qu'il a perdus.

Le sort de *transmutation de la pierre en chair* ne modifie pas la composition du golem mais supprime sa RD et son immunité contre la magie pendant 1 round entier.

**Ralentissement (Sur).** Par une action libre utilisable tous les 2 rounds, un golem de pierre peut créer un effet de ralentissement (comme le sort de *lenteur*). L'effet agit dans un rayonnement de 3 m (2 c) centrés sur le golem et persiste pendant 7 rounds. Un jet de Volonté de DD 22 permet de l'annuler. Le DD dépend de la Constitution